

نقش بازی‌های رایانه‌ای در بازنمایی تروریسم به مثابه دیگری

جدید غرب

سیدمحمد مهدی زاده طالشی^۱، سیدمهدی دبستانی^۲

تاریخ دریافت: ۹۸/۰۸/۰۳، تاریخ تایید: ۹۹/۰۲/۱۸

Doi: 10.22034/jcsc.2020.116264.2026

چکیده

با پررنگ شدن روزبه‌روز نقش رسانه‌ها در فهم و شکل‌گیری انسان‌ها و جوامع از خود و پیرامونشان و نقش بازی‌های ویدئویی در این زمینه به‌عنوان یک رسانه بسیار تأثیرگذار، فهم روش‌های تلاش این رسانه برای انتقال مضامین و نحوه به‌کار گرفته‌شدن این روش‌ها در زمینه‌های مختلف سیاسی و فرهنگی اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند. این پژوهش، تلاش می‌کند به کمک نگاه انتقادی پساستعماری در مورد بخش مشخصی از بازی‌های ویدئویی یعنی «بازی‌های نبرد با تروریسم» که در ژانر تیراندازی تاکتیکال قرار دارند، به تحلیل این مضامین بپردازد. این تحقیق، با تجزیه و تحلیل محتوای چهار بازی تیراندازی تاکتیکال با مضمون نبرد با تروریسم با نام‌های «هسته اسپلینتر: لیست سیاه»، «میدان نبرد ۳»، «مدال افتخار: جنگجو» و «ندای وظیفه جنگ‌افزار مدرن» به روش تحلیل مضمون برای بازی‌های ویدئویی، به این موضوع می‌پردازد که بازی‌های ویدئویی نبرد با تروریسم چه محتوایی را به مخاطب بیان می‌کنند.

کشف و بیان انتقادی مضامین این بازی‌ها که به‌شبهه استقرایی بر مبنای مفاهیم این بازی‌ها صورت می‌گیرد، بیانگر این است که آنها فراتر از یک سرگرمی صرف، در راستای ارتباط راهبردی ایالات متحده مورد استفاده گرفته و با ارائه روایت راهبردی غرب از نبرد با تروریسم در چارچوبی شرق‌شناسانه، در تلاش برای تشدید دوانگاری متضاد برخاسته از استعمار نو، تعریف انسان خاورمیانه‌ای مسلمان به‌عنوان دیگری تمدنی دنیای غرب، تثبیت برتری غرب بر شرق و تحقیر انسان شرقی بوده و با تعریف انسان شرقی به‌عنوان یک تهدید تروریستی فوری برای تمدن غرب بر لزوم نبرد پیشگیرانه با وی تأکید می‌کنند.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای، بازنمایی، روایت راهبردی، گفتمان شرق‌شناسی، تروریسم.

۱ استادیار و عضو هیئت علمی گروه ارتباطات دانشگاه علامه طباطبائی، mahdizadeh45@yahoo.com

۲ دکتری علوم ارتباطات اجتماعی دانشگاه علامه طباطبائی، sm.dabestani@gmail.com

مقدمه

ایجنفلت - نیلسن، یک دسته‌بندی موضوعی کلی از تحقیقاتی که در زمینه بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌گیرند ارائه داده است که شامل؛ ۱- بررسی خود بازی، ۲- بررسی بازیکنان، ۳- بررسی فرهنگ پیرامون فضای بازی و بازیکنان، ۴- ذات‌شناسی و ۵- سنجه‌هاست (Egenfeldt-Nielsen, 2016: 25). اگرچه که چون همه انتزاع‌ها، چنین تقسیم‌بندی‌هایی نیز ما را دچار میزانی از تقلیل‌گرایی می‌کند و در عمل پژوهش‌های کمی هستند که دقیقاً در چارچوب تنها یکی از این موارد قرار می‌گیرند، اما این تقسیم‌بندی به ما کمک می‌کند بتوانیم درک بهتری از جایگاه مطالعه خویش در این زمینه داشته باشیم. آنچه موضوع اصلی این مقاله است، بیشتر در بخش اول این دسته‌بندی می‌گنجد؛ چراکه ما به دنبال تحلیلی از بازی‌های نبرد با تروریسم و متن آن هستیم. بنابراین پس از ورودی نظری که نشان می‌دهد بازی رایانه‌ای نیز یک رسانه با بعد راهبردی است و امکان تحلیل گفتمانی بر روی آن وجود دارد، در مورد روایت و متن در بازی‌های رایانه‌ای با مضمون مبارزه با تروریسم و تحلیل انتقادی آن صحبت خواهیم کرد و نهایتاً به روش‌شناسی و سپس ارائه نتایج یافت‌شده می‌پردازیم.

طرح مسئله

یکی از ابزارهایی که توسط دولتمردان آمریکا به شکل استراتژیک در راستای پیاده‌سازی مهم‌ترین اهداف این دولت پس از ۱۱ سپتامبر؛ یعنی خلق دشمن جدیدی با نام اسلام و مسلمانان جهت حفظ سلطه و تأمین منافع اقتصادی در سطح جهان و همگام‌سازی افکار عمومی جهانیان در جهت حضور بین‌المللی نظامیان آمریکایی (مایلی و مختاری، ۱۳۹۷: ۱۴۸)، مورد استفاده قرار گرفته، رسانه‌ها هستند. عرصه نبرد آینده را رسانه‌ها تعیین می‌کنند که از گلوله‌های سلاح‌های جنگی بسیار جنگبارترند (شکرخواه، ۱۳۸۲: ۷۰). رسانه‌ها نه تنها در گسترش و انتقال اخبار و اطلاعات در جامعه نقش دارند، بلکه در شکل‌دهی و اثرگذاری بر افکار عمومی و ارائه واقعیت‌ها به اشکال خاص نیز نقش بسزایی ایفا می‌کنند (درخشه و حسینی فائق، ۱۳۸۸: ۱۳۵). یکی از رسانه‌های نوینی که به شکل استراتژیک مورد توجه دولتمردان آمریکایی قرار گرفته، بازی‌های رایانه‌ای است. در واقع، بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان «رسانه‌ای خاموش»، ولی تأثیرگذار دانست که قدرت‌های جهانی به خصوص آمریکا برای رسیدن به مقاصد نظامی و استعماری خود، از آن استفاده زیادی برده‌اند (انواری، ۱۳۹۳). نطفه اولین بازی

رایانه‌ای با نام جنگ فضایی^۱ در حاشیه یک پروژه سرمایه‌گذاری شده توسط پنتاگون در مورد پیشرفت تحقیقات اتمی و در وقت‌های اضافه محققان همان پروژه ایجاد شد (Shaban, 2013). به عبارتی، بازی‌های رایانه‌ای هم مانند اینترنت، وب و بسیاری کالاهای اطلاعاتی دیگر، زاده پروژه‌های نظامی است و موتور محرکه بخش زیادی از این صنعت از سمت صنایع نظامی تأمین می‌شود. در در بیان^۲ در کتاب خویش با عنوان «جنگ پرفضیلت»^۳ (2009) به خوبی وابستگی نظام سلطه به صنایع نظامی را مخصوصاً با کمک گرفتن از دنیای مجازی تشریح می‌کند. از نظر وی در کانون این جنگ پرفضیلت، یک توانمندی فنی و یک وظیفه اخلاقی وجود دارد که تهدید دشمن را به اکنون و اینجا می‌آورد و حتی در صورت لزوم به آن تحقق نیز می‌بخشد. این فرایند در کنار زمان‌مندی^۴ که می‌توان نام بُعد چهارم را بر آن نهاد، از مجازیت^۵ نیز بهره می‌برد که بُعد پنجم از هژمونی جهانی ایالات متحده را تشکیل می‌دهد. در واقع، شرایط کنونی، سه بعد هژمونی گرامشی یعنی اجتماعی، سیاسی و نظامی (Daldal, 2014) را به ابعادی جدیدتر می‌گستراند. نهایتاً در شرایط امروز سرمایه‌داری جهانی که پایه بسیار محکم آن بر صنایع اطلاعاتی و به‌طور خاص بر صنایع خلاق^۶ استوار است (همان چیزی که در در بیان در بعد نظامی از آن به «شبکه مایم»^۷ تعبیر می‌کند)، بازی‌ها از شرایط ویژه‌ای برخوردارند.

بُرد راهبردی این صنایع اطلاعاتی نسبت به صنایع سنتی‌تر در این است که علاوه بر کالایی‌سازی محتوا که به روش‌های مختلفی چون فروش محصولات، خریدهای درون‌برنامه‌ای، تبلیغات و حق عضویت صورت می‌گیرد، بر ذهن و روان مصرف‌کننده نیز اثر می‌گذارد. اثرات بسیاری از طریق بازی‌ها و صنایع اطلاعاتی به‌صورت عام در کاربران حاصل می‌شود.

بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌دهی به سوژه‌های اجتماعی در بروز رفتارهای خشونت‌آمیز نسبت به مسلمانان در دنیا کاملاً مؤثر بوده است که از معروف‌ترین نمونه‌های آن می‌توان به عملیات جنایتکارانه اندرس برویک^۸ در سال ۲۰۱۱ در بلژیک (Sutter, 2012) و حمله برنتون تارانت در سال ۲۰۱۹ به مسجد شهر کرایست چرچ نیوزیلند (ابنا، ۱۳۹۷) اشاره کرد.

1 Spacewar

2 Der Derian

3 Virtuous War

4 Temporality

5 Virtuality

6 Creative Industries

7 MIME-NET

8 Anders Behring Breivik

اهمیت پدیده بازی‌های رایانه‌ای در میان رسانه‌های جدید به حدی است که برخی محققان آن را با اهمیت اختراع چاپ توسط گوتنبرگ یکسان می‌دانند. آنها معتقدند در اینجا شما با نسل جدید از کودکانی روبه‌رو هستید که با این دانش که می‌توانند آنچه را که بر روی صحنه است، تغییر دهند، رشد می‌کنند (علیزاده، ۱۳۸۵: ۵۳). این اظهارنظر بالستورف^۱ که می‌گوید: «درست زیر دماغ ما عصر اطلاعات دارد تبدیل به عصر بازی کردن می‌شود» نیز اهمیت بازی را نشان می‌دهد (خانیکی و برکت، ۱۳۹۴: ۱۰۱). بازی‌های رایانه‌ای با قابلیت‌ها و ویژگی‌های خاص خود چون؛ شبیه‌سازی و تعامل - که ضریب تأثیرگذاری و نفوذشان را حتی از رسانه‌هایی چون سینما و تلویزیون نیز فراتر برده است- جایگاهی مهم در میان مخاطبان نسل نوین دارند. به‌دلیل همین خصوصیات است که بازی رایانه‌ای به یک ابزار تأثیرگذار گفتمانی غرب علیه دنیای اسلام تبدیل شده است.

در این مقاله، تمرکز ما به‌طور خاص بر بازنمایی نبرد با تروریسم و اهمیت ایجاد و نحوه روایت آن در چهار بازی تیراندازی تاکتیکی مورد بررسی است؛ مسئله‌ای که بعد از اتمام جنگ سرد و پس از یک خلأ چند ساله در وجود یک «دیگری تمدنی» مناسب برای غرب، به‌مرور تبدیل به دوگانه اصلی در برابر «دنیای متمدن» شد و به‌خصوص پس از وقایع یازده سپتامبر تبدیل به جریان اصلی رسانه‌ای غرب شد. بنابراین هدف اصلی مقاله حاضر، ارائه «روایت راهبردی غرب از نبرد با تروریسم» می‌باشد. این شناخت چستی و همچنین چگونگی شکل‌گیری و انتقال این روایت دارای جزئیات و زیرمجموعه‌هایی مانند مضامین مختلف روایت راهبردی غرب، نحوه بازنمایی تروریسم، مسلمانان و خاورمیانه در این بازی‌ها و دلایل، فرایند و نتیجه نبرد با تروریسم در این محصولات می‌باشد.

پرسش اصلی که این مقاله در پی پاسخ به آن است، این است که روایت راهبردی غرب (ایالات متحده) از نبرد با تروریسم در بازی‌های ویدئویی تیراندازی تاکتیکی چیست؟ همچنین مواردی چون مضامین مورد استفاده در روایت راهبردی غرب در نبرد با تروریسم و نحوه بازنمایی شرق در بازی‌های ویدئویی نبرد با تروریسم پرسش‌هایی است که در ذیل پرسش اصلی به‌دنبال پاسخ‌گویی به آن هستیم.

توضیح این نکته در اینجا ضروری است که غرب و شرق در این مقاله، بر اساس نگاه انتقادی پسااستعماری ذکر می‌شوند. در این نگاه، شرق‌شناسی نوین (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۰۷)

1 Boellstorff, Tom

– ۲۰۸) یک شرق‌شناسی آمریکایی تعریف شده و غرب مفهومی که خود را در برابر شرق قرار می‌دهد، در واقع، غربی با مرکزیت ایالات متحده است. همچنین «دیگری» اصلی غرب یا همان شرق نیز خاورمیانه و اسلام است که پس از اتمام جنگ سرد، هر روز بیش از پیش خود را در جایگاه دیگری تمدنی غرب قرار می‌دهد. در ادامه، با توسل به نظریات در زمینه ارتباطات و مطالعات پسااستعماری به مسئله خاص بازنمایی‌های مرتبط با تروریسم در بازی‌ها پرداخته می‌شود.

مبانی نظری

مطالعات پیشین

پژوهش‌های مختلفی در زمینه بازی‌های نبرد با تروریسم انجام شده است که از جمله آنها می‌توان به (نجفی شبانکاره، ۱۳۹۰)، (رجبعلی‌پور، ۱۳۹۰)، (مختاری، ۱۳۹۳)، (شریفی، ۱۳۹۷)، (Thomson, 2009)، (Gartside, 2015)، (Erad, 2018) و (Young, 2018) اشاره کرد. در بررسی این پژوهش‌ها مشاهده می‌شود که در آنها به‌غیر از یک پژوهش یعنی (Young, 2018) غیبت نگاه صوری به بازی موجب نقصان شده است. این نگاه موجب شده که جستجوی اکثر قریب به اتفاق این تحقیقات در پژوهش‌هایشان به دنبال بازنمایی‌های صرفاً تصویری بوده و به انواع دیگر بلاغی در بازی‌های ویدئویی هیچ توجهی نشان ندهند. در میان پژوهش‌های ایرانی، حتی (شریفی، ۱۳۹۷) هم که تلاش کرده پا را از بازنمایی تصویری صرف فراتر گذاشته و به تحلیل محتوا بر اساس دیگر ویژگی‌های بازی‌های ویدئویی غیر از ویژگی‌های تصویری هم بپردازد، در نهایت به تحلیلی رسیده است که توانسته گفتمان غالب بر بازی‌های یک فرنچایز مشخص (و نه گستره بیشتری از بازی‌های تیراندازی تاکتیکال جنگی نبرد با ترور) را مشخص کند، اما آنچه ما در اینجا به دنبال آن هستیم این است که روایت راهبردی این بازی‌ها را مشخص کنیم. در واقع، گفتمان‌ها و چارچوب‌بندی‌ها مواد اولیه روایت‌های راهبردی هستند. بعد زمانی و حس حرکت موضوعی است که روایت را فراتر از گفتمان می‌برد. گفتمان‌ها مواد خام ارتباط هستند که قدرت‌های سیاسی سعی می‌کنند با استفاده از آنها روایت‌های راهبردی خود را تولید کنند (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2013: 9). روایت‌های راهبردی گذشته، حال و آینده را به هم متصل کرده و وضعیت‌های پایانی و مسیر رسیدن به آنها را نیز به ما نشان می‌دهند.

همچنین در میان تحقیقات انگلیسی‌زبان در این زمینه، پژوهشی که با نگاه پسااستعماری به موضوع ورود کرده‌باشد، یافت نشد که البته می‌تواند تا حدی طبیعی باشد؛ چراکه دغدغه پژوهشگران انگلیسی‌زبان موضوعات دیگری است. زاویه ورود پژوهش‌های انتقادی انگلیسی‌زبان به این موضوع، اکثراً ذیل اقتصاد سیاسی بوده و تمرکز اصلی بر روی همکاری صنایع نظامی و سرگرمی آمریکا و مسائل مربوط به آن است. این تحقیقات هنگامی که به بازنمایی نیز توجه می‌کنند از همین زاویه به آن ورود می‌کنند و ارتباط محتوای این بازی‌ها با مجتمع بزرگ‌تر نظامی - سرگرمی و هم‌افزایی آن با این مجتمع را مورد بررسی قرار می‌دهند. هرکدام از این تحقیقات به‌نوبه خود زوایای مشترکی با پژوهش حاضر، دارند که تلاش شده است از بصیرت‌های آنان نیز در طول کار بهره‌برداری شود.

ارتباط راهبردی، گفتمان شرق‌شناسی و روایت راهبردی

مفهوم پایه‌ای ارتباط راهبردی^۱، مفهومی مشترک بین علوم سیاسی و روابط بین‌الملل با علوم ارتباطات و همچنین در حال تطور است. کریستوفر پائول^۲ (2011: 18) ارتباط راهبردی را چنین تعریف می‌کند:

«کنش‌ها، پیام‌ها و دیگر اشکال علامت‌دهی هدایت‌شده که هدف آن آگاه‌سازی، اثرگذاری یا

اقتناع مخاطبانی برگزیده به نفع اهداف ملی است» (Paul, 2011: 18).

دولت‌ها در حوزه ارتباط راهبردی چهار هدف را دنبال می‌کنند: ۱- بهبود اعتبار و مشروعیت خود در میان سایر ملل یا ملت‌های هدف؛ ۲- تضعیف اعتبار و مشروعیت مخالفان و دشمنان؛ ۳- متقاعدسازی مخاطبان کشور هدف برای پذیرش اقدامات خاص در جهت تصحیح و اجرای اهداف بین‌المللی کشور اولیه؛ ۴- مجبورسازی دشمن یا رقیب به اتخاذ یا پرهیز از اقدامی خاص (خجسته، ۱۳۹۷).

نگرش انتقادی به این مفهوم و نگاه به «آگاه‌سازی، اثرگذاری یا اقتناع» ذکرشده در مورد دنیای شرق از نگاه مطالعات پسااستعماری می‌تواند پیوند مفهومی نزدیکی میان مفاهیم ارتباط راهبردی و استعمار فرهنگی و رسانه‌ای که بخشی مهم از پروژه استعمار نو را تشکیل می‌دهد ایجاد کند. در این نگاه، سلطه فرهنگی و رسانه‌ای در دو شکل مورد توجه قرار می‌گیرد: ۱- مالکیت امکانات ارتباطی و شیوه تولید رسانه‌ای، مانند فیلم‌های هالیوودی و صدور آنها به

1 Strategic Communication

2 Christopher Paul

اطراف و اکناف جهان؛ و ۲- بازنمایی اقلیت‌های فرودست و شرقی‌ها در قالب مفاهیم و تصورات کلیشه‌ای (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۱۹۹). در واقع، آنچه با نگاه پوزیتیویستی و خنثی ارتباط راهبردی نامیده می‌شود؛ با نگاه هنجاری مطالعات پسااستعماری، همان بازنمایی غرب از شرق از منظر گفتمان شرق‌شناسی است.

شرق‌شناسی به‌عنوان یک گفتمان «تفاوت» مطرح شده که در آن رابطه غرب با شرق یک رابطه قدرت است. به‌طور خلاصه این گفتمان شیوه غربی سلطه، سازمان‌دهی و اعمال اقتدار بر جهان سوم بوده، اجازه می‌دهد که از طریق خصوصیات مختلفی که به شرق اطلاق می‌شود، شرق، توأمان تعریف و تحت فرمان قرار گیرد (ترنر، ۱۳۸۱). ادوارد سعید در کتابش تحت عنوان «شرق‌شناسی»^۱ (Said, 1978)، نخستین تعریف انتقادی از این گفتمان را این‌گونه بیان کرده است:

«گونه‌ای از اندیشیدن و نوشتن توسط گفتمان غربی در قالب قدرت ایدئولوژیکی درباره مردم و فرهنگ‌های شرق و تقلیل دادن جایگاه آنها در قیاس با کمال و برتری اروپایی آبه عنوان مردمانی عجیب و غریب، فاسد، غیرفعال، متعصب، مرموز و تا اندازه‌ای غیرمتمدن است». به‌صورت فشرده‌تر «شرق‌شناسی به‌مثابه یک سبک غربی برای تسلط، ساختاردهی مجدد و غلبه بر شرق است» (Said, 1978: 3).

سعید در کتب شرق‌شناسی و اسلام و رسانه‌ها مشخص کرده است که واژه «اسلام» - که امروز اصطلاحی بسیار ساده به نظر می‌رسد - در واقع، بخشی از آن افسانه و پندار، بخشی همراه با برجسب عقیدتی و قسمتی از آن نیز برداشتی تقلیدی از اصل مذهبی است که اسلام نامیده می‌شود؛ به تعبیر دیگر، هیچ واقعیت معنادار و ارتباط مستقیمی میان آنچه امروز رسانه‌های غربی از اسلام روایت می‌کنند و آنچه درون دنیای اسلام می‌گذرد، وجود ندارد (سعید، ۱۳۷۹: ۵۰). اساس بحث روایت از دیدگاه سعید که در فرهنگ و امپریالیسم به تفصیل به آن می‌پردازد نیز همین حق انحصاری تولید، بازتولید و بازنمایی است؛ حق انحصاری ظهور دسته‌ای از روایت‌ها که متعلق به قدرت برترند و مسکوت نگه داشتن و مانع‌تراشی بر سر راه شکل‌گیری روایت‌های دیگر (Said, 1983: 24).

روایت‌هایی که همان‌گونه که پیش از این گفتیم در شبکه نظامی - صنعتی - رسانه‌ای - سرگرمی جایابی می‌شوند و شکلی از روایت را برای ما بازنمایی می‌کنند. پس این روایت‌ها لزوماً

1 Orientalism

بازگوکننده حقیقت نیستند و به خودی خود، نمایانگر شکلی از دنیا هستند که سیاستمداران خواهان این هستند که مردم دنیا را آن‌گونه ببینند. این روایت‌ها که همگی در تجمیع با همدیگر روایت راهبردی یک دولت از سیر وقایع را تشکیل می‌دهند، یکی از پایه‌های اصلی ارتباط راهبردی یک کشور و در نهایت سیاست خارجی آن هستند. روایت‌های راهبردی «بازنمایی‌هایی از سلسله‌ای از رویدادها و هویت‌ها و یک ابزار ارتباطی هستند که کنشگران سیاسی (معمولاً نخبگان) از طریق آن تلاش می‌کنند معنایی مشخص به گذشته، حال و آینده ببخشند تا از آن طریق، به اهداف سیاسی دست پیدا کنند. روایت‌های راهبردی منافع و اهداف را با همدیگر تجمیع می‌کنند، آنها شرایط نهایی مطلوب را به تصویر کشیده و مسیر رسیدن به آن را نیز پیشنهاد می‌دهند» (Miskimmon, O'Loughlin, & Roselle, 2013: 7).

نتیجه موفقیت احتمالی این روایت‌ها، ایجاد قدرت نرم^۱ برای یک دولت در برابر آحاد جامعه چه در درون کشور و چه خارج از آن می‌باشد. قدرت نرم عبارتست از توانایی کسب «مطلوب» از طریق جاذبه، نه از طریق اجبار یا تطمیع. قدرت نرم از جذابیت فرهنگ، ایده‌آل‌های سیاسی و سیاست‌های یک کشور ناشی می‌شود (نای، ۱۳۹۳: ۴۴). تولید و تقویت روایت‌های راهبردی یکی از مهم‌ترین روش‌های ایجاد قدرت نرم برای یک کشور است.

تا هنگامی که این روایت‌های راهبردی رقیبی پیدا نکرده‌اند، در قدرت نرم نیز خللی ایجاد نمی‌شود، اما به محض پیدا شدن بازنمایی‌های موازی از رویدادها و هویت‌ها، نبرد این روایت‌های راهبردی نیز آغاز می‌شود. در تقابل‌ها و جابه‌جایی‌های قبلی قدرت در دنیا همیشه شاهد جنگ‌هایی سیستماتیک و گسترده بوده‌ایم که دولت‌های پیروز این نبردها روایت جدید دنیا را تعریف کرده‌اند. همان‌گونه که دیدیم، در قرن بیست و یکم نیز به‌مرور آگاهی رو به افزایشی از ترک خوردن نظم کنونی دنیا و خطر تروریسم به‌وجود آمد و با شنیده شدن این صدا و مشخص شدن روزافزون پوچ بودن ایده «پایان تاریخ»، طرف‌های مختلف به تکاپو افتادند تا بتوانند ایده‌های بزرگ خود برای دنیا را از طریق روایت‌سازی خودشان مشروعیت بخشند. این روایت‌ها در راهبردهای دولت‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند تا فهمی عمومی از گذشته، حال و آینده در میان مردم ایجاد کرده و به سیاست‌های معمولاً مناقشه‌برانگیز دولت‌ها در زمینه تولید نظم جدید [نظمی که پس از پایان نبرد با تروریسم ایجاد می‌شود] مشروعیت بخشند (Miskimmon et al., 2013: x).

کار این روایت‌های راهبردی این است که بر رفتار افراد اثرگذاری کنند. این روایت‌ها ساخته و پرورش داده می‌شوند تا ساختار واکنش‌های عمومی به رویدادهای در حال وقوع را شکل ببخشند. می‌توان گفت در حال حاضر رهبران کنونی دنیا به دنبال این هستند که حول روایت راهبردی خودشان در زمینه تروریسم اجماع ایجاد کرده تا بتوانند (اگر موفق شوند) بدون جنگ‌های بزرگی چون آنچه نظم‌بخشی‌های قبلی در دنیا را ایجاد کرده، دنیای جدید را آنها تعریف کنند.

بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی روایت راهبردی نبرد با تروریسم

به تصویر کشیدن اقدامات تروریستی در رسانه‌ها نه تنها در پوشش خبری یا فیلم‌های سینمایی رخ می‌دهند، بلکه همان‌گونه که پیش از این هم اشاره کردیم، بازی‌های رایانه‌ای نیز یکی از رسانه‌هایی هستند که به سهم خود نقش مهمی در پیشبرد این روایت راهبردی ایالات متحده داشته‌اند. استفاده ارتش ایالات متحده از بازی‌های رایانه‌ای، نشانگر استفاده از فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای برای اشاعه ایدئولوژی دولت به‌عنوان جزئی از کمپین ارتباطاتی راهبردی ایالات متحده است (Nieborg, 2006).

می‌توان گفت معروف‌ترین مثال این استفاده، در بازی ارتش آمریکا^۱ مشاهده می‌شود. این بازی که اولین نسخه آن در سال ۲۰۰۲ روانه بازار شد و تا امروز بیش از ۴۰ نسخه و به‌روزرسانی از آن منتشر شده است، بازی رسمی ارتش آمریکا است که به‌صورت رایگان در اختیار مخاطبین قرار گرفته است؛ و علاوه بر دارا بودن نقش استخدام‌گری برای ارتش آمریکا، جوابیه‌ای رسمی به این پرسش می‌دهد که ارتش آمریکا چگونه و چرا می‌جنگد. سؤال مهم چرایی جنگیدن ارتش آمریکا در این بازی این‌گونه پاسخ می‌گیرد:

«ارتش ایالات متحده اساساً برای دفاع از آزادی وجود دارد و اعمال زور در جنگ‌ها بخشی

مهم از این دلیل وجودی است» (Nieborg, 2009: 64).

این بازی تبدیل به یکی از ابزارهای قوی انتقال ایدئولوژی و سیاست خارجی ارتش ایالات متحده به مخاطبان شده است و به شهروندان غیرآمریکایی نشان می‌دهد که ارتش ایالات متحده یک نیروی تمرین‌دیده و حرفه‌ای است و آماده جنگیدن با «دشمنان آزادی» است. دشمنانی که در بسیاری از نسخه‌های این بازی همان تروریست‌های مسلمان در کشورهای خاورمیانه هستند.

بازی‌های رایانه‌ای فراوانی که در این سبک تولید شده و به ژانر «تیراندازی تاکتیکال»^۱ تعلق دارند، همگی نبردهایی دشوار را به تصویر می‌کشند که در آنها دنیایی پر از تیرگی در نهایت همان‌گونه که گفته شد به تولد نظم جدید در دنیایی روشن با غلبه بر اهریمنانی خاورمیانه‌ای که دنیا را به چالش کشیده‌اند، منتهی می‌شود، اما به نظر می‌رسد این انتها تنها در این بازی‌ها رخ می‌دهد و در دنیای واقعی انتهای برای این غیریت‌سازی متصور نبوده و ما در یک جنگ ابدی^۲ قرار داریم (Höglund, 2008). هنگام صحبت از مفاهیم «استعمار نو» و «شرق‌شناسی نو» که توسط ایالات متحده آمریکا مطرح شد، این بازنمایی از خاورمیانه دارای ضرورت است. با به تصویر کشیدن خاورمیانه به‌عنوان جبهه‌ای که عمدتاً توسط مردان تروریست تصرف شده و ارتش آمریکا (و همچنین به لطف فناوری بازی‌های رایانه‌ای هر بازیکنی از این بازی‌ها) می‌تواند در یک جنگ ابدی و تطهیربخش در آنجا درگیر شود، در نهایت دنیای تصویرشده به همان چیزی شباهت پیدا می‌کند که توسط جرج بوش اندکی پس از یازده سپتامبر بیان شد، دنیایی که در آن تنها راه برای «شکست دادن تروریسم به‌عنوان یک تهدید برای سبک زندگی آمریکایی این است که آن را در همان‌جایی که رشد پیدا می‌کند، متوقف و محو و نابود کرد» (Bush, 2001). این جنگ ابدی با تروریسم در یک دوره با عراق، زمانی با افغانستان، زمانی با داعش و... مصداق می‌یابد، اما همیشه جایی «در آن دورها» و در دنیای غیرمتمدنی که بالاخره روزی به تمدن خواهد پیوست، جریان دارد و پایانی برای آن متصور نیست.

بازی‌های جنگی تاکتیکال نیز بر همین منوال خاورمیانه را به‌عنوان جبهه‌ای ابدی به تصویر می‌کشند که در آن درگیری بین دموکراسی آمریکایی و تروریسم بنیادگرایانه اسلامی به‌شکل بی‌پایانی در حال وقوع است. در واقع، بازیکن نیز با روبه‌رو شدن با این تصویرسازی، می‌داند که با ادامه این جنگ بی‌پایان در خاورمیانه، دشمن در خانه خویش محبوس می‌شود و نمی‌تواند به «دنیای متمدن» و خانه او نزدیک شود. این بهترین دلیل برای ادامه داشتن جنگ است. این بازنمایی از جهان اسلام از طریق «کلیشه‌های شرق‌شناسانه» را باید عملاً عامل شکل‌گیری این دیدگاه دانست که اسلام یک نوع «تهدید» یا «چالش نظامی و امنیتی» برای غرب است. این در

۱ زیرژانری از بازی‌های تیراندازی که هم شامل بازی‌های اول‌شخص و هم سوم‌شخص می‌شوند. این بازی‌ها نبردهای واقعی را شبیه‌سازی کرده و بنابراین داشتن توجه و به کار بردن تاکتیک‌های صحیح جنگی در آن‌ها از اهمیت بیشتری برخوردار است.

حالی است که بر اساس آمارهای مرکز داده جهانی تروریسم^۱ بالاترین میزان قربانیان تروریسم در دنیا را با اختلاف خود مسلمانان تشکیل می‌دهند (Herrera, 2019)، اما واقعیت سیاسی «دیگر شرقی» از طریق انگاره‌های تقلیل‌گرایانه نسبت به جهان اسلام به هیچ وجه به این موضوع نپرداخته و به‌گونه‌ای موضوع را روایت می‌کند که در دیدگاه غیر قابل تغییر غرب نسبت به شرق ریشه دارد.

بازی‌های رایانه‌ای با محور روایت راهبردی «مبارزه با تروریسم»، به‌شکلی ایدئولوژیک در پی خلق استراتژی‌هایی است تا کنش فرد را در درون فضاهای کاملاً شبیه‌سازی شده و واقعی از جنگ میان نیروهای صلح و تروریسم قرار دهد. در واقع، این بازی‌ها فراتر از یک سرگرمی صرف و خاص، در پی اعمال ساختاری گفتمانی/ایدئولوژیک هستند (احمدرش و دیگران، ۱۳۹۲: ۱۰۶). روایت‌های راهبردی که توسط این بازی‌ها بیان می‌شوند تنها محدود در چارچوب‌های مرزی ایالات متحده نمی‌مانند و از مرزهای دنیای غرب نیز عبور می‌کنند. بنابراین این بازی‌ها نیز مانند فیلم‌های هالیوودی مرزهای دولت - ملت‌های مختلف را در نور دیده و به موازات سرگرمی، به‌مثابه وسیله‌ای برای تولید رضایت جهانی از طریق آنچه که می‌توان آن را به روشنی شرق‌شناسی نوین آمریکایی خواند عمل می‌کنند. موضوعی که با توجه به تعاریف مطرح‌شده، مثالی بسیار خوب از ارتباط راهبردی ایالات متحده و بنابراین استعمار نو توسط دنیای غرب است. همین روایت راهبردی است که این تحقیق با بررسی بازی‌های ذکرشده در جستجوی آن است.

روش پژوهش

در این پژوهش، آنچه در زمینه نگاه به شرق در بازی‌های رایانه‌ای نبرد با تروریسم مطرح شد، توسط تحلیل مضمون مورد بررسی قرار خواهد گرفت. برای این منظور، چهار بازی «هسته اسپلینتر: لیست سیاه»، «میدان نبرد»^۳، «مدال افتخار: جنگجو» و «ندای وظیفه: جنگ‌افزار مدرن» که به ترتیب در سال‌های ۲۰۱۳، ۲۰۱۱، ۲۰۱۲ و ۲۰۱۹ تولید شده‌اند، به‌عنوان نماینده این بازی‌ها در این ژانر مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

در اینجا لازم به ذکر است که امکان به‌کارگیری روش‌های مختلف تحلیل متن برای متون تعاملی به‌طور کلی و بازی‌های رایانه‌ای به‌طور خاص، مورد بررسی فراوان قرار گرفته است. در اینجا این چالش به دو شیوه مدیریت شده است؛ اول بازی‌های مورد بررسی در دسته‌بندی دوگانه

بارت^۱ از متون به متون خوانا و نویسا (Osborne, 2001: 254) بیشتر متونی نویسا هستند، به این معنا که عمده معنای آنها در نزد نویسنده شکل گرفته و مخاطب امکان مانور کمتری در استراتژی‌های اتخاذ شده توسط نویسنده دارد. این همان تقسیم‌بندی است که یول^۲ (2002) نیز از آن به عنوان بازی‌های سلسله^۳ و نوپیدایش^۴ یاد می‌کند. پس ما به دنبال بازی‌هایی از نوع سلسله یا همان متون نویسا هستیم که قابلیت روایت‌گویی را به روش‌های مختلفی در خود دارند. ثانیاً در رجوع به بازی‌ها و استخراج محتوای آن، از چارچوب‌هایی صوری چون ابعاد درگیری روایی^۵ گوردون کالیائ^۶ (2011; 2013) نیز استفاده شده است که علاوه بر روایت‌های از پیش نوشته شده به روایت‌های تعاملی که حاصل انواع تعامل بازیکن با بازی هستند نیز توجه دارند.

روش نمونه‌گزینی در این تحقیق از نوع هدفمند و غیر احتمالی است و محقق از بین موارد موجود، آنهایی را انتخاب کرد که به فهم گسترده‌تر این میدان و تیپ‌های متنوع‌تر این محصولات یاری برسانند. نمونه‌گیری نظری معمولاً پایه راهبردهای مختلف انتخاب نمونه در نظریه‌مبنایی است که در آن نظریه در حال تدوین به ما جهت انتخاب نمونه‌های مورد بررسی را نشان می‌دهد. در این مسیر ما نمونه‌ها را بر اساس میزان روشنایی بخشی احتمالی آنها برای نظریه‌ای که در حال تدوین است، انتخاب می‌کنیم. نحوه این انتخاب می‌تواند به طرق مختلفی صورت گیرد. یکی از روش‌های نمونه‌گزینی هدفمند به این طریق، استفاده از نمونه‌های حداکثری^۷ است، به این معنا که به منظور مطالعه یک پدیده، نمونه‌های موفقیت‌آمیز آن برگزیده و تحلیل می‌شوند و بنابراین به کمک موارد حداکثری از میدان مورد مطالعه به منزله یک کل درکی حاصل می‌شود (فلیک، ۱۳۸۸: ۱۳۸ - ۱۴۳). بر همین اساس، تلاش شد تا موارد گویا از محصولات موجود در جامعه ذکر شده انتخاب شود تا بتوان با یافتن الگوهای مشترک این محصولات دارای ابعاد متفاوت و همچنین تفاوت‌های معنادار آنها، به تحلیلی بهتر دست پیدا کرد.

این روش کار در واقع، نمایانگر این است که این پژوهش در ذیل رهیافت مطالعه موردی تجمعی^۸ (Goddard, 2010: 163 - 165) قرار می‌گیرد. این گونه مطالعه، شامل مطالعه بیش از

1 Roland Barthes

2 Jesper Juul

3 Games of Progression

4 Games of Emergence

5 Narrative Engagement

6 Gordon Calleja

7 Extreme

8 Collective Case Study

یک مورد از یک پدیده می‌باشد که هر مورد می‌تواند از لحاظ فیزیکی یا منطقی با دیگر موارد مرتبط باشد. این طراحی تحقیق برای بررسی عمیق مواردی محدود به کار می‌رود که از لحاظ جنبه‌ای خاص یا گونه‌ای شباهت با همدیگر در ارتباط هستند. نکته مهم در این گونه تحقیق این است که موارد مورد بررسی باید شباهتی خاص را بین خود به اشتراک گذارند، وگرنه مطالعه تجمعی آنها سودی نخواهد داشت. در این گونه از تحقیق محقق به دنبال شباهت‌ها و عمومیت‌های بین موارد مورد بررسی است. این موارد با توجه به ویژگی‌های مشترکشان که محقق علاقه‌مند به بررسی آنهاست تحدید می‌شوند.

علی‌رغم اینکه تمرکز اصلی این گونه تحقیق بر روی مجموعه و کلیت موارد است، اما هر مورد به صورت جداگانه به شیوه‌ای عمیق مورد بررسی قرار می‌گیرد. بررسی کامل و دقیق هر مورد یکتا درون مجموعه موارد ضروری است و رسیدن به نتیجه تجمعی از همگی موارد، موجب نمی‌شود که فهم عمیق هر مورد یکتا به حاشیه رانده شود. در این نوع مطالعه، حداقل سه مورد دارای جنبه‌های مشترک مورد بررسی قرار می‌گیرند. غنای داده‌ها و قابلیت فهم عمیق پدیده‌ها در زمینه خویشتن از مزیت‌های به‌کارگیری چنین روشی در تحقیق است. تحلیل نهایی در چنین تحقیق‌هایی از بررسی تفریدی موارد فراتر رفته و راجع به مجموعه موارد به‌عنوان یک کلیت، ارائه می‌شود. در واقع، انگیزه اصلی برای انجام یک مطالعه موردی تجمعی، انجام مقایسه‌های بین موردی از یک پدیده و استخراج تعمیم‌هایی از بین آنهاست تا بتوان آن پدیده را به صورت عمیق از زوایای مختلف فهم کرد.

در این پژوهش نیز چهار محصول با مضمون نبرد با تروریسم در ژانر تیراندازی تاکتیکی جهت تحقیق انتخاب شد. فرایند تکمیل انتخاب چهار بازی به صورت موازی با کدگذاری اولیه محصولات پیش رفت و نیازمندی‌های کار نیز در انتخاب محصولات بعدی به پژوهشگر یاری رساند. همگی این محصولات، از مهم‌ترین، با کیفیت‌ترین و گویاترین محصولاتی هستند که در چارچوب بازی‌های تاکتیکی نظامی تولید شده و همچنین دو مورد آن به صورت مستقیم به تقابل با جمهوری اسلامی ایران و خطرات ناشی از آن می‌پردازند.

در نهایت در مجموع این چهار محصول، معادل ۱۸ ساعت و ۳۱ دقیقه و ۳۰ ثانیه ویدئوی گیم‌پلی را تشکیل دادند که مواد خام مورد بررسی این محصولات را تشکیل دادند. همان‌گونه که پیش از این نیز ذکر شد، روش اصلی تجزیه و تحلیل این محتوا نیز در این تحقیق تحلیل مضمون بوده است. در واقع، متون مورد بررسی، به شیوه استقرایی کدگذاری شده، کدها صورت

مداوم مقایسه و بازآرایی گردیده، کدها به سمت مقولات متمرکز شده و اولویت‌بندی و مرتب‌سازی شده‌اند تا در نهایت بتوان مقولات (مفاهیم) محوری که بقیه مقولات حول آنها می‌چرخند را شکل داده و در نهایت به روایت راهبردی مد نظر دست یافت.

لازم به ذکر است مضامین به صورت مکرر در طول تحقیق کم و زیاد شده، با هم ترکیب و یا دچار حذف شده و همچنین جایگاه گزاره‌ها ذیل مضامین نیز با پیشروی در بازی‌ها و به موازات همین موضوع، دچار تغییر و تحولات شده است. تمامی این موارد، لازمه طبیعی هرگونه کدگذاری استقرایی می‌باشد. پس از اتمام این مرحله در کار، در مجموع تعداد ۱۰۳۰ «گزاره» ذیل مضامین تولید شد که به‌طور میانگین برابر ۲۵۸ مورد برای هر بازی را شامل می‌شود. همچنین مضامین نهایی تثبیت‌شده نیز به ۳۷ عدد رسید.

یافته‌های پژوهش

معرفی چهار بازی

بازی هسته اسپلینتر: لیست سیاه ششمین عنوان از سری فرنچایز محبوب هسته اسپلینتر است که توسط یوبی‌سافت^۱ و در زیرژانر مخفی‌کاری^۲ منتشر می‌شود. این سری بازی متمرکز بر بر یک مأمور هسته اسپلینتر با نام سم فیشر^۳ می‌باشد. پروژه هسته‌های اسپلینتر یک پروژه عملیات سیاه^۴ است که توسط آژانس امنیت ملی آمریکا^۵ تحت برنامه جامع اشلون سوم^۶ راه‌اندازی شده است. مأموران منفرد بسیار کارکننده امنیتی که به هر کدام از آنها یک «هسته اسپلینتر» گفته می‌شود از طریق نفوذ در اهداف مختلف سعی در به‌دست آوردن اطلاعات حیاتی دارند که در نبرد با تروریسم به یاری ایالات متحده می‌آید. وجه مشخصه این پروژه، وجود هسته‌های اسپلینتر بسیار کارکننده به‌همراه فناوری‌های بسیار پیشرفته و نوظهور مبتنی بر اطلاعات است. در واقع، سم فیشر نیز اولین فردی بود که به عضویت این پروژه درآمد.

1 Ubisoft

2 Stealth

3 Sam Fisher

۴ Black Operation – عنوانی که بر پروژه‌ها و عملیات‌های مخفی دولت‌ها و سازمان‌های نظامی اطلاق می‌شود.

ویژگی اصلی یک عملیات سیاه، پنهانی بودن و غیر قابل نسبت دادن آن به سازمان مجری آن است.

5 National Security Agency (NSA)

۶ 3rd Echelon – برنامه‌ای که با همکاری شعبه‌های مختلف آژانس امنیت ملی آمریکا به طور کلی با هدف جمع‌آوری اطلاعات مخفی از طریق نفوذ فیزیکی در اهداف مختلف راه‌اندازی شد.

شروع بازی لیست سیاه که ششمین عنوان از سری هسته اسپلینتر است، هم‌زمان با راه‌اندازی اشلون چهارم^۱ دو سال پس از انحلال اشلون سوم به‌دست رئیس‌جمهور آمریکا پاتریشیا کالدول^۲ می‌باشد. در واقع، در طول بازی، بازیکنان کنترل سم فیشر را به عهده گرفته و وظیفه متوقف ساختن گروه تروریستی «مهندسان»^۳ که قصد آسیب رساندن به ایالات متحده را دارند به پیش می‌برند. این گروه با رهبری مجید صدیق از آمریکا می‌خواهد که تمام پایگاه‌های نظامی خود در ۱۵۳ کشور دنیا را جمع‌آوری کند و اشلون چهارم، مأمور متوقف ساختن و نابودی این گروه است.

بازی میدان نبرد ۳: دوازدهمین بازی از سری بازی‌های فرنچایز میدان نبرد است که توسط استودیو داپس^۴ تولیدشده و الکترونیک‌آرتز^۵ آن را منتشر می‌سازد. تا کنون در مجموع ۱۶ شماره از این فرنچایز، تولید شده که آخرین آن در سال ۲۰۱۸ بوده است.

شماره‌های مختلف این سری بازی بر موضوعاتی چون جنگ جهانی، جنگ ویتنام، جنگ با چین و جنگ با تروریسم و اسلام افراطی تمرکز دارد. این شماره از بازی بیشتر متمرکز بر ایران و خطر ادعایی این بازی از تروریسم ناشی از آن است. قهرمان اصلی بازی که کنترل آن در دستان ماست، گروه‌بان هنری بلک‌برن است که یک سرباز از ارتش تفنگداران نیروی دریایی آمریکا است و در کنار آن در بخش‌هایی از بازی، کنترل افرادی چون گروه‌بان میلر، ستوان هاوکینز نیز در اختیار داریم. این نیروها با نیروهای بی. ال. آر^۶ که یک گروه شبه‌نظامی ایرانی به رهبری البشیر و سلیمان است در حال نبرد هستند و در تلاش برای جلوگیری از اقدام آنها برای عملیات تروریستی هسته‌ای در پاریس و نیویورک می‌باشند.

بازی ندای وظیفه: جنگ‌افزار مدرن در سال ۲۰۱۹ روانه بازار شده و آخرین شماره از سری بازی‌های فرنچایز ندای وظیفه و همچنین زیرمجموعه جنگ‌افزار مدرن آن می‌باشد. این بازی توسط استودیو اینفینیتی‌وارد^۷ تولید شده و اکتیویژن^۸ آن را در بازار منتشر ساخته است. در مجموع این بازی شانزدهمین بازی از سری بازی‌های ندای وظیفه بوده و همچنین یک

1 Fourth Echelon
2 Patricia Caldwell
3 Engineers
4 DICE
5 Electronic Arts
6 PLR
7 Infinity Ward
8 Activision

بازراه‌اندازی^۱ از سری جنگ‌افزار مدرن است. این سری از بازی‌های ندای وظیفه به‌طور مشخص به جنگ‌های جدید دنیای غرب با تروریسم می‌پردازند.

این شماره از بازی، به‌طور عمده به نبرد با گروه تروریستی القتله^۲ به رهبری فردی با نام عمر سلیمان^۳ و نام رمز «وولف»^۴ و همچنین روسیه، توسط افسران سیا و اس. ای. اس^۵ با همراهی شورشیانی از کشور مبدأ که اورزیکستان^۶ نام دارد (با نام جبهه‌التحریر اورزیکستان^۷) می‌پردازد. به نظر می‌رسد این کشور خیالی، تمثیلی از کشور سوریه باشد. همچنین جبهه‌التحریر نیز خیلی بیشتر از آنی به‌وای. پی. جی^۸ شباهت دارد که بتوان آن را تصادفی دانست.

مضامین و روایت راهبردی

با تحلیل مضمون این چهار بازی، یافته‌ها ذیل ۳۷ مضمون مشخص دسته‌بندی شدند که در همه بازی‌ها و یا در اکثریت آنها بدان اشاره شده است. لازم به ذکر است این مضامین با بازآرایی و تغییرات زیاد در طول پژوهش به‌شکل کنونی درآمده و معیارهای کار تحلیل مضمون در مورد آن به انجام رسیده است. بیش از چهار بار مرور کامل محصولات با مکث و تأمل فراوان صورت پذیرفته است و مضامین در یک روند افزایشی و سپس کاهش‌یابنده به شکل‌های نهایی آن درآمدند. این مضامین در ماتریس مفاهیمی که ارائه می‌شود به چهار دسته مفهومی تقسیم شدند. در واقع، قدم بعد از استخراج مضامین، ماتریس مفاهیم است که تلاش می‌کند در یک جمع‌بندی از مضامینی که به‌شیوه استقرایی در این بازی‌ها تولید شده‌اند و تولید انتزاعی سطح بالاتر، ما را آماده تولید یک روایت راهبردی که سطح نهایی نظم‌بخشی و انتزاع تحقیق ماست سازد.

همان‌طور که در مورد خود مضامین تولیدشده ذیل بازی‌ها بیان شد، در تولید دسته‌های مفهومی نیز مطابق توصیه رویکرد کیفی، با رفت و برگشت‌های فراوان و دسته‌بندی‌های مختلف، نهایتاً چهار دسته مفهومی از مضامین تدوین شده است که در ادامه ارائه می‌شود.

۱ Reboot - به معنای در نظر نگرفتن تمامی اتفاقات و رخداد‌های قبلی و خلق دوباره شخصیت یا دنیا و بازسازی داستان آن

۲ Al-Qatala

۳ Omar Sulaman

۴ The Wolf - گرگ

۵ SAS - یک نیروی ویژه مبارزه با تروریسم در انگلستان

۶ Urzikstan

۷ Urzikstan Liberation Force

۸ YPG - یگان‌های مدافع زنان کرد در سوریه که یک گروه شبه‌نظامی در منطقه موسوم به رोजاوا است.

دسته اول مضامینی است که به معرفی طرفین نبرد با تروریسم (تروریست و مبارز با تروریسم) می‌پردازد و ویژگی‌های ظاهری و شخصیتی هرکدام را برمی‌شمارد. این دسته از مفاهیم خود به دو زیردسته ۱- معرفی تروریست‌ها و ۲- معرفی نیروهای ضدتروریسم تقسیم می‌شود. مضامینی از بازی‌های مختلف که می‌توانند ذیل این دسته مفهومی قرار گیرند، موارد زیر می‌باشند:

مبارز با تروریسم غربی است؛

تروریست شرقی است؛

تعلق تروریست به جغرافیای خاورمیانه؛

نمادهای تصویری خاورمیانه؛

جهان خراب، کشیف، بی‌قانون و عقب‌مانده تروریست‌ها؛

زبان عربی و فارسی تروریست‌ها؛

اسامی اسلامی تروریست‌ها؛

چهره و پوشش اسلامی تروریست‌ها؛

خانواده‌دوستی مبارز با تروریسم؛

وظیفه‌شناسی مبارز با تروریسم؛

تمدن و انسانیت مبارز با تروریسم در برابر شهروندان مقابل قساوت و بربریت تروریست در برخورد با شهروندان؛

تمدن و انسانیت مبارز با تروریسم با دوستان مقابل قساوت و بربریت تروریست در برابر دوستان؛

تمدن و انسانیت مبارز با تروریسم در برابر دشمن مقابل قساوت و بربریت تروریست در برخورد با دشمن؛

کهن‌الگوهای رسانه‌ای تروریسم؛

شجاعت و از جان گذشتگی مبارز با تروریسم مقابل بزدلی و ضعف تروریست؛

تعریف تروریست به‌عنوان تنها هدفی برای کشتن مقابل تعریف مبارز با تروریسم به‌عنوان انسانی با ارزش جانی بسیار بالا.

در جدول ۱ ماتریس مفاهیم این دسته مفهومی ذکر شده است.

جدول ۱ - معرفی طرفین نبرد با تروریسم

مضمین	مضمون تجمیعی	دسته مفهومی	
تروریست شرقی است	ویژگی‌های ظاهری تروریست	معرفی طرفین نبرد با تروریسم	
تعلق تروریسم به جغرافیای خاورمیانه			
نمادهای تصویری خاورمیانه			
جهان خراب، کثیف، بی‌قانون و عقب‌مانده تروریست‌ها			
زبان عربی و فارسی تروریست‌ها			
اسامی اسلامی تروریست‌ها			
چهره و پوشش اسلامی تروریست‌ها			
قساوت و بربریت تروریست در برخورد با شهروندان			
قساوت و بربریت تروریست در برابر دوستان			
قساوت و بربریت تروریست در برخورد با دشمن			
کهن‌الگوهای رسانه‌ای تروریسم	ویژگی‌های شخصیتی تروریست	معرفی طرفین نبرد با تروریسم	
بزدلی و ضعف تروریست			
تعریف تروریست به‌عنوان تنها هدفی برای کشتن			
مبارز با تروریسم غربی است			ویژگی‌های ظاهری نیروی ضدتروریسم
تمدن و انسانیت مبارز با تروریسم در برابر شهروندان			
تمدن و انسانیت مبارز با تروریسم با دوستان			ویژگی‌های شخصیتی نیروی ضد تروریسم
تمدن و انسانیت مبارز با تروریسم در برابر دشمن			
خانواده‌دوستی مبارز با تروریسم			
وظیفه‌شناسی مبارز با تروریسم			
شجاعت و از جان گذشتگی مبارز با تروریسم			
تعریف مبارز با تروریسم به‌عنوان انسانی با ارزش جانی بسیار بالا			

مفهوم دوم شامل مضامینی است که به معرفی میزان قدرت هر کدام از اطراف معرفی شده و دلایل و اشکال آن می‌پردازد. این دسته نیز مجدداً در نسبت با تعریف قدرت تروریست‌ها و قدرت نیروهای ضدتروریست به دو زیربخش تقسیم می‌شود. مضامین موجود در این دسته مفهومی نیز شامل موارد زیر می‌باشند:

قدرت بالای تروریسم؛
 نفوذ تروریست‌ها در جبهه مبارزه با تروریسم؛
 ابزار تروریست یا دزدی است یا از روسیه خریده شده است؛
 حضور روسیه در پشت پرده؛
 قرار داشتن کل جهان زیر سیطره اطلاعاتی و نظامی آمریکا و غرب؛
 عامل تعیین‌کننده و نجاتگر دنیا: ورود قهرمانانه آمریکا؛
 فناوری برتر آمریکا؛
 کشتن بدون دخالت دست.
 در جدول ۲ ماتریس مفهومی این دسته نیز ذکر شده است.

جدول ۲ - قدرت طرفین نبرد با تروریسم

مضمین	مضمون تجمیعی	دسته مفهومی
نفوذ تروریست‌ها در جبهه مبارزه با تروریسم	قدرت بالای تروریست‌ها	دسته مفهومی مبارزه با تروریسم
ابزار تروریست یا دزدی است یا از روسیه خریده شده است		
حضور روسیه در پشت پرده		
قرار داشتن کل جهان زیر سیطره اطلاعاتی و نظامی آمریکا و غرب	قدرت برتر نیروهای ضدتروریست	
عامل تعیین‌کننده و نجاتگر دنیا: ورود قهرمانانه آمریکا		
فناوری برتر آمریکا		
کشتن بدون دخالت دست		

دسته مفهومی سوم مضامین شامل مضامینی است که نشانگر چرایی و چگونگی مبارزه ما با تروریسم هستند. برخی از مضامین این دسته مفهومی نیز خود زیرمجموعه‌هایی را تشکیل می‌دهند که ذیل این مفهوم قرار می‌گیرند.

طرح و رد روایت‌های موازی؛

قریب‌الوقوع بودن تهدید در سرزمین آزادی و تمدن؛

خرد کردن تروریست به خاطر آنچه که هست؛

نقش مهم هوش و اطلاعات در نبرد با تروریسم؛

لزوم حمله پیشگیرانه در خاک دشمن؛

نسبی شدن قانون و اخلاق برای رسیدن به هدف شکست تروریسم؛

آمریکا، حامی مبارزان با تروریسم در سرتاسر جهان؛
 جواز عاملیت بر علیه هموطن با هدف مبارزه با تروریسم؛
 نبرد جبهه غرب با تروریسم، نه آمریکا به تنهایی؛
 لزوم مشارکت روسیه در جنگ با تروریسم.
 در جدول ۳ ماتریس مفهومی این دسته درج شده است.

جدول ۳ - چرایی و چگونگی مبارزه با تروریسم

مضمین	مضمون تجمیعی	دسته مفهومی	
طرح و رد روایت‌های موازی	چرا با تروریسم	چرایی و چگونگی مبارزه با تروریسم	
قربالوقوع بودن تهدید در سرزمین آزادی و تمدن	می‌جنگیم		
خرد کردن تروریست به‌خاطر آنچه که هست	چگونگی مبارزه با تروریسم می‌جنگیم		
نقش مهم هوش و اطلاعات در نبرد با تروریسم			
لزوم حمله پیشگیرانه در خاک دشمن			
نسبی شدن قانون و اخلاق برای رسیدن به هدف شکست تروریسم			
آمریکا، حامی مبارزان با تروریسم در سرتاسر جهان			همکاری بین‌المللی در مبارزه با تروریسم
جواز عاملیت بر علیه هموطن با هدف مبارزه با تروریسم			
نبرد جبهه غرب با تروریسم، نه آمریکا به تنهایی			
لزوم مشارکت روسیه در جنگ با تروریسم			

در نهایت دسته مفهومی چهارم مضامین نیز، مواردی هستند که به نتایج نبرد با تروریسم می‌پردازند و به این موضوع اشاره دارند که غرب نهایتاً پیروز این مبارزه است. غرب، پیروز نهایی جنگ با تروریسم؛
 نتیجه جنگ با تروریسم، جلوگیری از جنگ بزرگ؛
 این جنگ پایان ندارد...
 در جدول ۴ این دسته مفهومی نیز به تصویر درآمده است.

جدول ۴ - نتیجه نبرد با تروریسم

مضمین	دسته مفهومی
غرب، پیروز نهایی جنگ با تروریسم	نتیجه نبرد با تروریسم
نتیجه جنگ با تروریسم، جلوگیری از جنگ بزرگ	
این جنگ پایان ندارد...	

جمع‌بندی دسته‌های مفهومی بالا را می‌توان به شکل زیر ارائه کرد: دسته مفهومی اول با عنوان «معرفی طرفین نبرد با تروریسم» شامل مضامینی است که به معرفی طرفین نبرد با تروریسم (تروریست و مبارز با تروریسم) می‌پردازد و ویژگی‌های ظاهری و شخصیتی هر کدام را برمی‌شمارد. این مضامین مبارز با تروریست را فردی غربی (آمریکایی یا انگلیسی) برآمده از دنیای مدرن و تروریست را فردی شرقی و خاورمیانه‌ای در جهانی کثیف و بی‌قانون و عقب‌مانده معرفی می‌کنند. اسامی اسلامی، پوشش و چهره شرقی و اسلامی وجه مشخصه ظاهری تروریست است.

مبارز با تروریست، فردی وظیفه‌شناس، خانواده‌دوست، دلسوز به شهروندان و غیرنظامیان، منصف در برخورد با دشمن و مهربان با همزمان خود می‌باشد که جان او از ارزش بسیار بالایی برخوردار است. در برابر تروریست فردی قسی‌القلب در برابر شهروندان و غیرنظامیان، به غایت خشن در برابر غربی‌های مبارز با تروریسم و خشن و بی‌رحم در برابر دوستان خود می‌باشد. در واقع، تروریست فردی بی‌ارزش و تنها هدفی برای کشتن است که در جنگ با تروریسم باید او را از روی زمین حذف کرد.

دسته مفهومی دوم با عنوان «قدرت طرفین مبارزه با تروریسم» شامل مضامینی است که به معرفی میزان قدرت هر کدام از اطراف معرفی شده و دلایل و آشکال قدرت آن دسته می‌پردازد. در اینجا مشاهده می‌شود که تروریست آنچنان ضعیف نیست و دارای قدرت بالایی است و غلبه بر او همیشه با دشواری همراه است. همچنین تروریست‌هایی وجود دارند که در جبهه مبارزه با تروریسم نفوذ کرده و از پشت خنجر می‌زنند. این تروریست‌ها هم از لحاظ تجهیزات نظامی و هم همکاری در نبرد، پشتیبانی پشت صحنه روس‌ها را به همراه خود دارند و تلاش می‌کنند با استفاده از این پشتیبانی به پیروزی دست یابند. در برابر، کل جهان زیر سیطره اطلاعاتی و نظامی ایالات متحده است که همواره با ورودهای قهرمانانه و حماسی خود به جنگ‌ها، مسیر هر جنگی را عوض می‌کند. آمریکا به کمک قدرت فناوری برتر خود به هر جنگی وارد می‌شود تا بتواند بر قدرت تروریست‌ها غلبه کند.

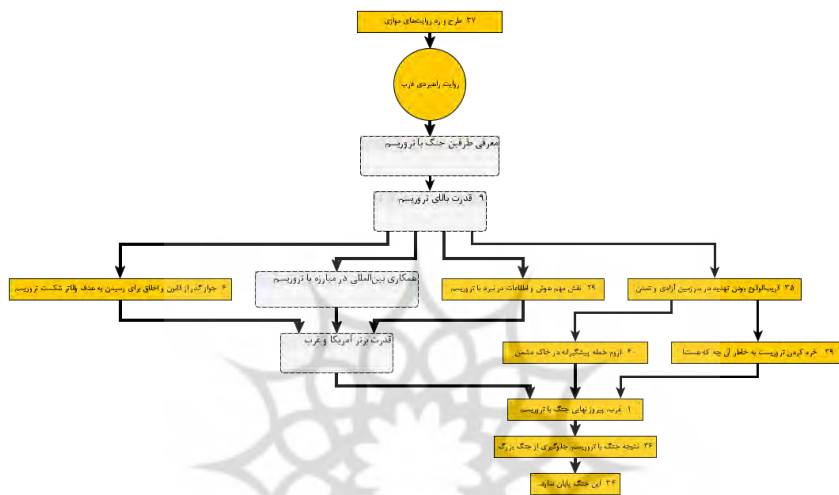
دسته مفهومی سوم یعنی «چرایی و چگونگی مبارزه با تروریسم» شامل مضامینی است که نشانگر دلایل و چگونگی مبارزه با تروریسم هستند. در این دسته از مضامین، مشاهده می‌شود که علاوه بر طرح کردن و رد روایت‌های موازی که تروریست‌ها از جنگشان بازگو می‌کنند، در ابتدا بیان می‌شود که ایالات متحده چرا می‌جنگد. در واقع، دلیل این نبرد، قریب‌الوقوع بودن

تهدید عملیات‌های تروریستی مختلف در خاک کشورهای غربی است. بنابراین ایالات متحده در یک جنگ پیشگیرانه، وارد سرزمین‌های خاورمیانه می‌شود تا تروریسم را در مبدأ از بین ببرد. هوش و اطلاعات نظامی در این نبرد، نقش مهمی ایفا می‌کند. همچنین در بسیاری از موارد، برای رسیدن به هدف والاتر؛ شکست دادن تروریسم، گذر از قانون و اخلاق در این جنگ مورد قبول است. علاوه بر آن، آمریکا در مبارزه با تروریسم حامیانی در سرتاسر دنیا دارد که به حمایت آنها برمی‌خیزد و آنها نیز با اختیار و علاقه فراوان برای پاک کردن لکه ننگ تروریسم از کشورشان با آمریکا همکاری می‌کنند. حتی روسیه نیز در نهایت برای حفظ خود مجبور است که با جبهه غرب همکاری نماید.

در نهایت دسته آخر مفاهیم یعنی «نتیجه نبرد با تروریسم»، مضامینی هستند که به نتایج نبرد با تروریسم می‌پردازند. در این خوشه، مشاهده می‌شود که پیروز نهایی جنگ با تروریسم، آمریکا و دنیای غرب است. این پیروزی به‌دست می‌آید و نتیجه آن جلوگیری از جنگی بزرگ‌تر در ابعاد جنگ جهانی است. در واقع، تنها با استمرار جنگ با تروریسم است که می‌توان وضعیت را به‌گونه‌ای حفظ کرد که منجر به جنگ جهانی نشود. این موضوع نیروهای ضدتروریسم را در وضعیتی قرار می‌دهد که درگیر جنگی بی‌پایان برای حفظ وضع موجود و در نعلتیدن به جنگی بزرگ‌تر می‌شوند.

نهایتاً با جمع‌بندی مضامین پیش‌گفته و بررسی روابط علی و معلولی و یافتن مضامین محوری‌تر به نموداری می‌رسیم که می‌توان گفت روایت راهبردی این بازی‌ها و نظریه مبنایی ما را تشکیل می‌دهند. آنچه در اینجا به‌عنوان فرایند کلی بازی‌های نبرد با تروریسم در نمودار ۱ ترسیم شده است، از جمع‌بندی مضامین بازی‌های بررسی‌شده و دسته‌های مفهومی آنها و یافتن روابط روایی و تقدم و تأخر روایی بین آنها تلخیص شده است. در واقع، سعی شده به‌وسیله الف) اشاراتی که در خود بازی‌ها به ارتباط بین مفاهیم وجود دارد و ب) ارتباطات منطقی که با مرور چندین باره و مقایسه تطبیقی مضامین و دسته‌های مفهومی حاصل شده است، شکل کلی روایت راهبردی در بازی‌های نبرد با تروریسم ارائه شود. این روایت که حاصل انتزاع از چند محصول بررسی‌شده است را می‌توان روایت راهبردی بازی‌های ویدئویی غربی در مبارزه با تروریسم عنوان کرد. با نگاهی دوباره به دسته‌های مفهومی استخراج‌شده مشاهده می‌شود که این دسته‌ها در روایت راهبردی به نمایش درآمده جایگذاری شده و مضامین دسته مفهومی «چرایی و چگونگی نبرد با تروریسم» به مانند چسبی عمل کرده‌اند که دسته‌های

مفهومی دیگر را در ارتباط با همدیگر قرار می‌دهند و ارتباط روایی بین آنها و خودشان را ایجاد می‌کنند. در ادامه، فرایند این روایت راهبردی تشریح می‌شود. این تشریح، نشان‌دهنده معنای نمودار به تصویردرآمده است و نشان می‌دهد روایت راهبردی نبرد با تروریسم به بیان موجز در بازی‌های ویدئویی تیراندازی تاکتیکال غربی چگونه بیان شده است.



نمودار ۱- روایت راهبردی بازی‌های غربی از نبرد با تروریسم

روایت راهبردی بازی‌های نبرد با تروریسم، روایت‌های موازی حریف را طرح و رد کرده و روایت راهبردی خود را به این شکل به پیش می‌برد: در نبرد با تروریسم، دو طرف «ما» و «آنها» یعنی «مبارزان غربی با تروریسم» و «تروریست‌های شرقی» وجود دارند که از کشورهای اسلامی خاورمیانه منشأ گرفته‌اند. این تروریست‌های شرقی به‌خاطر مواردی چون پشتیبانی تجهیزاتی و... روسیه، استفاده از اطلاعات و حتی نفوذشان در جبهه مبارزه با تروریسم دارای قدرتی نسبی بوده و دشمنی ضعیف نیستند، بنابراین غلبه بر آنها امری دشوار است؛ از طرفی این قدرت بالای تروریسم، تهدید آنها برای سرزمین آزادی و تمدن را نیز امری قریب‌الوقوع ساخته است و آنها در حال برنامه‌ریزی و انجام عملیات تروریستی در خاک کشورهای غربی هستند. بنابراین باید در نبردی پیشگیرانه به خاک تروریست (یعنی خاورمیانه) او را پیش از اینکه پایش به غرب برسد نابود سازیم؛ در واقع، تروریست شرقی به‌خاطر آنچه که هست (شرارت و قساوت و خیانت درونی) و آنچه قصد انجام آن را دارد (حملات به شهروندان بی‌گناه

کشورهای غربی)، لیاقت خردشدن توسط انسان مبارز با تروریست غربی را دارد. در این نبرد با تروریسم و به‌خاطر قدرتی که پیش از این ذکر شد تروریست دارای آن است، باید همکاری‌های بین‌المللی در مبارزه با تروریسم (اعم از همکاری کشورهای غربی، کمک گرفتن از آزادی‌خواهان کشور صادرکننده تروریسم و حتی در صورت لزوم همکاری با روسیه) صورت پذیرد. همچنین از اطلاعات نیز کمک گرفته و به‌خاطر قدرت بالای تروریسم، گاهی حتی مجبور می‌شویم از مرزهای قانونی و اخلاقی در مبارزه با تروریسم عبور کنیم تا به هدفی والاتر^۱ که نابودی تروریسم است، دست یابیم.

در نهایت این روش ذکرشده مبارزه با تروریسم، به‌خاطر قدرت بالای نظامی و فناورانه غرب که بسیار فراتر از آن چیزی است که تروریست‌ها دارند، در نهایت غرب را پیروز جنگ می‌سازد. مهم‌ترین نتیجه پیروزی در این جنگ نیز، پیشگیری از جنگی بزرگ‌تر است که در صورت وقوع همه جهان را در آتش خود خواهد سوزاند. بنابراین بایستی همواره به این جنگ با تروریسم ادامه داد تا وضعیت جهان در حالت کنونی آن نگاه داشته‌شده و صلح نسبی ادامه یابد. آنچه گفته شد، خلاصه روایت راهبردی دنیای غرب از مبارزه با تروریسم است که در نتیجه تحلیل مضامین این چهار بازی و تدوین روابط این مضامین با نظریه مبنایی صورت پذیرفته است و مصادیق آن به وفور در بازی‌های مورد بررسی دیده می‌شود.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

در نتیجه مسیر طی‌شده در این پژوهش، آنچه در این تحقیق نهایتاً به‌دنبال آن بودیم (یعنی روایت راهبردی غرب از نبرد با تروریسم) ارائه‌شده است. لازم به ذکر است جزئیات بسیار مفصل‌تر و ارجاعات فراوانی در بازی‌های مختلف برای این مضامین و روایت راهبردی وجود دارد که به دلیل محدودیت مقاله، در اینجا قابل ارائه نیستند. همچنین نمودار روایت راهبردی نیز در شکل گسترده خود، تمامی ۳۷ مضمون حاصل‌شده را در ذیل دسته‌های مفهومی خود نمایش می‌دهد که در ظرف مقاله قابلیت نمایش آن وجود ندارد.

در این مقاله، تلاش شده است همراه با تشریح فرایند دستیابی به مضامین، دسته‌های مفهومی و روایت راهبردی، برای غلبه بر محدودیت‌ها، کلیدی‌ترین و لب روایت راهبردی موجود در این بازی‌ها ارائه‌شده تا خواننده بتواند درک صحیحی از آن دریافت کند. در واقع، این

تعریف و بازنمایی خود و دیگری، فرایند و چگونگی این جنگ و نتایج آن، همگی در نگاه غربی روایت شده که توجیه‌گر شروع و ادامه همیشگی این جنگ در منطقه خاورمیانه است. در مقابل، اما مواردی چون تسلط به منابع انرژی و سیاست‌های نظامی‌گری^۱ و صهیونیستی ایالات متحده که متأثر از کمیته‌های کنش سیاسی^۲ مختلف در ایالات متحده آمریکاست، به هیچ عنوان به تصویر کشیده نمی‌شوند و کنش‌های سبعانه و رفتارهای بسیار غیرانسانی که توسط نظامیان غربی در این سال‌ها رخ داده است، کاملاً وارونه به تصویر کشیده می‌شود. در واقع، روایت غربی با دو راهبرد تحریف و حذف روایت‌های رقیب به جنگ آنها رفته و با تلاش حداکثری برای استمرار پیام‌رسانی در این زمینه، در پی تثبیت روایت راهبردی خویش است.

همچنین این روایت راهبردی علاوه بر مخاطبان غربی، پیام خاصی برای مخاطب شرقی یا «دیگری» خود نیز دارد که به شکل فرایند سرکوب درونی‌شده^۳ بروز می‌نماید. در واقع، مخاطب شرقی می‌آموزد که نژاد سفیدپوست دارای موی بور بر او برتری تمدنی دارد؛ می‌آموزد که کشور او سرزمین سوخته است و می‌آموزد که این سرزمین سوخته، مهد ابدی پرورش تروریسم است. مخاطب شرقی در نقش یک غربی متمدن، به سرزمین‌های خودش حمله می‌کند و آن را فتح می‌کند و در تعامل با بازی، عجز سرزمین خود از مقابله با غربی متمدن را لمس و تجربه می‌کند. این وجه دوم از این بازی‌ها به طور خاص برای مخاطب ایرانی دارای اهمیت بوده و بستری برای تحقیقات بیشتر در این زمینه است که می‌تواند علاوه بر متن به مخاطب نیز رجوع کرده و در چارچوب نظریاتی چون نظریه دریافت^۴ و... به تأثیرگذاری این بازی‌ها بر مخاطب ایرانی نیز ورود کند. اتخاذ چنین رویکردی می‌تواند نقائص احتمالی بررسی متن بازی را با رجوع به مخاطبان پوشش دهد.

درنهایت ذکر این نکته نیز شایسته است که نتایج این تحقیق می‌تواند یاریگر تولید محصولاتی باشد که با اتخاذ رویکرد صحیح هم در زمینه محتوا و هم فرم، محصولات رسانه‌ای شایسته‌تری برای مخاطب داخلی و جهانی تولید کنند. کمکی که نتیجه این پژوهش می‌تواند به این روند بکند این است که با تشریح روایت راهبردی غرب به تولیدکننده یاری رساند تا با تدوین روایت راهبردی شرقی و مقابله با تحریفات و محذوفات روایت غربی، بتواند راه مقاومت را گشوده و با استفاده صحیح از قابلیت‌های رسانه تعاملی بازی، در این مسیر گام بردارد.

1 Militaristic

2 Political Action Committees - PACs

3 Internalized Oppression

4 Reception Theory

منابع

- ابنا (۱۳۹۷، ۲۴ اسفند) «گزارش کامل از تهاجم وحشیانه به دو مسجد در نیویورک و انگیزه‌های عامل اصلی آن + تصاویر»، ابنا. بازنشانی‌شده در ۲۸ مهر ۱۳۹۸ به نشانی: <http://fa.abna.cc/6ZCv>
- احمدرش، رشید؛ دانش‌مهر، حسین؛ و غلامی، احمد (۱۳۹۲) «بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای مطالعه موردی بازی ندای وظیفه ۴»، فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات. دوره ۹، شماره ۳۳، صص ۱۶۳ - ۱۸۲. زمستان.
- انواری، محمدرضا (۱۳۹۳) «نقش بازی‌های رایانه‌ای در سیاست اسلام‌هراسی»، مؤسسه آینده‌پژوهی جهان اسلام. بازنشانی‌شده در ۲۸ مهر ۱۳۹۸ به نشانی <http://www.iiwfs.com/islam-world/islam-world-notes-and-papers/276> - سیاست - در - رایانه‌ای - در - اسلام‌هراسی - محمدرضا - انواری - پژوهشگر - ارتباطات
- ترنر، برایان (۱۳۸۱) شرق‌شناسی، پست‌مدرنیسم و جهانی شدن. ترجمه غلامرضا کیانی، تهران: مرکز بررسی‌های استراتژیک ریاست جمهوری.
- خانیکی، هادی؛ و برکت، محیا (۱۳۹۴) «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، دوره ۱، شماره ۴، صص ۹۹ - ۱۳۱. زمستان.
- خجسته، حسن (۱۳۹۷) اردیبهشت «چیستی ارتباطات راهبردی و کاربردهای آن»، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات. بازنشانی‌شده در ۲ آبان ۱۳۹۸ به نشانی <https://b2n.ir/71792>
- درخشه، جلال؛ و حسینی فائق (۱۳۸۸) «اسلام‌هراسی در رسانه‌های غربی، مطالعه موردی روزنامه تایمز لندن»، فصلنامه علمی - ترویجی وسایل ارتباط جمعی، دوره ۲۰، شماره ۷۹، صص ۴۵ - ۵۷. پاییز.
- ذکایی، سعید (۱۳۹۵) روش‌های تجزیه و تحلیل محتوا [کلاس دکتری].
- رجبعلی‌پور، حسین (۱۳۹۰) بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی ژنرال‌ها)، پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه علامه طباطبایی، تهران.
- سعید، ادوارد (۱۳۷۹) اسلام و رسانه‌ها، ترجمه اکبر افسری، تهران: توس.
- شریفی، فرزانه (۱۳۹۷) بازنمایی دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا در صنایع فرهنگی دیجیتال؛ مطالعه موردی بازی دیجیتال ندای وظیفه از سال ۲۰۰۷ تا ۲۰۱۴، پایان‌نامه دکتری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال، تهران.
- شکرخواه، یونس (۱۳۸۲) «رسانه‌ها و جنگ روانی»، فصلنامه عملیات روانی، دوره ۱، شماره ۱، صص ۶۵ - ۸۰. بهار.

- علیزاده، عبدالرحمن (۱۳۸۵) «جوانان و بازی‌های رایانه‌ای: بررسی میزان و عوامل مؤثر بر گرایش دانش‌آموزان دبیرستان‌های تهران به بازی‌های رایانه‌ای»، پایان‌نامه دانشکده علوم ارتباطات دانشگاه علامه طباطبایی، تهران.
- فلیک، اووه (۱۳۸۸) درآمدی بر تحقیق کیفی. ترجمه هادی جلیلی. تهران: نشر نی.
- مایلی، محمدرضا؛ و مختاری، محمدعلی (۱۳۹۷) «نقش بازی‌های رایانه‌ای در سیاست خارجی آمریکا، پس از واقعه ۱۱ سپتامبر»، راهبرد سیاسی، دوره ۲، شماره ۶، صص ۱۱۷ - ۱۵۵. پاییز.
- مختاری، محمدعلی (۱۳۹۳) نقش بازی‌های رایانه‌ای در سیاست خارجی آمریکا پس از واقعه ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱، پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، تهران.
- مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۸۹) نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی. تهران: همشهری.
- مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۹۵) نظریه‌های انتقادی ارتباطات [کلاس دکتری].
- نای، جوزف (۱۳۹۳) قدرت نرم: ابزارهای موفقیت در سیاست بین‌الملل. مترجمان: سیدمحسن روحانی و مهدی ذوالفقاری. تهران: انتشارات دانشگاه امام صادق (ع) (نشر اثر اصلی ۱۳۸۷)
- نجفی شبانکاره، فریدون (۱۳۹۰) آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای: بازنمایی چهره اسلام و مسلمانان در این بازی‌ها، پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشگاه شهید چمران اهواز، اهواز.
- Bush, George (2001, September) "President Bush's address to a joint session of Congress and the nation". Washington Post. Retrieved from <https://b2n.ir/55023>
- Calleja, Gordon (2011) In - Game: From Immersion to Incorporation. London: The MIT Press.
- Calleja, Gordon (2013) Narrative Involvement in Digital Games. In Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2013) (pp. 9 - 16) Chania, Crete: Society for the Advancement of the Science of Digital Games.
- Daldal, Asli (2014) Power and Ideology in Michel Foucault and Antonio Gramsci: A Comparative Analysis. Review of History and Political Science 2, No. 2, PP: 149 - 167.
- Der Derian, James (2009) Virtuous War: Mapping the Military - Industrial - Media - Entertainment Network. New York: Routledge.
- Egenfeldt - Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide; & Tosca, Susana Pajares (2016) Understanding Video Games: An Essential Introduction (3rd Edition) New York: Routledge.
- Erad, Dina (2018, August) Video Games as a Propaganda Tool: Representation of the USA. MSc Thesis, METU - Middle East Technical University, Ankara.
- Gartside, Will (2015) But It's Only a Game: Military - Themed First Person Shooters and Players' Attitudes About War. MA Thesis. University of Illinois, Chicago.
- Goddard, J. Tim (2010) Collective Case Study. Encyclopedia of Case Study Research (Vol. 1, pp. 163 -165) Thousand Oaks, CA: SAGE Publications Ltd.
- Herrera, Jack (2019, March 18) "Most Terrorist Victims Are Muslim". Pacific Standard. Retrieved from <https://psmag.com/news/most-terrorist-victims-are-muslim>

- Höglund, Johan (2008) "Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter". *Game Studies* 8, No. 1.
- Juul, Jesper (2002) *The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression*. In *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* (pp. 323 - 329) Tampere: Tampere University Press.
- Miskimmon, Alistair; O'Loughlin, Ben; & Roselle, Laura (2013) *Strategic narratives: communication power and the new world order*. New York: Routledge.
- Nieborg, David (2006) "Mods, nay! Tournaments, yay!-The appropriation of contemporary game culture by the U. S. military". *Fibreculture Journal* 4, No. 8.
- Nieborg, David (2009) "Training recruits and conditioning youth: the soft power of military games". In *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games* (pp. 53 - 66) New York: Routledge.
- Nye, Joseph (2015) *Is the American Century Over?* Cambridge: Polity.
- Osborne, Richard (2001) *MEGAWORDS: 200 terms you really need to know*. Crows Nest: Allen & Unwin.
- Paul, Christopher (2011) *Strategic Communication: Origins, Concepts, and Current Debates*. Santa Barbara, CA: Praeger.
- Said, Edward (1978) *Orientalism*. London: Penguin Group.
- Said, Edward (1983) *The World, the Text, and the Critics*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Shaban, Hamza (2013, October 10) "Playing War: How the Military Uses Video Games". *The Atlantic*. Retrieved from: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/10/playing-war-how-the-military-uses-video-games/280486/>
- Sutter, John D (2012, April 20) "Norway mass-shooting trial reopens debate on violent video games". *CNN*. Retrieved March 19, 2020, from <https://edition.cnn.com/2012/04/19/tech/gaming-gadgets/games-violence-norway-react/index.html>
- Thomson, Matthew Ian Malcolm (2009) *Military computer games and the new American militarism: what computer games teach us about war*. PhD Thesis. University of Nottingham, Nottingham.
- Young, Robert John (2018) *Playing politics - warfare in virtual worlds*. PhD Thesis. The University of Leeds, Leeds.