

تحلیل و بررسی کاربردهای بازی‌های رایانه‌ای

شیدا اچرش^۱

کارشناسی دانشگاه فرهنگیان اهواز، ایران*

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای از حیث مقایسه با رسانه‌های دیگر، ویژگی‌هایی دارند که این ویژگی‌ها باعث شده تا در بین رسانه‌ها در نوک هرم تأثیرگذاری باشند. در واقع بازی‌های رایانه‌ای یکی از کارآمدترین رسانه‌ها جهت اثرگذاری و شکل‌دهی افکار عمومی و همراه کردن ذهن مخاطبین خود، به خصوص کودکان و نوجوانان به عنوان مخاطبان اصلی، با اهداف نظام‌های سلطه است. در این مقاله ابتدا سعی می‌کنیم، به جایگاه بازی‌های رایانه‌ای و تأثیری که بر ذهن مخاطبین خود می‌گذارد، بپردازیم. سپس کاربردهای فرهنگی، سیاسی - امنیتی و جاسوسی بازی‌های رایانه‌ای را با تحلیل و بررسی مصادیقی از این بازی‌ها تبیین می‌نماییم. نتایج به دست آمده از تحلیل‌های صورت گرفته، نشان می‌دهد که کشورمان به دلیل داشتن دو عنصر قدرتمند یعنی فرهنگ اسلامی و موقعیت سیاسی، محور اصلی این بازی‌ها قرار گرفته است. بنابراین نیازمند به ایجاد یک فرهنگ جدید در حوزه مصرف بازی‌های رایانه‌ای در کشور هستیم تا با آگاهی‌بخشی و مدیریت مصرفی درست از آسیب‌ها و تهاجمات در حوزه‌های مختلف جلوگیری نماییم.

کلمات کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، نوجوانان، کاربرد فرهنگی، کاربرد سیاسی - امنیتی، کاربرد جاسوسی.

۱. مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای نوعی سرگرمی هستند که با دستگاه‌های مجهز به پردازشگر الکترونیکی انجام می‌شوند و قابلیت تولید تصویر بر روی صفحه نمایش‌گر را دارند. بازی رایانه‌ای را می‌توان در زمره بازی‌های فکری-تخیلی به شمار آورد (هاشمی فشارکی، ۱۳۹۱). این بازی‌ها به نوبه خود به دو دسته تقسیم می‌شوند، دسته اول بازی‌هایی هستند که به سبک انفرادی انجام می‌شوند؛ دسته دوم بازی‌هایی برخط و گروهی هستند که به صورت اینترنتی و بین گروهی از افراد غریبه و آشنا انجام می‌شوند (سعدی‌پور، ۱۳۹۳).

به گفته رییس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای طبق آماري که در سال ۱۳۸۹ ارائه شده، حدود ۴۶٪ کل پهنای باند موجود در فضای وب به بازی‌های رایانه‌ای تعلق گرفته است. متوسط سن بازی در ایران ۱۸ سال است که پیش‌بینی می‌شود این رقم در ده سال آینده به ۲۸ ارتقا یابد (دبیرخانه شورای عالی اطلاع‌رسانی، ۱۳۹۰). براساس آماري که از ۱۵ هزار نفر در سراسر کشور به دست آمد، مشخص شد که ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند که ۴۰ میلیون ساعت روزانه صرف بازی می‌کنند. بر طبق همین گزارش، ایرانی‌ها، ۴۶۰ میلیارد تومان در سال، برای بازی‌های رایانه‌ای هزینه می‌کنند (انواری، ۱۳۹۵: ۱۱۵-۱۴۲). با نظر به این که می‌توان چنین هزینه‌ای را به صورت کارآمد در راستای آموزش نوجوانان صرف کرد.

در عصر حاضر استفاده روزافزون از بازی‌های رایانه‌ای، اثرات متفاوت و متنوعی را بر گروه‌های مختلف سنی، به ویژه نسل نوجوان گذاشته است. این بازی‌ها به موازات پیشرفت سخت افزارهای رایانه‌ای روز به روز متحول تر گشته است. تصاویر و صداهای موجود در آن‌ها، رقیب جدی فیلم‌های سینمایی شده‌اند و با کیفیت بالای خود تشخیص دنیای مجازی از واقعی را دشوار نموده‌اند (منصوری، ۱۳۹۱). علاوه بر این، بعضی عوامل موجب گرایش شدید نوجوانان به سمت این‌گونه بازی‌ها شده‌اند که عبارت‌اند از دوبردی بودن تصاویر در این بازی‌ها که انطباق آن‌ها را با واقعیت افزایش می‌دهد، موسیقی حاکم بر فضای بازی‌ها که هیجان بیشتری به این بازی‌ها می‌دهد، قیمت پایین بازی‌ها، تعاملی بودن بازی‌ها. با ویژگی تعاملی بودن که محصول پیشرفت فناوری هوش مصنوعی است، بازیکن می‌تواند خود را نه در مقام بیننده که در مقام بازیگر در مرکز داستان ببیند و حتی به هیئت نویسنده دربیاید و مسیر داستان را دگرگون نماید. خصیصه دیگر این بازی‌ها، تصاویر پرتحرک به همراه اصوات مهیج است. که این عوامل در مجموع نوجوانان پرجنب و جوش را بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای علاقمند می‌سازند. آن‌ها در این بازی‌ها خود را محور و قهرمان اصلی ماجراها می‌پندارند (جعفری و همکاران، ۱۳۹۱) و با شخصیت‌های داستان احساس نزدیکی می‌کنند. این مسئله زمانی اهمیت می‌یابد، که مشخص شود بسیاری از بازی‌ها به شیوه‌ای هدفمند و برای هدایت ذهن بازیکنان به سمت موضوعاتی خاص طراحی شده‌اند.

کودکان و نوجوانان هم وقت خود را با این بازی‌ها پر می‌نمایند و هم از آن‌ها تاثیر می‌پذیرند و هم از آن‌ها می‌آموزند. بسته به هدف طراحان، نوع بازی و زمان اختصاص داده شده به آن می‌تواند مثبت یا منفی باشد. با این حال، به دلیل نگرانی‌هایی که از عوارض بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد بیشتر پژوهش‌ها بر آثار منفی آن‌ها تمرکز کرده‌اند (شریعت، ۱۳۸۸). در واقع پیدایش این بازی‌های جدید، موجی از نویدها و نگرانی‌ها را برای جوامع به دنبال داشته است. براین اساس برخی بشارت‌گشایش دنیایی جدید و خلاق را در رابطه با کودکان و نوجوانان داده‌اند و این بازی‌ها را مقدمه‌ای برای آشنایی بیشتر با رایانه، آموختن زبان، افزایش مهارت‌های هماهنگی چشم و دست و سر و سامان بخشیدن به اوقات فراغت کودکان و نوجوانان دانسته‌اند. عده‌ای دیگر نیز به محتوای بازی‌ها چشم دوخته‌اند که

به افزایش میزان واقع‌گرایی و حداکثر بهره‌گیری از دانش علوم رایانه‌ای و دیگر علوم مرتبط، سعی در هرچه بیشتر مجذوب ساختن مخاطبین خود به دنیای خشن و بی‌بند و بار بازی‌ها دارند (صارمی، ۱۳۷۸). برای مثال گاتانو و بندر در مورد ویژگی‌های بازی‌های خشن و غیراخلاقی رایانه‌ای معتقدند که این بازی‌ها پیام‌های گمراه‌کننده مختلفی را به کاربران خود القا می‌کنند. برای مثال از جمله پیام‌های القایی آن‌ها به بازیکنان این است که مشکلات می‌توانند با سرعت و سرمایه شخصی اندک حل شوند. بهترین راه جهت حل مشکلات، حذف منبع و علت آن‌هاست و سرانجام این‌که غرق شدن در بازی‌ها که ریشه در واقعیات دارد، صرف نظر از زیر سوال بردن قوانین، مجاز و قابل تایید است (حق‌وردی طاقانکی، ۱۳۸۶).

در این مقاله، برای تبیین جایگاه و اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در طراحی و شکل‌دهی اذهان عمومی، خصوصاً قشر کودک و نوجوان، بر آن هستیم که کاربردهای فرهنگی، سیاسی-امنیتی و جاسوسی بازی‌های رایانه‌ای را با بیان مصادیقی از این بازی‌ها، توصیف و بررسی نماییم.

۱.۱. پیشینه

در پژوهشی که توسط امینی و همکاران در سال ۱۳۸۶، با هدف تعیین شیوع بازی‌های رایانه‌ای به عنوان سرگرمی بر روی ۱۵۰۰ دانش‌آموز استان زنجان انجام گرفت، نشان داد که ۵۳٪ از شرکت‌کنندگان این مطالعه کاربر بازی‌های رایانه‌ای بودند و ۴۳٪ از آن‌ها بیش از سه ساعت در هفته را به این بازی‌ها اختصاص می‌دادند. شیوع بازی‌های رایانه‌ای در پسران (۶۸٪) بیش از دختران (۳۹٪) بوده است (امینی و همکاران، ۱۳۸۶).

طبق پژوهشی که توسط بارثلو و آندرسن در سال ۲۰۰۲ صورت گرفت، نتیجه حاصل شد که با وجود آن‌که تعداد زیادی از بازی‌های رایانه‌ای آموزشی، ورزشی و استراتژیکی نیز در بازار عرصه می‌گردد، اما پرتعدادترین آن‌ها، بازی‌های خوشنت‌آمیز هستند (Bartholow & Anderson, 2002). همچنین ۵۹٪ دختران و ۷۳٪ پسران کلاس چهارم این بازی‌ها را نسبت به بازی‌های ورزشی و استراتژیکی ترجیح می‌دهند (Hellstrom et al, 2012).

در پژوهشی که توسط پیلگر^۲ صورت گرفت، از کودکان آمریکایی پرسیده شد که از اخبار تلویزیون درباره جنگ چه چیزی به فکر شما می‌رسد؟ اغلب آن‌ها پاسخ دادند: وسایل و سلاح‌های تکنولوژیکی پیشرفته و برخی دیگر گفتند: به ویژه بازی ویدیویی «جنگ پنتاگون» (پیلگر، ۱۳۸۳).

اما پژوهشی که تقریباً به طور مستقیم به هدف طراحی بعضی از بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده، پژوهشی است که در اکتبر ۲۰۱۳، توسط حمزه شعبان با نام، بازی جنگ: چگونه ارتش از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کند، در در سایت آتلانتیک^۳ منتشر شد. در این پژوهش از نقش مجتمع‌های نظامی برای بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای پرده برداشته شد. در این مقاله آمده است که چگونه بازی‌های کامپیوتری باعث توانمندسازی سربازان می‌شود و این تصور تقویت می‌شود که طراحان بازی‌های رایانه‌ای در واقع بخشی از پشتوانه فکری مهندسين ارتش هستند (Shaban, 2013).

۱.۲. تاریخچه بازی‌های رایانه

بازی‌های رایانه‌ای قدمتی نزدیک به چهل سال دارد، یعنی زمانی که دستگاه‌های بسیار بزرگ بخش اعظم محاسبه را انجام می‌دادند. پیدایش ریزرایانه‌ها، در سال‌های واپسین دهه ۱۹۵۰، امکان برقراری ارتباط دوسویه را به آسانی فراهم آورد. از آن پس، برنامه‌نویسی رایانه‌ها به جای استفاده از کارت‌های منگنه از صفحه کلید انجام شد. قدیمی‌ترین بازی‌های رایانه‌ای بخشی از برنامه‌هایی بود که دانشجویان مشتاق موسسه فناوری ماساچوست^۴ ابداع کرده‌اند. اولین بازی رایانه‌ای، به نام جنگ فضایی^۵ که بعدها به بازی شهاب سنگ تبدیل شد و به کلپ‌ها راه یافت، پیامد نخستین آزمایش‌ها در برنامه‌نویسی رایانه‌ای بود.

به دنبال افزایش دسترسی پژوهشگران دانشگاهی به رایانه‌ها، در دهه ۱۹۶۰، بازی‌های رایانه‌ای دیگر ابداع شد. برخی از این بازی‌ها، شکل رایانه‌ای شده بازی‌های رایج در همان زمان، مانند شطرنج و طراحی بازی‌های دیگر، به صورتی بود که اغلب مضمونی ماجراجویانه داشت و هدف آن اجرا روی رایانه بود. در دهه ۱۹۷۰، بازی‌های رایانه‌ای از انحصار پژوهش‌های دانشگاهی بیرون آمد و به کلپ‌های بازی راه یافت، بدین‌سان شمار بیشتری از افراد توانستند به آن‌ها دسترسی پیدا کنند. با آغاز دهه ۱۹۸۰، نرم‌افزارهای مربوط به این بازی‌ها به صنعتی عمده تبدیل شدند (کیا، ۱۳۹۷) و در نخستین سال‌های دهه ۱۹۹۰، تولیدکنندگان اصلی آن‌ها، کشورهایی مانند آمریکا و ژاپن که خود تولیدکننده کنسول‌های بازی هستند و با جذب میلیاردها دلار سرمایه، هر ساله بر اهمیت و ثبات بازار بازی‌های ویدیویی می‌افزاید. شرکت‌هایی بزرگ با سرمایه‌هایی چند میلیارد دلاری همانند: (۱) بخش سرگرمی‌های کامپیوتری سونی^۶، (۲) استودیوهای میکروسافت^۷، (۳) نینتندو^۸، (۴) سگا^۹، (۵) اکتیویژن بلیزارد^{۱۰}، (۶) نمکو باندای^{۱۱}، (۷) الکترونیک آرتز^{۱۲}، (۸) کونامی^{۱۳}، (۹) یوبی‌سافت^{۱۴}، (۱۰) اسکوترانیکس^{۱۵} به ترتیب ثروتمندترین شرکت‌های تولید و ارائه‌دهنده بازی‌های ویدیویی هستند (Zoomg, ۲۰۱۵). بنابراین می‌توان گفت تحولات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری بازی‌های رایانه‌ای، طی سال‌های اخیر شتاب بیشتری گرفته و بازی‌های کنونی را از بازی‌های پیشین به شدت متفاوت کرده است؛ به طوری که بازی‌های طراحی شده از امکانات پیشرفته و قابل توجهی برخوردارند.

هرچند افکار عمومی به مثابه ابزاری سرگرم‌کننده به این بازی‌ها نگاه می‌کنند، اما در حقیقت این‌گونه نیست. تا قبل از انقلاب اسلامی ایران و تاثیر شگرف آن بر بیداری جهان اسلام و با توجه به احساس تهدید آمریکا از سوی بلوک شرق و نظام فکری کمونیسم، بسیاری از این بازی‌ها بر پایه مبارزه قهرمانان امریکایی با کمونیست‌ها و شکست دادن آنان صورت می‌گرفت. بخش دیگری هم بر مبنای قهرمان‌سازی امریکایی در رویارویی با نازی‌ها و فاشیست‌ها دور می‌زد. البته در این باره می‌توان به بازی‌های جهت‌دار سیاسی بسیاری از جمله: بازگشت به قلعه و لفن اشتاین، شاهین

سیاه، تیم شمشیربازان، اسلحه‌ای به نام مودم، نبرد هنگ کوما، منطقه کشتار و مانند آن اشاره کرد که همه در جهت قهرمان‌سازی و ارائه چهره‌ای اسطوره‌ای از سربازان امریکایی در مبارزه با نازی‌ها ساخته و پرداخته شده است. نسل اول بازی‌ها در واقع پدر بازی‌های جدید هستند. بازی‌هایی که آمریکا در آن‌ها علیه حکومت‌های ضد استکباری به طور مستقیم لشکرکشی کرده و کار را یک‌سره می‌کند (انواری، ۱۳۹۵).

می‌توان گفت که در ایران تحقیق مدونی که به بررسی چگونگی بازی‌های رایانه‌ای در سطح جامعه پرداخته باشد، وجود ندارد. اما مشاهدات در این زمینه، حکایت از آن دارد که بازی‌های اخیر در ایران، با تاخیری ۱۰ تا ۱۵ ساله نسبت به غرب در جامعه پدیدار شده، شروع به رشد کردند. نخستین دستگاه‌هایی که در کلپ‌های ایرانی به کار گرفته شدند، میکروسگا^{۱۶} بودند که با گذر زمان و فراگیر شدن دستگاه‌های پیشرفته‌تری که از گرافیک و سطح پردازش بالاتری برخوردار بودند، جای خود را به تدریج با مدل‌های اولیه دستگاه‌های سونی، پلی استیشن^{۱۷} و نین تندو عوض کردند. با گذشت قریب به یک دهه از پدید آمدن کلپ‌های بازی‌های رایانه‌ای در سطح جامعه، به تدریج گیم‌نت‌ها در سطح جامعه پدیدار شدند که بر خلاف محدودیت بازی‌های یک نفره یا دونفره در کلپ‌ها، امکان بازی با نفرات خیلی زیادتری را برای کاربران، فراهم می‌آورد (کیا، ۱۳۹۷).

در ایران، براساس اطلاعات موجود، هم‌اکنون بیش از ۴ هزار بازی‌سرا در تهران مشغول فعالیت هستند. وجود متولیان مختلف از یک طرف و انفعال در عرصه تولید بازی‌های رایانه‌ای از طرف دیگر سبب شده است تا این فضاها اغلب به مکانی برای تمرین فرهنگ بیگانه تبدیل شود. این تعداد اگر در سطح کشوری محاسبه شود، به رقم ۲۰ هزار می‌رسد و با یک حساب سرانگشتی تنها با احتساب ۱۰۰ مشتری در روز، بالغ بر ۲ میلیون نفر روزانه از این مکان‌ها دیدن می‌کنند، که چند برابر سرانه سینماهای کشور است (معاونت پژوهشی مجلس شورای اسلامی، ۱۳۸۷). مقام معظم رهبری در جلسه سالیانه با اعضای شورای انقلاب فرهنگی، در سال ۱۳۸۴، برنامه‌ریزی برای تولید محصولات فرهنگی جدید همچون بازی‌های رایانه‌ای مناسب، را از جمله رویکردهای مهم شورای عالی انقلاب فرهنگی دانستند. با تاکیدات مقام معظم رهبری، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای براساس مصوبه ۵۸۴ مورخ ۱۳۸۵/۳/۹ شورای عالی انقلاب فرهنگی به منظور بسترسازی برای تولید بازی‌های رایانه‌ای بومی آغاز به کار کرد (farsi.khamenei.ir، ۱۳۸۵).

۲. بحث

کاربردهای مختلف بازی‌های رایانه‌ای

اگر جنگ نرم را تصرف ذهن و فکر بدانیم، غرب سعی دارد با به‌کارگیری قابلیت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای، اذهان کودکان، نوجوانان و جوانان را تصرف کند؛ جامعه امریکایی و سبک زندگی غربی را سبک برتر و آرمانی معرفی کند و این دیدگاه‌ها در حوزه‌های سیاسی-امنیتی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و ... تحقق می‌پذیرد.

۲.۱. کاربردهای فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای

بخش زیادی از کاربرد بازی‌های رایانه‌ای برای غرب کاربردهای فرهنگی است. جهان این بازی مملوء از موجودات مخوف و خرافی مانند جادوگران، اشباح و ارواح خبیثه است. موضوعات مذهبی مانند بهشت و دوزخ یا شیاطین و فرشتگان نیز در این بازی‌ها دست مایه قرار می‌گیرند و در کنار عناصر خرافی به کار گرفته می‌شوند تا به عنوان خرافه در ذهن مخاطب تثبیت بشوند. تثبیت مفاهیم معنوی در ذهن مخاطب به شکل خرافه دقیقاً هدف و آرمان فرهنگ

غرب است. غرب دیدگاه خودبترینانه نسبت به دیگر فرهنگ‌ها برای خود قائل است و برای همین در پی ترویج فرهنگ‌های خود میان فرهنگ‌های دیگر است. بازی‌های رایانه‌ای ابزار مناسبی برای الغای این ارزش‌ها به شکل ناخودآگاه در ذهن مخاطب است. بخشی از این ارزش‌ها ترویج برهنگی، رقص، موسیقی غربی و مسائل جنسی در دل بازی‌ها و برای مخاطب کودک و نوجوان است و برخی دیگر مشخصاً اهداف ضد اسلامی را دنبال می‌کنند. در ذیل به توصیف و بررسی چند نمونه از بازی‌های رایانه‌ای با مضامین ذکر شده می‌پردازیم.

پرنندگان خشمگین^{۱۸}

تقریباً اکثر با بازی پرنندگان خشمگین آشنا هستند. پرنندگان خشمگین بازی ساده‌ای است و برخلاف دیگر ویدیو گیم‌های آنلاین از پیچیدگی‌های فضا و محیط بازی برخوردار نیست. استقبال انبوه مخاطبان از این بازی که در فضای گوشی‌های هوشمند ارائه شده ارزش مجموعه محصولات پرنندگان خشمگین را به مبلغ ۲ میلیارد و ۲۵۰ میلیون دلار رسانده است (ویکی پدیا). این بازی قصه پرنندگان خشمگینی است که قصد دارند خوک‌ها را از بین ببرند. اما برای این کار باید مخفی‌گاه خوک‌ها را خراب کنند. طراحان این بازی در یکی از بخش‌ها یک مسجد را به عنوان مخفی‌گاه خوک‌ها انتخاب کردند که پرنندگان با ویران کردن آن مسجد موفق به نابود کردن خوک‌ها می‌شوند.

ندای وظیفه^{۱۹}

ندای وظیفه عنوان یک بازی تیراندازی اول شخص در ارتباط با جنگ جهانی دوم و از سری بازی‌های ندای وظیفه می‌باشد که در ۱۴ سپتامبر سال ۲۰۰۴ میلادی عرضه شد. ندای وظیفه قهرمانانش را از سربازان قهرمان ارتش آمریکا انتخاب می‌کند. در این راستا ندای وظیفه حتی یک موسسه خیریه برای کمک به سربازان سابق ارتش آمریکا دارد که برای آن‌ها در فضای پس از جنگ کار پیدا می‌کند. همچنین بودجه ۱۰۰۵ هزار دلار برای کمک به سربازان معلول ارتش آمریکا در نظر گرفته است (سایت eurogamer، ۲۰۱۲).

در بخشی از این بازی سربازان به جایی که به نظر متعلق به مسلمانان است حمله می‌کنند. در آن ساختمان و در حاشیه قاب عکسی که در قسمت فوقانی توالی تعبیه شده حدیثی از امام صادق (ع) دیده می‌شود، با این مضمون که، الله جمیل و یحب الجمال. این ترکیب ضمن توهین به مقدسات اسلامی، حتی اگر مخاطب در ابتدا متوجه نشود در حال اثرگذاری بر ناخودآگاه وی است. بازی رایانه‌ای «ندای وظیفه» در یکی از شماره‌های خود که قبل از حمله به افغانستان ساخته شد. افغانستان را محل تروریسم و ناامنی در منطقه معرفی کرده است، که نیروهای آمریکایی به عنوان ارتشی رهایی‌بخش باید به این کشور حمله کنند و اوضاع را سامان دهند.

متال گیر^{۲۰}

متال گیر عنوان مجموعه بازی ویدیویی به سبک مخفی کاری و اکشن-ماجراجویی، که توسط هیدئو کوجیما^{۲۱} طراحی و توسط شرکت کونامی انتشار یافته است. نخستین انتشار متال گیر در سال ۱۹۸۷ و آخرین انتشار در سال ۲۰۱۸ می‌باشد. شرکت کونامی، تا به حال دوازده نسخه بازی اصلی و چندین دنباله برای کنسول‌های مختلف ساخته و منتشر کرده است. سری بازی متال گیر به عنوان مشهورترین مجموعه به سبک مخفی کاری به شمار می‌رود و به پیچیده بودن بیش از حد داستان معروف است (سایت Kuma game).

در مثال گیر سه شخصیت یهودی به عنوان یاران قهرمان اصلی حضور دارند. اسنک^{۲۲} قهرمان و شخصیت اصلی بازی بدون کمک این سه شخصیت یهودی نمی‌تواند حتی یک ماموریت خود را نیز به پایان برساند. جالب است که قهرمان این بازی مامور سازمان سیا در طول جنگ سرد است و مخاطب با این جاسوس که برای دولت آمریکا دست به قتل می‌زند، همراه می‌شود. هدف این مامور براندازی دولت اتحاد جماهیر شوروی است. در سری‌های بعدی این بازی، این مامور سیا به آمریکای لاتین و کوبا نیز می‌رود و با حکومت‌ها و با گروه‌های مخالف آمریکا وارد مبارزه می‌شود. بحث شبیه‌سازی ژنتیکی و ساختن انسان مصنوعی نیز یکی از تم‌های مهم این بازی است. مفسرین این بازی را تحت تاثیر قدرت فلسفه فردریش نیچه فیلسوف آلمانی ارزیابی کردند که میل به قدرت را مقدمه پیدایش انسان برتر می‌دانند (علوی تبار و امامی، ۱۳۹۲). در تفسیر این بازی وقایع جنگ سرد، بحران غرب آسیا و نیز حملات ۱۱ سپتامبر و خطری که آمریکا و غرب را تهدید می‌کند به عنوان داستان‌هایی الهام بخش قصه مثال گیر تعبیر شد. کاربرد دیگر بازی‌های رایانه‌ای در عرصه فرهنگی، مسئله سبک زندگی است. سازمان بهداشت جهانی در یازدهمین بازنگری از دستورالعمل طبقه‌بندی بیماری و مشکلات مرتبط به بهداشت، «اختلال اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای» را در فهرست بین‌المللی بیماری‌ها به عنوان مشکل سلامت روان در سال ۲۰۱۸ اعلام کرد (World Health Organization, ۲۰۱۸).

همان‌طور که گفته شد مهم‌ترین تاثیر روانی - اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای اعتیاد به آن‌هاست که به طور گسترده مورد مطالعه قرار گرفته است که به نظر می‌رسد، میزان و محتوای بازی‌ها عوامل انتقال چنین تاثیراتی باشند (انواری، ۱۳۹۵). اما تغییر سبک زندگی افراد فقط به این حیطه منحصر نیست به تدریج در کسانی که درگیر بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند، کالت^{۲۳} یا فرهنگ بازی در آن‌ها شکل می‌گیرد. در واقع این افراد طرز خاصی لباس می‌پوشند، طرز خاصی خود را می‌آرایند، طرز خاصی با دیگران ارتباط برقرار می‌کنند و رفتار و پوشش‌ها و سلیق به همان جهتی می‌رود که اتاق فکر نظام‌های سلطه در فضای بازی‌ها طراحی کردند. بدین ترتیب این بازی‌ها با الگو واقع شدن به بخشی موثری از خرده فرهنگ نوجوانان تبدیل می‌شوند.

۲.۲. کاربرد سیاسی و امنیتی بازی‌های رایانه‌ای

فضای مسلط اکثریت قریب به اتفاق بازی‌های جهان در فضای گفتمان غرب ساخته می‌شود و بنیادهای آن براساس پذیرش سلطه آمریکا بر جهان استوار است. اکثر بازی‌ها در مواجهه با پدیده اسلام صرفاً به نشانه‌های ناخودآگاه در گوشه و کنار فضاهای طراحی شده بازی‌ها اکتفا نمی‌کنند. اسلام در ذیل همان گفتمان قرار می‌گیرد که غرب با همه ابعادش به آن پایبند است. یعنی ترویج اسلام به شکل یک ایدئولوژی خطرناک و تهدیدآمیز و یا به عبارتی دیگر ترویج اسلام هراسی و یا اسلام ستیزی. همان‌طور که ساموئل هانتینگتون نظریه‌پرداز غربی تصریح می‌دارد که مشکل ریشه‌ای غرب، بنیادگرایی اسلامی نیست، بلکه مسئله اصلی خود اسلام است به عنوان تمدنی متفاوت که مردم آن به برتری فرهنگ خویش ایمان و باور دارند و هانتینگتون اسلام را به عنوان تهدید اصلی بعد از کمونیست می‌پندارد. در کل این ایده هانتینگتون عموماً به عنوان پارادایمی تلقی شده که قصد دارد دنیای پس از جنگ سرد را تبیین نماید. هم‌چنین مفسران این ایده را، راهنمای راهبردی و خط مشی عملی غرب به ویژه آمریکا برشمرده‌اند و حتی برخی

مطالعات و تحقیقات سعی داشته و دارد که ردپای این ایده را در سیاست‌های ایالات متحده و کل غرب نشان دهد (نصیری، ۱۳۸۹).

در این خصوص، هرمان و چامسکی^{۲۴} دیدگاه خود در مورد تولید رضایت از عملکرد بازی‌های رایانه‌ای را در قالب یک مدل ارائه کرده‌اند. آن‌ها در مدل تولید رضایت خود به این مسئله اشاره نموده‌اند که، در کشورهای غربی نظیر آمریکا، از مهم‌ترین کارکرد رسانه‌ها جلب رضایت از سیاست‌های خارجی این کشورهاست. در این رویکرد به جای آن‌که توان رسانه‌ها برای اقناع افکار عمومی صرف شود، در بلندمدت، داده‌های ذهنی مخاطبان به شکلی مدیریت می‌شود که، رفتار سیاستمداران در بحران‌ها دقیقاً مطلوب نظر آن‌ها باشد. بنابراین رسانه‌ها قبل از هر اقدامی در راستای اشغال نظامی یا حمله به دیگر کشورها، سعی در جلب رضایت مردم خود می‌نمایند (انواری، ۱۳۹۵: ۱۱۵-۱۴۲).

از دیگر شیوه‌های تولید رضایت در بازی‌های رایانه‌ای که در حال وقوع است، پیشگویی این بازی‌هاست که با واقعیت قابل رخداد در ماه‌ها و سال‌های آینده همخوانی دارد. برای شکل‌گیری این هدایت‌های ذهنی تاثیرگذار، بازی‌های رایانه‌ای نقش ویژه‌ای را ایفا می‌کنند.

در ادامه به تحلیل و بررسی نمونه‌هایی از کاربردهای امنیتی-سیاسی ذکر شده در مورد این بازی‌ها، می‌پردازیم.

آی جی آی ۲۵۲

حمله مخفیانه یک بازی کامپیوتری اول شخص تیراندازی است که توسط شرکت کدمسترز^{۲۶} در سال ۲۰۰۳ به بازار ارائه شد. ماجرای بازی از این قرار است که قهرمان اصلی دیوید جونز که یک نیروی برگزیده و مامور ویژه هوایی انگلستان است، مأموریت می‌یابد تا چیپ‌های ای. ام. پی را که توسط مافیای روسی سرقت شده و به لیبی برده شده است را پس بگیرد. اما بعداً متوجه می‌شود مأموریتش بسیار پیچیده‌تر می‌باشد.

فرایند بازی در ۱۹ مرحله و در کشورهای بلوک شرق، عربی و سرزمین چین می‌گذرد. بازیگر می‌تواند بازی را در دو حالت به پیش ببرد، یا کلیه دشمنان را نابود کند یا با استفاده از برنامه‌ریزی و صبر و حوصله، تنها با کشتن چند دشمن بدون ایجاد سر و صدا به اهدافش برسد (ویکی پدیا انگلیسی، ۲۰۰۹). در این بازی اسلام نیروی شر است که به تروریست‌ها الهام می‌بخشد. هسته نبرد یک کشور اسلامی است. بر روی دیوارها کلمه مقدس الله و نام پیامبر مکرم اسلام (ص) نوشته شده است. در میدان جنگ نیز صدای قرآن نیز همچون ندایی از نیروهای اهریمن قصه به گوش می‌رسد.

کانتر استرایک ۲۷

کانتر استرایک در سبک تیراندازی تاکتیکی با دوربین اول شخص است که توسط شرکت والو^{۲۸} در سال ۲۰۰۴ منتشر شده است. بازی در حالی آغاز می‌شود که بازیکنان در مکان مخصوص خود قرار گرفته و در اغلب موارد در حالت انتظار برای شروع هستند. یک بازیکن می‌تواند در هر گروه مدل‌های مختلفی از شخصیت را انتخاب کند و همچنین توانایی خرید هر نوع اسلحه را دارد.

این بازی به علت محبوبیتش در سراسر جهان در داخل ایران نیز طرفداران زیادی دارد. محبوبیت این بازی در سطح جهان آن اندازه بود که سازمان بازی‌های سایبری جهانی این بازی را در رأس بازی‌های خود قرار داد (CNET GameSpot, Networks, ۲۰۰۹). در این بازی کاربر برای مبارزه با تروریست‌ها به یکی از کشورهای اسلامی می‌رود. تروریست‌ها همگی مسلمان‌اند و با ریش و پیشانی‌بند قرمز طراحی شده‌اند. تمام ساختمان‌ها نیز که محل فعالیت تروریست‌هاست دارای مناره و گلدسته و شبیه مساجد و اماکن مذهبی مسلمانان طراحی شده است.

جهنم خلیج فارس^{۲۹}

جهنم خلیج فارس که توسط اینرپرایز سافت‌وار^{۳۰} در سال ۱۹۸۹ منتشر شده است. بازی به صورت تک نفره انجام می‌گیرد (پیلگر، ۱۳۸۳). این بازی نمونه قدیمی است که به طور اخص، برای مبارزه با اسلام‌گرایی شیعی و انقلاب اسلامی ایران طراحی شده است. نام دیگر که این بازی که بدان شهرت پیدا کرده بازی «یا مهدی» است. در این بازی نام حضرت مهدی (عج) عنوان شعار تروریستی طراحی شده و هرگونه غفلت از گویندگان این نام برابر با مرگ یا از دست دادن امتیاز است. به این ترتیب این بازی به طور اخص اسلام شیعی را به عنوان هدف خود در نظر گرفته بود.

آغاز نبرد^{۳۱}

بازی ویدیویی آغاز نبرد در سال ۲۰۰۵ توسط شرکت مکین تاش^{۳۲} به بازار آمد. این بازی نیز به صورت تک نفره انجام می‌گیرد (pcgamingwiki.com). در بازی آغاز نبرد کاربر باید در قالب یک گروه نظامی آمریکایی به لبنان می‌رفت و به شیعیان آن کشور حمله می‌کرد. زمان این حمله در داخل بازی تقریباً ۲ سال آینده یعنی سال ۲۰۰۶ بود. درست در همان سالی که حمله واقعی اسرائیل به لبنان و جنگ ۳۳ روزه انجام شد. پیشگویی این بازی با واقعیت قابل رخدادی در آینده همخوانی داشت و این بازی به شکل مقدمه پیش‌گویانه بر وقایع دنیای سیاست درآمد.

اسپلینتر سل تام کلنسی: فهرست سیاه^{۳۳}

اسپلینتر سل تام کلنسی: فهرست سیاه یک بازی ویدیویی در سبک اکشن و ششمین بازی از سری اسپلینتر سل است که توسط یوبی سافت ساخته و در سال ۲۰۱۳ منتشر شد. حوادث بازی ۶ ماه بعد از جریانات محکومیت به وقوع خواهد پیوست (GameSpot, CNET Networks, ۲۰۰۹). داستان این بازی به این صورت است که گروهی که از حضور نظامی ایالات متحده آمریکا در کشورهایشان به ستوه آمده‌اند، در تلاشی برای بیرون کشاندن نیروهای آمریکایی، توطئه‌ای تحت عنوان فهرست سیاه را طراحی می‌کنند؛ در واقع شمارش معکوسی برای حملات گسترده به منافع آمریکا آغاز می‌گردد. در این میان سم فیشرفراخوانده می‌شود تا با نفوذ به اردوگاه تروریست‌ها واقع در جایی در مرز ایران و عراق، اطلاعات بیشتری درباره این توطئه جمع‌آوری کند. بیشتر ماموریت‌های سم فیشرفراخوانده در خاورمیانه و به دنبال تروریست‌ها و افرادی که به کشور آمریکا خیانت کرده‌اند، می‌باشد.

در این بازی ایرانیان به عنوان دشمن به کاربر بازی معرفی می‌شوند و بازیکن باید با نفوذ به مقر سپاه قدس در ایران اطلاعاتی را به دست می‌آورد تا از اقدامات ایرانیان جلوگیری کند. طراحان این بازی برخی از جزئیات را در فضاسازی این بازی دخالت دادند. از جمله در و دیوار تهران شعارهای ضد آمریکایی یا در ستایش شهیدان را به

نمایش می‌گذارد. هم‌چنین نیرویی که در مقابل بازیکن قرار دارد و نام آن در سراسر بازی مدام شنیده می‌شود سپاه قدس است و مدام این نیرو به عنوان عامل جمهوری اسلامی برای حمایت از تروریست‌ها معرفی می‌شود.

بتلفیلد ۳ ۲۴

به فارسی میدان نبرد ۳ یک بازی ویدیویی به سبک تیراندازی اول شخص از سری بازی‌های بتلفیلد است که توسط شرکت EA دیجیتال ایلوژنر سی ای ساخته شده و در سال ۲۰۱۱ منتشر شده است. داستان این بازی طی ۹ ماه در سال ۲۰۱۴ رخ می‌دهد. بیشتر داستان در منطقه ایران و عراق است. مکان‌های دیگر شامل مرز آذربایجان، پاریس و نیویورک است. بیشتر ماموریت‌ها طی بازگویی‌های گروه‌بان دوم هنری بلکبرن در جریان بازجویی در سی آی ای رخ می‌دهد. شخصیت اصلی بازی باید به مناطق مختلف ایران از جمله فرودگاه مهرآباد، قله دماوند، دره آزار در شمال ایران، خلیج فارس و جزیره خارک حمله کند.

دشمن اصلی در این بازی، یک جاسوس برون مرزی سی آی ای به نام سلیمان است. فرخ البشیر نیز سلیمان را همراهی می‌کند. دشمنان اصلی در بازی طرفداران سلیمان و فرخ البشیر هستند و همه آن‌ها به زبان فارسی صحبت کرده و همانند نظامیان انگلیسی زبان از الفاظ رکیک استفاده می‌کنند. تنها در آذربایجان و هم‌چنین در فرانسه زمانی که کاربر با پلیس فرانسه درگیر می‌شود، نیروهای مقابل کاربر به زبان فارسی صحبت نمی‌کنند (سایت بازی بتلفیلد). در بازی میدان نبرد ۳ بیشتر مراحل همان‌طور که گفته شد در داخل خاک ایران رخ می‌دهد و دشمنان نیز در این بازی ایرانی بوده و به زبان فارسی صحبت می‌کنند در واقع این بازی به فضای داخل ایران می‌پردازد. در یکی از مراحل بازی حتی آشکارا پرچم جمهوری اسلامی ایران به عنوان پرچم دشمن به نمایش درمی‌آید. هدف این بازی شبیه سازی حمله به ایران و آماده سازی ذهن مخاطب جهانی برای واقعه جنگ آمریکا با ایران است.

حمله به ایران ۲۵

شرکت کوما وار^{۳۶} این بازی را در سال ۲۰۰۵ طراحی کرده است. این بازی را می‌توان یک نفره یا چندنفره به صورت شبکه‌ای بازی کرد. کاربران می‌توانند در هنگام بازی با یکدیگر گفت‌وگو کنند و در مورد نحوه حمله و تخریب تاسیسات با یکدیگر تبادل نظر کنند. این بازی بر اساس ۵۸ ماموریت طراحی شده که طی آن سربازان آمریکایی به تاسیسات هسته‌ای ایران حمله می‌کنند. بازی از آن‌جا آغاز می‌شود که مذاکرات بین‌المللی به شکست می‌انجامد و ایران از نپذیرفتن قطعنامه آژانس بین‌المللی انرژی اتمی سرباز می‌زند. سپس نیروهای آمریکا تجاوز به تاسیسات اتمی در نطنز را آغاز می‌کنند. نیروهای آمریکایی ابتدا باید در منطقه‌ای کوهستانی نیروهای محافظت کننده از نطنز را از بین ببرند. سپس به داخل تاسیسات نفوذ کنند و با به دست آوردن مدارک غیرقانونی غنی‌سازی اورانیوم، دانشمندی را که در این تاسیسات کار می‌کند را آزاد کنند (Enior, ۲۰۱۲). پس از آن تاسیسات آب سنگین در اراک مورد حمله قرار می‌گیرد و به طور کامل ویران می‌شود. در فیلمنامه این بازی سعی شده، ایران یک کشور سرکش و تروریست نشان داده شود و هدف این حملات تصرف تاسیسات هسته‌ای ایران و نابودسازی آن‌ها به‌طور کامل عنوان شده است. در سایت سازنده این بازی نوشته شده که نفوذ به تاسیسات هسته‌ای نطنز آسان نیست و نیروهای آمریکایی باید دقت کنند چرا که یک لحظه غفلت باعث مرگشان خواهد شد.

۲.۳. کاربرد جاسوسی بازی‌های رایانه‌ای

اسناد منتشر شده توسط ادوارد اسنودن^{۳۷}، نشان می‌دهند که جاسوسان به بازی‌های آنلاین نفوذ کرده‌اند و کشور آمریکا سال‌هاست که از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان جاسوس‌افزار استفاده می‌کند. بازی‌هایی هم‌چون دنیای وارکرافت^{۳۸}، در شکار تروریست‌ها^{۳۹} و مخفی در دید ساده^{۴۰} گواهی بر این ادعا هستند. در واقع طبق اسناد منتشر شده توسط اسنودن، سازمان امنیت ملی آمریکا و انگلستان، عملیات بزرگی طراحی کرده‌اند تا از میلیون‌ها نفر که این بازی‌های آنلاین را بازی می‌کنند، جاسوسی کنند (Gross, 2012). در ادامه به تحلیل و بررسی یک بازی با کارکرد عمده جاسوسی می‌پردازیم.

پوکمون گو^{۴۱}

پوکمون گو یا پوکی مان گو یک بازی ویدیویی در سبک واقعیت که توسط شرکت آمریکایی نیانتیک^{۴۲} در سال ۲۰۱۶ منتشر شده است. پوکمون گو یک بازی رایگان است که البته برای پیشرفت سریع‌تر در مراحل مختلف بازی می‌توان پول پرداخت کرد. ایده اصل این بازی از کودکی کارگردان یعنی ساتوشی تاجیری^{۴۳} که علاقه خاصی به جمع کردن حشرات داشت، گرفته شد. در این بازی هیولاهایی به اسم پوکمون نقش اصلی را ایفا می‌کنند (فتوی، ۲۰۱۶).

این بازی از اطلاعات منطقه جغرافیایی که کاربر در آن قرار دارد و قابلیت‌های دوربین تلفن همراه استفاده می‌کند تا موجوداتی را که «پوکمون» نامیده می‌شود، روی صفحه نمایش گوشی تلفن همراه خلق کند. به این ترتیب مکان جغرافیایی که کاربر در آن هست، تبدیل به مکان بازی و رقابت می‌شود. هدف در این بازی این است که تا جای امکان پوکمون‌های بیشتری را جمع کرد و سپس قدرت‌شان را افزایش داد. برای شکار پوکمون‌ها که در محیط اطراف کاربر پنهان شده‌اند، کاربر مجبور است که دوربین گوشی موبایل خود را فعال کند و در محیط اطراف خود راه برود و پس از پیدا کردن یک پوکمون، گوی مخصوص بازی را به سمت آن پرتاب کند. پوکی مون گو ترکیبی از فضای مجازی و واقعی است و کاربر برای انجام بازی باید مدام در فضای واقعی حضور داشته باشد. پوکمون در مناطقی آشکار می‌شوند که کاربران رفت و آمد دارند. جایی که رفت و آمد کاربران کم است به این ترتیب فوراً به عنوان مرکزی که احتمالاً محرمانه است توسط بازی شناسایی می‌شود و جایی که رفت و آمد به شدت اندک است آن بخش از نقشه جغرافیایی به عنوان منطقه نظامی و امنیتی با سطح طبقه بندی بسیار بالا شناسایی می‌شود.

کارشناسان این بازی را یکی از ابزارهای جاسوسی آمریکا و رژیم صهیونیسم برای جاسوسی از مراکز مختلف و کسب اطلاعات معرفی می‌کنند. این بازی بازخوردهای امنیتی نیز به دنبال داشته برای مثال ارتش اسرائیل، به دلایل امنیتی، استفاده از این بازی را در تمام مراکز نظامی خود ممنوع اعلام کرده است. چین اعلام کرده است که نگران جاسوسی از اطلاعات شخصی کاربران و مراکز حساس نظامی و امنیتی کشور توسط این بازی است.

نتیجه‌گیری

واقعیت این است که بازی‌های رایانه‌ای از حیث مقایسه با رسانه‌های دیگر، ویژگی‌هایی دارند که این ویژگی‌ها باعث شده تا در بین رسانه‌ها در نوک هرم تأثیرگذاری باشند. با توجه به بحثی که صورت گرفت این بازی‌ها جولانگاه سرویس‌های اطلاعاتی غرب هستند. در این بازی‌ها سعی می‌شود اذهان مردم دنیا و مخاطبین، به گونه‌ای شکل‌دهی شود که سیاست‌ها و حتی تجاوزات به دیگر کشورها را توجیه نموده و حتی زمینه قبول آن‌ها را بوجود آورند. جمهوری اسلامی ایران به دلیل برخورداری از فرهنگ غنی اسلامی و رویارویی تمام عیار در صحنه‌های سیاسی با غرب، محور ویژه بسیاری از این بازی‌ها است.

۹۵٪ از بازی‌های رایانه‌ای در بازار، غیربومی هستند و تنها ۵٪ این بازی‌ها داخلی و بومی هستند (bnews.ir). بنابراین، این بازی‌ها علاوه بر داشتن کاربردهای فرهنگی، سیاسی-امنیتی و جاسوسی، باعث ایجاد بازار کار برای کشورهای غربی است و برعکس عامل ایجاد بیکاری و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و مشکلات دیگر در کشور است. بنابراین عامل مهمی که باعث شده این بازی‌ها به حیات خود ادامه دهند، منافع اقتصادی آن‌هاست.

بنابر آنچه گفته شد نیازمند به ایجاد یک فرهنگ جدید در حوزه مصرف بازی‌های رایانه‌ای، در کشور هستیم. برای تحقق این هدف از یکسو شرکت‌های تولید کننده داخلی بازی‌های رایانه‌ای باید از لحاظ ابعاد مختلف همانند بعد محتوایی بازی‌ها، به روز بودن بازی‌ها و توجه به گرافیت و سطح کیفی مناسب و مطابقت با استانداردهای تولید بازی‌های رایانه‌ای، قدرت مقابله با بازی‌های خارجی را داشته باشند. از سوی دیگر مسئولیت عمده و اساسی بر عهده خانواده‌ها و والدین است. والدین نیازمند به آموختن مبانی فضاهای مجازی بخصوص بازی‌های رایانه‌ای هستند تا با شناخت درست این پدیده و به عبارتی آموختن کارکردها و کاربردهای مختلف این حوزه، بتوانند با آگاهی بخشی به فرزندان خود از تهاجمات فرهنگی، سیاسی-امنیتی و جاسوسی جلوگیری نموده و مدیریت مصرفی درستی داشته باشند.

پی‌نوشت

2. Gaetano & Bander

3. John Pilger

4. Atlantic

5. Massachusetts institute of technology

6. Space War

7. Sony Computer Entertainment

8. Microsoft Studios

9. Nintendo

10. Sega

11. Activision Blizzard

12. Namco Bandai

13. Electronic Arts

14. Konami

15. Ubisoft

16. Square Enix.

17. Microsega

18. Play Station

19. Angry Birds

20. Metal Gear

21. Hideo Kojima

22. Snake

23. Cult

24. Herman & Chomsky

25. I.G.I.-2” Covert Strike

26. Codemasters

27. Counter Strike

28. Valve

29. The Persian gulf inferno

30. Innerprise Software

31. First to Fight

32. Macintosh

33. tom Clancy’s splinter cell

34. Battle field 3

35. Assault of Iran

36. Kuma War

37. Edward Snowden

38. World of Warcraft

39. in a hunt of terrorists

40. Hiding in plain sight

41. Pokemon Go

42. Niantic

43. Satoshi Tajiri

منابع

- امینی، کوروش، امینی، عبدالله، یعقوبی، مختار، امینی، داریوش (۱۳۸۶). *دانش آموزان دبیرستانی و بازیهای کامپیوتری. روانشناسی تحولی (روانشناسان ایرانی)*. دوره ۴، شماره ۱۴، صص ۱۸۹-۱۹۸.
- انواری، محمد رضا (۱۳۹۵). *بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای*. فصلنامه علمی-پژوهشی اسلام و مطالعات اجتماعی، شماره ۱: ۱۱۵-۱۴۲.
- انواری، محمد رضا (۱۳۹۵). *بازی‌های رایانه‌ای، رسانه‌های خاموش برای اهداف سیاسی آمریکا*. فصلنامه دین و رسانه ۷.
- پیلگر، جان (۱۳۸۳). *پشت پرده جنگ خلیج فارس*. ترجمه ایوب باقرزاده. تهران: امید فردا.
- جعفری، نسیم، اعتمادی، عذرا و همکاران (۱۳۹۱). *خانواده و آسیب رسانه ای رایانه و اینترنت*. اصفهان: آموخته.
- حق وردی طاقانکی، مهدی (۱۳۸۶). *بازی‌های رایانه‌ای، شواهدی برای ناتوانی فرهنگی*. فصلنامه اطلاع رسانی، آموزشی و مطالعات رایانه ای علوم اسلامی (ره آورد نور)، شماره ۲۰، صص ۲-۵.
- سعدی پور، اسماعیل (۱۳۹۳). *دنیای دیجیتال با تاکید بر نوجوانان (ویژه والدین، معلمان، دانشجویان، پژوهشگران)*. تهران: جامعه‌شناسان.
- شریعت، سید وحید، اسدالله پور، امین، علیرضایی، نرگس (۱۳۸۸). *رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روانشناختی: مطالعه‌ای به روش دلفی*. تازه های علوم شناختی. دوره ۱۱، شماره ۲، صص ۸-۱۸.
- صارمی، امین (۱۳۷۸). *پیامدهای فرهنگی اسباب بازی*. معاونت پژوهشی و آموزشی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، تهران: فرهنگ و دانش.
- علوی تبار، هدایت، امامی، سیده آزاده (۱۳۹۲). *طلوع «بر انسان» در سپهر اندیشه نیچه*. متافیزیک، سال ۴۹، شماره، صص ۷۷-۹۶.
- کوثری، مسعود (۱۳۹۰). *درآمدی بر بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای*. سلماس، تهران.
- کیا، علی اصغر، نقیب السادات، سید رضا، یمینی فیروز، مینا (۱۳۹۷). *نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش زبان بیگانه*. فصلنامه رسانه، سال ۲۹، شماره ۱، صص ۱۴۵-۱۶۹.
- معاونت پژوهشی مجلس شورای اسلامی (۱۳۸۷). *بررسی وضعیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و چالش‌های آن*. مطالعات فناوری‌های نوین، تهران.
- منصوری، روانبخش (۱۳۹۱). *کارکرد بازی‌های رایانه‌ای در رفتار نوجوانان، مطالعات رسانه‌ای*. شماره ۱۹، ۱۳۳-۱۴۲.
- نصیری حامد، رضا (۱۳۸۹). *هانتینگتون و نظریه برخورد تمدن‌ها*. روزنامه رسالت. سال ۲۵. شماره ۶۹۷۵.
- هاشمی فشارکی، مریم السادات (۱۳۹۱). *اینترنت و خانواده*. تهران: دانشگاه شهید بهشتی.
- Bartholow, B & Anderson, C (2002). *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior*. *Experimental Social Psychology*. 38, 283-290.
- Hellstrom C, Nilsson k, Leppert J, Aslund C (2012). *Influences of motives to play and time spent gaming on the negative consequences of adolescent online computer gaming*. *Computer in Human Behavior*. 28, 1387-1379.

پایگاه‌های اینترنتی

- بی نام. ۱۳۹۰. «دبیرخانه شورای عالی اطلاع‌رسانی». www.scict.ir
- <http://www.ir.bnews.ir.004f9N>
- Shaban, Hamza (2013), *Playing War: How the Military Uses Video Games*. The Atlantic.
- <http://www.zoomg.ir/2015/3/13/22675/richest-video-game-companies/>
- <http://farsi.khamenei.ir.1384/10/13.29/10/1389>
- <http://www.ircg.ir>
- https://en.m.wikipedia.org/wiki/Angry_Birds
- <http://www.eurogamer.net/2012-05-09>
- <https://www.kumagames.com>

Gaming disorder. September 2018-http://www.who.int/features/qa/gaming_disorder/en/
 -I.G.I 2: Covert Strike Review Archived 21 January 2009 at the Wayback Machine, PC Gamezone.
 -Conter-Strike: Source beta begins. GameSpot. CNET Networks. August 11, 2004. Retrieved July 1, 2008.

Close_Combat:_First_to_Fight-<https://pcgamingwiki.com/wiki>

-«تاریخ انتشار اسپلینتر سل: فهرست سیاه به نقی از آمازون». اخبار دنیای بازی، ۲۰ خرداد ۱۳۹۱. بازبینی شده در ۱۰ ژوئیه ۲۰۱۲.
 -<https://www.battlefield.com/games/battlefield-3>
 -enior, Tom (2012). Kuma/War designer sentenced to death in Iran on propaganda charges. PC GAME.

-Gross, Doug(2013). Leak: Government spies snooped in “Warcraft”, other games. CNN BUSINESS.

-علی فتوی «بازی پوکمون گو، تیترا یک رسانه های دنیا». ۲۰۱۶.

-آشنایی با بازی پوکمن گو سایت خبری تازه نیوز. ۱۳۹۵.

