

بازنمایی کلیشه‌های نژادی و مذهبی در بازی‌های دیجیتال و توجه جنگ‌طلبی و خشونت‌گرایی در مکان‌های عمومی شهر: مطالعه موردی بازی سرقت بزرگ اتومبیل

مقداد مهرابی *

تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۱۱/۲۸ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۴/۱۶

چکیده

بازی‌های دیجیتال تبدیل به سرگرمی رایج گروه‌های مختلف مردم بویژه نوجوانان و جوانان در سراسر دنیا گردیده است. مجموعه بازی‌های سرقت بزرگ اتومبیل مورد توجه نوجوانان و جوانان در سراسر دنیا قرار گرفته است، به گونه‌ای که طبق آمار فروش ویکی‌پدیا نسخه سان آندریاس این بازی بیش از ۴۳ میلیون نسخه در سراسر دنیا فروش داشته است. با انتشار این بازی‌ها که سرشار از خشونت هستند، انتقادهایی از سوی سیاستمداران نسبت به خشونت موجود در آن‌ها صورت گرفته است و الگور که معاون بیل کلینتون بود، گروه نگهبان جهت نظارت بر محتوای بازی‌ها را تشکیل داد. مرور ادبیات تحقیق نشان می‌دهد پژوهشگران اغلب به تحلیل تأثیرات مخرب این نوع بازی‌ها بر نوجوانان پرداخته‌اند اما کمتر به انتقاد از بازنمایی‌های کلیشه‌ای بازی‌ها از اقلیت‌های قومی و مذهبی پرداخته‌اند. جهت پر کردن این خلأ پژوهشی در این مقاله با تحلیل بازی‌های سرقت بزرگ اتومبیل: سان آندریاس، کوما وار، اسپلیتتر سل: لیست سیاه، دلتافورس، نبرد: طوفان شن، جنگجوی تمام‌عیار و ارتش آمریکا به این نتیجه رسیده‌ایم که این بازی‌ها

* دکتری پژوهشگری ارتباطات: مطالعات رسانه‌ها، دانشگاه نانیانگ سنگاپور.

گروه‌های اقلیت مثل سیاه‌پوستان و مسلمانان را به مجموعه‌ای از تصاویر کلیشه‌ای فرو می‌کاهند و با تأثیر گذاشتن بر بازیکنان، خشونت‌گرایی در مکان عمومی هراس‌زده شهر پس از حادثه یازده سپتامبر آمریکا را توجیه می‌کنند. در پایان با بیان خلأهای پژوهشی در حوزه بازنمایی در بازی‌های دیجیتال پیشنهادهایی جهت پژوهش بیان می‌گردد.

واژه‌های کلیدی: بازی دیجیتال، بازی سرقت بزرگ اتومبیل، بازنمایی

اقلیت‌های قومی و مذهبی، توجیه خشونت‌گرایی، تأثیرات بازی بر بازیکنان

مقدمه و بیان مسئله

صنعت بازی‌های دیجیتال^۱ دارای رشد فراوان در بازار جهانی است که منجر به افزایش تعداد مخاطبان بازی‌ها در سال‌های اخیر شده است. درآمد حاصل از فروش بازی‌های دیجیتال در سراسر دنیا از ۵۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۰۹ به ۸۰ میلیارد در سال ۲۰۱۵ افزایش می‌یابد (DFC Intelligence, 2013). طبق گزارش مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تعداد بازیکنان در ایران ۲۳ میلیون نفر است که دست‌کم پنج ساعت در هفته و هفتاد دقیقه در روز به بازی کردن اختصاص می‌دهند (دایرک، ۱۳۹۵). بازیکنان بازی‌های دیجیتال ۱۸ تا ۲۰ میلیون نفر در ایران هستند که هرکدام از آن‌ها بیش از یک ساعت وقت روزانه خود را به بازی کردن اختصاص می‌دهند (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۳). بازی‌های دیجیتال به دلیل ویژگی‌های ساختاری از جمله تعاملی بودن (Mehrabi and Chen, 2010: 89) باعث می‌شوند که تجربه حس حضور^۲ (Takatalo et al, 2010: 37)، معلق شدن^۳ و غرق شدن^۱ بازیکنان در

۱- در این مقاله عبارت بازی‌های دیجیتال به‌طور کلی جهت اشاره به انواع مختلف بازی‌هایی که بر روی رایانه یا کنسول‌های بازی، آنلاین یا آفلاین انجام می‌شوند بکار برده می‌شود.

2. Sense of Presence
3. flow experience

فضای مجازی را افزایش یافته و آن‌ها را به‌گونه‌ای تحت تأثیر قرار می‌دهد که تفاوت بین موضوع واقعی و موضوع مجازی را فراموش می‌کند (Wise and Reeves, 2007: 556). با توجه به تأثیرات بازی‌ها بر ادراک و رفتار بازیکنان تحقیق درباره تأثیرات بازنمایی سوگیرانه نسبت به گروه‌های اقلیت کاملاً ضروری است. طی یک دهه اخیر، شرکت راک استار مجموعه‌های مختلفی از بازی سرقت بزرگ اتومبیل^۲ را منتشر کرده است که مورد توجه نوجوانان و جوانان در سراسر دنیا قرار گرفته است.

در اکثر نسخه‌های این بازی، بازیکنان در قالب آواتاری^۳ که خلاف‌کار و جزء طبقه پایین‌دست جامعه است حلول می‌کنند که باید مأموریت‌های مختلفی مانند سرقت اتومبیل، دزدی از خانه‌ها، کشتار دیگر اوباشان و تصرف محله آن‌ها، درگیری با پلیس و تجاوز جنسی به زنان در حال عبور از خیابان را انجام دهند تا به ثروت و قدرت ایده آل برسند. مجموعه‌های مختلف بازی سرقت بزرگ اتومبیل جزء پرفروش‌ترین بازی‌های دیجیتال در سراسر دنیا بوده است به‌گونه‌ای که تمام نسخه‌های این بازی بیش از ۲۲۵ میلیون نسخه در آمریکا و انگلستان فروش داشته است (Vgsales, 2018). یکی از پرفروش‌ترین نسخه‌های این بازی، «سرقت بزرگ اتومبیل: سان آندریاس» است که تا قبل از شروع سال ۲۰۱۸ بیش از ۴۳ میلیون نسخه در سراسر دنیا فروش داشته است (Grand Theft Auto Sales Wiki, 2018).

بازی سان آندریاس به سبب محتوای خشونت‌آمیز و جنسی، نگرانی‌ها و انتقادهای بسیاری را از سوی سیاستمداران برانگیخته است، به‌گونه‌ای که هیلاری کلینتون، در مقام سناتور نیویورک و بانوی اول آمریکا به‌عنوان همسر بیل کلینتون، ریاست جمهوری آمریکا بین سال‌های ۱۹۹۳ تا ۲۰۰۱، از این بازی به علت تأثیرات خطرناک

1. immersion

2. Grand Theft Auto (GTA)

۳- Avatar به قهرمان بازی گفته می‌شود که بازیکن در قالب آن به فعالیت‌های ضروری در بازی برای کسب

امتیاز می‌پردازد

آن بر نوجوانان انتقاد کرد و آن را «تهدید جدی برای اصول اخلاقی» نامید (Eurogamer, 2016). در سال ۲۰۰۵ نرم‌افزار کرک‌کننده‌ای تولید و منتشر گردید که محتوای جنسی پنهان بازی را آشکارا به تصویر می‌کشید و باعث شد بیل کلیتون به‌عنوان رئیس‌جمهور آمریکا در نطق خود برای سناتورهای در سال ۲۰۰۷ درباره اثرات این بازی‌ها به‌نظام رده‌بندی «هیئت نرم‌افزار سرگرمی»^۱ هشدار دهد که گروه‌بندی مناسب سنی این نوع بازی‌ها را از ۱۵ سال به سنین بالاتر افزایش دهد (Ridout, 2004: 9). همچنین در آمریکا جهت عکس‌العمل به هراس‌های اخلاقی سیاستمداران نسبت به تأثیرات مخرب بازی‌های دیجیتال، «گروه نگهبان»^۲ از طرف الگور که معاون بیل کلیتون، رئیس‌جمهور آمریکا، بین سال‌های ۱۹۹۳ تا ۲۰۰۱ بود تشکیل گردید که به‌طور دائم بازی‌های دیجیتال را مورد نظارت قرار می‌داد. رئیس این گروه، دیوید والش بود که کارنامه بازی‌های ویدیویی و کامپیوتری را منتشر می‌ساخت که وضعیت این صنعت را شرح می‌داد (ibid, 2004, 13). این نگرانی‌های سیاستمداران بیشتر منبعث از تأثیرات مهلک بازی‌ها بر نوجوانان بوده است و آن‌ها کمتر به انتقاد از محتوای بازی‌ها و گسترش کلیشه‌های نژادی و مذهبی بازی‌ها پرداخته‌اند.

مرور پیشینه پژوهش

تحقیق درباره بازنمایی اقلیت‌های قومی، اقلیت‌های مذهبی و کشورهای حاشیه‌ای نسبت به آمریکا به‌عنوان مثال کشورهای خاورمیانه در بازی‌های دیجیتال بسیار محدود است. مقاله‌های فارسی اغلب بازنمایی ایرانی‌ها را در رسانه‌های سنتی رایج مانند تلویزیون، مطبوعات و فیلم‌های سینمایی بین‌المللی بررسی کرده‌اند یا تأثیر محتوای نامطلوب برنامه‌های تلویزیونی ماهواره‌ای و برنامه‌های موجود در اینترنت را بر

1. Entertainment Software Rating Association
2. Watchdog Group

مخاطبان بررسی کرده‌اند. به‌عنوان مثال بروجردی و صدیق (۱۳۹۶) با فراتحلیل ادبیات تحقیق مربوط به تأثیر فضای مجازی بر هویت ملی و قومی کاربران ایرانی به این نتیجه رسیده‌اند که فضای مجازی بر هویت قومی کاربران این فضا تأثیر دارد و نشانه‌هایی از هویت زدایی قومی ایجاد می‌کند.

حشمت‌زاده، سادات غیائیان و اکوانی (۱۳۹۰: ۴۳) با تحلیل بازنمایی ایدئولوژی محور برنامه‌های تلویزیونی آمریکا در مورد بازنمایی ایران نشان می‌دهند که این رسانه بازنمایی تحریف‌شده‌ای از ایران ارائه می‌کند و ایران را به‌عنوان محرک فعال و زیان رسان به منافع آمریکا و متحدانش نشان می‌دهد و ایران به‌گونه‌ای بازنمایی می‌شود که به‌صورت مستقیم و فعال در اقدامات تروریستی در آمریکا و خارج از این کشور نقش دارد و یا به‌صورت غیرمستقیم از طریق حزب‌الله لبنان در اسلام‌گرایی بنیادین و ترویج دین اسلام در سراسر کشورهای اروپایی فعالانه عمل می‌کند. تحقیق درباره بازی‌های دیجیتال در ایران اغلب تأثیرات مثبت یا منفی بازی‌ها را بر بازیکنان تحلیل کرده‌اند. به‌عنوان مثال، اسمعیلی گوجار، علی‌آبادی و پورروستائی اردکانی (۱۳۹۶) با تحلیل تأثیرات بازی‌های چندکاربره آنلاین بر علاقه و یادگیری دانش آموزان بر یادگیری دروس به این نتیجه رسیده‌اند که این بازی‌ها بر علاقه دانش آموزان به یادگیری دروس تأثیر مثبت دارد و محیطی سرگرم‌کننده و جذاب برای یادگیری ایجاد می‌کند.

شجاعی و دیگران (۱۳۹۵) با تحلیل تأثیر سواد رسانه‌ای از طریق بازی‌های دیجیتال به این نتیجه رسیده‌اند که آموزش سواد رسانه‌ای می‌تواند میزان پرخاشگری بازیکنان نوجوان بازی‌های دیجیتال خشونت‌آمیز را کاهش دهد. ادبیات تحقیق بین‌المللی کمی بازنمایی کلیشه‌های قومی و مذهبی را مورد تحلیل قرار داده‌اند. برخی از پژوهشگران از جمله براک (Brock, 2011) با تحلیل نژادپرستی در بازی‌های دیجیتال از جمله بازی «رزیدنت اوایل ۵» نشان می‌دهند که چگونه بازی‌ها با بازنمایی افریقایی-آمریکایی تبارها منجر به عدم احساس دلسوزی بازیکنان نسبت به خشونت‌های ناعادلانه نظامی‌های آمریکایی نسبت به این اقلیت قومی می‌گردد. به اعتقاد پاور (Power, 2007: 271) «بازی‌های دیجیتال

جنگی به صورت مضاعف فضای رعب و وحشت سایبری ایجاد کرده‌اند که در آن آمریکایی‌ها می‌توانند بر اضطراب‌هایی که در زمان عدم اطمینان است مستولی گردند و شکل‌بندی جدیدی به قدرت دهند».

برخی از پژوهشگران دیگر از جمله براکمن و دیسالو (Bruckman and Disalvo, 2010) با تحلیل بازنمایی آفرقایی-آمریکایی تبارهای جوان در بازی‌های دیجیتال نشان می‌دهند که آن‌ها در بازی‌ها به‌عنوان ضدقهرمان در قالب افراد خلاف‌کار، شرور و اهل درگیری با سفیدپوستان بازنمایی می‌گردند که باید توسط قهرمان بازی در قالب پلیس ضرب و شتم و زندانی گردند. نکته مهم در سوء بازنمایی (بازنمایی غیرواقعی و هدفمند با تخریب گروه‌های خاص مانند: اقلیت‌های قومی و مذهب‌های حاشیه‌ای مثل اسلام نسبت به مسیحیت) تأثیرات این بازی‌های بر افکار، احساسات و رفتار بازیکنان است. هنگامی که دولت آمریکا در حال ارزیابی تأثیر بازی‌های دیجیتال بر نوجوانان بود، تیراندازی در مدرسه کلمباین و کشتار دانش‌آموزان اتفاق افتاد که طی آن اریک هریس و دیلان کلبلد دو دانش‌آموز مدرسه راهنمایی کلمباین در ایالت لیتلتن آمریکا به مدرسه خود اسلحه حمله کردند و قبل از اقدام به خودکشی ۱۳ نفر را به قتل رسانده و ۲۳ نفر را زخمی کردند (اندرسون و دیل، در کوثری و دیگران، ۱۳۸۷). هرچند دقیقاً تعیین نشده است که چه عاملی سبب شد که این نوجوانان دست به چنین قتل‌عامی بزنند، محققان بازی‌های دیجیتال را به‌عنوان یکی از عوامل تأثیرگذار معرفی کردند (همان).

مهرابی (۱۳۹۶) با بررسی رویکردها و روش‌های تحقیق مختلف و بعضاً متعارض نسبت به تأثیرات بازی‌های دیجیتال بر بازیکنان، نشان می‌دهد که علاوه بر تعارض در دیدگاه‌های مختلف نسبت به تأثیرات بازی‌ها بر بازیکنان، بازنمایی سوگیرانه می‌تواند بر افکار، احساسات و رفتار بازیکنان تأثیر منفی بگذارد. به‌عنوان مثال بازنمایی کشورهای خاورمیانه مثل عراق، افغانستان و ایران به‌عنوان پایگاه تروریست‌ها و ضد منافع آمریکا می‌تواند بر ذهنیت و رفتار بازیکنان نسبت به مردم این کشورها تأثیر منفی بگذارد. در سال‌های اخیر پژوهش‌های رو به رشدی تأثیر بازی‌های خشونت‌آمیز جنگی و ایدئولوژی

محور را بر بازیکنان بررسی کرده‌اند و برخی از محققان به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های دیجیتال در قالب سوء بازنمایی می‌توانند بر احساسات و رفتار بازیکنان تأثیر منفی بگذارند (Greitemeyer and Dirk, 2014; Anderson and Carnagey, 2009; Green and Bavelier, 2015; Gleich et al, 2017).

روش‌شناسی

چون در این تحقیق به دنبال انتخاب و تحلیل بازی‌هایی هستیم که اقلیت‌های قومی را در آمریکا بازنمایی می‌کنند، از روش نمونه‌گیری هدفمند استفاده کرده‌ایم. در این نوع نمونه‌گیری، مواردی انتخاب می‌شوند که با سؤالات تحقیق، معیارهای سنجش و اهداف تحقیق مطابقت داشته باشند (بیبی^۱، ۱۳۸۱). با بررسی نظرات بازیکنان بین‌المللی در کانال‌های آنلاین بازی‌ها^۲ درباره بازنمایی اقلیت‌های قومی از جمله سیاه‌پوستان و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال و همچنین مطالعه ادبیات تحقیق به دنبال انتخاب بازی‌هایی بوده‌ایم که در آن‌ها سیاه‌پوستان آمریکایی تبار و مسلمانان سوء بازنمایی شده‌اند. بر این مبنا بازی «سروقت بزرگ اتومبیل: سان آندریاس»^۳، بازی‌های کوما وار^۴، اسپلینتر سل: لیست سیاه^۵، دلتافورس^۶، نبرد: طوفان شن^۷، جنگجوی تمام‌عیار^۸ و ارتش آمریکا^۹ را انتخاب نموده‌ایم.

در این تحقیق با تحلیل ویژگی‌های ساختاری بازی^{۱۰} نشان می‌دهیم که چگونه سیاه‌پوستان به‌طور مستقیم و غیرمستقیم به‌عنوان افراد شرور، خلاف‌کار و مستحق

1. Babbie
2. online game forums: <http://gtaforums.com/forum/94-gta-san-andreas/>
3. Grand Theft Auto: San Andreas
4. Kuma War
5. Splinter Cell: Blacklist
6. Delta force
7. Sandstorm: Pirate Wars
8. Total warrior
9. America's Army
10. Game feature analysis

ضرب و شتم به صورت ناعادلانه توسط پلیس‌های آمریکایی و مسلمانان به عنوان تروریست بازنمایی می‌گردند. جهت تحلیل ویژگی‌های ساختاری بازی هنگام انجام بازی از ویژگی‌های ساختاری بازی مثل ظاهر قهرمان و ضدقهرمان، چگونگی کسب امتیاز در رسیدن به اهداف بازی، ظاهر مکان‌هایی که قهرمانان و ضدقهرمانان باید در آن‌ها مأموریت‌های بازی را انجام دهند و هدف اصلی و اهداف فرعی در بازی یادداشت برداری کرده‌ایم و آن‌ها را کدگذاری کرده‌ایم. به عنوان مثال در بازی کوماوار محل جنگ علیه تروریسم شبیه کشور اسلامی از جمله عراق، افغانستان و ایران بازنمایی شده است و در مکان‌های عملیات جنگی علیه تروریست‌ها ساختمانی شبیه مسجد مقرر تروریست‌ها می‌باشد. ظاهر ضدقهرمانان به عنوان دشمن منافع آمریکا و نظامی‌هایی که مردم را سرکوب می‌کنند و ضد حقوق بشر بازنمایی می‌شوند شبیه مسلمانان هستند. به عنوان مثال در بازی دلتافورس، ضدقهرمان غیرنظامی دارای چفیه، عمامه، دشداشه که لباس عربی است، پوست تیره صورت و ریش بلند است. جهت گردآوری داده‌های تحقیق، ابتدا بازی‌های ذکر شده در بالا را تا انتها بازی کرده‌ایم و هنگام بازی کردن مقوله‌هایی که سیاه‌پوستان و مسلمانان بازنمایی شده‌اند را کدگذاری کرده‌ایم که بین سی کد تا ۷۰ کد مربوط به سوءبازنمایی پیدا کرده‌ایم سپس با استفاده از روش «تحلیل مقایسه‌ای مداوم» مقوله‌های مشترک رایج استخراج شده است. در مقوله‌بندی و تحلیل مقایسه‌ای مداوم داده‌های تحقیق از نرم‌افزار تحلیل کیفی انوی‌وو ۱۰^۲ استفاده شده است.

-
1. constant comparative method of analysis
 2. Nvivo 10

مبانی نظری پژوهش

طبق تعریف اورگاد (Orgad, 2014: 113) «بازنمایی^۱ نسخه‌برداری عینی از جهان و اشخاص نمی‌باشد، بلکه نسخه‌ای از آن تولید می‌کند که ممکن است متفاوت از واقعیت باشد. بازنمایی در رسانه‌ها در ایجاد ذهنیت مخاطبان نقش اساسی دارد به گونه‌ای که از طریق نظام‌های بازنمایانه، خودمان و دیگران را قابل فهم می‌سازیم و از طریق آن متوجه می‌شویم که مشابه دیگران هستیم یا با آن‌ها تفاوت داریم». از نظر هال (Hall, 2003) بازنمایی تولید معنا از طریق زبان، تصاویر و فیلم‌ها است. وی سه رویکرد عمده برای بازنمایی تعریف می‌کند که عبارت‌اند از: رویکرد انعکاسی^۲، رویکرد هدفمند^۳ و رویکرد ساختارگرایانه (ibid, 24-39)^۴.

در رویکرد انعکاسی، تصور بر این است که معنا در شیء، شخص، رفتار یا رویداد واقعی وجود دارد و زبان، تصاویر و فیلم‌ها مانند آینه برای انعکاس معنای درستی که از قبل در جهان وجود داشته است، عمل می‌کنند. در رویکرد هدفمند موارد موجود به صورت وضعیت متضاد بازنمایی می‌گردند که در راستای اهداف بازنمایی‌گرایان می‌باشد. طبق این رویکرد، سازندگان بازی‌های دیجیتال معنای مورد نظر خویش را از طریق روایت، ویژگی‌های ساختاری بازی و موارد دیگر مثل ظاهر قهرمان و ضد قهرمان بازی‌های دیجیتال بازنمایی می‌کنند تا مخاطبان را تحت تأثیر پیام مورد نظر خویش قرار دهند. در واقع، تصاویر، فیلم‌ها و واژگان همان معنایی را دارند که فرستنده پیام اعتقاد دارد باید آن‌ها را به مخاطبان القا کند.

رویکرد سوم خصلت عمومی و اجتماعی زبان را به رسمیت می‌شناسد و تصدیق می‌کند که نه چیزها در خودشان و نه کاربران منفرد زبان می‌توانند معنا را در زبان،

-
1. representation
 2. reflective
 3. intentional
 4. constructionalist

تصاویر یا فیلم‌ها ثابت و مستحکم کنند. در واقع، درحالی‌که امور دنیای واقعی معنا ندارند، معنا را افراد می‌سازند و به همین دلیل رویکرد ساختارگرایانه نام‌گذاری شده است. ما با استفاده از این رویکردهای بازنمایی، بویژه بازنمایی هدفمند بازی سرقت بزرگ اتومبیل و بازی‌های کوما وار، اسپلینتر سل: لیست سیاه، دلتافورس، نبرد: طوفان شن، جنگجوی تمام‌عیار و ارتش آمریکا را تحلیل کرده‌ایم و نشان داده‌ایم که چگونه سیاه‌پوستان و گروه‌های اقلیت مثل مسلمانان یا کشورهای حاشیه‌ای نسبت به آمریکا و متحدان اروپایی‌اش به صورت هدفمند سوء بازنمایی می‌گردند.

تحلیل داده‌ها

در این تحقیق بر اساس تحلیل ویژگی‌های ساختاری بازی سرقت بزرگ اتومبیل: سان آندریاس نشان می‌دهیم که چگونه این بازی از سیاه‌پوستان سوء بازنمایی (بازنمایی غیرواقعی و هدفمند با تخریب گروه‌های خاص) می‌کند و آن‌ها را به‌عنوان افراد شرور، اهل درگیری و حتی قاتل سفیدپوستان آمریکایی، خلاف‌کار و فروشنده مواد مخدر بازنمایی می‌کند. همچنین نشان می‌دهیم که چگونه این بازی حس ناامنی در جامعه آمریکا و ضرورت توسل به خشونت توسط نیروهای نظامی را به بازیکنان القا می‌کند که در اکثر موارد رفتار نظامیان غیرقانونی و ناعادلانه است.

یافته‌ها: توسل به خشونت بدون احساس عذاب وجدانی

همان‌گونه که تصویر شماره ۱ نشان می‌دهد، بازیکنان در قالب آواتار نقش قهرمانی با نام کارل جانسون (سی جی)، که سیاه‌پوست جوان آمریکایی و از طبقه فرودست جامعه است ایفای نقش می‌کنند. طبق روایت اولیه بازی، کارل با به قتل رسیدن برادرش زادگاه خود که ایالت سان آندریاس است را ترک می‌کند و به شهر دیگری

مهاجرت می‌کند. در آغاز داستان بازی به کارل خبر می‌دهند که مادرش کشته شده است و وی مجبور می‌شود به سان آندریاس برگردد تا به برادر و خواهرش در سامان بخشیدن به اوضاع آشفته زندگیشان کمک کند.

در بدو ورود، کارل با گروهی از پلیس‌های فاسد روبرو می‌شود که وی را سوار اتومبیل می‌کنند، پولش را به‌زور می‌گیرند و در گوشه‌ای از شهر رهایش می‌کنند. پلیس‌ها کارل را تهدید می‌کنند که اگر این جریان را افشا کند به جرم قتل پلیس دستگیرش می‌کنند. با این نوع روایت در آغاز بازی، بازیکنان با احساسی مملو از کینه و عدم امنیت به دنیای بازی وارد می‌شوند. در ادامه بازی، هنگامی که کارل از خانه خارج می‌گردد مورد هجوم گروهی از گانگسترها قرار می‌گیرد و با شلیک گلوله به ماشینش اقدام به قتل وی می‌کنند. با این روند روایی داستان بازی، این احساس به بازیکنان القا می‌شود که مکان‌های عمومی شهر، فضایی آلوده به فساد سازمان‌یافته و فاقد هرگونه نهاد برقرارکننده نظم و عدالت است و برای بقا و نجات یافتن از ضرب و شتم، باید تنها به منطق خشونت و زور متوسل بشوند.

محیط بازی سرقت بزرگ اتومبیل شهر «سان آندریاس»، ایالتی شبیه جنوب لس‌آنجلس در دهه ۱۹۹۰ تصویرسازی شده است و بیشتر حال و هوای فرهنگ حاشیه‌نشینی^۱ و محله‌های گانگستری آمریکایی را بازنمایی می‌کند. بازنمایی ایالت سان آندریاس و شخصیت‌های بازی به تقلید از فیلم پرئنده اسکار بویز اند هود^۲ است، که شخصیت‌های اصلی داستان را سیاه‌پوستان تشکیل می‌دهند. تصاویر شماره ۲ و ۳ بازنمایی زندگی حاشیه‌نشینی سیاه‌پوستان آمریکایی در بازی سرقت بزرگ اتومبیل و فیلم بویز اند هود را نشان می‌دهند. دوستان، خانواده کارل و همسایگانش به دلیل بزهکاری، مواد مخدر و عدم اعمال قانون به فساد و فلاکت کشیده شده‌اند و بازیکنان باید با به قتل رساندن گانگسترها و کارتل‌های مواد مخدر کنترل محله‌های مختلف

-
1. Ghetto
 2. Boyz and the Hood

شهر را به دست بگیرند و به تدریج بر سان آندریاس مسلط گردند. در سراسر محیط بازی هیچ نشانی از نهادهای قضایی برقرارکننده عدالت وجود ندارد تا به بازیکنان القا شود که از طریق نهادهای نظامی و قضایی می‌توانند بدون انجام هرگونه خونریزی و جنایت امنیت و عدالت را برقرار کنند.



تصویر ۲- بازنمایی زاغه‌نشینی در محل زندگی کارل



تصویر ۱- کارل جانسون، قهرمان بازی



تصویر ۳- بازنمایی زاغه‌نشینی در فیلم بویز اند هود

یافته‌ها: فتیشیسم و شیء وارگی بدن سیاه‌پوستان

در بازی سرقت بزرگ اتومبیل، قهرمان‌بازی، کارل، دارای بدنی عضلانی و قدرتمند است. در ابتدای بازی توصیه می‌شود که کارل باید مدام به تمرین‌های فیزیکی مختلف مانند بدن‌سازی، شنا و بوکس بپردازد تا بدن خود را قوی و جذاب نگه دارد. توانایی جسمانی کارل با آیکن‌های مربوط به میزان چربی، عضله، جذابیت جسمانی و استقامت بدنی در صفحه‌نمایش بازی نشان داده می‌شود و به بازیکنان پیام داده می‌شود که باید این نمادها را در سطحی متناسب نگه‌دارند. در طول بازی، جذابیت بدن کارل ابزاری محرک است تا بازیکنان، غرق فتیشیسم و شیء وارگی بدن قهرمان بازی از طریق همذات‌پنداری گردند. طبق تعریف لیزاردی (Lizardi, 2012) فتیشیسم در بازی‌های دیجیتال یعنی ایجاد شخصیت‌هایی از جمله آواتار که جذابیت جنسی داشته باشند و هنگامی که بازیکنان در قالب آن حلول می‌کنند کاملاً غرق فضای مجازی می‌شوند و قهرمان بازی را بخشی از وجود خود تلقی می‌کنند. تصویر شماره ۴ نمایی از بدن کارل در حالت چاقی را نشان می‌دهد که حاصل خوردن فست فودهای زیاد و عدم فعالیت جسمانی است. در طول بازی پرخوری کارل باعث می‌شود که شکمش برجسته شود و بدین ترتیب از جذابیت جنسی‌اش کاسته می‌شود. اگر کارل چاق شود و بنیه جسمانی‌اش کاهش یابد قادر نخواهد بود اهداف بازی را تکمیل کند.

تصویر شماره ۵ نشان می‌دهد که کارل در حال تمرین جسمانی است و باید مدام این کار را ادامه دهد تا بدن خود را مناسب نگه دارد. کارل با شنا کردن و حبس نفس زیرآب توانایی شش‌ها و قدرت دوییدن خود را افزایش می‌دهد. این تصویرسازی از اندام قهرمان بازی واقعیت شیء وارگی بدن در نظام سرمایه‌داری را به ذهن بازیکنان القا می‌کند. از نظر تاریخی، سیاه‌پوستان برده‌های آفریقایی مهاجر به آمریکا هستند که به‌عنوان نیروی کار ارزان و بعضاً رایگان به آمریکا منتقل شدند که طی سال‌ها تحمل رنج نژادپرستی، تحقیر و بی‌عدالتی اجتماعی توانستند به تدریج در نظام سرمایه‌داری

آمریکا به جایگاه اجتماعی نسبی دست یابند (Dillard, 1974) در واقع، ممکن است بازیکنان غیرسیاه‌پوست با حلول در قالب قهرمان سیاه‌پوست، رنج بی‌عدالتی اجتماعی نسبت به این اقلیت قومی و برخورد ناعادلانه نیروهای نظامی را قابل قبول بدانند. این نوع بازنمایی سیاه‌پوستان می‌تواند بی‌عدالتی را از صفحه تاریخ برده‌داری بزدايد. به عبارت دیگر، حق انتخاب مدل‌های مختلف برای مو از موهای وزوزی گرفته تا موهای گیس مانند، حالت‌های مختلف چهره و انتخاب خالکوبی های جذاب و پوشیدن لباس‌های شیک، سیاه‌پوست بودن را به مد و زیبایی تھی از گذشته تاریخی تبدیل می‌کند.



تصویر ۴- کارل حین ورزش برای جذاب تصویر ۵- نمایی از چاقی زنده بدن کارل نگه‌داشتن بدن

تصویر شماره ۶ کارل را در آرایشگاه نشان می‌دهد که بازیکنان می‌توانند با پرداخت مقداری پول مدل صورت و موی او را تغییر دهند. بازیکنانی که هیچ ادراکی از تاریخ جنبش‌های مدنی سیاه‌پوستان علیه برده‌داری و بی‌عدالتی اجتماعی ندارند، هویت‌های مختلف سیاه‌پوستی را انتخاب می‌کنند، بدون اینکه شرایط گذشته و حال

آن‌ها را در دنیای واقعی در نظر بگیرند. هر چه داستان بازی پیش می‌رود، بر شیء وارگی بدن قهرمان بازی افزوده می‌شود، به گونه‌ای که بازیکنان باید مدام به فکر تمرین جسمانی، افزایش جذابیت جنسی و بنیه جسمانی خود باشند. این رویه بازنمایی کننده فشار اجتماعی بر گروه‌های اقلیت در نظام مادیگرایانه برای جذابیت جسمانی است و انسان را به ظاهری مادی و عاری از بُعد معنوی فرو می‌کاهد. با فروکاستن آواتار به بدن مردانه احساس مدنیت و شخصیت اجتماعی از بازیکنان سلب می‌گردد تا رفتارهای ناهنجار و خشن در دنیای بازی بدون هیچ‌گونه عذاب وجدانی باشد.

این انسانیت زدایی از قهرمان با محدود کردن گفتگوهای قهرمان به «پاسخ مثبت» و یا «پاسخ منفی» کوتاه، تقویت می‌گردد. به عبارت دیگر، بازیکنان هیچ گفتگویی با افراد پیرامون خود ندارند و برای ارتباطات اجتماعی، در مواقع ضروری سؤالات و پاسخ‌های مثبت و یا منفی کوتاهی به صورت کلیشه‌ای انتخاب می‌کنند. درعین حال که کارل باید بدن پرعضله و جذابی داشته باشد، غذاهای موجود برای وی تنها فست فودهایی مانند پیتزا، همبرگر مک‌دونالد، مرغ سرخ‌شده کنتاکی، و دونات است. تصویر شماره ۸ داخل یکی از فروشگاه‌های فست فود سان آندریاس را نشان می‌دهد که تنها غذاهای بی‌خاصیت^۱ سرو می‌شود. درعین حال، رستوران‌های لوکس با غذاهای مغذی مانند غذاهای دریایی هیچ جایگاهی در دنیای فقرآلود سان آندریاس ندارد. در واقع، چنین بازنمایی تغذیه القاگر فقر و فلاکت نه تنها در تغذیه سیاه‌پوستان است، بلکه القاگر فقر در کل زندگی سیاه‌پوستان است.

در طول بازی، سان آندریاس محیطی مملو از خشونت، ناامنی، فروش مواد مخدر، خونریزی، سرقت و جنایت بازنمایی می‌گردد. حوزه جغرافیایی سان آندریاس متشکل از هشت ناحیه است که هر یک بازنمایی کننده ایالت‌های مختلف آمریکا است، و درعین حال، احساس فقر و ناامنی را القا می‌کند. همچنین این مکان با آسمانی غبارآلود

1. junk food

و تیره، نخل‌های خرما، تیرهای کابل برق و ساختمان‌های پراکنده، حال و هوای شهری غم‌زده را القا می‌کند. تصویر شماره ۱۰ نمایی از محله سان اندریاس را نشان می‌دهد. سان اندریاس با جغرافیای شهری مصنوعی بازنمایی می‌گردد که در آن افراد دارای پوشش‌های برهنه محرک جنسی هستند. در دنیای بازی مکان‌های مدنی مانند مدرسه، دادگاه، محل‌های اجتماع عمومی، سازمان‌های دولتی، یا هر مکان دیگری که حس مدنیت و شهرنشینی را القا کند، وجود ندارد. شیء وارگی تنها به جنبه جسمانی قهرمان بازی ختم نمی‌شود و در واقع بازنمایی کننده نوعی مادی‌گرایی در رفتار قهرمان و دیگر شخصیت‌های بازی می‌باشد. به‌عنوان مثال، با خرید ماشین‌های جدید و گران‌قیمت میزان جذابیت کارل برای جنس مخالف افزایش می‌یابد. داستان بازی این گفتمان را القاء می‌کند که بازیکنان باید از راه‌های نامشروع مختلف از جمله سرقت از خانه‌ها و زورگیری از جوانان و زنان سفیدپوست کسب ثروت کنند و مدام به درآمد بیشتر فکر کنند تا بتوانند با اشتیاق پول خود را در فروشگاه‌های بزرگ خرج لباس، غذا، ماشین لوکس، مدل‌های مختلف مو، خالکوبی و دیگر کالاهای ارزشمند در نظام سرمایه‌داری کنند. سودای قدرت نیز با تصرف محله‌های مختلف ایالت سان آندریاس و کشتن سفیدپوستان جهت دزدیدن پول و ماشین آن‌ها تحقق می‌یابد.



تصویر ۷- فروشگاه دونات



تصویر ۱: کارل در آرایشگاه برای انتخاب مدل‌های مختلف



تصویر ۹- نمایی از ایالت سان انتوس



تصویر ۸: فست فود فروشی با غذاهای بی‌خاصیت

بازنمایی مکان‌های عمومی شهر به‌عنوان محیط ناامن و خطرناک

هنگامی که به بازیکنان مأموریت داده می‌شود که به محله‌های مختلف بروند و گروه‌های تبهکار را از بین ببرند و کنترل شهر را در دست بگیرند، حس ارباب سالاری القا می‌گردد، که در آن توسل به خشونت کاملاً موجه و بدون تبعات وجدانی و عذاب روحی است. در کل، خشونت‌های موجود در بازی هنگام درگیری با پلیس و قاچاقچیان مواد مخدر و توسل به خشونت جهت رسیدن به هدف مورد نظر را امری

طبیعی و ضروری القا می‌کند. عدم کارایی نهادهای نظارتی و قانون‌گذاری در دنیای بازی همسو با ایدئولوژی نظام نتولیرال غربی است که دخالت نظامی این گروه‌های سیاسی در امور داخلی کشورهای جهان سوم موجه تلقی می‌گردد زیرا این کشورها توان کنترل امور داخلی خود مانند برخورد با کسانی که تروریست و ضد منافع آمریکا تلقی می‌گردند را ندارند.

به‌عبارت‌دیگر، این شیوه یادآور حمله نظامی آمریکا به کشورهایی مانند عراق و افغانستان است که در راستای مبارزه با به‌اصطلاح تروریسم و برقراری نظم صورت گرفت. در دنیای واقعی، پس از حادثه یازده سپتامبر و هواپیماربایی و کوبیدن آن به برج‌های مرکز تجارت جهانی، آمریکایی‌ها دچار ترس فراگیر حمله‌های تروریستی و ناامنی در مکان‌های عمومی گردیدند. فضای مجازی بازی سرقت بزرگ اتومبیل تصویری از لایه‌های پنهان تفکر سردمداران نظام نتولیرال بویژه پس از حادثه یازده سپتامبر را نشان می‌دهد که در آن مکان‌های عمومی شهر مکان‌های ناامن و مملو از خطر و خشونت است و باید فراتر از قانون با توسل به‌زور به مبارزه با تروریسم پرداخت.

به‌جز بازی سرقت بزرگ اتومبیل بازی‌های دیگر از جمله بازی کوما وار، اسپلیتر سل: لیست سیاه، دلتافورس، نبرد: طوفان شن، جنگجوی تمام‌عیار، و ارتش آمریکا بازی‌هایی هستند که اقدامات نظامی آمریکا در کشورهای خاورمیانه و خشونت‌گرایی فردی در زندگی روزمره را توجیه کرده یا رواج می‌دهند. بازی کوماوار بازی‌ای از نوع ژانر تیراندازی اول‌شخص و تیراندازی سوم شخص است که نسخه اولیه آن در سال ۲۰۰۶ بر اساس بازسازی جنگ واقعی، مصاحبه با متخصصان جنگ، سربازان و گزارش‌های وزارت دفاع آمریکا ساخته شده است (Comp, 2016 Kuma Reality Games). با توجه به حملات نیروهای نظامی آمریکا به کشورهای خاورمیانه درون‌مایه این بازی تغییر می‌کند تا وقایع جدید در آن بازنمایی گردد. محل جنگ در این بازی شبیه

کشورهای اسلامی از جمله عراق، افغانستان و ایران می‌باشد. به‌عنوان مثال در مرحله ششم این بازی مکان عملیات جنگی علیه تروریست‌ها ساختمانی شبیه مسجد می‌باشد.

ظاهر ضدقهرمانان به‌عنوان دشمن منافع آمریکا و نظامی‌هایی که علیه حضور نظامی آمریکا در کشورهای خاورمیانه می‌جنگند شبیه مسلمانان یا ایرانی‌ها بازنمایی می‌شود. به‌عنوان مثال، ضدقهرمانان غیرنظامی دارای چفیه، پوست تیره صورت و ریش بلند هستند تا القاگر شباهت آن‌ها به مسلمانان باشد. در مأموریت نظامی هفتم این بازی بازیکنان موظف هستند تا به تأسیسات هسته‌ای ایران حمله کنند و دانشمند هسته‌ای آمریکایی که در ایران زندانی شده است را آزاد کنند. در بازی اسپلیتر سل: لیست سیاه نیز ایران به‌عنوان پایگاه اسلامی-تروریستی بازنمایی می‌گردد و بازیکنان موظف‌اند با انجام عملیات جنگی از جمله بمب‌گذاری در پایگاه مرکزی نیروهای قدس که در اصل متعلق به سپاه پاسداران است و تخریب شرکت‌های سازنده بمب‌های هسته‌ای از رسیدن ایران به تسلیحات [در واقع انرژی] هسته‌ای جلوگیری کنند.

روایت و ویژگی‌های ساختاری این بازی‌ها به بازیکنان القا می‌کند که آن‌ها در قالب قهرمان بازی باید مانع از انجام عملیات تروریستی توسط این کشورها گردند. در بازی اسپلیتر سل: لیست سیاه یکی از قهرمان‌های بازی که رئیس‌جمهور آمریکا است اعلام می‌کند که دولت ایران مسئول اقدامات تروریستی است و باید با این کشور وارد جنگ شد و بازیکنان با حلول در قالب آواتار مأموریت دارند تا علیه ایران عملیات نظامی انجام دهند تا امتیاز بیشتری کسب کنند. به‌طور معمول، رویه بازی‌های دیجیتال، بویژه ژانر اکشن و تیراندازی اول‌شخص به‌گونه‌ای است که بازیکنان در قالب آواتار به‌عنوان مأمور مبارزه با تروریسم حلول کرده و ایفای نقش می‌کنند. بازیکنان کنترل نیروهای نظامی آمریکایی یا اهل کشورهای متحد با آمریکا را به دست می‌گیرند و ضدقهرمانان توسط موتور بازی کنترل می‌گردد. این روند به‌گونه‌ای است که می‌تواند منجر به حس همذات‌پنداری بازیکنان با نیروهایی شود که در قالب آن‌ها ایفای نقش می‌کنند (Max et al., 2016).

تاکنون پژوهش‌های بسیاری اثرات بازی دیجیتال خشونت‌آمیز را بر احساسات، افکار و رفتار پرخاشگرانه بازیکنان چه در محیط مصنوعی آزمایشگاه و چه در دنیای واقعی با روش‌های کمی مانند اندازه‌گیری میزان پرخاشگری بازیکنان پس از انجام بازی را ارزیابی کرده‌اند (Gentile and Anderson, 2006 Carnegy and Anderson, 2009). نتایج تحقیقات گذشته مؤید این است که انجام بازی‌های دارای محتوای خشن بر ادراک بازیکنان و تمایلات آن‌ها به رفتار پرخاشگرانه اثر می‌گذارد (Kilburn and Ferguson, 2009; Sherry, 2001). در واقع به جز بازی سرقت بزرگ اتومبیل که در این مقاله با جزئیات تحلیل شده است، بازی‌های دیجیتال دیگر از جمله ماین کرافت^۱ (۲۰۱۲)، مجموعه بازی‌های جاست کاز^۲ (۲۰۱۵) و سیتیز رو سوم^۳ با استفاده از ویژگی‌های ساختاری مانند عدم وجود امنیت در ایالت‌های آمریکا به دلیل رفتارهای جنایی سیاه‌پوستان و همچنین در بازی‌های تیراندازی تحلیل شده و ناآرامی در فضای عمومی شهر و ضرورت توسل به خشونت می‌توانند به بازیکنان القا کنند که پلیس‌ها و نظامیان آمریکایی می‌توانند با کشتار و یا رفتار غیرعادلانه با سیاه‌پوستان یا نظامیان کشورهای دیگر مثل کشورهای اسلامی خاورمیانه از بروز رفتار غیراجتماعی و جنایی جلوگیری کنند. به علاوه، بازی‌های دیجیتال بر ادراک بازیکنان نسبت به نژادهای مختلف، گروه‌های اقلیت (اقلیت قومی و اقلیت مذهبی نسبت به مذهب مسیحیت رایج در غرب)، شهروندان کشورهای شرقی و روابط اجتماعی با این افراد تأثیر می‌گذارد. با بازنمایی گروه‌های اقلیت مانند سیاه‌پوستان یا مسلمانان به عنوان خشونت‌طلب و تروریست، تصویر کلیشه‌ای و طرحواره‌های منفی به بازیکنان القا می‌گردد. بر اساس نظریه یادگیری اجتماعی باندورا^۴ (۱۹۸۷) پس از انجام بازی‌هایی مانند سرقت بزرگ اتومبیل، به دلیل بازنمایی منفی سیاه‌پوستان در بازی‌های دیجیتال، تصور قالب بازیکنان

1 Minecraft

2 Just Cause 3

3. Saints Row The Third

4. Bandura's Theory of social learning

از مکان‌های عمومی سیاه‌پوستان، مکان‌هایی حاشیه‌نشین مملو از بزهکاری و مواد مخدر می‌گردد. به همین ترتیب، با توجه به نتایج تحلیل ما از بازی‌های کوما وار، اسپلیتتر سل: لیست سیاه، دلتافورس، نبرد: طوفان شن، جنگجوی تمام‌عیار و ارتش آمریکا که در آن‌ها اقلیت‌های قومی مثل اهالی کشورهای حاشیه‌نشین نسبت به آمریکا و متحدانش از جمله کشورهای اسلامی خاورمیانه و اقلیت‌های مذهبی از جمله مسلمانان نسبت به مذهب‌های رایج در آمریکا و اروپا به‌عنوان افراد شرور و یا تروریست بازنمایی شده‌اند بر ادراک بازیکنانی که با مسلمانان یا سیاه‌پوستان به‌صورت مستقیم در ارتباطات اجتماعی نیستند تأثیر منفی می‌گذارد و طرحواره «مسلمانان تروریست» و «سیاه‌پوستان خلاف‌کار/جنایتکار» رواج می‌یابد یا تقویت می‌گردد.

بازی‌های دیجیتال به ابزاری هژمونیک جهت طبیعی سازی و توجیه جنگ‌طلبی و خونریزی‌های اخیر ارتش آمریکا در کشورهای خاورمیانه تبدیل شده‌اند (Power, 2007). هنگامی که در بازی سرقت بزرگ اتومبیل خشونت بخش ضروری زندگی روزمره معرفی می‌گردد و بازیکنان با خشونت‌گرایی شخصاً مسئول حفظ جان خود هستند، منطق حمله به کشورهای جهان سوم تحت لوای مبارزه با تروریسم نیز طبیعی و ضروری جلوه می‌کند. نسل‌های جوان آمریکایی با این بازی‌ها بزرگ می‌شوند و درکشان از محیط پیرامون تحت تأثیر بازی‌ها شکل می‌گیرد (Robinson, 2012). بعضاً، سربازان آمریکایی، جنگ عراق و افغانستان را همانند دنیای مجازی بازی‌های دیجیتال در نظر می‌گیرند. به‌عنوان مثال، محققان تأیید می‌کنند که تجاوزگری‌های سربازان آمریکایی در زندان ابوغریب تحت تأثیر بازی‌های دیجیتال بوده است (ibid). سربازان آمریکایی با برهنه کردن و شکنجه جنسی زندانیان ابوغریب، با آن‌ها مانند دشمن‌های مجازی دنیای بازی و شخصیت‌های ضدقهرمان^۱ برخورد کردند.

بحث و نتیجه‌گیری

طی یک دهه اخیر شاهد استفاده رو به رشد نوجوانان و جوانان ایرانی از بازی‌های دیجیتال هستیم. این بازی‌ها اغلب به صورت وارداتی و بدون توجه به ضوابط مصرف آن‌ها از جمله رده‌بندی سنی مورد استفاده قرار می‌گیرند. بچه‌های کم سن و سال ایرانی بازی سرقت بزرگ اتومبیل را بازی می‌کنند، درحالی‌که این بازی توسط نظام رده‌بندی «هیئت نرم‌افزار سرگرمی» برای سنین ۱۸ سال به بالا رده‌بندی شده است. در این مقاله، با بررسی ویژگی‌های ساختاری بازی «سرقت بزرگ اتومبیل: سان آندریاس» نشان داده‌ایم که این بازی تصویر کلیشه‌ای از سیاه‌پوستان به عنوان ضدقهرمان بازنمایی می‌کند و نژاد سیاه را به شیء‌وارگی و فیتیشسیم بدن مردانه فرو می‌کاهد.

در بازی‌های دیگر ویژگی‌های ساختاری بازی از جمله ظاهر قهرمان و ضدقهرمان، اهداف فرعی و اصلی، ویژگی‌های ظاهری مکان‌های اختفای ضدقهرمان، حاوی ویژگی‌های ساختاری کشتار محور است که مخصوص ژانرهایی مانند تیراندازی اول‌شخص، بازی‌های دیجیتال جنگی و ماجراجویی است. همچنین با تحلیل بازهای دیگر از جمله بازی کوما وار، اسپلینتر سل: لیست سیاه، دلتافورس، نبرد: طوفان شن، جنگجوی تمام‌عیار و ارتش آمریکا نشان داده‌ایم که در این بازی‌ها گروه‌های اقلیت مانند مسلمانان و کشورهای حاشیه‌ای نسبت به ایالات متحده آمریکا و کشورهای اروپایی به عنوان خشونت‌طلب، تروریست یا ضد منافع آمریکا و متحدانش بازنمایی می‌شوند که می‌تواند طرحواره‌های منفی و تفکر کلیشه‌ای را نسبت به این اقلیت‌ها رواج دهد یا تقویت کند.

یافته‌های این تحقیق قابل تعمیم به بازی‌های دیجیتال دیگر از جمله بازی‌های دارای ژانر ماجراجویی، تیراندازی اول‌شخص و بازی‌های چندکاربره آنلاین^۱ است زیرا دارای اعتبار بیرونی^۲ است. اعتبار بیرونی یعنی تعمیم‌پذیری یافته‌های تحقیق به موارد دیگر

1. massively multiplayer online games (MMORPGs)
2. external validity

(بی، ۱۳۸۱) و در تحقیق کیفی یعنی میزانی که یافته‌های تحقیق می‌تواند به موارد یا گروه‌های دیگر تعمیم داده شود (Cohen et al., 2008). ما توصیف عمیق^۱ و بعضاً همراه با عکس از بازی سرقت بزرگ اتومبیل و بازی‌های دیگر ارائه کرده‌ایم که به اعتقاد مارشال و راسمن (Marshall and Rossman, 2006) این نوع توصیف ابعاد خاص و تعمیم‌پذیری [بازی] مورد مطالعه^۲ را نشان می‌دهد و تعمیم‌پذیری یافته‌های تحقیق به موارد دیگر را تسهیل می‌کند یا رد می‌کند.

پیشنهادها:

با توجه به گسترش استفاده از بازی‌های دیجیتال در سراسر دنیا و تأثیرات آن‌ها بر ادراک و رفتار بازیکنان و همچنین با توجه به استفاده ایدئولوژیک از بازی‌های دیجیتال جهت اقناع و ایجاد خشنودی بازیکنان نسبت به اقدامات سیاسی دولت‌های قدرتمند از جمله آمریکا در برابر اقلیت‌های قومی، کشورهای اقلیت و اقلیت‌های مذهبی، پیشنهاد می‌شود که تحقیقات آینده به مطالعه تأثیر سوءبازنمایی اقلیت‌های مذهبی و کشورهای اقلیت که مورد حمله قرار گرفته‌اند در بازی‌های دیجیتال بر بازیکنان بپردازند. محققان می‌توانند با روش‌های تحقیق کمی مانند پیمایش آنلاین، میزان تأثیرات این بازی‌ها را بر بازیکنان بین‌المللی اندازه‌گیری کنند و همبستگی بین ویژگی‌های ساختاری بازی و میزان تأثیرات آن‌ها را نیز اندازه‌گیری کنند.

-
1. Thick description
 2. Case Study

منابع

- اسمعیلی گوجار، صلاح؛ علی‌آبادی، خدیجه و پورروستائی اردکانی، سعید (۱۳۹۶). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره تحت وب بر یادگیری و انگیزش دانش‌آموزان»، *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، شماره ۱۱، ۲۲۳-۱۹۵.
- بروجردی، مهدخت و صدیق، امیر سعید (۱۳۹۶). «تأثیر فضای مجازی بر هویت ملی و قومی در ایران». *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، دوره ۳، شماره ۱۲، ۸۸-۱۱۰.
- بی، ارل (۱۳۸۱). *روش‌های تحقیق در علوم اجتماعی* (دو جلد)، ترجمه: رضا فاضل، انتشارات سمت.
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۳). «وجود ۱۸ تا ۲۰ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای»، خبرگزاری جمهوری اسلامی ایران. در دسترس در <http://irna.ir> ۲۰ فروردین (۱۳۹۴)
- حشمت زاده، محمدباقر، غیثیان، مریم السادات و اکوانی، حمداله (۱۳۹۰). «شرق‌شناسی و بازنمایی رسانه‌ای ایران در آمریکا: نگاهی به سطح خرد زبانی»، *مجله رهیافت‌های سیاسی و بین‌المللی*، شماره: ۲۷، ۲۹-۵۷.
- کریگ اندرسون و کارن دیل (۱۳۷۸). «بازی‌های کامپیوتری و افکار، احساسات و رفتار پرخاشگرانه در آزمایشگاه و در زندگی». مترجم مقداد مهرابی در کوثری مسعود. و دیگران. *درآمدی بر بازی‌های دیجیتال و کامپیوتری*. تهران: نشر سلمان.
- شجاعی، ثاراله؛ دهداری، طاهره؛ دوران، بهناز؛ نوری، کرامت و شجاعی، محمد (۱۳۹۵). «تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های رایانه‌ای خشن» *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، دوره ۲، شماره ۸، ۱۷۳-۲۰۱.
- مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (۱۳۹۵). «بازینمای ۱۳۹۴» دایرک Digital Games Research Center (فارسی)، در دسترس در: <http://direc.ir/?p=1404> (۱۰ اسفند ۱۳۹۵).
- مهرابی، مقداد. (۱۳۹۶). تأثیرات بازی‌های دیجیتال بر پرخاشگری: بررسی رویکردهای مختلف و نتیجه‌گیری‌های متضاد، *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*. دوره ۳، شماره ۱۲، ۱۱۱-۱۲۷.
- Anderson, Craig. A & Carnagey, Nicholas L. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content? *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 731-739.

- Babbie, Earl. R. (2012). *The Practice of Social Research*. Belmont, California: Wadsworth Cengage Learning.
- Bandura, Albert. (1978). Social Learning Theory of Aggression, *Journal of Communication*, 28 (3), 1460-2466
- Brock, Andre (2011). When keeping it Real Goes Wrong?': Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers, *Games and Culture*, Volume: 6 issue: 5, 429-452.
- Berg, Bruce. L. and Lune, H. (2012). *Qualitative research methods for the social sciences* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Dillard, John, L (1974). Black English: Its History and Usage in the United States. *Foundations of Language* _ 11 (2):299-309.
- DiSalvo, Betsy & Bruckman, Amy (2010). *Race and Gender in Play Practices: Young African American Males*, Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games.
- DFC Intelligence. (2013). DFC Intelligence Forecasts Worldwide Online Game Market to Reach \$29 Billion by 2016. Available at: <http://www.dfciint.com/wp/?p=307> (Accessed November, 13, 2016)
- EUROGAMER (2016). Hillary Clinton slams GTA. Available at: <https://www.eurogamer.net/articles/news290305clinton> (Accessed April 10, 2017)
- Ferguson, Christopher. J. & Kilburn, John (2009). The public health risks of media violence: A meta-analytic review. *The Journal of Pediatrics*, 154(5), 759-763.
- Gentile, Douglas, A. & Anderson, Craige (2006). Violent video games: Effects on youth and public policy implications. *Handbook of children, culture, and violence*, 225-246.
- Grand Theft Auto Sales (2018) Available at: http://vg-sales.wikia.com/wiki/Grand_Theft_Auto (Accessed; January, 13, 2017)
- Gleich, Tobias and Simone Kuhn (2017). Functional changes in the reward circuit in response to gaming-related cues after training with a commercial video game, *Journal of NeuroImage*, Volume 152, Pages 467-475,
- Green, C. Shawn and Bavelier, Daphen B. (2015). Action video game training for cognitive enhancement, *Current Opinion in Behavioral Sciences*, Volume 4, Pages 103-108.
- Greitemeyer, Tobias & Dirk., O. Mugge (2014). Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play, *Personality and Social Psychology Bulletin*, Volume9, Pages 113-125.

- Hamari, Juo and Teon, Edwards (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning, *Computers in Human Behavior*, Volume, 54, Pages 170-179.
- Kousari, Masoud and Mehrabi, Meghdad (2017). Parents' Mediation of Children's Video Game Experience and Game Rating Systems: Iranian Parents' Mediation Patterns and Views on Video Games. *International Journal of Social Sciences*, Volume 7, Issue 1.
- Lizardi, Ryan (2012). DLC: Perpetual Commodification of the Video Game. *Democratic Communiqué*, 25(1). Available at: <http://journals.fcla.edu/demcom/article/view/787395> (Accessed: 13, September, 2017).
- Mehrabi, Meghdad. & Chen, Vivian (2010) Interactivity in Video Games: A Concept Explication. Published in the *Proceedings of the 7th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*
- Orgad, Shani. (2014). Media Representation and the Global Imagination, *European Journal of Communication*, Volume 29, Issue3.
- Power, Marcus (2007). Digitized virtuosity: video war games and post-9/11 cyber-deterrence. *Security Dialogue*, 38(2), 271-288.
- Rideout, Victoria (2004). Parents, media, public policy and law: a Kaiser Family Foundation survey, *Mentlo Park (CA): Kaiser Family Foundation*, 7, Pages 113-120.
- Ritchie, Jane & Lewis, Jane (Eds.). (2005). *Qualitative research practice: A guide for social science students and researchers*. SAGE Publications: London.
- Robinson, Nick (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex? *Political Studies*.
- Sherry, John Lucas (2001). The effects of violent video games on aggression. *Human communication research*, 27(3), 409-431.
- Takatalo, Jari, Häkkinen, Jukka, Kaistinen, Jyrki & Nyman, Gote. (2010). Presence, Involvement, and Flow in Digital Games In R. Bernhaupt (Ed.), *Evaluating User Experience in Games*, V. 51 (pp. 23-46). London: Springer.
- Video Game Sales Wiki (2018). Available at <http://vgsales.wikia.com/> (Accessed: July, 19, 2017).
- Wise, Kevin & Reeves, Byron (2007). The Effect of User Control on the Cognitive and Emotional Processing of Pictures. *Media Psychology*, 9(3), 549-566.