

بررسی جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در جنگ نرم علیه امت اسلامی

رضا کاوند^۱ فرشاد گودرزی^۲

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان رسانه‌ای نوظهور و پر قدرت، از جمله کالاهای فرهنگی پرتقاضا در جهان به‌شمار می‌آیند. خلق، انتقال و توزیع ارزش‌های فرهنگی از کارکردهای اصلی این بازی‌هاست. مقاله حاضر بازی‌های رایانه‌ای را به‌عنوان ابزاری در دست امپراطوری غرب به‌منظور تولید ایدئولوژی ضداسلامی در حوزه قدرت نرم مورد بررسی قرار داده است. پژوهش‌های انجام‌شده پیشین بیشتر در حوزه روان‌شناختی بوده‌اند تا حوزه فرهنگی و سیاسی. صاحب‌نظران و اندیشمندان بر این عقیده‌اند که رسانه‌ها بستری مناسب برای تولید ایدئولوژی فرهنگی هستند و صاحبان قدرت و کشورهای غربی، از طریق آنها می‌توانند کنترل و سلطه فرهنگی ایجاد کنند. در این پژوهش با استفاده از روش نشانه‌شناختی به تحلیل سه بازی رایانه‌ای؛ ندای وظیفه، میدان نبرد و فرار از سلول پرداخته شده است. نتایج حاصل از این پژوهش نشان می‌دهد که یکی از اهداف مهم تولید بازی‌ها در غرب؛ نمایش برتری فرهنگ غرب بر فرهنگ اسلامی، نمایش مسلمانان به‌عنوان تروریست و معرفی اسلام به‌عنوان یک ایدئولوژی خطرناک برای غرب است. همچنین ایجاد سیاست‌گذاری‌های درست در حوزه رسانه‌ها و به‌خصوص بازی‌های رایانه‌ای و توجه به مبحث سواد رسانه‌ای می‌تواند اثرهای مخرب این بازی‌ها را کاهش دهد.

■ واژه‌های کلیدی

اسلام‌هراسی، امپراطوری غرب، ایدئولوژی‌های فرهنگی، قدرت نرم، نشانه‌شناسی.

۱. استادیار رشته علوم اجتماعی دانشکده علوم انسانی دانشگاه آیت‌الله بروجردی * rezakavand5@gmail.com

۲. دانشجوی کارشناسی ارشد رشته جامعه‌شناسی دانشگاه آیت‌الله بروجردی *

farshadgoudarzi262@gmail.com (نویسنده مسئول)

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۲/۲۳ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۸/۲۴

۱. مقدمه

عصر حاضر، عصر ظهور شیوه‌های نوینی از اطلاعات و ارتباطات است. رسانه‌ها مرجع اصلی این اطلاعات و ارتباطاتند و نقش بسیار مهمی در زندگی انسان‌ها دارند. رسانه‌ها با عنایت به ویژگی‌ها و کارکردهای متفاوتشان، نقش ارتباطی مؤثری در لایه‌های متعدد اجتماعی ایفا می‌کنند. از کارکردهای اساسی رسانه‌ها در دنیای پیچیده امروزی، بسترسازی برای نوعی جنگ غیرفیزیکی است که با عنوان جنگ نرم شناخته می‌شود. هارولد لاسول^۱ پس از جنگ جهانی اول در سال ۱۹۲۷ میلادی از پیوند نوظهور جنگ و رسانه‌ها خبر داد. ماهیت جنگ نرم، فرهنگی و سیاسی و از نوع اقناع‌سازی و کنترل افکار عمومی است و امروزه اصطلاح جنگ رسانه‌ای، کاربرد بسیاری پیدا کرده است و امپریالیسم رسانه‌ای غرب، رسانه‌ها را «خدای دوم» می‌نامند. یکی از رسانه‌هایی که امپراطوری غرب از آن به‌عنوان بستر و ابزاری برای جنگ نرم استفاده می‌کند، بازی‌های رایانه‌ای هستند. بازی‌های رایانه‌ای در عصر حاضر به‌حدی قدرتمند و پرترفدار شده‌اند که با صنعت سینما و هالیوود به رقابت می‌پردازند. بازی‌های رایانه‌ای از جمله کالاهای فرهنگی پرتقاضا در سطح جهان هستند که مصرف‌کننده عمده‌شان کودکان، نوجوانان و جوانانند. اهمیت این بازی‌ها به‌قدری زیاد است که بالستورف^۲ (۲۰۰۶) می‌گوید: «درست زیر دماغ ما عصر اطلاعات دارد تبدیل به بازی کردن می‌شود» (کوثری، ۱۳۸۹: ۱).

تاریخ بازی‌های رایانه‌ای به سال ۱۹۷۰ میلادی برمی‌گردد. بر این اساس از نیمه دوم قرن بیستم بازی‌های رایانه‌ای با توجه به پیشرفت صنایع الکترونیکی ظهور کردند و امروزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای به یکی از صنایع پولساز و مهم دنیا تبدیل شده است. در سال ۲۰۱۹ بیش از دو و نیم میلیارد مخاطب بازی‌های رایانه‌ای در جهان وجود داشته و پیش‌بینی شده که تا پایان سال ۲۰۱۹ این بازی‌ها درآمدی معادل ۱۵۲/۱ میلیارد دلار را برای این صنعت نوظهور به ارمغان بیاورد. در سال ۲۰۱۹ آمریکا با پیشی گرفتن از چین، تبدیل به بزرگ‌ترین بازار بازی‌های رایانه‌ای شده است (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۷). بازی‌های رایانه‌ای همانند بسیاری از رسانه‌های دیگر کارکردهای آشکار و پنهان دارند. اگر اهداف اقتصادی و

1. Harold D. Lasswell.

2. Boellstroff.

سرگرمی را جزء کارکردهای آشکار بازی‌های رایانه‌ای بدانیم، اهداف سیاسی و فرهنگی مربوط به کارکردهای پنهان این بازی‌ها هستند. امروزه بیشتر بازی‌های رایانه‌ای در دو ژانر فرهنگی و سیاسی ساخته می‌شوند و این ژانرها در میان طرفداران بسیار محبوبند. فرهنگ غرب برای خود دیدگاهی خودبرتربینانه نسبت به سایر فرهنگ‌ها قائل است و از این رو، در پی ترویج ارزش‌های خود در میان دیگر فرهنگ‌هاست. بازی‌های رایانه‌ای ابزار مناسبی برای القای این ارزش‌ها به شکل ناخودآگاه در ذهن مخاطبان است، بخشی از این ارزش‌ها شامل مسائلی همچون ترویج برهنگی، رقص، موسیقی غربی، مسائل جنسی و ساختن قهرمانان غربی است که به همین دلیل از رسانه‌هایی از جمله بازی‌های رایانه‌ای برای تولید ایدئولوژی‌های فرهنگی و سیاسی استفاده می‌کند.

فضای مسلط بیشتر بازی‌های رایانه‌ای در فضای گفتمان غرب ساخته می‌شوند و بنیادهای آن بر اساس پذیرش سلطه آمریکا بر جهان استوار است. اکثر این بازی‌ها در مواجهه با پدیده اسلام صرفاً به اشاره‌های ناخودآگاه در گوشه و کنار فضاهای طراحی‌شده بازی‌ها اکتفا نمی‌کنند. اسلام در ذیل همان گفتمانی قرار می‌گیرد که غرب با تمام ابعادش به آن پایبند است؛ یعنی ترویج اسلام به شکل یک ایدئولوژی خطرناک و تهدیدآمیز یا به بیان دیگر این بازی‌ها به ترویج اسلام‌هراسی و اسلام‌ستیزی می‌پردازند.

با توجه به استقبال مخاطبان بسیار از این بازی‌ها، پیشرفت چشمگیر بازی‌های رایانه‌ای در زمینه‌های نرم‌افزاری و سخت‌افزاری و به خصوص ورود به نسل هفتم و هشتم بازی‌های رایانه‌ای، غرب از چنین رسانه‌ای به‌عنوان ابزاری برای تولید ایدئولوژی‌های غربی و ضداسلامی استفاده می‌کند. در این پژوهش کوشیده‌ایم که پاسخگوی این پرسش باشیم که چگونه بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه ابزاری در دست غربی‌ها برای تولید ایدئولوژی‌های ضداسلامی و ترویج فرهنگ غربی مورد استفاده قرار می‌گیرند؟ و با استفاده از روش نشانه‌شناختی، جایگاه و نوع نگاه غربی‌ها نسبت به اسلام و مسلمانان را در این بازی‌ها نشان دهیم.

۲. پیشینه پژوهش

حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشورمان در دو دهه اخیر بسیار مورد توجه قرار گرفته است هرچند که تألیف آثار و مقالات در این حوزه در کشورمان با تأخیری چندساله نسبت به

غرب رقم خورده است اما در چند سال اخیر کتاب‌ها و مقالاتی به بررسی ابعاد مختلف بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند.

انواری (۱۳۹۵) در مقاله‌ای با عنوان «بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای» بر ماهیت میان‌رشته‌ای بودن بازی‌ها تأکید کرد و به بیان این موضوع پرداخت که بازی‌های رایانه‌ای را نمی‌توان تنها با نظریه‌های کهن رسانه و ارتباطات تبیین کرد. این مقاله با گذار از نظریه‌های مرسوم ارتباطات، در پی ترسیم چارچوبی برای تحلیل بنیان نظری است که بازی‌های رایانه‌ای، مبتنی بر آنها عمل می‌کنند.

خانیکی و برکت (۱۳۹۵) در مقاله «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای»، این بازی‌ها را به‌عنوان ابزاری برای تولید و خلق ارزش‌های فرهنگی مورد بررسی قرار داده‌اند. این مقاله با توجه به ویژگی ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای، به مطالعه بازنمایی ایدئولوژی‌ها و ارزش‌های فرهنگی آنها پرداخته و به مطالعه نشانه‌شناختی سه بازی رایانه‌ای مدافعان کربلا، مقاومت و میرمهنا می‌پردازد.

در میان تحقیقات خارجی، زاگال^۱ (۲۰۱۱) تحقیقی با عنوان «اخلاق بازی‌های ویدیویی، اندیشه و استدلال اخلاقی پشتیبانی‌شده در بازی‌های ویدیویی» انجام داد بدین نتیجه رسید که می‌توان از بازی‌های رایانه‌ای برای تعلیم، تربیت و پرورش اخلاقیات استفاده کرد. همچنین کریر و گیسون^۲ (۲۰۱۰) پژوهش‌هایی را در قالب اخلاق و بازی‌های رایانه‌ای در یک کتاب دو جلدی با عنوان *اخلاق و طراحی بازی*، آموزش ارزش‌ها در خلال بازی را جمع‌آوری کردند.

۳. مبانی مفهومی و نظری پژوهش

۳-۱. بازی‌های رایانه‌ای

کارکرد اصلی بازی‌ها به شکل سنتی خود مربوط به همبستگی و ایجاد انسجام، تفریح و نشاط برای افراد است، اما از سال ۱۹۷۰ میلادی به بعد و با وقوع انقلاب دیجیتالی، گسستی بزرگ در مفهوم بازی رخ داد و این بار بازی‌ها وارد فاز جدیدی شده و به شکل

1. Zagal.

2. Schrier and Gibson.

دیجیتالی در نزد افراد رواج پیدا کردند، اما تعریفی که بتواند بازی‌های رایانه‌ای را به شکلی جامع و کامل برای ما بیان کند، وجود ندارد. تاکنون تعریف کاملی از بازی‌های رایانه‌ای عرضه نشده است، اما شاید کامل‌ترین تعریفی که از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان استنتاج کرد عبارت‌اند از: «نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می‌شود». امروزه مرز میان بازی‌های رایانه‌ای و سایر رسانه‌های دیجیتالی به خوبی مشخص نیست. مورای صاحب‌نظر حوزه رسانه‌های جدید و بازی‌های رایانه‌ای معتقد است: «بازی‌های رایانه‌ای از چهار قابلیت کلیدی رسانه‌های دیجیتالی برخوردارند؛ روبه‌ای، مشارکتی، جامع و فضایی هستند» (Murray, 2006: 187).

خصیصه اصلی بازی‌های رایانه‌ای امروزی تعاملی بودن، دارا بودن خصیصه‌های استراتژیکی و ایجاد خطرپذیری بی‌خطر در داستان‌هاست. از ویژگی‌های اساسی بازی‌های رایانه‌ای، خطرپذیری بی‌خطر است که بر بُعد شگفت‌انگیز بازی‌های رایانه‌ای اشاره دارد، و به‌طور ضمنی بر این مفهوم - که در دل بازی‌های رایانه‌ای در عین پیروز بودن می‌توان شکست خورد و در عین آزاد بودن می‌توان در جبر بود - استوار است. با ویژگی تعاملی بودن که محصول پیشرفت فناوری هوش مصنوعی است بازیکن می‌تواند خود را نه در مقام بیننده بلکه در مقام بازیگر در مرکز داستان ببیند و حتی به‌عنوان نویسنده درآمده و مسیر داستان را دگرگون کند.

۲-۳. قدرت نرم

در هزاره جدید نقش رسانه‌ها با توجه به تنوع و پیشرفت‌های عظیمی که در همه زمینه‌ها داشته‌اند، بیشتر شده است. رسانه‌ها به دلیل قدرتمند بودن در جهت‌دهی به افکار و ارزش‌های انسانی نقش تعیین‌کننده دارند و از این رو، اصطلاح قدرت نرم یا جنگ نرم را در مورد رسانه‌ها به کار می‌برند.

جوزف نای^۱ معتقد است آنچه وی به‌عنوان قدرت نرم از آن سخن گفته است در واقع راهی غیرمستقیم برای دستیابی به اهداف مدنظر صاحبان قدرت، دیگران و مخاطبان پیش از آنکه مجبور باشند کاری را انجام دهند به همکاری گرفته می‌شوند و دیگران تشویق

1. Joseph Nye

می‌شوند که همان چیزهایی را بخواهند که ما می‌خواهیم و این یعنی شکل‌دهی به علائق و ذائقه‌های فکری دیگران (نای، ۱۳۸۷: ۴۳).

درواقع قدرت نرم توانایی کسب چیزی است که می‌خواهیم از طریق آن به اقناع و جذب سایرین برای تحقق اهداف خود برسیم. قدرت نرم، محصول و برآیند تصویرسازی مثبت از خود، اثرگذاری همراه با رضایت بر دیگران و درنهایت اراده دیگران را تابع خود کردن، است (بیگی، ۱۳۸۸: ۳۰).

آمریکا با ظرفیت‌های بسیاری که در زمینه رسانه‌های دارد، از امکانات رسانه‌های به‌نحو زیرکانه‌ای استفاده می‌کند و با توجه به کار ویژه و متنوعی این رسانه‌ها در دیپلماسی فرهنگی، نقش حیاتی در حوزه قدرت نرم برای این کشور به‌دنبال دارد (میلز، ۱۳۸۳: ۲۱۹).

۳-۳. بررسی جایگاه بازی‌های رایانه‌ای از منظر دین اسلام

در قرآن کریم از دو واژه «لعب» و «مسیر» برای توصیف بازی استفاده شده است. واژه لعب مربوط به درگیری انسان در زندگی دنیوی و غفلت از زندگی اخروی است، اما واژه مسیر به بازی که دلالت بر «قمار» دارد، اشاره می‌کند. در ادبیات روایی اقسام فعالیت‌هایی همچون بازی، ورزش، موسیقی و غنا همگی به دلیل وجه اشتراک - سرگرمی بودن - که دارند بازی محسوب می‌شوند (موسوی، ۱۳۹۰: ۹۲). در این زمینه در قرآن آمده است:

هرگونه بازی مؤمن باطل است، مگر در سه چیز: تربیت اسب، تیراندازی با

کمانش و ملاحبه با همسرش، پس اینها حق هستند (انفال، ۶۰).

اما با گذشت زمان و ظهور صنایع دیجیتالی نوعی گسست بزرگ در بازی‌ها ایجاد شد و شکل دیجیتالی بازی‌ها از شکل سنتی‌شان متفاوت گشت. امروزه بسیاری از بازی‌ها در سبک‌های مختلفی از جمله اکشن، ورزشی، استراتژیک و... ساخته و روانه بازار می‌شوند. بزرگ‌ترین شرکت‌های سازنده بازی در غرب هستند و ساخت آنها بر پایه بنیان‌های غرب استوار است.

امروزه ژانر اکشن به‌عنوان پرطرفدارترین ژانر در میان بازی‌های رایانه‌ای شناخته می‌شود و بیشتر بازی‌های تولیدشده از جانب شرکت‌های سازنده بازی در این ژانر است. در این بازی‌های گسترش ردایل اخلاقی در بالاترین سطح خود قرار دارد و تنها با داشتن صفات حیوانی و کشتارهای بسیار می‌توانید در بازی‌ها پیشروی کنید. روشن است که

بازی‌هایی که با این محتوا ساخته می‌شوند با آرمان‌های اسلامی همخوانی ندارند؛ زیرا دین مبین اسلام همواره بر اخلاقیات تأکید داشته است. در این بازی‌ها آن چیزی که آشکار است تنزل روح به مرتبه حیوانی بوده و بازیکن بر اثر انجام این‌چنینی بازی‌هایی همه فضایل اخلاقی را کنار خواهد گذاشت.

از منظر قرآن، روح و نفس بشر هنگام خلقت دربرگیرنده بزرگ‌ترین کرامت الهی یعنی تعلیم اسماء‌الله و کسب مقام خلیفه‌اللهی قرار گرفت و از این رو، مسجود ملائکه شد، به جز شیطان که از باب حسادت، دشمنی دیرینه‌اش با انسان را بنا نهاد (موسوی، ۱۳۹۰: ۹۷). در قرآن کریم به‌وفور در مورد دشمنی شیطان با انسان سخن به میان آمده که در بسیاری از احادیث بدان‌ها اشاره شده است و خداوند در مورد تنزل روح انسان به حیوان هشدار داده و فرموده است:

ای کسانی که ایمان آورده‌اید، از گام‌های شیطانی پیروی نکنید، کسی که از گام‌های شیطانی پیروی کند، او به فحشا و منکر امر می‌کند (نور: ۱۹).

بازی‌های رایانه‌ای و به‌خصوص در سبک اکشن که در بازار موجودند هم از لحاظ کمی و هم کیفی بر قشر کودک و نوجوان که مصرف‌کننده عمده این بازی‌ها هستند، اثرهای منفی بسیاری می‌گذارند. از لحاظ کمی به دلیل تولید و مصرف چشمگیر این بازی‌ها در سال‌های اخیر و از لحاظ کیفی به دلیل درگیر کردن بیش‌از حد اوقات و از آن مهم‌تر افکار مخاطبان است (موسوی، ۱۳۹۰: ۹۷).

در بازی‌های رایانه‌ای امروزی اسلام بسیار مورد توجه قرار گرفته است و دشمنان اسلام کوشیده‌اند که با تولید محتوا، اسلام را دینی خشن و فاقد اخلاقیات نشان دهند. درحالی‌که این قضیه کاملاً برعکس بوده و دین مبین اسلام بر پایه اخلاقیات استوار است. پیامبر اکرم ﷺ در این باره فرموده‌اند:

به راستی که من برای به کمال رساندن مکارم اخلاق مبعوث شده‌ام (مجلسی، ۱۴۰۲: ۳۸۲).

یکی از رموز موفقیت پیامبر اسلام ﷺ در جذب مشرکان و منافقان سخت‌دل، همین خُلق و خوی مهربانانه ایشان بود، به‌حدی که خداوند بهره‌مندی از این نعمت بزرگ را برای پیامبرش رحمتی از جانب خود می‌داند و می‌فرماید:

به برکت رحمت الهی، در برابر آنان (مردم) نرم و مهربان شدی! و اگر خشن

و سنگدل بودی، از اطراف تو، پراکنده می‌شدند. پس آنها را ببخش و برای آنها آموزش بطلب! و در کارها، با آنان مشورت کن (آل عمران، ۱۵۹).
از امام صادق علیه السلام درباره چستی مکارم اخلاق پرسیدند و ایشان فرمودند:
گذشت از کسی که به تو ظلم کرده، رابطه با کسی که با تو قطع رابطه کرده، عطا به آن کس که از تو دریغ داشته است و گفتن حق اگرچه بر ضد خودت باشد (شیخ صدوق، ۳۸۱ق: ۲۱۵).

هدف از اشاره به این روایات و آیه مبارکه قرآن، آن بود که نشان دهیم که اخلاق، محبت و انسان دوستی از مهم‌ترین ویژگی‌های دین اسلام است و بسیاری از مسلمانان دنیا می‌کوشند این ویژگی‌ها را در خود پرورش دهند، اما پرسش اینجاست که چرا در رسانه‌ها از جمله بازی‌های رایانه‌ای کوشیده شده که اسلام را دینی تروریستی، خشن و بی‌رحم معرفی شود. اسلامی که نسبت به حقوق غیرمسلمانان مقیم در جامعه اسلامی این چنین حساس است چگونه می‌تواند اجازه دهد که رفتارهای خشنی با انسان‌های بی‌گناه صورت گیرد.

۳-۴. بررسی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه اندیشمندان غربی

در غرب رسانه‌های جمعی به ابزاری برای مشروعیت بخشیدن به سیاست‌های خارجی این کشورها و همچنین جلب حمایت مردم به منظور مشروعیت‌بخشی به اهداف سلطه‌جویانه کشورهای آمریکاست. این تفسیر از رسانه‌ها توسط هرمان و چامسکی^۱ در مدلی به نام رضایت‌سازی مطرح شده است. به عقیده این دو اندیشمند، رسانه‌ها در غرب به جای اینکه به اقناع افکار عمومی بپردازند رفتار سیاست‌مداران را در زمان بحران، مطلوب جلوه می‌دهند (انواری، ۱۳۹۵: ۱۲۴).

پیشگویی به منظور رضایت‌سازی در بازی‌های رایانه‌ای یکی از شیوه‌های بسیار رایج از جانب کشورهای غربی بوده و با واقعیت‌هایی که در ماه‌ها و سال‌های آینده رخ می‌دهد، همخوانی دارد. در بسیاری از بازی‌ها، قبل از وقوع یک واقعه مانند حمله نظامی سعی می‌شود افکار عمومی توجیه شده و زمینه‌های تهاجم نظامی و... فراهم شود (انواری، ۱۳۹۵: ۱۲۵).

1. Herman and Chomsky.

لویس آلتوسر^۱ اندیشمند ساختارگرای فرانسوی وسایل ارتباط جمعی را به‌مثابه دستگاه‌های ایدئولوژیک می‌داند که گرایش به رفتار و فکر کردن در شیوه‌های مقبول اجتماعی را در مردم به‌وجود می‌آورد (حق‌گویی و صوفی، ۱۳۹۰: ۷۹). وی ایدئولوژی را نه به‌عنوان یک چیز کاذب، بلکه به‌عنوان یک چارچوب مفهومی در نظر می‌گیرد که کارویژه‌اش برای صاحبان قدرت «سوژه‌سازی» است. برای آلتوسر افراد مانند سازه‌های ایدئولوژیک هستند و ایدئولوژی به‌معنای تصاویر و گفتمان‌هایی که رایج‌ترین شناخت و ارزش‌ها را تشکیل می‌دهند. به نظر وی ایدئولوژی بدین دلیل ضرورت دارد که صاحبان قدرت بتوانند از طریق رسانه‌های جمعی آنچه را که در واقع سیاسی، نسبی و متغیر است را به چیزی تبدیل کنند که به نظر می‌رسد طبیعی، جهان‌شمول و ابدی است (همان: ۸۰).

طراحی حرفه‌ای و دقیق یک بازی رایانه‌ای باعث ایجاد تجربه‌ای با نام جریان روان و پیشروی مرحله به مرحله در بازیکن است. از این‌رو، فرد با تجربه‌چنین حسی، غرق در دنیای بازی‌ها می‌شود به‌گونه‌ای که زمان و مکان را فراموش می‌کند. بازیکنان بازی‌های دیجیتال چنان درگیر بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند که گویی وارد جهانی شده‌اند که صفحه نمایش به آنان ارائه می‌دهد و در این مسیر، حس حضور در جهان واقعی را از دست می‌دهند (پارتر، ۱۳۹۱: ۴۲۶).

ژان بودریار^۲ اندیشمند فرانسوی در تحلیل جامعه معاصر، نقش رسانه‌ها را برجسته‌تر از هر عامل دیگری می‌داند. بودریار بر این باور است که جامعه کنونی دیگر تحت سلطه تولید نیست و این رسانه‌ها، مدل‌های سیبرنتیک و نظام‌های هدایت‌کننده، رایانه‌ها، پردازش اطلاعات و صنایع دانش و سرگرمی‌ها هستند که سلطه را در شکل جدید خود به‌وجود می‌آورند (ریتزر، ۱۳۹۴: ۷۲۶). وی معتقد است که رسانه‌ها راهبرد قدرت بوده و ابزاری برای افسون‌زدایی توده‌ها و تحمیل حقیقت بر آنانند. رسانه‌ها چیزی جز ابزار اعجاب‌انگیزی برای متزل‌سازی امور واقعی و حقیقی و متزلزل‌سازی همه حقایق تاریخی یا سیاسی نیستند (بودریار، ۱۳۸۱: ۱۴۹).

به بیان اندیشمندان پست‌مدرن همچون لیوتار^۳ و بودریار، سیاست‌سازان از طریق

1. Louis Althusser.
2. Jean Baudrillard.
3. Lyotard.

شبیه‌سازی به‌وسیله رسانه‌ها، به واقعیت شکل و جهت می‌دهند، نشانه‌ها را می‌آفرینند و نیازها، تصورات و رفتار آدمی را شرطی کرده، با ایجاد فراواقعیت، ذهنیت مردم را سازمان می‌دهند. به عقیده بودریار عملکردهای رسانه‌ای، درک ما از فضا و زمان را بازسازی کرده‌اند (ساراپ، ۱۳۸۲: ۲۲).

بودریار در کتاب *جامعه مصرفی*، بازی‌های رایانه‌ای را نه ابزاری برای یادگیری، بلکه ابزاری برای مشارکت می‌داند؛ یعنی از طریق ساخت این بازی‌ها و تولید فراواقعیت‌ها آنچه برای سازندگان این بازی‌ها از همه چیز حیاتی‌تر است، نه یادگیری بلکه مشارکت و دریافت محتوایی است که از طریق تولید فراواقعیت‌ها به مخاطبان عرضه می‌شود (بودریار، ۱۳۸۹: ۱۵۰).

رسانه‌ها عنصر اساسی در صنعت فرهنگ هستند، رسانه‌های گروهی با قدرت اثرگذاری زیادی انسان‌ها را تحت سیطره خود قرار داده‌اند. به عقیده مکتب فرانکفورت، رسانه‌ها به سفارش قدرت‌های حاکم، یک فرهنگ قالبی تولید می‌کنند که مطابق با خوشایندی نظام سرمایه‌داری، به‌خصوص گسترش روزافزون مصرف‌گرایی برای سودآوری هرچه بیشتر برای سیستم سرمایه‌داری است (سعیدی، ۱۳۸۷: ۱۰).

به عقیده هربرت مارکوزه^۱، رسانه‌های نوین در پاسخ به ملاحظات صنعت تبلیغات و افزایش مصرف شکل گرفته‌اند و نوعی شعور کاذب ایجاد می‌کنند. در این شرایط مردم منافع واقعی خود را درک نکرده‌اند و بدین شکل نظام سرمایه‌داری از طریق رسانه‌های جمعی نوعی «فرهنگ بسته‌بندی‌شده» را به انسان‌ها داده است (حق‌گویی و صوفی، ۱۳۹۰: ۳۶).

سیستم سرمایه‌داری غرب و به‌خصوص آمریکا با برپایی اتاق‌های فکری، ساخت استدیوهای مجهز بازی‌سازی و استفاده از کارگردانان و چهره‌های سرشناس این حوزه و حتی بازیگران معروف صنعت سینما سعی در ارائه ارزش‌های فرهنگی خود به‌عنوان بسته‌های فرهنگی دارند که نمایش‌دهنده ارزش‌ها و آرمان‌های فرهنگی غرب است.

یکی دیگر از محورهای اساسی در رسانه‌های غربی، قهرمان‌سازی است. امروزه صنعت فیلم‌سازی هالیوود و بازی‌های رایانه‌ای با تکیه بر آرای اندیشمندانی مانند فردریش نیچه^۲ به ساخت ابرقهرمانانی از جنس آمریکایی می‌پردازند. این دیدگاه‌های اومانستی که در صنعت‌های رسانه‌ای غرب رواج پیدا کرده به‌طور آشکار با دیدگاه اسلامی و دینی در تضاد

1. Herbert Marcuse.
2. Friedrich Nietzsche.

است. در رویکرد قهرمان‌سازی که از سوی رسانه‌های غربی شکل می‌گیرد جایگاهی برای خداوند و اراده او قائل نیستند. نیچه در کتاب *چنین گفت زرتشت* چنین می‌نویسد:

خدا اکنون مرده است، ای والاترین مردان، او برایتان خطری بزرگ بود.
هنگامی شما توانسته‌اید به پا خیزید که او در گور خفته است (نیچه، ۱۳۷۷: ۳۳۷).

نیچه با اعلام مرگ خدا، الهام‌بخش رویکردهای انسان‌محور برای تولیدکنندگان رسانه‌ای بوده است. بخشی از ساختار سینمای آمریکا با عنوان سینمای «مارول» و «دی سی» وظیفه تولیدهای ابرقهرمانانه را برای مخاطبان جهانی دارد.

۴. روش‌شناسی پژوهش

انتقال پیام در رسانه‌ها از طریق نشانه‌ها و نمادها صورت می‌گیرد. برای بررسی بازی‌ها باید به دنبال نشانه و نمادها برویم. پیام بازی‌ها پنهان و به صورت غیرمستقیم در ناخودآگاه فرد تأثیر می‌گذارد. در روش نشانه‌شناسی رابطه نشانه‌ها و چیزی که به جای آنها می‌نشیند، بسیار مهم بوده و به همین دلیل توجه به دو مفهوم «همنشینی» و «جانشینی» بسیار حیاتی است. قوانین مربوط به تحلیل نشانه‌شناسی را می‌توان در دو سطح همنشینی و جانشینی تحلیل کرد. تحلیل همنشینی هر متن معنای ظاهری آن و تحلیل جانشینی معنای پوشیده آن را نشان می‌دهد (کرایب، ۱۳۷۸: ۱۷۵).

رولاند بارت،^۱ نخستین کسی بود که الگوی نظام‌مندی را برای تحلیل نمادها و نشانه‌ها ارائه کرد. بارت از سه شیوه اساسی برای شناخت نشانه‌ها یاد می‌کند: ۱. می‌توان در کنار معنای ضمنی از معنای صریح استفاده کرد، ۲. شناخت اسطوره‌ها (فیسک، ۱۳۸۶: ۱۳۱)، ۳. شیء از طریق قرارداد و استفاده از معنایی که پیدا می‌کند، در یادآوری چیزی کمک‌ش می‌کند و تبدیل به نماد می‌شود (فیسک، ۱۳۸۶: ۱۳۶).

۴-۱. نمونه‌های مورد مطالعه

در این پژوهش سه بازی ندای وظیفه ۴ (جنگ‌های مدرن)،^۲ میدان نبرد ۳^۳ و فرار از

1. Roland Barthes.

2. Call of duty 4 (Modern Warfare)

3. Battlefield.

سلول (لیست سیاه)^۱ که هرکدام موضوع اسلام‌ستیزی را به‌شکلی در خود جای داده‌اند، مورد بررسی قرار گرفته است. این بازی‌ها توسط کمپانی‌های مشهور غربی اکتیویژن^۲، الکترونیک آرتز^۳ و یوبی سافت^۴ ساخته شده و انتشار یافته‌اند. همه این بازی‌ها در سبک اکشن بوده و هرکدام از این بازی‌ها دین اسلام و موضوع اسلام‌ستیزی را به شکل خاصی در داستان‌های خود برای مخاطبان نمایش می‌دهند.

۴-۲. تحلیل داده‌ها

در پژوهش حاضر داده‌های موجود را با انجام بازی و مشاهده نمونه‌های انتخاب، مورد تحلیل قرار می‌دهیم. در تحلیل داده‌ها به دو زمینه اساسی خواهیم پرداخت:

۴-۲-۱. تحلیل داده‌های بازی با استفاده از الگوی فلیپ تاگ

در الگوی رسانه‌ای تاگ بازی‌ها را در سه سطح مورد بررسی قرار می‌دهیم که عبارت‌اند از: الف) تحلیل شخصیت‌های بازی: شخصیت‌های بازی به چه صورت معرفی می‌شوند؟ (دشمن، قهرمان و یار)، ویژگی ظاهری آنان چیست؟ (نوع پوشش، گفتار و رفتار)، این شخصیت‌های چه ویژگی و توانایی‌هایی دارند؟ ب) تحلیل فضای بازی: این بخش از تحلیل شامل مواردی از قبیل: تحلیل زمان، مکان، دلالت اشیای موجود بازی، تحلیل صدا و موسیقی‌ها، تحلیل میزانشن و رنگ‌پردازی صحنه‌های بازی؛ ج) تحلیل روایت داستانی بازی: این مورد شامل نوع روایت بازی می‌شود و به بررسی و تحلیل داستان بازی‌های موردنظر می‌پردازد.

شکل ۱: الگوی تحلیل فلیپ تاگ



1. Splitter cell: Blacklist.
2. Activision.
3. Electronic Arts.
4. Ubisoft.

۲-۴. تحلیل داده‌های بازی با پرداختن به ابعاد اساسی بازی

هر بازی رایانه‌ای از چهار بُعد اصلی شامل گیم پلی، موسیقی، داستان بازی و جلوه‌های بصری تشکیل شده است. شاید مهم‌ترین بُعد از میان ابعاد ذکر شده، گیم پلی باشد که در بازی‌های رایانه‌ای نقشی اساسی دارد. این بُعد با ژانر و سبک بازی ارتباط تنگاتنگی داشته و ارتباط مستقیمی با جریان و داستان بازی دارد. گیم پلی در بازی روند کلی بازی را برای ما مشخص می‌کند، هر چقدر گیم پلی یک بازی، روان‌تر باشد مخاطب بیشتر در بازی غرق می‌شود و رغبت بیشتری به انجام بازی پیدا می‌کند. امروزه عمده بازی‌هایی که ساخته می‌شوند به صورت مرحله‌ای بوده و به همین دلیل نقش گیم پلی و طراحی آن برای شرکت‌های سازنده بازی بسیار مهم است. اما از بحث گیم پلی که عبور کنیم به بخش جلوه‌های بصری می‌رسیم. امروزه با اتکا به جلوه‌های بصری و گرافیکی مرز بین بازی‌ها و واقعیت بسیار باریک شده است. بیشتر شرکت‌های سازنده بازی‌ها با استفاده از موتورهای گرافیکی انحصاری به ساخت بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند.

یکی از فاکتورهای مهم دیگر در ارزیابی بازی‌های رایانه‌ای داستان بازی است. امروزه سناریوهای بازی‌های رایانه‌ای بسیار مهم و حیاتی هستند. داستان‌های بازی امروزه به فیلم‌های سینمایی و به خصوص سینمای هالیوود بسیار نزدیک است. در بازی‌های رایانه‌ای دهه اخیر استفاده از نویسندگان چیره‌دست و کارگردانان بنام برای ساخت بازی‌ها و همچنین بازیگران سرشناس برای پیاده کردن هرچه بهتر داستان بازی‌ها نقشی بسیار حیاتی دارد.

صداگذاری و موسیقی نیز یکی از عوامل و ابعاد بسیار برجسته در بازی‌های رایانه‌ای هستند. امروزه بعد از طراحی کاراکترهای بازی‌ها از بسیاری از شخصیت‌ها و بازیگران معروف دنیا برای صدای پیشگی شخصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌شود حتی استدیوهای جداگانه‌ای برای ساخت موسیقی‌های بازی‌های رایانه‌ای در نظر می‌گیرند. بنا بر سبک و ژانر یک بازی نیز نوع کاراکتر صدای پیشه و موسیقی استفاده می‌شود.

۵. یافته‌های پژوهش

در اینجا یافته‌های برآمده از تحلیل نشانه‌شناسی و بازنمایی مفاهیم در قالب سه جدول در هر بازی جمع‌آوری شده که حاصل آن به شرح زیر است:

۱-۵. یافته‌های بازی ندای وظیفه ۴ (جنگ‌های مدرن)

جدول ۱-۱: روایت داستانی بازی ندای وظیفه

داستان بازی حول محور دستگیری جاسوسی به نام نیکولای است که در آستانه دستگیری توسط سربازان آمریکایی ناگهان خالد اسد سرکرده یک گروهک تروریستی از راه می‌رسد و نیکولای را از دست سربازان آمریکایی می‌رباید. در این بازی داستان حول محور وجود یک بمب اتم می‌چرخد که نیکولای از رمز و راز آن خبر دارد و بازیکن باید با دستگیری خالد اسد و نیکولای از راز این بمب اتم آگاه شود.	روایت بازی
چندخطی	نوع روایت
پیدا کردن بمب اتمی که در اختیار جاسوسان و مسلمانان تروریست، کشتن خالد اسد - به‌عنوان سرکرده گروهک تروریستی مسلمانان - و نیکولای - جاسوس روسیه‌ای - مورد هدف هستند.	اهداف
پیدا کردن بمب اتم، نابودی مسلمانان تروریست، نابودی جاسوس روسی.	مأموریت
کنار هم قرار گرفتن معماری اسلامی همچون مساجد، مفاهیم دینی و ندهای اسلامی مانند الله اکبر در بازی، مخاطب را کاملاً در یک فضای اسلامی قرار می‌دهد. وجود تابلویی در قسمت فوقانی یک توالی فرنگی که حدیثی از امام صادق در حاشیه آن است با این مضمون که «خداوند زیباست و زیبایی‌ها را دوست دارد». این تابلو به‌طور خاص مخاطب و روایت بازی را به اسلام شیعی متصل می‌کند. همچنین وجود گروه‌های تروریستی که به‌عنوان مسلمان به مخاطب معرفی می‌شوند و پیشروی داستان بازی در خاک عراق، یک کشور اسلامی و شیعه‌مذهب که سال‌هاست توسط ایالات متحده آمریکا اشغال شده است.	تحلیل همنشینی
خشونت در مقابل صلح‌طلبی: در این بازی به دلیل دارا بودن سبک اکشن، مسلمانان به‌عنوان افرادی خشن و سربازان آمریکایی به‌عنوان افرادی مهربان معرفی شده‌اند. دین در مقابل تمدن: دین اسلام در این بازی به‌عنوان ایدئولوژی خطرناک با اشاره به فضا و گوشه‌کناره‌های بازی و نمادها معرفی می‌شود؛ زیرا هم دشمنان و هم مناطق بازی مربوط به اسلام هستند و در عوض غربی‌ها و سربازان آمریکایی به‌عنوان افرادی متمدن و صلح‌طلب بوده که گفتمان غرب را به‌عنوان گفتمانی برتر در بازی رواج می‌دهند. تقابل‌های تاکتیکی جنگ: سربازان آمریکایی در بازی به جدیدترین تاکتیک‌های جنگی و سلاح‌های پیشرفته دسترسی دارند و با شیوه‌های خاص جنگی بر مسلمانان غلبه می‌کنند. این در حالی است که مسلمانان به سلاح‌های کمتر پیشرفته‌ای دسترسی دارند. تقابل شکست و پیروزی: برای هرچه واقعی‌تر شدن بازی، مسلمانان در مراحل از بازی پیروز می‌شوند اما پیروز نهایی بازی آمریکایی‌ها هستند.	تحلیل جانشینی

جدول ۱-۲: خصوصیات شخصیت‌های بازی ندای وظیفه

کاپیتان پیرس (بازیکن)	افسر ارتش آمریکا، شجاع و به‌دنبال دستگیری و نابودی تروریست‌ها.
خالد اسد	دشمن، مخوف‌ترین تروریست خاورمیانه، مأمور انجام کودتا و کشتن رئیس‌جمهور عربستان.
نیکولای	دشمن، جاسوس روسی، مورد اسارت خالد، کسی که می‌تواند بمب را خنثی کند.
گاس	دوست قدیمی پرایس، افسر ارتش آمریکا که ۱۵ سال پیش از داستان اصلی توسط ایمران زاکائف کشته شده است.
ایمران زاکائف	دشمن، سرکرده گروهک جاسوسی روسی، کسی که توسط کاپیتان پرایس یک دست خود را از دست داده و پس از کشته شدن فرزندش یایو زاکائف خشمگین شده و یک سایت موشکی روسی را تسخیر کرده و آمریکا و انگلیس را تهدید می‌کند.

۱۹۱

جدول ۱-۳: فضای بازی ندای وظیفه

زمان	روز و شب
مکان	کشورهای خاورمیانه و بیشتر مراحل بازی در عراق
موسیقی و صداگذاری	موسیقی‌هایی با ریتم تند و دلهره‌آور و همراه با اصوات اسلامی مانند اذان، شعار الله اکبر و...
صحنه‌پردازی	رنگ‌های متنوع و متناسب با ژانر بازی
اشیاء	وجود سلاح و ادوات نظامی مانند تفنگ کلاشینکف که بیشتر توسط کشورهای خاورمیانه مورد استفاده قرار می‌گیرد، تانک، هواپیمای جنگی، وجود وسایلی مانند چفیه در میان تروریست‌ها و مساجد اسلامی که به‌صورت آشکار نشان‌دهنده پوشش و مکان مسلمانان است.

۵-۲. یافته‌های بازی میدان نبرد ۳

جدول ۲-۱: روایت داستانی بازی میدان نبرد

داستان بازی در نُه ماه سال ۲۰۱۴ میلادی رخ می‌دهد، بیشتر داستان بازی در ایران و عراق است، بیشتر مأموریت‌های بازی از بازگویی گروه‌های دوم هنری بلکبرن در جریان بازجویی در سی‌آی‌ای رخ می‌دهد و به ترتیب زمان نیست. داستان بازی به سبک فیلم‌های هالیوودی و از طریق فلش‌بک‌هایی به گذشته برای مخاطب روایت می‌شود.	روایت بازی
چند خطی	نوع روایت
نابودی گروهک تروریستی RLP که گروه مقاومت و آزادی مردمی است و حمله به ایران و دستگیری سلیمان فرمانده گروهک تروریستی RLP	اهداف
پیوستن بلکبرن گروه‌های ارتش آمریکا به یاران خود و حمله به گروهک تروریستی RLP	مأموریت
بیشتر مراحل این بازی در دو کشور اسلامی ایران و عراق است، گروه آزادی و مقاومت مردمی که با RLP نشان داده می‌شود، صحبت کردن دشمنان در این بازی به زبان فارسی، حتی کردهایی که در عراق هستند، نمایش دادن پرچم سهرنگ ایران به‌عنوان حامیان تروریست، ارتباط دادن سپاه قدس پاسداران با تروریست‌های منطقه، وجود تابلویی در اتوبان تهران که حاوی این پیام است «دگرگونی باید از اینجا آغاز شود» این جمله بدین معناست که آمریکا تغییرات را باید از کشور ایران آغاز کند. حضور فردی با نام فرخ البشیر که کودتا کرده و قدرت را در دست گرفته است و نام او تداعی‌کننده عمر البشیر رئیس‌جمهور سودان بوده که از طریق کودتا قدرت را در دست گرفته است.	تحلیل همنشینی
تقابل‌های فرهنگی: مسلمانان و ایرانیان به‌عنوان افرادی متحجر و عقب‌افتاده معرفی می‌شوند که بدترین بازنمایی آن در صداگذاری شخصیت‌های اسلامی است، درحالی‌که سربازان آمریکایی با شعارهای مختلف افرادی متمدن هستند. تقابل‌های سیاسی: زمینه اصلی این بازی سیاسی است. استفاده از لقب‌های افراد و ارتباط دادن آنان با دنیای سیاست به بازنمایی اتفاقات دنیای واقعی می‌پردازد. تقابل‌های تاکتیکی: در این بازی سلاح‌هایی به مسلمانان ارتباط داده می‌شود که تروریست‌ها در دنیای واقعی بدان دسترسی دارند مانند سلاح کلاشینکف و ژ ۳ و بازنمایی سلاح خیبر در دست مسلمان. تقابل پیروزی و شکست: در مراحل از بازی مسلمان پیروز شده و در چند مرحله سربازان آمریکایی شکست می‌خورند، اما درنهایت سربازان آمریکایی مسلمانان را شکست داده و پیروز می‌شوند.	تحلیل جانشینی

جدول ۲-۲: خصوصیات شخصیت‌های بازی میدان نبرد

بلکبرن (بازیکن)	گروه‌بان ارتش آمریکا که هدف او نابودی دو سرکرده اصلی گروهک تروریستی RLP که در منطقه خاورمیانه هستند و قصد انفجار بمبی در نیویورک را دارند.
سلیمان	دشمن، سرکرده اصلی گروهک تروریستی RLP که قصد دارد بمب اتمی را در شهر نیویورک منفجر کند.
فرخ البشیر	دشمن، یکی از فرمانده‌های گروه RLP که کودتا کرده و قدرت را در ایران به دست گرفته است.

جدول ۲-۳: فضای بازی میدان نبرد

زمان	روز و شب
مکان	پاریس، نیویورک، عراق (سلیمانیه و بصره)، ایران (خلیج فارس، دره آراز، فرودگاه مهرآباد و تهران)
موسیقی و صداگذاری	ریتم تند و دلهره‌آور، متناسب با فضای جنگی و پرخاشگرانه، استفاده از الفاظ رکیک توسط ایرانیان و مسلمانان که دشمنان اصلی در این بازی هستند.
صحنه‌پردازی	استفاده از رنگ‌های متنوع و متناسب با ژانر جنگی و اکشن، در مرحله حمله به تهران استفاده از رنگ‌پردازی غبارآلود و کدر
اشیاء	استفاده از سلاح خیبر که ساخت ایران است در دست تروریست‌ها و استفاده از سلاح‌های کلاشینکف و ژ ۳ که مخصوص سپاه پاسداران است.

۳-۵. یافته‌های بازی فرار از سلول (لیست سیاه)

جدول ۱-۳: روایت داستانی بازی لیست سیاه

روایت بازی	یک گروه تروریست که خود را مهندس می‌دانند با حمله به پایگاهی آمریکایی در گوام آنجا را با خاک یکسان می‌کنند، تیم مخوف اطلاعاتی عملیاتی از بهترین‌های سازمان سیا به رهبری سم فیشر برای نابودی تروریست‌ها وارد عمل می‌شوند.
نوع روایت	چند خطی
اهداف	نابودی تروریست‌ها، نابودی سپاه قدس پاسداران به‌عنوان حامی اصلی تروریست‌ها
مأموریت	نابودی تروریست‌هایی که به پایگاه‌های نظامی آمریکا در نقاط مختلف دنیا حمله می‌کنند.
تحلیل همنشینی	از نشانه‌گذاری‌ها این‌گونه برداشت می‌شود که ایرانی‌ها افرادی خشن، نادان، افراطی و فاقد اطلاعات و ذهنیت در مورد کشورهای دنیا هستند. شنیدن نام سپاه قدس به‌عنوان دشمن در طول بازی با این عنوان Quds force. رفتار سربازان ایرانی جالب و در نوع خود متناقض است به طوری که شما نمی‌توانید با نیروهای سپاه قدس درگیر شوید؛ زیرا خیلی مجهز و قوی هستند. برج میلاد شناخته‌شده‌ترین نماد ایران، مجسمه آزادی آمریکا در لانه جاسوسی و وجود تابلویی با این مضمون که «شهدا را یاد کنید با یک صلوات»، نمایش پرچم ایرانی به شکلی زیرکانه که این مضمون «نابود باد ایران» را در ذهن مخاطب تداعی می‌کند.
تحلیل جاننشینی	تقابل‌های گفتاری: در این بازی نوع گفتار مسلمانان و به‌خصوص ایرانیان بر بازنمایی خشونت این افراط تأکید دارد، درحالی‌که شخصیت اصلی بازی به زبان فارسی حرف می‌زند حکایت از حضور او در ایران دارد. پوشش مسلمان در برابر پوشش غربی‌ها: در این بازی سربازان ایرانیان پوششی ترکیبی از کت و کروات دارند، درحالی‌که واقعیت این‌گونه نیست و سربازان آمریکایی پوشش نظامی دارند که حکایت از آماده نبرد بودن آنهاست. تقابل‌های تاکتیک جنگی: در این بازی شخصیت اصلی بازی که سرباز سازمان جاسوسی آمریکا است بسیار حرفه‌ای بوده و از تکنیک مبارزه‌ای کراوماگا استفاده می‌کند که یک تکنیک رزمی است که صهیونیست‌ها پایه‌گذار آن هستند و درحالی‌که در بازی مسلمانان و ایرانیان سردرگم مبارزه می‌کنند. تقابل پیروزی و شکست: در این بازی هرچند در ابتدا مسلمانان به‌عنوان افرادی قدرتمند و پیروز به مخاطب معرفی می‌شوند اما درنهایت این سرباز آمریکایی است که پیروز بازی می‌شود. تقابل‌های فرهنگی: به‌طور کلی نوع پوشش، گفتار و رفتار مسلمانان به نوعی شبیه به افراد عقب‌مانده و متحجر است درحالی‌که غربی‌ها به‌عنوان افرادی زیرک، باهوش و متمدن به مخاطب معرفی می‌شوند.

جدول ۲-۳: خصوصیات شخصیت‌های بازی لیست سیاه

سم فیشر (بازیکن)	فرمانده عملیات ضدتروریستی، نیروی باسابقه سازمان سیا، متخصص در انجام عملیات مخفی و جاسوسی.
گروهک تروریستی مهندسان	دشمن، گروهک تروریستی که هدفش نابودی پایگاه‌های نظامی آمریکا در سراسر دنیاست
سپاه قدس پاسداران	دشمن، به‌عنوان حامی اصلی گروهک تروریستی مهندسان که نامش از ابتدا تا انتهای بازی شنیده می‌شود.

جدول ۳-۳: فضای بازی لیست سیاه

زمان	روز و شب
مکان	آفریقا، آسیا (منطقه خاور میانه) و ایران (تهران).
موسیقی و صداگذاری	موسیقی با ریتم گند اما دلهره‌آور و ترسناک، صداگذاری‌هایی به زبان فارسی برای کاراکترهایی که سپاه قدس پاسداران انجام وظیفه می‌کنند که در ظاهر غیرحرفه‌ای بوده اما در باطن بسیار زیرکانه است.
صحنه‌پردازی	در بیشتر مواقع رنگ‌پردازی به‌صورت خاکستری و کدر است به‌خصوص در مرحله حمله به تهران، تا در ناخودآگاه مخاطب این تفکر القاء شود که فضای حاکم بر تهران که سپاه قدس در این شهر است، فضای بسیار خطرناکی بوده و مخاطب برای کشتن نیروهای سپاه پاسداران باید نسبت به مراحل قبلی دقت عمل بیشتری داشته باشد.
اشیاء	وجود چفیه در بین تروریست‌ها، بستن کروات توسط نیروهای سپاه قدس درعین حال که عجیب است اما زیرکانه می‌باشد، وجود پرچم ایران، مجسمه آزادی آمریکا به شکلی که یک مجسمه بجای سر آن قرار دارد در لانه جاسوسی آمریکا در تهران.

۱۹۵

۶. تفسیر یافته‌های پژوهش

شاخه‌ای بودن، داستانی بودن، چندشخصیتی بودن، قابلیت تغییر در مسیر و عملکرد بازیکنان، جلوه‌های بصری ویژه مناسب و کیفیت خوب این بازی‌ها در چهار بُعد اصلی بازی‌های رایانه‌ای یعنی نوع روایت و داستان، صداگذاری، موسیقی و جلوه‌های بصری همگی از عوامل مؤثر در موفقیت این بازی‌ها بوده است. مسئله اسلام‌هراسی در هریک از

این بازی‌ها به شکل خاصی بازنمایی شده است. در هر سه بازی یادشده سازندگان بازی‌ها با به‌کارگیری چهار بُعد یادشده به‌خوبی توانسته‌اند مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای را مجاب به انجام این بازی‌ها کنند. در بازی‌های یادشده با استفاده از جلوه‌های بصری و طراحی دقیق مناطق اسلامی، اشاره به نمادهای اسلامی همچون «الله اکبر»، طراحی مساجد و نوع پوشش مسلمانان، از ابتدا جغرافیا و نمادهای اسلامی را در ذهن مخاطبان ثبت کرده‌اند و با استفاده از صداگذاری‌ها و موسیقی‌های دقیق به تولید شعارهای اسلامی و اصوات مقدس اسلامی مانند صلوات، الله اکبر و... پرداخته تا مخاطبان را با محیط اسلامی کاملاً آشنا کنند و با استفاده از صداگذاری‌های نامناسب و ربط دادن آنها به شخصیت‌های اسلامی، آنان را در چشم مخاطبان بد جلوه دهند. درنهایت مؤلفه اصلی روایت داستانی بازی‌های یادشده، خشونت است. سبک هر سه بازی اکشن و مبتنی بر درگیرهای فیزیکی بوده و خشونت را تا بالاترین درجه می‌رساند. غربی‌ها با سلاح‌های پیشرفته به نبرد با مسلمانان نه‌چندان پیشرفته می‌روند. غربی‌ها باهوش و بادرایت هستند درحالی‌که مسلمانان تنها خشونت افراطی دارند. همه بازی‌های یادشده به زمینه‌های فرهنگی تمدن‌های اسلامی و غربی اشاره دارد. مهم‌ترین مؤلفه‌ای که از تمدن غرب در این بازی‌ها بدان اشاره می‌شود، نوع‌دوستی و متمدن بودن آنهاست، درحالی‌که مهم‌ترین ویژگی مسلمانان خشونت و جنگ‌طلبی و درنهایت متحجر بودن است.

جدول ۴: نتایج تقابل‌های غربی‌ها با مسلمانان در بازی‌های رایانه‌ای

چارچوب معرفی غربی‌ها در بازی‌ها	چارچوب معرفی مسلمانان در بازی‌ها
توسعه‌طلبی و پیشرفت	عقاب‌تادگی و تحجر
باهوشی، صبر و درایت	تعصب و خشونت افراطی
مصالحه با دنیا	جنگ با دنیا
عقلانیت و مسئولیت	جنون و تندروی
قربانی تروریسم	پرورش‌دهنده تروریسم

۷. جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر بازی‌های رایانه‌ای را به‌عنوان ابزاری جدید و البته خطرناک در دست امپراطوری غرب به‌منظور پیشبرد اهداف ضداسلامی مورد بررسی قرار داده است.

امپراطوری غرب و در رأس آن آمریکا با استفاده از رسانه‌های گوناگون همیشه کوشیده‌اند که به راه‌های مختلف چهره اسلام و مسلمانان را در نزد جهانیان مخدوش کرده و چهره‌ای خشن، زشت و البته دروغین برای اسلام و مسلمانان بسازند.

گیم پلی هر سه بازی مدنظر در این پژوهش بر اساس سبک اکشن و مبتنی بر درگیری‌های فیزیکی، شکل گرفته است. همچنین روایت این بازی‌ها به گونه‌ای است که در آن مسلمانان به عنوان دشمن اصلی در بازی جای گرفته‌اند و غالباً به شکل افرادی خشن و غیرمتمدن به مخاطبان معرفی شده‌اند. طراحی جلوه‌های بصری، موسیقی و صداگذاری بازی‌ها که شامل نحوه پوشش، صحنه پردازی، موسیقی و صداگذاری بازی‌هاست نیز بسیار قابل تأمل است. معمولاً نوع پوشش، گفتار و کردار شخصیت‌های منفی بازی، به دنبال ارائه نوعی تصویر مخدوش از مسلمانان بوده که با نمادهای گوناگونی به مخاطبان معرفی می‌شوند. جلوه‌های بصری و نوع مکان‌هایی که وقایع بازی‌ها در آن رخ می‌دهد به حرفه‌ای‌ترین شکل ممکن طراحی شده‌اند تا مخاطبان را به خود جذب کنند به عنوان مثال در بازی میدان نبرد ۳ یا فرار از سلول، شهر تهران و لانه جاسوسی آمریکا به صورت دقیق طراحی شده‌اند و در بازی ندای وظیفه نیز کشور عراق به خصوص شهر بغداد به صورت دقیق طراحی شده است، ندهای اسلامی مانند الله اکبر یا طراحی معماری‌های اسلامی همچون مساجد در این بازی به صورت دقیق با همه جزئیات طراحی شده‌اند. در الگوی تحلیل فیلیپ تاگ همه جزئیات مربوط به رسانه‌ها و به خصوص بازی‌های رایانه‌ای به بهترین شکل نشان داده می‌شوند، از محتوای بازی تا معرفی شخصیت‌ها، صحنه پردازی، اشیاء و موسیقی بازی با استفاده از این الگو به خوبی به مخاطب معرفی می‌شوند.

بازی ندای وظیفه ۴ (جنگ‌های مدرن)، بیش از هر چیز الگوی نظری رضایت‌سازی رسانه‌ای به اثبات رسیده است؛ زیرا لشکرکشی‌های آمریکا به عراق را به خوبی برای مخاطبان توجیه می‌کند. همچنین در این بازی الگوی نظری بودریار تحت عنوان تولید فراواقعیت و به طور غیرمستقیم قهرمان‌سازی غربی به اثبات رسیده است.

بازی میدان نبرد هم شبیه بازی ندای وظیفه بیش از هر چیز از الگوی نظری رضایت‌سازی پیروی می‌کند. همچنین در این بازی پیشگویی که یکی از ابعاد اساسی نظریه تولید رضایت است، نیز به کار گرفته شده است.

استدیو یوبی سافت با ساخت بازی فرار از سلول (لیست سیاه)، واقعیت را به صورت

وارونه مقابل دیدگان مخاطبان این بازی پرطرفدار قرار داده است. در این بازی الگوهای نظری کنترل و نفوذ سیاسی، مشروع‌سازی و قهرمان‌سازی به‌خوبی به چشم می‌خورد. طیف وسیعی از مخاطبان این بازی‌ها کشورهای مسلمان و از جمله ایران است که به دلیل ضعف آگاهی مخاطبانشان به استفاده از این بازی‌ها رغبت بسیار دارند. در این بازی‌ها مخاطبان مسلمان برای پیروزی باید مسلمانان دیگر را شکست دهند. این مطالعه نیز در کنار بسیاری مطالعات دیگر که دربارهٔ اسلام‌هراسی توسط دستگاه تبلیغاتی غرب انجام شده است نشان می‌دهد که تعمدی در ایجاد هراس و بازنمایی دروغین از اسلام وجود دارد در حالی که ماهیت دین اسلام، اخلاق‌محوری است. همان‌طور که اشاره شد مطالعات زیادی در این باره انجام شده است اما به عقیده نگارنده به دو دلیل این چنین مطالعات هر چقدر بیشتر انجام شوند و نمونه‌های متفاوتی مورد مطالعه قرار گیرند از اهمیت برخوردار است؛ نخست اینکه اثبات این ادعا که رسانه‌های غربی در اسلام‌هراسی نقشی مهم ایفا می‌کنند از طریق انجام مطالعات گسترده انجام خواهد گرفت و این نکته می‌تواند برای سایر محققان بی‌طرف اهمیت داشته و آنان را نسبت به ماهیت حقیقی دین اسلام حساس کند. از طریق فهم مکانیسم و روش انجام اسلام‌هراسی در رسانه‌های مختلف از جمله بازی‌های رایانه‌ای بسیار مهم است و می‌تواند به ما در جهت ارتقای دانش نشانه‌شناسی در تفسیر و تولید محتوای رسانه‌ای کمک کند.

در نهایت می‌توان گفت که بازی‌های رایانه‌ای به دلیل اینکه طیف عظیمی از افراد جامعه را دربرمی‌گیرند، می‌تواند در تغییر عقاید و ارزش‌های آنان نقشی مهم ایفا کنند پس یکی از مهم‌ترین و کاربردی‌ترین راهکارها در این حوزه، توجه مسئولان به گسترش سواد رسانه‌ای و تولید بازی‌هایی با محتوای فرهنگی و دینی است که در سطح بین‌المللی بتوانند اسلام و مسلمانان را به شکلی حقیقی به مخاطبان معرفی کنند و آگاهی افراد جامعه را نسبت به کالاهای فرهنگی مانند بازی‌های رایانه‌ای به میزان قابل توجهی افزایش دهند.

منابع

۱. قرآن کریم
۲. انواری، محمدرضا (۱۳۹۵)، «بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه علمی - پژوهشی اسلام و مطالعات اجتماعی، سال چهارم، شماره ۱، ص ۱۱۶-۱۴۲.
۳. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۷) newzoo.com/2019Global Games Report @Newzoo
۴. بودریار، ژان (۱۳۸۱)، در سایه اکثریت‌های خاموش، ترجمه پیام یزدانجو، تهران، نشر مرکز.
۵. بودریار، ژان (۱۳۸۹)، جامعه مصرفی، ترجمه پیروز ایزدی، تهران، نشر ثالث.
۶. بیگی، مهدی (۱۳۸۸)، قدرت نرم جمهوری اسلامی ایران، تهران، انتشارات دانشگاه امام صادق (ع).
۷. پارتو، دلیو جیمز (۱۳۹۱)، بازشناسی رسانه‌های جمعی با رویکرد سواد رسانه‌ای، ترجمه امیر یزدیان، منا نادعلی و پیام آزادی، قم، مرکز پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما.
۸. حقیقی، احسن و محمدرشید صوفی (۱۳۹۰)، علوم ارتباطات اجتماعی (خلاصه مباحث اساسی کارشناسی ارشد)، تهران، نشر پردازش.
۹. خنیک، هادی و محیا برکت (۱۳۹۴)، «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال اول، شماره ۴، ص ۱۰۰-۱۳۰.
۱۰. ریتزر، جرج (۱۳۹۴)، نظریه‌های جامعه‌شناسی در دوران معاصر، ترجمه محسن ثلاثی، تهران، انتشارات علمی.
۱۱. ساراپ، مادن (۱۳۸۲)، راهنمایی مقدماتی بر پسا ساختارگرایی و پسامدرنیسم، ترجمه محمدرضا تاجیک، تهران، نشر نی.
۱۲. سعیدی، روح الامین (۱۳۸۷)، «صنعت فرهنگ (کندوکاوی در اندیشه مکتب فرانکفورت)»، فصلنامه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، شماره ۲۱، ص ۸۰-۹۸.
۱۳. شیخ صدوق (۳۸۱ق)، تحف العقول، ۲۱۵.
۱۴. فیسک، جان (۱۳۸۶)، درآمدی بر مطالعات ارتباطی، ترجمه مهدی غیرابی، تهران، دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
۱۵. کرایب، یان (۱۳۹۸)، نظریه‌های اجتماعی مدرن از پارسونز تا هابرماس، ترجمه عباس مخبر، تهران، نشر آگه.
۱۶. کوثری، مسعود (۱۳۸۹)، عصر بازی (بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر)، تهران، نشر دریچه نو.
۱۷. مجلسی، محمدباقر (۱۴۰۳ق)، بحار الانوار، ج ۶۸، بیروت، دار احیاء التراث العربی.

۱۸. موسوی، ابوالفضل (۱۳۹۰)، «بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، فصلنامه علمی - پژوهشی پژوهشنامه اخلاق، سال چهارم، شماره ۱۴، ص ۷۹-۱۰۸.
۱۹. میلز، سی رایت (۱۳۸۳)، **نخبگان قدرت**، ترجمه بنیاد فرهنگی پژوهشی غرب‌شناسی، تهران، انتشارات فرهنگ مکتوب.
۲۰. نای، جوزف (۱۳۸۷)، **قدرت نرم**، ترجمه سیدمحسن روحانی و مهدی ذوالفقاری، تهران، انتشارات دانشگاه امام صادق علیه السلام.
۲۱. نیچه، فردریش (۱۳۷۷)، **چنین گفت زرتشت**، ترجمه مسعود انصاری، تهران، نشر گلشن.
22. Murray, Janet (2006), **Toward a Culture Heory of Gaming: Digital Games and The co-evolution of Media and Culture**, Lawrence Erlbaum Associates.
23. Schrier, Karen and David Gibson (2010), **Ethics and Game Design** (2 Volumes Contains 19 chapter in 396 pages).
24. Zagal, Jose P. (2011), **The Video Game Ethics Reader** (Revised First Edition).