



تنقق أغلب سيناريوهات ألعاب القتال الإلكترونية المدبلجة، على رسم طريق للاعب الذي ينتحل وظيفة المقاتل المناضل، ويعاقب عليه ظهور الأعداء المجرمين، الذين يجب عليه التغلب عليهم لمتابعة الطريق، واللاحظ أن قوة الأعداء تزداد مع كل مرحلة يتخطاها المقاتل، إلى أن يصل في النهاية إلى مرحلة القضاء على زعيم العصابة، الذي غالباً ما يتميز بوسائل قتالية أكثر تطوراً، مع ملامح وجه قبيح، ويحتاج المقاتل لقدر من الذكاء وقوة الأعصاب ومعرفة مكامن الحيل عند العدو، حتى يتمكن من القضاء على زعيم العصابة، ويحرز النصر.

الثورة السورية ليست لعبة، ودماؤنا ليست لعبة، لكن في الحقيقة هكذا يتعامل معنا الأعداء وبنفس السيناريو، قدّموا لنا عمليهم بشار الفار فانتصر الشعب عليه منذ بداية الثورة في المظاهرات السلمية، وهزموا جيشه وأخرجوه من 70% من مناطق سورية، بأسلحة فردية خفيفة، فكان أن قدموا عدواً آخر لمرحلة ثانية تمثل في إيران وحزب اللات الذين خاضوا المعركة عبر ميليشياتهم في مناطق عدة ضد ثوار سورية، وبعد ثبات ونضال وجه وصمود، استطاع الثوار أن ينتصروا على هذا العدو أيضاً، فكان أن ظهر زعيم العصابة بوجهه الحقيقي القبيح، الدب الروسي، ليجرب نفسه في آخر فصول اللعبة على ينجح فيما فشل فيه جنوده وأتباعه المتساقطون.

أما التنين الصيني فما دوره في اللعبة إلا كالعدو الوهمي الجبان الذي ينسحب بمجرد القضاء على زعيمه، أو يترك لزعيمه القيام بال مهمة، حيث لا دور له.

وعلينا أن ندرك أن الشعب السوري الثائر البطل - الذي تجاوز كل المراحل السابقة، وتحطها بنجاح منقطع النظير أمامه الآن التحدي الأخير، وعليه أن يتعامل معه بذكاء وقوة وصبر، وأن لا يسمح لزعيم العصابة بالتغلب عليه كي لا تعود القوة والروح إلى الأعداء الذين سبق وأن كسر شوكتهم.

وهذا يدفعنا لمزيد من رصّ الصنوف والعمل الجماعي المنظم، والتحلي بمزيد من الصبر إزاء ما تبقى من عمر المعركة الحاسمة، التي ستكون لها الكلمة الفصل في تقرير هوية المنتصر والمنهزم.

المصادر: