

بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای

مطالعه‌ی موردی بازی ندای وظیفه ۴

رشید احمدرش^۱، حسین دانش مهر^۲، احمد غلامی^۳

تاریخ دریافت: ۹۲/۳/۱۸ تاریخ تایید: ۹۲/۶/۱۸

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای به شکلی نشانه‌شناختی حامل نشانه‌هایی‌اند که مبین روابط گفتمانی و ایدئولوژیکی میان سازندگان آن و دیگران است. *ندای وظیفه* یکی از بازی‌های رایانه‌ای است که حامل این نشانگان ایدئولوژیکی است؛ و می‌توان با رویکرد پسااستعماری به نقل آن پرداخت. نشانگانی از سلطه‌ی امپریالیسم غرب و آمریکا در برابر جهان سوم و بالاخص خاورمیانه. این پژوهش در سنت نظری مطالعات فرهنگی و با تأکید بر آراء متفکران مطالعات پسااستعماری بالاخص ادوارد سعید و نظریات نشانه‌شناختی با تأکید بر آراء جان فیسک انجام گرفته است. این دو سنت با رویکردی انتقادی ما را به جایگاه ایدئولوژیک و تاریخی نشانه‌های بازی‌ها به مثابه‌ی تولیداتی پسااستعماری رهنمون می‌سازند. روش تحلیل متون در این تحقیق با استفاده از تکنیک پژوهشی نشانه‌شناسی است. با به کارگیری رویکرد فیسک و رمزگشایی از رمزگان موجود درون بازی‌ها و همچنین با تأکید بر ارتباط میان رمزگان اجتماعی، فنی و ایدئولوژیک در بازنمایی خاورمیانه و فرآیند شکل‌گیری تروریسم، این بازی فراتر از یک سرگرمی به شکل پدیده‌ای اجتماعی دارای ابعاد گفتمانی / ایدئولوژیک مطالعه شده است. نتایج تحقیق نشان می‌دهد وجود مراحل در این بازی، سکانس‌بندی‌های متن، و نماها و استفاده از افکت‌های صوتی، نورپردازی، سایه‌روشن‌ها و ... در بیان روایتی استراتژیک و کنش‌محور به طور توأمان از جهان شرق / خاورمیانه توانسته است این بازی را فراتر از یک سرگرمی، به شکلی گفتمانی و ایدئولوژیک به یک متن با شاخصه‌های پسااستعماری میدل کند.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، هستی‌شناسی، اسلام، نشانگان ایدئولوژیک، گفتمان پسااستعماری.

rahmadrash76@yahoo.com

hdaneshmehr@yahoo.com

agholami17548@yahoo.com

۱. دکترای جامعه‌شناسی (گرایش توسعه از دانشگاه تهران).

۲. دکترای جامعه‌شناسی (گرایش توسعه از دانشگاه تهران).

۳. کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه کردستان.

مقدمه و طرح مسأله

پس از آنکه اولین بازی رایانه‌ای تحت‌عنوان جنگ فضایی^۱ (۱۹۶۲) طراحی گردید با فاصله‌ای کم، بازی‌های تأثیرگذاری از نظر مالی (فضای کامپیوتر^۲ ۱۹۷۱) از حیث خانگی بودن (اودیسه ماگناوکس^۳ ۱۹۷۲) و از جهت پرتحرکی (پونگ^۴ ۱۹۷۲) به سرعت وارد بازارها گردید. از این پس اصطلاح بازی‌های رایانه‌ای که پیشتر قبل از ۱۹۷۰ تحت عنوان بازی‌های الکترونیکی و آتاری و نگارمسازی رایانه‌ای^۵ مطرح گشته بود، جای خود را به عنوان یک موضوع مورد مطالعه از ۱۹۷۳ به «مطالعات بازی‌های رایانه‌ای»^۶ تفویض کرد. پس از اولین نوشته‌ها در خصوص بازی‌ها (اسپنسر ۱۹۷۲) و تحولات بینادین در ساخت و استراتژی‌های تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای، مفهوم مطالعات بازی‌های رایانه‌ای بیش از پیش مورد توجه تحلیلگران قرار گرفت. بازی‌های رایانه‌ای پس از گذشت بیش از دو دهه، به یکی از پدیده‌های عمده‌ی جوامع درآمده‌است. گرایش عمومی به بازی‌های رایانه‌ای موجب تولید و رشد سریع آنها و به زعم آن رشد قابل توجه مطالعات جامعه‌شناختی و نشانه‌شناختی در خصوص بازی‌ها گردیده است (کینگسپ ۲۰۰۶، مورای ۲۰۰۶، گاگنون ۲۰۱۰). بازی‌های نوین رایانه‌ای با تحول در عناصر بنیادین خود همانند الگوریتم، فعالیت بازیگر، وسایل واسط، نگارمسازی، خط سیر بازی و استراتژی‌ها به یکی از رسانه‌های عمده و البته تأثیر گذار مبدل شده است. به شکلی که از حیث شدت ارتباط میان تجربه‌ی فرد و رسانه، آن را می‌توان نزدیکترین رسانه به فرد دانست. گوردون کایجا معتقد است اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در کاهش دادن فاصله‌ی میان بازیگر و صحنه‌ی بازی است، چیزی که تحلیلگران آن را حضور^۷ یا غوطه‌وری^۸ می‌نامند (کالیجا، ۲۰۰۷: ۴).

بررسی بازی‌های رایانه‌ای به مثابه پدیده‌ای اجتماعی و به عنوان بازتابی از یک رویکرد گفتمانی/تاریخی موجب می‌شود تا تحلیل بازی‌های رایانه‌ای از یک سرگرمی صرف به پدیده‌ای دارای ابعاد تاریخی، اجتماعی تبدیل گردیده که می‌توان به تناظر و میانجی آن رهیافت‌های اجتماعی حاکم بر اثر را بررسی نمود. رهیافت‌هایی که استخراج و تحلیل آنها منوط به تحلیل ساختاری و

1. Spacewar
2. Computer Space
3. The Magnavox Odyssey
4. Pong
5. Computer Graphics
6. Video Game Studies
7. Presence
8. Immersion

نشانه‌شناختی عناصری است که بنیاد معرفتی و هستی‌شناختی بازی حول آن می‌گردد. بسیاری از بازی‌ها بالاخص پس از تحولات چشمگیر صنعت بازی در دو حوزه کاملاً مشخص و درهم تنیده سیر می‌کنند، حوزه‌ی استراتژیک و حوزه‌ی کنش محور^۱. در حوزه‌ی استراتژیک تمرکز عینی بازی بر آفرینش (استراتژی‌های موفقیت‌آمیز) است و در حوزه‌ی کنش‌محوری که شخص اول بازنمودگر وقایع است، رویدادها بر مبنای اکتشاف (جهان درون بازی و ساکنان آن) ساخته شده است (کینگسپ ۲۰۰۶: ۶۱) در هر دو رویکرد فرد در درون استراتژی‌هایی که رسانه از پیش ساخته است در حال ایجاد کنش در سطوحی است که همواره به اهداف از پیش تعیین شده می‌پیوندد. با تحلیل استراتژی‌های بازی و میزان و وسعت بازی، فرد می‌تواند ساختار گفتمانی/ تاریخی بازی‌ها را از ساختار «بازی بودن»^۲ و زیبایی‌شناختی آن منفک نمود. هر اندازه بازی‌ها به ایجاد حس ناشی از واقعی بودن دست‌یابند، عناصر کلیدی بازی‌ها با حجم عظیم‌تری برای پوشش و مساعدت استراتژی‌های بازی‌ها به کار گرفته می‌شوند و این همان کاری است که تولیدکنندگان مجموعه بازی ندای وظیفه^۳ به دنبال آن بوده‌اند.

بالترو و گروسین، در رابطه با واقعی جلوه‌دادن بازی‌ها معتقدند، با استفاده از رسانه‌ی مجازی و بکار گرفتن رابطه‌ی آن با بازنمودها در دیگر رسانه‌ها به همان اندازه‌ی انتظارات تعیین شده‌ی فرهنگی مخاطبان، واقعیتی خلق می‌شود که در بسیاری از موارد به شکل اصلاح‌کننده و تعدیل‌کننده‌ی خود امر واقعی قابل توجه می‌نماید (بالترو و گروسین ۲۰۰۲: ۶۱). در چنین وضعیتی نمایش بازنماگر بازی‌ها به تعدیل و تصحیح امر آگاهی‌شده در خصوص هستی و رویدادهای اجتماعی اطراف می‌انجامد. چنین عملکردی ما را در کشف ابعاد ایدئولوژیک و گفتمانی بازی‌ها مصمم می‌سازد. بازی ندای وظیفه^۴، به شکلی ایدئولوژیک در پی خلق استراتژی‌هایی است تا کنش فرد را در درون فضاهای کاملاً شبیه‌سازی‌شده و واقعی از جنگ میان نیروهای صلح و تروریسم قرار دهد.

تحلیل نشانه‌شناختی این ساختار ره به کشف سوپه‌های ناآشکار و پنهانی می‌برد که کلیت بازی و رهیافت سازندگان آن حول آن می‌گردد. کشف و بیان انتقادی این سوپه به تناظر ابعاد نشانه‌شناختی اثر، مبین این ادعا خواهد بود که بازی‌ها فراتر از یک سرگرمی صرف و خاص، در پی اعمال ساختاری گفتمانی/ ایدئولوژیک هستند و کنش‌محوری افراد ناگزیر در درون استراتژی‌های اثر به تجلی و تعالی اهداف ایدئولوژیکی منجر می‌گردد که بخشی از گفتمان

-
1. Action-Based
 2. Gameness
 3. Call of Duty

سازندگان بازی‌ها محسوب می‌گردد. بر این اساس مسأله‌ی انتقادی تأکید می‌کند که «چگونه دانش (و یا سرگرمی) که ماهیتاً غیرسلطه‌گر و غیرقهری است می‌تواند در قالب مجموعه‌ای تولید شود که عمیقاً با سیاست‌ها، ملاحظات و مواضع استراتژی‌های قدرت آمیخته باشد» (سلدون و ویدوسون، ۲۳۹؛ ۱۳۸۳) با استناد به این دعاوی سوال‌های بنیادین پژوهش حاضر عبارتند از:

- بازی ندای وظیفه ۴، چگونه به تناظر نشانه‌های نگاره‌سازانه‌ی خود و میدان‌های بازی به بیان گفتمان ایدئولوژیک خود می‌پردازد؟
- تقابل میان امر متعالی و قهرمانی در برابر امر پلیدی و ضد قهرمان چگونه به فرآیند «بازی بودن» نقش داده است؟
- چگونه بازی مذکور، سوبه‌های هستی‌شناختی خود را از طریق کاراکتر نقش اول با مخاطب همزادپنداری می‌کند؟

ادبیات نظری

مطالعات آکادمیک بازی‌ها به شکلی باورنکردنی در طول دو دهه‌ی اخیر رشد قابل توجهی کرده است. البته علایق دانشگاهی به آرامی از مطالعات اولیه حول مسأله‌ی تأثیر خشن بازی‌ها بر رفتارها^۲ به سوی تحلیل اثبات تناسب این رسانه‌ی نوین تغییر موضع داده است (فراسکا ۲۰۰۳: ۲۲۱). چندین کنفرانس جهانی از سال ۲۰۰۱ به بعد حول مطالعات بازی‌های رایانه‌ای برگزار گردید و طی این کنفرانس‌ها، بازی‌های رایانه‌ای به مثابه‌ی موضوعی اصلی برای مطالعه‌ی متون دیجیتال مد نظر قرار گرفته است. همین امر از طرفی موجب شده تا بازی‌های رایانه‌ای به جایگاه آکادمیکی قابل توجهی در مطالعات دست‌یافته و از سوی دیگر باعث گردیده تا جمعیت عظیمی از محققین در حوزه‌ی مطالعه‌ی دیجیتالی پا عرضه‌ی مطالعات بازی‌های رایانه‌ای بگذارند.

در سال ۱۹۹۰، اسپین آرسیث مطالعات متون الکترونیکی را کاملاً متحول ساخت. به نظر او مطالعات متون الکترونیکی می‌بایست به مثابه‌ی مطالعه‌ی سیستم‌های سیبرنتیک لحاظ گردد. بر این اساس او سنخ‌شناسی خاصی از متون ارائه داد و نشان می‌دهد که فرامتن تنها یک بُعد ممکن از این متون سیستماتیک است که آرسیث آن را سایبرتکست^۳ می‌نامد. سایبرتکست‌ها

1. Graphical
2. Do-Games-induce-Violent-Behaviors
3. Cybertext

از این حیث که مجموعه‌ی زیادی از نشانه‌ها را تولید می‌کنند و در عین حال دارای محیط چند کاربری متن-محور^۱ هستند از دیگر بازی‌ها متمایزاند و این خود راه را برای اشاعه‌ی شبیه‌سازی‌ها و در عین حال مطالعات بازی‌ها هموار ساخته است (همان: ۲۲۳) او در اثرش تحت عنوان «سایبرتکست: رویکردهایی در باب ادبیات ارگودیک»^۲ سایبرتکست را یک جهان-بازی یا بازی-جهان در نظر می‌گیرد که از طریق ساختارهای سنخ‌شناسانه‌ی مکانیسم متون می‌توان مجاری پنهان درون متن‌ها را کشف کرد و این خود بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان زمینه‌ای مطالعاتی متمایز از فیلم و ادبیات درآورده است.

آرسیث در «ردیابی جنون: زمینه‌ی تحلیل یک بازی»^۳ (۲۰۰۶) سعی می‌کند تا در بررسی بازی‌ها به مثابه متن به زمینه‌های حاشیه‌ای مرتبط با بازی‌ها بپردازد. آراسیث ابعاد هفت‌گانه‌ی تحلیل بازی‌ها برای دستیابی به یک تحلیل جامع به کار می‌گیرد: بُعد هستی‌شناختی، برای مطالعه ترکیببندی و مفصل‌بندی بازی‌ها؛ بُعد زیبایی‌شناختی، برای مطالعه‌ی بازی‌ها به عنوان یک هنر، تاریخ آن، تحولات و استفاده‌ی آن از عناصر هنری؛ بُعد جامعه‌شناختی/کلنیکی برای مطالعه‌ی تأثیر بازی‌ها بر جامعه و فرد؛ بُعد انتقادی، برای مطالعه‌ی بازی‌ها به مثابه‌ی بازنمایی یک ایدئولوژی یا بخشی از یک پدیده‌ی فرهنگی پهن‌دامنه‌تر؛ بُعد سودمندگرایی، برای مطالعه‌ی اینکه بازی‌ها چگونه می‌توانند سودآور باشند، بُعد اکتشافی، در مورد تلاش برای ابداع بازی‌های جدیدتر و بهتر و در نهایت بُعد اثباتی، برای تصدیق وجود یک پارادایم نظری در باب بازی‌ها (آرسیث، ۲۰۰۶: ۲) به نظر آرسیث مطالعه‌ی بازی‌ها ترکیبی است از این ابعاد و بر همین اساس است که آراسیث معتقد است مطالعات بازی‌ها و بالاخص بازی‌های دیجیتال را می‌بایست به عنوان رشته‌ای مستقل از دیگر رشته‌ها، همانند جامعه‌شناسی، مطالعات رسانه‌ها، علوم رایانه‌ای و ... لحاظ کرد.

فراسکا تحت تأثیر این دیدگاه، مفهوم لودولوژی^۴ را به عنوان رشته‌ای که مطالعات بازی‌ها را به طور عام و مطالعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای را به طور خاص در برمی‌گیرد، مطرح کرد و آن را از حوزه‌های روایت‌شناسی، نظریه‌ی فیلم و ادبیات منفک ساخته است. لودولوژی به شکلی فورمالیستی با تمرکز بر فهم ساختار بازی‌ها و عناصری که به شکلی خاص بازی می‌گردد به درک ساخت سنخ‌شناسی و مدل‌های تشریح‌دهنده‌ی مکانیسم بازی کمک می‌کند. به نظر فراسکا، بطور یقین دیدگاه‌های فورمال، محدودکننده هستند- و تحلیلگران بازی‌ها می‌بایست به

1. Textual-Based Multiuser
2. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature
3. Mapping the Madness: A Game Analysis Framework
4. Ludology

شکلی ذهنی به آنها پایبند باشند- اما آنها احتمالاً ساده‌ترین راه برای کشف تفاوت‌های ساختاری میان داستان‌ها و بازی‌ها هستند. من به شخصه، این دیدگاه ساختاری را اولین قدم لازم و ضروری برای مطالعات بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌کنیم که ما به شکلی قطعی می‌خواهیم نتیجه بدهد، زیرا آن به ما کمک می‌کند تا شاخصه‌های بنیادین بازی‌های رایانه‌ای را بهتر بفهمیم (فراسکا، ۲۰۰۳: ۲۲۲).

فراسکا تحت تأثیر آرسیث با اعتقاد به تمایز میان ساخت بازی‌ها و روایت در ادبیات مفهوم شبیه‌سازی^۱ را به جای روایت مطرح می‌کند. شبیه‌سازی در رابطه با مفهوم بازنمایی واقعیت و تجربه بیش از هر مفهومی می‌تواند به نقش تبلیغات گزینشگرانه‌ی بازی‌ها^۲ رایانه‌ای بیانجامد. این امر بالاخص در بازی‌های ژانر جنگی که در آن محیطی شبیه‌سازی شده در پی امحاء حد فاصل بازیگر و فضای مجازی است، کاملاً مورد توجه قرار می‌گیرد. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای به تصویر کشیدن تجربه‌ای از جنگ نشان می‌دهد که چگونه تکنولوژی به مثابه‌ی ابزاری فرهنگی در پی بیان و انتقال ایدئولوژی‌های حامی امور نظامی و اقتدار دولت‌ها هستند. این امر را لاش فر/هژمونیک^۳ می‌نامد که طی آن تکنولوژی‌ها چنان بر حقایق تأکید می‌کنند که انگار همه چیز طبیعی است (لش، ۲۰۰۷: ۶۲).

رابطه‌ی سازندگان بازی‌های رایانه‌ای و کشورهای قدرتمند نظامی موجب خلق سرفصلی در بازی‌های رایانه‌ای تحت عنوان سرگرمی/ امرنظامی^۴ در میان محققین این حوزه شده است (ستال ۲۰۱۰ و بوگاست ۲۰۰۷) استال^۵ با تأکید بر رابطه سرگرمی و امور نظامی معتقد است بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر جنگ تجربه‌ی اجتماعی را نسبت به جنگ در آمریکای قرن ۲۱ متحول ساخته است. تورس با اشاره به رابطه‌ی سرگرمی و امور نظامی و تصویر عمومی از جنگ تحت تأثیر بازی‌های رایانه‌ای ژانر جنگی معتقد است ظهور رابطه‌ی درهم‌تنیده‌ی امور نظامی و سرگرمی میل نظامی را به تکامل تکنیک‌های نظامی و میل به صنعت سرگرمی را برای خلق بازی‌های رایانه‌ای ژانر مبارزات واقعی به شکلی توأمان افزایش و تغذیه کرده است (کرونل ۲۰۱۰: ۶) بدین ترتیب بازی‌های رایانه‌ای در قالب امر سرگرمی به بازنمایی و بازسازی فضای جنگ، به عنوان پدیده‌ای اجتماعی- تاریخی می‌پردازد و به تناظر آن فرد بازی‌گردان درون وضعیت شبیه‌سازی شده در میان صحنه‌های جنگ، روایت‌ها و مونولوگ‌ها به تجربه، انتقال و بازنمایی

-
1. Simulation
 2. Electoral Propaganda
 3. Pro-Hegemonic
 4. Military-Entertainment
 5. Stahl

آن واداشته می‌شود. قدرت بازنمایی و بازسازی تاریخی - اجتماعی بازی‌ها چنان در سطح بالایی قرار دارد که لیوناردو معتقد است بازی‌های رایانه‌ای قدرتمندترین رسانه برای تحقق بنیانی است تا تصاویر نظامی آمریکا را با رضایت خاطر بتوان از آن بیرون کشید (لیوناردو ۲۰۰۴: ۴).

به درستی می‌توان اذعان داشت که بازنمایی واقعیت و شبیه‌سازی‌ها از آن حیث قابل تأمل‌اند که نگاره‌سازی‌ها در بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر نماها و صحنه‌های واقعی سعی در امحاء خطوط پر رنگ میان فضای واقعی و مجازی دارند، کاری که بازی‌های ژانر جنگی به وضوح در پی آن‌اند. ژانر «جنگ علیه تروریسم و نیروهای متخاصم» بالاخص پس از جنگ خلیج فارس و با اندکی فاصله پس از یازده سپتامبر مرکزیت قابل توجهی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای جنگی یافته است. بر این اساس می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را در تقابل رسالت جنگی بخشی از برنامه و گفتمان ایدئولوژیک و غالب نظام‌های تکنولوژیکی و دانش‌محور غربی و بالاخص آمریکا به حساب آورد، چیزی که می‌توان در ساختار «ندای وظیفه» مشاهده نمود.

روش انجام مطالعه: تحلیل نشانه‌شناسانه^۱

متون تصویری (در اینجا بازی‌های رایانه‌ای) به علت پیچیدگی متن نمایشی، وفور نشانه‌ها در هر لحظه، زمان‌مندی متغیر نشانه‌های تصویری، نبود واحد مبنا، خاص بودن نشانه‌های بصری، نبود روابط معین در میان نشانه‌های تصویری، تعدد سطوح تجزیه، پیچیدگی رمزگان و ... کاربرد نشانه‌شناسی را بیش از دیگر روش‌های تحقیق ممکن می‌سازد (راودراد، ۱۳۸۸: ۷۶). دیدگاه نشانه‌شناسی با لحاظ کردن این مطلب که، تصاویر همانند هر واقعیت مادی دیگری است و همیشه از طریق یک نظام معنایی خاص ساخته و قابل درک می‌شوند، نشان می‌دهد که نشانه‌ها در تعیین واقعیت‌ها، کارکردهایی ایدئولوژیک دارند (چندلر، ۱۳۸۶: ۴۲). متون بازنمایی شده همیشه حامل ویژگی‌های برساختی هستند و این بازنمایی‌ها مبین نوعی فاصله و شکاف میان جهان واقعی و جهان نشانه‌هاست که به وساطت ایدئولوژی‌ها پوشیده می‌شود. لذا هرگونه واسازی و مذاقی و در عین حال به چالش کشیدن نشانه‌ها، معلوم می‌کند که چه کسی و چه شرایطی در موقعیت برتر و فرادست قرار گرفته و چگونه سایر شرایط و افراد در موقعیت فرودست قرار دارند. این امر حوزه‌ی نشانه‌شناسی را از شکل توصیفی معمول و رایج فراتر می‌برد و دامنه‌ی آن را بسیار گسترده و فراخ‌تر می‌سازد (راودراد: ۵۶).

جان فیسک تحت تاثیر رویکرد نشانه‌شناسی، و با اشاره به استفاده‌ی رسانه‌ها و بالاخص

تلویزیون از نشانه‌های کلامی، غیرکلامی و بازنمایانه^۱ سعی می‌کند تا این نشانه‌ها را در سه سطح بررسی کند. نخست در سطح واقعیت، رمزهای اجتماعی شامل لباس، چهره‌پردازی، گفتار، محیط، حرکات و ... رمزگذاری می‌گردد. در سطح دوم یعنی بازنمایی، کدهای فنی شامل حرکت دوربین، زاویه‌ی تصویر، تدوین و موسیقی و ... قرار دارد و در سطح سوم، رمزهای ایدئولوژیک وجود دارد که با بازنمایی تحقق می‌یابد. مفاهیمی چون فردگرایی، طبقه‌ی اجتماعی، سرمایه‌داری، پدرسالاری و ... از این دسته‌اند. همه‌ی این سه سطح برای در اولویت قرار دادن معنی خاصی به کار گرفته می‌شوند که در خدمت ایدئولوژی معینی قرار دارد (فیسک ۲۰۰۰: ۲۲۹-۲۳۱).

برای تحلیل بازی در وهله اول کل صحنه‌ها با تمام جزئیات آن فهرست برداری شد و در قالب رابطه دال و مدلولی مورد و با تکیه بر ملاحظات نظری تفسیر و تحلیل قرار گرفته شدند. در این پژوهش با تاسی به رویکرد آرسیث و با استفاده از ابعاد تحلیلی وی اعم از بعد هستی‌شناسی، بعد انتقادی، بعد زیبایی‌شناختی و بعد اثباتی به تحلیل این بازی پرداخته شده و ابعاد دیگر همچون بعد کلینیکی-جامعه‌شناختی، بعد اکتشافی و بعد سودمندگرایی مورد نظر محققین نبوده است. با استناد به رویکرد نشانه‌شناسی و ابعاد تحلیلی آرسیث، در اینجا واکاوی رمزگان نهفته در بازی رایانه‌ای و تحلیل چگونگی بازنمایی خاورمیانه به خصوص اعراب و فرهنگ اسلامی در این بازی مشخصاً و بصورت موردی، مطالعه‌ی یکی از بازی‌های مشهور و معتبر در سطح جهانی، یعنی ندای وظیفه می‌پردازیم:

تحلیل نشانه‌شناختی بازی ندای وظیفه

- مسئول پروژه: جیس وست (۲۰۰۷).
- کارگردان: سام نوریانی.
- تهیه‌کننده: نورین داروینسکی.
- موسیقی: ستیفن بارتون.

الف: روایت بازی

بازی‌ندای وظیفه^۲ با ورژن ۴، محصول شرکت اکتیویژن^۳ و محصول سال ۲۰۰۷ است. ندای وظیفه با تاسی به جنگ خلیج‌فارس و تحولات جهان بعد از یازده سپتامبر به شکلی

1. Represental

۲. نام کامل این بازی « ندای وظیفه، جنگ‌افزار مدرن » است.

3. Activision

فوتورئالیستیک^۱ و واقع‌گرایانه ساخته شده است. در ندای وظیفه، واحدهای نیروهای نظامی در درون یک زمینه‌ی ژئوپولیتیکی نمایش داده می‌شود که تداعی‌کننده‌ی شکلی از جنگ سرد نوینی است که در آن آمریکا به وسیله‌ی حملات هسته‌ای مورد تهدید قرار گرفته است. در این بازی، شما در نقش مبارز به درون یک جنگ سرد نوین رانده می‌شوید که شخص باید آمریکا و جهان را از شر تکثیر اتمی محتمل و یک حمله‌ی اتمی به ساحل شرقی آمریکا نجات دهد. شری که به واسطه‌ی یک جنگ شهری در روسیه و نقش‌برآب کردن تلاش‌های تروریستی خاورمیانه، برای دستیابی به بمب هسته‌ای به پایان می‌رسد (تامسون، ۲۰۰۸: ۶۸).

ندای وظیفه‌ی ۴، روایتی است سیاسی از مبارزه‌ی کماندوهای آمریکایی با بازیگری شما در نقش سروان پل جاکسون، که برای انهدام جریان دولتی- تروریستی‌ای مبارزه می‌کنید که تمام خاورمیانه و بلوک شرق را در بر می‌گیرد. رهبر این جریان، خالد الاسد است که تحت رهبری عمران زاخیفو فرزندش است. هدف برنامه کشتن این چهار نفر و نقش بر آب کردن نقشه‌ی حمله‌ی اتمی روسیه به آمریکا است. حمله‌ی تروریستی‌ای که در گیم دارای ریشه‌های روسی/خاورمیانه‌ای است و از سودان و اتیوپی گرفته تا اوستیای جنوبی و جنوب آذربایجان و چرنوبیل را در بر گرفته است. بازی دارای دو بخش اصلی است: نخست، روایتی آماده و ساخته شده به شکل فیلمی کوتاه که مقدمه‌ایست برای ورود به بازی که قبل از هر مرحله بخشی از اهداف و استراتژی‌های مخاطب را برای او مهیا می‌سازد. دوم، آن بخش از بازی است که مخاطب در جایگاه کاراکتر اصلی یعنی جاکسون به ایفای نقش می‌پردازد. بازی‌ندای وظیفه، در نهایت با نجات دادن نیکولا از دام روس‌ها و کشتن عمران زاخیف، فرزندش، خالد الاسد و..... و در نهایت با سرکوب تروریسم خاورمیانه ایو انهدام بمب‌های اتمی روسیه به پایان می‌رسد. در پایان بازی به شکلی دراماتیک، زاخیف روسی که بادی‌گارد هایش و تعدادی از همقطارانش کشته شده‌اند در صحنه دیده می‌شوند. کماندوی شما، کاپیتان پرایس، که در حال جان دادن است هفت‌تیرش را به طرف شما پرتاب می‌کند و شما باید در کمترین زمان زاخیف و همراهانش را بکشید، و آنهم از پشت سر؛ و با این کار یک بار دیگر صلح و پیروزی به جهان بر می‌گردد (تامسون: ۱۴۱). بدین شکل جهان از خطر آخرالزمان هسته‌ای رهایی می‌یابد، خطری که مسبب آن روسیه و رهبران تندرو و اسلامی خاورمیانه است.

ب: تحلیل بازی

رابین اندرسون و مارین کورتی (۲۰۰۹) در تحقیقی تحت عنوان «از ارتش آمریکا تا ندای وظیفه،

مبارزه از طریق مجموعه‌ی سرگرمی نظامی» به تعامل میان پنتاگون و صنایع سرگرمی و ویدئو بازی‌های دارای موضوع جنگ^۱ می‌پردازند. صنعت مالی رسانه در سطح وسیعی در ارتباط با پیگیری و توسعه‌ی تکنولوژی‌های دیجیتال به منظور خلق شبیه‌سازی‌ها، گرافیک‌ها و جهان‌های مجازی و به شکلی اساسی در جهت پروتکل‌های شبکه‌ای تمرین‌های نظامی و سیستم‌های جنگ‌افزایی سرمایه‌گذاری می‌گردد (اندرسون و کورتی، ۲۰۰۹: ۴۵). بازی ندای وظیفه و دیگر بازی‌هایی که در حوزه‌ی جنگ ساخته شده‌اند، با رعایت کردن دو اصل بنیادین واقع‌گرایی و اعتبارآیه بازنمایی یک سیستم جنگ‌افزایی و شکلی از میلیتاریسم مجازی پرداخته‌اند که به کارگیری زمینه‌ها و واحدهای نظامی در شکل واقعی با رعایت اصول فوتو-رئالیستیک نمایشی واقع‌گرایانه و در عین حال معتبر به روایت بازی بخشیده است (تامسون، ۲۰۰۸: ۲۴).

دیدگاه نشانه‌شناسی در تحلیل این بازی با تاکید بر سه دسته رمزگان، اجتماعی و فنی و ایدئولوژیک در بازسازی روایت بازنمایی‌شده‌ی خاورمیانه و به زعم آن اسلام نقش قابل توجهی خواهد داشت. بر همین اساس در این پژوهش تمام رمزگان قابل بررسی را بر اساس این سه دسته می‌توان بررسی نمود.

جدول شماره ۱ رمزگان اجتماعی، رمزگان فنی و رمزگان ایدئولوژیک

رمزگان اجتماعی	رمزگان فنی	رمزگان ایدئولوژیک
استفاده از چفیه و شال عربی بافت معماری عربی- اسلامی قاب‌های عکس و مناظر روی دیوار چهره‌ها، چهره‌ی الاسد و رهبران تروریسم، چهره‌ی کماندوهای متحدین.	دوربین سوپراکتیو، موسیقی و ... افکت‌های صوتی، صدای الاسد و نماهای دید از پایین از الاسد و زاخایف، پن و چرخش دوربین، نماهای دید از بالا در هلی‌کوپتر.	تروریسم، اسلام غرب‌ستیز، قبیله‌گرایی، پدرسالاری سنتی، رابطه‌ی کمونیسم و اسلام شعارها و پوستره‌های تبلیغی روی دیوار.

این سه دسته از رمزگان در حقیقت در درون ساختار تصویری و دیداری بازی از ساختار روایی آن غیرقابل تفکیک هستند. بازی دارای دو دسته عملیات نظامی است. از طرفی عملیات نظامی علیه کمونیسم تحت عنوان عملیات سوپ‌مک‌تاویش^۲ که بیشتر توسط متحدان آمریکا و بالاخص انگلستان انجام می‌گیرد و دیگری عملیات ضدتروریستی علیه تروریست‌های عرب به

1. War-Themed
2. Authenticity
3. Soap MacTavish

رهبری خالد الاسد که با یک کودتا، مناطقی را تحت حاکمیت خود درآورده و خود به نهادی تهدیدکننده و ضدآمریکائی و درواقع ضد بشری مبدل شده است. این بازی در لابلای مراحل بازی، شکل سیاسی رژیم نوین و رادیکال الاسد را نشان می‌دهد؛ و سپس ارتباط آن را با هم‌تایان روسی خود و تهدید اتمی نسبت به آمریکا و جهان به تصویر می‌کشد.

بازی مذکور عملیاتی نظامی است علیه جریانی تروریستی/دولتی که در حال شکل‌دادن به یک جنگ سرد نوین است؛ تهدیدی اتمی که می‌تواند ثبات جهان را به هم بزند. در آغاز بازی، در میدان تمرین، دوپوستر به نمایش گذاشته شده است، یکی از آنها پرتره‌ی یک کماندو است با این مضمون، «*او همان ارتشی‌ای انتقام‌گیرنده و سزاهدنده است، عدالت ماندگار است.*» و دیگری که عکس یک انفجار اتمی عظیم را نشان داده، بر روی آن درج شده است: «*قضاوت نهائی، بزودی در راه است.*» این هر دو تصویر نشان می‌دهد که شما با یک تهدید اتمی نسبت به تمام جهان روبرو هستید. در ابتدای بازی پس از یک دوره‌ی کوتاه آموزش نظامی، شما تحت فرمان عملیات نیروهای انگلیسی زیر عنوان سوپمک تاویش و تحت رهبری اس. ای. اس^۱ روی کشتی‌ای چینی در اقیانوس هند که حامل یک بمب اتم به آدرس «*خیابان خلیج عربی*»^۲ است و روی آن پرچمی با علامت دوشمشیر و یک ستاره روی زمینه‌ی قرمز رنگ^۳ کشیده شده است، پیاده می‌شوید؛ ویژگی اصلی خدمه‌ی کشتی نقاب سیاه است که علامت اصلی تروریسم می‌باشد. در این عملیات و عملیات‌های بعدی شما در جایگاه سروان جیکسون، در واقع یک سرباز جهانی^۴ هستید و می‌بایست تحت راهبری عملیات نظامی آمریکائی‌ها و انگلیسی‌ها، الاسد را که یک رهبر تندرو عرب است، دستگیر کنید و سپس رهبر روسی این تشکیلات یعنی زاخایف را نابود کنید. خالد الاسد در یک عملیات نظامی و انقلابی، پرزیدنت الفلانی را از حکومت یمن ساقط کرده و آن را به توسط پسر زاخایف دستگیر و به حیاط بزرگی که نمای پشته‌ی آن منارهای یک مسجد و پرچم شمشیر و ستاره نشان آن آویزان است، می‌برند. حیاط بزرگ قرارگاه الاسد و صدای تشویق مردم و دکل اعدام وسط آن تداعی‌کننده‌ی میداین گلاذپاتوری عصر کهن است. الفلانی را با لگد از ماشین پیاده می‌کنند و او را در میدان قرار گاه

^۱.S.A.S

۲. تقریباً در تمام مناطقی که شما با تروریست‌ها مبارزه می‌کنید تابلوهای شارع خلیج العربی دیده می‌شود.

۳. شمشیر خم، نماد اسلامی و عربی از قدرت و اقتدار اسلامی است. هنوز هم نماد شمشیر در بسیاری از نمادهای اسلامی، ارتش و... به چشم می‌خورد. و ستاره‌ی ۵ گوشه‌ی قرمز رنگ یا دارای زمینه‌ای با این رنگ، نماد مارکسیسم و جنبش‌های مارکسیستی است.

4. Global Soldier

جلو چشم دوربین می‌کشند. در این بازی، دشمنان شما با چفیه‌های قرمز رنگِ عربی که در جهان واقع ویژگی سربازان فلسطینی (حماس) است به شما حمله می‌کنند، چهره‌های سیه‌چرده‌ی خاورمیانه‌ای و زبان عربی و شعارهای برنده‌ی الاسد ویژگی آنان است. این تروریست‌ها از نظر اندرسون و کورتی، می‌توانند یک مهاجم حماس، یا شورشی عراقی، طالبان و یا هر کس دیگری باشند. ناشناس بودن آنها این اجازه را می‌دهد که بازیگردان‌ها آنان را این چنین حس کنند. چنانچه در مرحله‌ی چهارم یکی از سربازان این چنین می‌گوید: «جنگ در برابر اعراب بی‌هویت صورت می‌گیرد، همان کسانی که هر چیزی درباره‌اش از یازدهم سپتامبر به بعد درست درمی‌آید» (کورتی و اندرسون: ۵۳).

روی دیوار منازل آنها عکس‌هایی از یک مرد عرب با چفیه و شال عربی به شکلی سیاه و سفید و مناظری از شترها و بیابان‌ها نقش بسته است. این تصاویر نشان از قبیله‌گرایی و ارجاع ناسیونالیسم عربی به همان کلیشه‌های کهن بیابان و شتر است. روی دیوارهای شهری که الاسد در آنجا مخفی است، نشان تفنگ کلاشینکف و ستاره‌ی سرخ به همراه دو شمشیر عربی روی دیوارها دیده می‌شود. بر روی دیوار مشت گره‌کرده‌ای که به عنوان نمادی از انقلاب و جهاد عربی نقش بسته و زیر آن نوشته شده «وحدانیه»^۱، شکلی از امت واحده عربی و اسلامی را نشان می‌دهد. شعارهای ملی‌گرایانه با زبان عربی روی دیوارها وحدت کلمه و صراط مستقیم را ترویج می‌دهند. روی کانتینرها جملاتی از این نوع وجود دارد: «الاخوه دعوتنا الی الاسلحه صالحه و الطریق الی الحریره اوحاد و اغلب المعتدین»^۱. شعارهای الاسد با محتوای یوم الجدید، یوم العظیم، قضاوات، شعب العظیم، استقلال، وطن‌الحقیقی و الموت الغرب و الموت لاعداء الاسد و ... که نشانه‌ی بخشی از ناسیونالیسم عربی است، در تمام تلویزیون‌ها و روی دیوارها دیده و شنیده می‌شود.

صحنه‌ی حمله به محل اختفاء خالد الاسد بر اساس حمله‌ی آمریکا به صدام حسین بازنمایی شده است. در این حمله بعد از بمباران مناطق شهری، و سنگرهای تروریست‌ها که بر روی پشت بام‌ها و در پناه مساجد و مناره‌ها قرار دارد، سربازان آمریکائی وارد صدا و سیمای خالدالاسد می‌شوند. در تمام تصاویر تلویزیونی که در اطراف و داخل صدا و سیمای وجود دارد، سخنگوی دولت الاسد در حال سخنرانی است و این نشانه‌ی زنده بودن گروه و استقامت آنهاست. اما وقتی وارد اتاق ضبط می‌شوید متوجه می‌شوید که خبری از سخنگو نیست و این

۱. برادران، دعوت ما برای مسلح شدن به بهترین نوع است، برنامه‌ی ما، راهی به سوی آزادی و اتحاد و غلبه بر متجاوزین است.

تنها یک تصویر از قبل ضبط شده است. درست مثل برنامه‌های ضبط شده‌ی «سعید الصحاف» - سخنگوی رژیم صدام- است در جنگ خلیج فارس. قدرت الاسد و دیگر رهبران جهان اسلام در این بازی به مثابه‌ی قدرتی مجازی نشان داده می‌شود.

تصاویر ضدآمریکائی روی دیوارها هم بخشی از ادبیات تصویری تروریسم هستند. در یکی از تصاویر دو سرباز عرب، با آرم ستاره بر کلاه، با قنداق تفنگ بر سر سربازی می‌کوبند که روی کلاهش نوشته شده یو. اس. ^۱ زیر عکس هم جمله‌ی «ضربه قاضیه» درج شده است. تصویر کلاشینکف نوعی قرابت معنایی با مفهوم کمونیسم و روسیه دارد. این تصویر تقریباً روی بیشتر دیوارهای شهر نقاشی شده است. در هنگام دستگیر کردن الفلانی، خالد الاسد او را به چوب وسط میدان بسته و در حالی که روی چوب آثار خون قربانیان دیگری وجود دارد، دوربین را روشن کرده و با هفت‌تیری که از عمران زاخیف روسی می‌گیرد، او را خلاص می‌کند. پشت سر او پرچم بلندی با آرم دو تا شمشیر عربی و ستاره‌ی قرمز رنگ کمونیستی وجود دارد (ترکیبی از اسلام و کمونیسم) و روی بام هم دو تا مناره. در حقیقت کمونیسم و اسلام به مثابه دو رویکرد ایدئولوژیک نسبت به جهان تعریف شده است، که هر دو بر سر یک مسئله توافق دارند، نابودی آنچه می‌توان راه و روش زندگی غربی دانست.

بازی به شکلی کامل زندگی را در امتزاج با تروریسمی نمایش می‌دهد که سراسر زندگی ما را در بر گرفته است. چنانچه کاندولیزا رایس گفته بود: ما در جهانی زندگی می‌کنیم که تروریسم با آن آمیزش پیدا کرده است (اندرسون و کورتی: ۵۴) بر همین اساس ادوارد سعید جغرافیایی خیالی از رابطه‌ی شرق و غرب مطرح می‌سازد که دارای دو بخش است، بخش بزرگتر و متفاوت که مشرق زمین خوانده می‌شود و دیگری دنیای پیشرفته و مغرب زمین. چنین تقسیم‌بندی‌ای وقتی صورت می‌گیرد که یک فرهنگ درباره‌ی فرهنگی دیگر می‌اندیشد. اما جالب اینجا است که مشرق زمین در حالی بخش کهنتر و پست‌تر جهان قلمداد می‌شود که از موهبت و وسعت و پتانسیل بیشتری برای قدرت نسبت به غرب برخوردار بوده است (عضداتلو ۱۳۸۳: ۳۵).

رویکرد بازی در واقع بیان مکانی اعراب و به زعم آن مکانی جلوه دادن اسلام است. آنچه بازنمایی اعراب و اسلام است، درختان خرما، ساختمان‌هایی با معماری عربی، منارها و مساجد، بیابان و ... بخشی از آن روایت مکانی‌ای هستند که با خود بربریت، ترس و تروریسم را القاء می‌کند. صحنه‌ی اعدام‌های خیابانی و نشان گلوله‌ی آیزان جلو آینه‌ی ماشین پسر زاخیف، از

^۱.USA

همان آغاز نشان می‌دهد که تا چه اندازه پلیدی بر جهان حاکم شده است. این وضعیت را در بازی، برای روسیه و کمونیسم هم می‌توان مشاهده کرد. وجود ساختمان‌هایی با رنگ سرد و خاکستری، درختان با برگ‌های سوزنی، سایه‌های متحرک و رعد و برق‌های ترسناک، سگ‌های درنده که لاشه‌ی انسان‌ها را می‌خورند، سربازان کشته شده در حمام‌ها، چرخ‌فلک بزرگی که عمری است خاک خورده و شهرهای متروکه و بدون حیات که تداعی‌کننده‌ی فاجعه‌ی بزرگ چرنوبیل در اوکراین است. در هر دو جایگاه مکانی (خاورمیانه و روسیه)، سویه‌های آخرالزمانی با بادهای طوفانی و دود سفید، خانه‌های ویران‌شده و تلی از آوار به نمایش درمی‌آید.



نمودار شماره ۱ تطابق نشانه‌شناختی اعراب مسلمان و روسیه‌ی کمونیستی

هر دو رویکرد خطری تهدید کننده برای غرب و دین غربی به حساب می‌آید. خطری که مسیحیت و کلیسا را به عنوان روی دیگر آزادی، تهدید می‌کند. در این بازی، کلیسا مکانی است مقدس که تروریست‌ها در جلو درگاه آن به سزای اعمال خود می‌رسند. کلیسا بخشی است از

جایگاه رفیع قضاوت الهی روی زمین و در عین حال جایگاهی مطمئن برای رهایی از دست دشمنان. در سکانس مربوط به عملیات کشتن زاخایف توسط شما و کاپیتان مکمیلان در اکراین، شما در هیچ‌جایی از تیررس شلیک‌های مرگبار هلی‌کوپتر روسی در امان نیستید، جز زیر صلیب کلیسایی که توسط همین هلی‌کوپتر تخریب شده است. در سکانس مربوط به بمباران هوایی‌ای که توسط شما علیه تروریست‌ها انجام می‌گیرد، اصابت هر راکتی به کلیسا و شهروندان مدنی موجب باخت^۱ شما می‌گردد و شما را در برابر این جمله قرار می‌دهد: شما کلیسا را نبود کردید؛ این در حالی است که در شهری که الاسد ساکن است بمباران کردن مساجد بخشی از عملیات شما است، زیرا مساجد و سنگرهای تروریست‌ها خیلی از هم قابل تفکیک نیستند. در این شهر همگان تروریست هستند و کسی به شکل مدنی وجود ندارد و این تداعی کننده‌ی همان جمله‌ی مشهور ریگان است که: بعضی از مردم در طول عمر خود بی‌دردسر زندگی می‌کنند و تعجب‌برانگیز خواهد بود اگر آنها مشکلی با این جهان داشته باشند، اما برای تفنگداران دریایی این اصلاً مهم نیست (اندروسون و کورتی: ۵۴). در حقیقت آنچه غرب از اسلام و نمادهای اسلامی به تصویر می‌کشد، نمایشی ایدئولوژیک است که سعید آن را در کتاب «پوشش خبری اسلام» (۱۹۸۰) مورد نظر قرار داده است: «در گزارش‌های خبری رسانه‌های غرب، اسلام با برجسی ایدئولوژیک و نه به مثابه‌ی یک دین که نامش اسلام است معرفی می‌شود. این دین نه به عنوان یک موضوع بلکه به عنوان یک شیء یا مکانی توصیف می‌شود که نفت مصرفی مغرب زمین را تأمین می‌کند... اسلام برای سیاستمداران راست، نماینده‌ی بربریت، برای چپ‌گرایان، دین سالاری قرون وسطایی و برای میانه‌روها، بیگانه‌ای ناخوشایند و نامتعارف است» (عضدانلو، ۱۳۸۳: ۲-۴۱).

آنچه وجه ممیزه‌ی کماندوهای آمریکائی و تروریست‌هاست، تفاوت میان آن چیزی است که در نگرش‌های پسااستعماری بیان شده است. غرب در جایگاه رستگاری‌بخش، قهرمانی و حماسه‌گری، انسانیت و اقتدار که به واسطه‌ی جنگ‌افزارهایش نشان داده می‌شود و شرق یا همان جهان تاریکی‌ها در جایگاه تهدید و هراسی علیه بشریت، با جنگ‌افزارهای کمتر توسعه یافته، قاتل و انسان‌هایی با چهره‌های وحشتناک با رهبرانی ترسناک و خونخوار نشان داده شده‌اند. کشتن خیل عظیم تروریست‌ها که از هرجایی سربرمی‌آورند با موسیقی متن روان و ساده‌ای همزمان است، اما کشتن کماندوهای آمریکائی با موسیقی تند و به شکل اسلوموشن نشان‌دهنده‌ی مرگ قهرمان است. موسیقی متن در هنگام تیر خلاص زاخایف به سربازان

نیمه‌جان آمریکائی به شکل ضریبان تند قلب درمی‌آید. طناب‌های آویزان از هلی‌کوپتر آمریکائی‌ها با موسیقی فرح‌بخش آزادی همراه می‌شود. سرگرد کامروف شما را به عنوان قهرمان راستین جنگ بلند می‌کند تا سوار هلی‌کوپتر کند؛ رهایی شما رهایی جهان از شرّ تروریست‌هاست. پس از پایان بازی و تیتراژ آن، در حالی که همه فکر می‌کنیم جهان از بقایای تروریست‌ها پاک شده است، تروریست‌ها در هواپیمای مسافربری به آمریکائی‌ها حمله می‌کنند و شما می‌بایست با آزاد کردن گروگان‌ها، از هواپیما بیرون بپرید تا هواپیما در آسمان منفجر شود. این سکانس نشان می‌دهد که جریان مبارزه با تروریست‌ها همچنان ادامه دارد، شگردی که در بیشتر فیلم‌های هالیوودی به عنوان تداوم شرّ دیده می‌شود. در واقع غرب به دیگری تروریست نیاز دارد و در واقع خود به تداوم آن نیازمند است. چیزی که اسلاوی ژبژک ماندگار شدن آن را به تداوم سائقه‌ی مرگ نسبت می‌دهد.

جدول شماره ۲ فهرست تکنیک‌ها و نماهای بازی

سربازان غربی‌ها (امریکایی-انگلیسی)	سربازان شرقی (روسی-عرب)	رویکرد نشانه‌ای
استفاده از تیتراژ شناسنده‌ی سبز-نماد رنگ سبز استفاده از جنگ‌افزارهای مدرن تعداد کم کماندوها-رویکرد حماسی و کماندویی حفاظت از ارزش‌ها- محافظت از کلیسا حس نجات‌دهندگی- خلبان زن و کاپیتان مک‌میلان، ستوان گریکز و نیکولای روسی استفاده از اطلاعات نظامی و جنگی.	استفاده از تیتراژ شناسنده‌ی قرمز- نماد رنگ قرمز استفاده از جنگ‌افزارهای قدیمی (کلاشینکوف و ژ-۳) تعداد زیاد سربازان و عدم مهارت جنگی- حملات گروهی مسجد جایگاه ارزش‌های تروریستی و سنگر جنگ و گریز بدون توجه به همسنگران زخمی خود استفاده از سیل سربازان آماتور و سگ‌های وحشی.	رنگ قرمز- شیطان/رنگ سبز- خداوند کلاشینکف-رابطه با روسیه و جنگ‌سرد پیشین سیل سربازان آماتور و غیر حرفه‌ای دین اسلام مبنای تروریسم و مسجد مکان تروریست‌ها عدم وجود آرمان‌های ماوراء جنگ وضعیت بدوی در جنگ.

نتیجه‌گیری

در بازی *ندای وظیفه* مجموعه‌ای از کلیشه‌سازی‌ها و نشانه‌های ایدئولوژیک به چشم می‌خورد که به تناظر رمزگان فنی و تکنیکی‌ای متجلی می‌گردد که گیم را همانند یک فرآیند فیلمیک درآورده است. استفاده از تکنیک‌های فیلمی همانند: کلوزآپ، نمای ارتفاع بالا، پن، فلاش‌بک و ... در سراسر گیم، وجه‌های فیلمی به آن بخشیده است؛ با این تفاوت که به غیر از صحنه‌های

کوتاه میان مرحله‌ها، تقریباً در تمام فیلم، دوربین در جایگاه سوپزکتیو قرار دارد. تمام جریان فیلم از دید و حرکت سروان جاکسون که نماینده‌ی ما و شاید خود ما در صحنه‌ی نبرد است، جریان می‌یابد. در حقیقت دوربین به تناظر دید ما در فیلم حرکت می‌کند. جایگاه سوپزکتیو دوربین به احساس همدلی و هماهنگی مخاطب و زمینه‌ی بازی کمک شایان توجهی کرده است. این جایگاه را در نقش پرزیدنت الفلانی هم به شما داده می‌شود تا عمق تروریسم به تصویر کشیده شود. در واقع نقطه دیدهای سوپزکتیو، نماها و همچنین تکنیک‌های روایی‌ای وجود دارند که آشکار می‌کنند که نقطه دیدکاراکتر در درون متن فیلمیک از اولویت نخست برخوردار است (هیوارد، ۱۳۸۱: ۱۴۹).

مخاطب یا همان کاراکتر در جایگاه سوژه، در درون سکانس‌های بلندی در حال اجرای نقش محوله‌ی خویش است. پس از هر مرحله سکانس با یک آپریس (به تقلید از باز و بسته شدن عدسی دوربین، صحنه به آسانی بسته می‌شود) و این هم به سکانس پایان می‌دهد و هم خوانش متن را آسان‌تر می‌کند. آپریس پایان متن، عمل نقطه‌گذاری و به زعم آن ورود به متن بعدی را انجام می‌دهد. وجود این تکنیک‌ها شاخصه‌هایی فیلمی هستند که متن بازی را به یک فیلم روایی در باب خاورمیانه مبدل ساخته است. وجود مراحل در این بازی، سکانس‌بندی متن را تکمیل کرده، و با نمایش فلش‌بک و استفاده از افکت‌های صوتی، نورپردازی، سایه‌روشن‌ها و ... در بیان روایتی فیلمیک از جهان شرق/خاورمیانه توانسته است این بازی را فراتر از یک سرگرمی، به شکلی گفتمانی و ایدئولوژیک به یک متن با شاخصه‌های پسااستعماری مبدل کند. بازی ندای وظیفه، ترکیبی از دو روایت را به دست می‌دهد، نخست روایتی از نیروهای ویژه‌ای شامل اس. ای. اس^۱ و نیروی گشت دریایی آمریکا که مجموعه‌ای از فرامین و دستورات نظامی و تاکتیکی‌های جنگی و پدافندی را در برمی‌گیرد و دیگری روایتی است در لابلای این فرامین و عملیات‌های نظامی احساس جنگ سرد نوین و تروریسم ضدآمریکائی را به نمایش می‌گذارد (تامسون، ۲۰۰۸: ۸۱).

در هردوی این روایت‌ها شما با جهانی روبرو هستید که به شکلی آخرالزمانی از نظم و انتظام موجود دور شده است. وضعیت پیش‌آمده جهان را تهدید می‌کند. وضعیتی که ریشه در نگاهی ایدئولوژیک نسبت به هستی دارد، ایدئولوژی اسلامی/عربی و ایدئولوژی کمونیستی. هرچند در فیلم مستقیماً این خط سیر داستانی را نمی‌توان مشاهده کرد اما استفاده‌ی نشانه‌شناختی از نمادها و روایت‌ها، بکارگیری تصاویری از مساجد، شعارها و دیوارنوشته‌ها، عکس تفنگ و

^۱.SAS

جنگ‌افزارها و ... در کل با اتخاذ تحلیل‌های همنشینی و جانشینی نشان می‌دهد که آمریکا و متحدان او با دو دشمن ایدئولوژیک روبرو هستند، اسلام و کمونیسم.

رهبران این دو جریان در دو منطقه‌ی خاورمیانه و بلوک شرق زندگی می‌کنند. هدف پرتاب موشک‌های اتمی، ساحل شرقی آمریکا است. در حقیقت حمله به آمریکا یعنی پایان هستی جهان و نظم غربی و تسلط یافتن پدرسالاری و قبیله‌گرایی عربی و عدم امنیت و هراس کمونیسم. در تمام تصاویری که از این دو ناحیه دیده می‌شود، مرگ و عدم امنیت و بطور کلی زوال زندگی به چشم می‌خورد؛ سگ‌هایی که لاشه‌ی انسان‌ها را می‌خورند و انسان‌هایی که رهبران و مردم را در کناره‌های خیابان تیرباران می‌کنند به شکلی مشابه با هم تداعی می‌شوند. سلطه‌ی این دو جریان ایدئولوژیک به مثابه‌ی تهدیدی علیه زندگی و امنیت هستی‌شناختی مردم تلقی می‌گردد.

به کارگیری رنگ‌های خاکستری و سرد در فیلم و لحن تند و هراس‌انگیز خالد الاسد از طرفی شما را با دشمنی سرسخت روبرو می‌کند، ولی اتاق‌های خالی و صداوسیماهای متروکه که تنها برنامه‌های ضبط‌شده‌ی الاسد را پخش می‌کند به شکلی مضحک نشان‌دهنده‌ی پوچ بودن و مجازی بودن قدرت تروریست‌هاست. در این بازی تقابل میان غرب و شرق / اسلام در قالب نشانه‌هایی قابل تأمل است که مبین تصویر غرب از جهان شرق / اسلام است. بررسی گیم‌هایی چون *ندای وظیفه*، میدان نبرد^۱ و ... نشان می‌دهد که تصویر خاورمیانه و به زعم آن اسلام، به مثابه‌ی دیگری فرودست غرب طراحی شده است. و این نشان می‌دهد که بازی‌هایی چون «*ندای وظیفه*» را نمی‌توان تنها به مثابه‌ی یک سرگرمی لحاظ کرد. بلکه این بازی در درون خود حامل تصاویر و نشانه‌هایی است که نشان دهنده‌ی جایگاه شرق / اسلام در گفتمان امپریالیستی سازندگان آن دارد. اگر بپذیریم که بازی‌ها و در این میان، ندای وظیفه، نظامی معنایی است که هم واقعیت را بازنمایی می‌کند و هم آن را بازسازی می‌نماید، در واقع می‌توان به این نظر هالتر دست یافت که: فرض کلی این است که بازی‌های غربی جایگاهی است برای نشان دادن این اصل که اعراب و مسلمانان تروریست هستند (هالتر، ۲۰۰۶: ۲۸۳).

اخیراً جک شاهین^۲ مقاله‌ای تحت عنوان *چگونگی بازنمایی اعراب در رسانه‌های سرگرم‌کننده‌ی آمریکا* در اثری تحت عنوان «*اعراب همواره باد: چگونه هالیوود به مردم بهتان می‌زند*» در سال ۲۰۰۳ به چاپ رساند و در آن نشان داد که تصاویر روی پرده‌های عریض سینما و تلویزیون بیش از صدسال است که در حال ساختن تصاویر کلیشه‌ای و باورهای قالبی از اعراب هستند.

1. Battlefield
2. Jack Shaheen

مفهوم اعراب بد، نزد جک شاهین تصویری است که غرب و هالیوود از اعراب با استناد به مفاهیمی چون جهاد (به عنوان جنگ مقدس)، ترور و ارتباط دادن آن به اسلام ساخته است. رویکرد غرب و تلاش‌های دانشمندان رسانه‌های آنها در مرتبط ساختن تروریسم با ذات و ماهیت اسلام و فرهنگ عربی بالاخص پس از یازده سپتامبر جایگاه قابل توجهی دارد (شاهین، ۲۰۰۳: ۱۴۰). بر اساس دیدگاه شاهین، وزارت دفاع آمریکا در تولید فیلم‌ها و سرگرمی‌هایی که اعراب را مورد حمله قرار می‌دهند نقش اساسی‌ای دارد. وزارت دفاع آمریکا تصویر اعراب را به مثابه‌ی تروریست‌هایی که سعی در کشتن آمریکایی‌ها و نابودی راه و روش زندگی غربی دارند، به نمایش می‌گذارد. پس از یازده سپتامبر گزارش‌های زیادی مبنی بر ملاقات مدیران اجرایی و بلندپایه و تولیدکنندگان هالیوودی با کاخ سفید و پرزدنت بوش بر سر بحث از اینکه هالیوود چگونه با تروریسم مبارزه کند، انجام گرفته است (همان: ۱۴۱).



منابع

- چندلر، د (۱۳۸۶) مبانی نشانه‌شناسی، ترجمه: مهدی پارسا. تهران: سوره مهر.
- راودراد، اعظم (۱۳۸۸) «نقش برنامه‌های دینی و غیردینی تلویزیون در افزایش یا کاهش دینداری» فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره‌ی دوم، ش: ۶.
- عضدانلو، حمید (۱۳۸۳) ادوارد سعید، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- سلدون، رمان و ویدوسون، پیتر (۱۳۸۳) مقدمه‌ای بر نظریه‌ی ادبی معاصر، ترجمه عباس مخبر، تهران: سرچشمه.
- هیوارد، س (۱۳۸۱) مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، ترجمه: فتح محمدی، تهران: هزاره‌ی سوم.
- Aarseth, E (2006) Mapping The Madness: A Game Analysis Framework. Paper Presented at the From Games to Gaming Research Seminar, Gothenburg University
- Anderson, R. Kurty, M (2009) From America's Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment complex, Democratic Communique 23, N: 1. New York.
- bolter, jay david & richard grusin (2002). Remediation: Understanding NewMedia. Cambridge, MA & London: MIT Press.
- Calleja, Gordon (2007) Digital Games as Designed Experience: Reframing The Concept of Immersion, A Thesis Submitted to the Victoria University of Wellington
- Coronel, Karem (2010) Exploring Ideology in Gaming: Youth playing "Call of Duty: Modern Warfare 2", Institute of Social Studies (Iss), Graduate School of Development Studies
- Frasca, Gonzalo. (2003). Simulation versus Narrative. In: Wolf, Mark J. P. and Perron, Bernard. (2003). The Video Game Theory Reader. New York, Routledge, pp. 221-235
- Halter, E (2006) From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games, New York: Thunder's Mouth Press.
- Kingsepp, Eva (2006) Immersive Historicity in World War II Digital Games, Human It 8-2 Published by the University College of Boras, p: 60-89
- Lash, S. (2007) „Power After Hegemony: Cultural Studies in Mutation? Theory, Culture, Society 24(55): 55-78
- Leonard, D. (2004) „Unsettling the Military Entertainment Complex: Video Games and a Pedagogy of Peace. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 4(4)P: 1-8
- Shaheen, J (2003) Reel Bad Arabs: How Hollywood vilifies a people, London: Sage Publication
- Stahl, R. (2010) Militianment, Inc: War, Media, and Popular Culture. New York: Routledge
- Thomson, M (2008) Military Computer Games and New American Militarism, Thesis Submitted to the university of Nottingham for Degree of Doctor of Philosophy. London.