

Representation of Iranians and Muslims as Terrorist in Video Games

Meghdad Mehrabi *

Received: 2021/05/12

Accepted: 2021/08/18

Abstract

Video games have become a popular form of entertainment among different groups of people around the world so that the game industry has become a high competitor of Hollywood movies. War as the old sign of hostile relationship among people has become the main theme of many video games in order to attract more audiences. Research on how Iranians and Muslims are represented in video games has become important because the games have become a hegemonic tool for creating a feeling of contentment with American military actions in Islamic countries. Most Iranian research studies about representation of minorities in video games have used methods such as discourse analysis, narratology and semiotics. These methods cannot explain how digital games as new communication media in comparison with non-interactive media represent minorities. Our research method contributes to Iranian research studies on representing minorities in video games. In this research, we have analyzed structural characteristics of popular video games such as “Battlefield 3”, “Splinter Cell: Black List”, and “Call of Duty: Modern Warfare” to explain how game features are used for representation of Muslims and Iranians as terrorists. We have also analyzed political video games such as “America’s Army”, “Kuma/war” and “America’s Army 2: Special Forces” that are manufactured by American military organizations for recruiting American young people in military organizations. We found how the antagonists’ appearance such as their outfit, skin color, names and hiding places are used to represent Iranians and Muslims as terrorists. Also, defying Iranian and Islamic countries’ political opposition to U.S.A are represented as part of the protagonists’ missions.

Keywords: Video Games; Representation; Terrorism; Iranians; Muslims.

* Ph.D. in Communication Research: Media Studies, Nanyang Technological University, Singapore
megh0004@e.ntu.edu.sg

بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال به عنوان تروریست

مقداد مهرایی*

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۳/۳۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۰۴/۱۷

چکیده

بازی‌های دیجیتال تبدیل به سرگرمی رایج نوجوانان و جوانان شده است، به گونه‌ای که صنعت بازی‌ها به رقیب سینمای هالیوود تبدیل شده است. جنگ به عنوان یکی از قدیمی‌ترین مظاهر روابط خصمانه انسانی درونمایه اصلی بسیاری از بازی‌های دیجیتال برای جذب مخاطب بیشتر است. به دلیل تبدیل شدن صنعت سرگرمی بازی‌ها به ابزار هژمونیک رضایت‌آفرین نسبت به اقدامات نظامی آمریکا در کشورهای اسلامی، ضرورت پژوهش درباره چگونگی بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال مضاعف شده است. اکثر پژوهش‌های ایرانی، بازنمایی گروه‌های اقلیت در بازی‌های دیجیتال را با روش‌هایی مثل تحلیل گفتمان، نشانه‌شناسی و روایت‌شناسی تحلیل کرده‌اند. این روش‌های تحقیق، قادر به تشریح این مسأله نیست که چگونه بازی‌های دیجیتال به عنوان رسانه نوین ارتباطاتی در قیاس با رسانه‌های غیرتعاملی بازنمایی را انجام می‌دهد. در این مقاله با تحلیل ویژگی‌های ساختاری بازی‌های رایج از جمله «فراخوانی به خدمت: جنگاوری مدرن»، «بتلفیلد ۳»، «اسپلیتر سل: لیست سیاه» نشان می‌دهیم چگونه فناوری‌های خاص بازی‌ها جهت بازنمایی ایران و کشورهای اسلامی به عنوان مسلمان تروریست مورد استفاده قرار گرفته است. این روش تحقیق، محدودیت‌های ادبیات تحقیق را پوشش می‌دهد. همچنین با تحلیل بازی‌های دیجیتال سیاسی «ارتش آمریکا» و «کوماور» که توسط نهادهای نظامی آمریکا با هدف به خدمت‌گیری نوجوانان آمریکایی ساخته شده‌اند، نشان می‌دهیم چگونه ایرانی‌ها و مسلمانان در این بازی‌ها به عنوان تروریست بازنمایی شده‌اند. مهم‌ترین یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که ویژگی‌های ظاهری ضد قهرمان‌ها از جمله نوع پوشش، رنگ پوست، چهره، نام‌ها و محل اختفای آنها کاملاً شبیه مسلمانان و ایرانی‌ها در قالب تروریست بازنمایی شده است.

واژگان کلیدی: بازی دیجیتال، بازنمایی ایرانی‌ها، مسلمانان، تروریسم.

* دکترای پژوهشگری ارتباطات، مطالعات رسانه‌ها، دانشکده وی کیم وی دانشگاه صنعتی نانیانگ سنگاپور.

مقدمه

بازی‌های دیجیتال^۱ به دلیل ویژگی‌های ساختاری از جمله قابلیت تعامل بین بازیکن با ساختار بازی^۲ و تعاملات اجتماعی^۳ بین بازیکنان در فضای مجازی بازی (Chen, Mehrabi and Ong 2013, p.25) حس حضور^۴ (Cadet and Chainay, 2020, p. 11) و تجربه معلق شدن^۵ بازیکنان را در فضای مجازی افزایش می‌دهند و بازیکنان را به گونه‌ای تحت تأثیر قرار می‌دهند که تفاوت بین امر واقعی و امر مجازی از بین می‌رود (Wise and Reeves, 2017, p. 556). با توجه به تأثیرات بازی‌ها بر احساسات، افکار و رفتار بازیکنان از برخی از بازی‌ها جهت اهداف سیاسی مانند رضایت‌آفرینی^۶ نسبت به جنگ‌طلبی‌های آمریکا در کشورهای خاورمیانه استفاده شده است. هدف این پژوهش بررسی چگونگی بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال رایج بین‌المللی به عنوان تروریست است. برای این هدف بازی‌های «فراخوانی به خدمت: جنگاوری مدرن»^۷ (Activision Company, 2007)، «بتلفیلد ۳»^۸ (Electronic Arts Company, 2013) و «اسپلینتر سل: لیست سیاه»^۹ (Ubisoft Company, 2013) را به صورت هدفمند انتخاب و تحلیل کرده‌ایم. همچنین به صورت هدفمند بازی‌های دیجیتال سیاسی «ارتش آمریکا»^{۱۰} و «کوماوار»^{۱۱} که توسط گروهی از سرداران بازنشسته نظامی آمریکا با هدف ایجاد انگیزه در جوانان آمریکایی جهت ثبت‌نام در ارتش آمریکا ساخته شده است را انتخاب و تحلیل کرده‌ایم (Maheswara and Fatwa, 2021). با تحلیل

۱. در این مقاله عبارت بازی‌های دیجیتال جهت اشاره به اقسام بازی‌هایی که بر روی رایانه یا کنسول‌های بازی به صورت آنلاین یا آفلاین انجام می‌شوند، به کار برده شده است.

2. Player-to-game Interactivity
3. Social Interaction
4. Sense of Presence
5. Flow experience
6. Manufacturing consent
7. Call of Duty: Modern Warfare
8. Battlefield 3
9. Splinter Cell: Blacklist
10. America's Army
11. Kuma War

داده‌های مربوط به ویژگی‌های ساختاری بازی‌های مذکور نشان می‌دهیم چگونه ایرانی‌ها و مسلمانان با استفاده از ویژگی فناوری‌های خاص بازی‌ها به عنوان تروریست بازنمایی شده‌اند. شناخت چگونگی بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان در بازی‌ها به عنوان تروریست از این جهت مهم است که نشان می‌دهد چگونه این بازنمایی به ذهنیت بازیکنان نسبت به ایران و مسلمانان شکل می‌دهد.

۱.۱. مرور پیشینه پژوهش: ادبیات تحقیق ایرانی درباره بازنمایی در بازی‌های دیجیتال

مقاله‌های فارسی کمی با تحلیل ویژگی‌های ساختاری بازی‌ها نشان داده‌اند چگونه بازنمایی در بازی‌های دیجیتال انجام می‌شود. مقاله مهرابی (۱۳۹۸) جزء معدود مقاله‌هایی است که با تحلیل ویژگی‌های ساختاری بازی «سرقت بزرگ اتوموبیل: سان اندریاس» نشان می‌دهد گروه‌های اقلیت مثل سیاه‌پوستان به مجموعه‌ای از تصاویر کلیشه‌ای در قالب افراد شرور، قاچاقچی و ضد اصول انسانی فروکاسته شده‌اند. اکثر مقاله‌های فارسی درباره بازنمایی در بازی‌های دیجیتال از روش تحلیل نشانه‌شناسی استفاده کرده‌اند. به عنوان مثال، مهدی‌زاده و دبستانی (۱۳۹۹) با رویکرد نظری پسااستعمارگرایی و روش تحلیل نشانه‌شناسی بازی‌های دیجیتال تیراندازی به این نتیجه رسیده‌اند که در این ژانر از بازی‌ها مسلمانان اهل خاورمیانه به عنوان «دیگری» در برابر تمدن برتر دنیای غرب بازنمایی شده‌اند و انسان‌های شرقی به عنوان تهدید جدی تروریستی برای تمدن غرب بازنمایی شده‌اند. عزیزی، اتابک و افخمی (۱۳۹۷) نیز با تحلیل نشانه‌شناسی بازی السا بازنمایی زنان را در این بازی تحلیل کرده‌اند و به این نتیجه رسیده‌اند که زنان به صورت کلیشه‌های جنسیتی متعلق به خانه و محیط آن و به عنوان افرادی که حق فعالیت خارج از منزل ندارند، بازنمایی شده‌اند. خانیکی و برکت (۱۳۹۴) نیز با تحلیل نشانه‌شناسی بازی‌های «میرمهنا»، «مقاومت» و «مدافعان کربلا» چگونگی بازنمایی ایدئولوژی فرهنگی را در این بازی‌ها تحلیل کرده‌اند و به این نتیجه رسیده‌اند که محتوای ایدئولوژی این بازی‌ها بر اساس ایدئولوژی‌های فرهنگی نهادهای سازنده این بازی‌ها است. کوثری و مهرابی (۱۳۹۸) با روش تحلیل گفتمان انتقادی و تحلیل نشانه‌شناسی بازی‌های دیجیتال جنگی به این نتیجه رسیده‌اند که فرآیند

معناسازی در بازی‌های دیجیتال جنگی متأثر از واقعه یازده سپتامبر است و گفتمان بازی‌ها بر اساس دو قطبی شدن روابط بین‌المللی کشورها است.

۱.۲. مرور پیشینه پژوهش: ادبیات تحقیق انگلیسی درباره بازنمایی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال

پاور با تحلیل بازی‌های دیجیتال جنگی و مرور ادبیات تحقیق مربوط به این نوع از بازی‌ها به این نتیجه رسیده است که حوزه عمومی آمریکا پس از حادثه یازده سپتامبر نظامی شده است و تولید بازی‌های دیجیتال با محوریت جنگ علیه تروریسم اسلامی پس از این حادثه افزایش یافته است (Power, 2007, p. 283). او نتیجه‌گیری می‌کند که بازی‌های دیجیتال جنگی جهت آموزش تاریخ به نوجوانان و جوانان و افزایش تنش روانی در حوزه عمومی و مجازی بین‌المللی ساخته شده‌اند. سیسلر که درباره بازنمایی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال تألیفات زیادی دارد، در اولین مقاله خود تحت عنوان «بازنمایی، خودبازنمایی: مسلمانان در بازی‌های دیجیتال» با رویکرد نظری شرق‌شناسی ادوارد سعید بازی‌های دیجیتال تیراندازی را تحلیل کرده است و به این نتیجه رسیده است که در این بازی‌ها مسلمانان به عنوان دیگری ضد امنیت و منافع کشورهای غربی و آمریکا بازنمایی شده است (Šisler, 2006). سیسلر در مقاله دیگری با تحلیل بازی‌های دیجیتال ژانر اکشن که در سال‌های آخر قرن نوزدهم تولید شده‌اند، به این نتیجه رسیده است که در این بازی‌ها همچنان هویت‌های مختلف قومی و مذهبی جهان اسلام به صورت یکسان در چارچوب کلان تروریسم، جنگ‌افروزی و نفرت بازنمایی شده است و این موضوع در حالی صورت گرفته است که دنیای اعراب شامل بیست و دو کشور می‌باشد، محل ظهور چندین مذهب جهانی، متکثر از گروه‌های زبانی و قومی مختلف است (Šisler, 2019).

اسپارو و دیگران با تحلیل بازی‌های اکشن رایج در آمریکا و اروپا به این نتیجه رسیده‌اند که اکثر این بازی‌ها بر نظامی‌گری و جنگ تمرکز کرده‌اند و شبیه فیلم‌های «چرا می‌جنگیم» هستند، با این تفاوت که آنها تبدیل به بازی‌های «چگونه می‌جنگیم؟» شده‌اند. از نظر آنها، تفاوت بازنمایی جنگ علیه مسلمانان در دنیای واقعی و فضای مجازی بازی‌های دیجیتال در این است که پرسش «چرا» و کلیه پرسش‌های اخلاقی

مربوط به جنگ از اذهان عمومی دور گشته‌اند (Sparrow et al., 2019, p. 13). کنلی و ولش در کتاب خود تاریخچه جنگ و پروپاگاندا از طریق رسانه‌ها را تشریح کرده‌اند و با آوردن نمونه نشان داده‌اند که طی جنگ جهانی اول مطبوعات، طی جنگ جهانی دوم رادیو و سینما همواره در تولید و گسترش بساط پروپاگاندا که حمایت‌گر جنگ بود، نقش اساسی و فریبنده داشتند (Connelly and Welch, 2018). از نظر آنها جنگ خلیج فارس بارزترین نمونه از به خدمت‌گیری بازی‌های دیجیتال در ارائه نسخه شسته رفته و مطهر از جنگ^۱ است.

۲. مبانی نظری

بازنمایی^۲ یعنی تولید نسخه‌ای از جهان که ممکن است متفاوت از واقعیت باشد. بازنمایی در رسانه‌ها در ایجاد ذهنیت مخاطبان نقش اساسی دارد، به گونه‌ای که از طریق نظام‌های بازنمایانه ما خودمان و دیگران را قابل فهم می‌سازیم و از طریق آن متوجه می‌شویم مشابه دیگران هستیم یا با آنها تفاوت داریم (Orgad, 2012, p. 113). استوارت هال بازنمایی را تولید معنا از طریق زبان، تصاویر و فیلم‌ها تعریف کرده است (Hall, 2003). از نظر هال سه رویکرد عمده برای بازنمایی عبارتند از: رویکرد ساختارگرایانه^۳، رویکرد هدفمند^۴ و رویکرد انعکاسی^۵ (Hall, 2003, pp. 24-39). در رویکرد انعکاسی، تصور بر این است که معنا در ایده، شیء، رویداد واقعی یا شخص وجود دارد و زبان، تصاویر و فیلم‌ها مانند آینه برای انعکاس معنای درستی که از قبل در جهان وجود داشته است، عمل می‌کنند. در رویکرد هدفمند بازنمایی از موضوع جهان واقعی به وضعیت متضاد اطلاق می‌شود. طبق این رویکرد گوینده یا نویسنده معنای مورد نظر خویش را از طریق زبان، فیلم یا تصویر بازنمایی می‌کند تا مخاطبان را تحت تأثیر پیام مورد نظرش قرار دهد. در واقع تصاویر، فیلم‌ها و واژگان همان معنایی دارند که فرستنده پیام اعتقاد دارد باید این معنا را به مخاطب القاء کند. به عنوان مثال، در فیلم‌های هالیوود ایران در قالب «دیگری فرودست» غرب بازنمایی شده است و

1. Neat and clean version of war
2. Representation
3. Constructionalist
4. Intentional
5. Reflective

عملکرد هالیوود «نژادپرستی نوین» می‌باشد (گیویان و سروی زرگر، ۱۳۸۸، ص. ۱۴۷). رویکرد سوم خصلت عمومی و اجتماعی زبان را به‌طور رسمی تأیید می‌کند و اعتقاد دارد که نه چیزها در خودشان معنا دارند و نه کاربران زبان می‌توانند معنا را در زبان، تصاویر یا فیلم‌ها ثابت و مستحکم کنند. در حالی که چیزها معنا ندارند، معنا را افراد می‌سازند و به همین دلیل تحت عنوان رویکرد ساختارگرایانه معرفی شده است. ما با استفاده از این رویکردهای بازنمایی به عنوان مبانی نظری شیوه بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان را به عنوان تروریست تحلیل می‌کنیم.

گالووی اولین صاحب نظری است که بحث سنتی بازنمایی را وارد تحلیل بازی-های دیجیتال کرده است (Galloway, 2004). گالووی این بحث را مطرح کرده است که آیا تصاویر موجود در بازی، گفتمان شخصیت‌های بازی از جمله قهرمان و ضد قهرمان و مأموریت‌های بازی، آینه صادقانه و تقلیدی واقعیت^۱ است که از طریق آن حقیقت عینی درباره جهان به تصویر کشیده می‌شود یا به‌طور معکوس تصاویر و گفتمان شخصیت‌های بازی ابزاری مجزا از واقعیت و شکل داده شده به واقعیت هستند که از طریق آن در حوزه معناساختی متفاوت از واقعیت و مورد نظر تولیدکنندگان بازی‌های دیجیتال شکل گرفته‌اند (Galloway, 2004). از نظر گالووی تحلیل بازنمایی در قالب تحلیل گفتمان-محور یا تصویر-محور دیگر در مطالعه بازی‌های دیجیتال کافی نیست و به جای آن ویژگی‌های ساختاری بازی‌های دیجیتال^۲ از جمله عملکرد شخصیت‌های بازی (مأموریت‌هایی که قهرمان بازی باید انجام دهد تا امتیاز جمع کند)، فضای بازی (مکان‌هایی که قهرمان و ضد قهرمان در آن ایفای نقش می‌کنند) و ویژگی‌های ظاهری قهرمان و ضد قهرمان باید مورد تحلیل قرار گیرد.

پژوهشگران بازی‌های دیجیتال ویژگی‌های ساختاری بازی‌ها که تأثیرات بیشتری بر بازیکنان می‌گذارند را به دو دسته اصلی تقسیم‌بندی کرده‌اند؛ دسته اول، ویژگی‌های ساختاری بازی که بر تعاملات اجتماعی^۳ بین بازیکنان در فضای مجازی بازی‌های آنلاین تأثیر می‌گذارد را شامل می‌شود (Choi and Kim, 2018; Stromer-Galley).

1. Faithful and mimetic mirror of reality

2. Game structural characteristics

3. Social Interaction

(2019). دسته دوم، ویژگی‌های ساختاری بازی که بر تعاملات بین بازیکن با خود بازی^۱ تأثیر می‌گذارد را شامل خواهد شد (Weber, King, Bates and Behr, 2020; Delfabbro and Griffiths, 2019). به صورت مشابه، این تحقیق ویژگی‌های ساختاری بازی‌های دیجیتال که می‌تواند بر طرحواره بازیکنان نسبت به مسلمانان و ایرانی‌ها تأثیر بگذارد را به دو دسته تقسیم‌بندی کرده است که عبارتند از عوامل مؤثر بر تعاملات اجتماعی بین بازیکنان در فضای مجازی بازی‌ها و عوامل مؤثر بر تعاملات بین بازیکن با خود بازی. چون بازی‌های دیجیتال جنگی تحلیل شده در این پژوهش، بازی‌های چندکاربره آنلاین نیستند، ما ویژگی‌های ساختاری بازی که بر تعاملات اجتماعی بین بازیکنان تأثیر می‌گذارد را در تحلیل‌های خود نگنجانده‌ایم اما ویژگی‌های ساختاری بازی‌های دیجیتال که بر تعاملات بین بازیکنان و خود بازی تأثیر می‌گذارد را تحلیل کرده‌ایم.

مواد و روش‌ها

این تحقیق به دنبال تحلیل چگونگی بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال جنگی به عنوان تروریست است. سؤال اصلی این پژوهش عبارتست از:

- چگونه ایرانی‌ها و مسلمانان با استفاده از ویژگی‌های ساختاری بازی‌های دیجیتال به عنوان تروریست بازنمایی می‌شوند؟

جهت انتخاب بازی‌هایی که در آنها ایرانی‌ها و مسلمانان به عنوان تروریست بازنمایی شده‌اند از روش نمونه‌گیری هدفمند استفاده کرده‌ایم. در نمونه‌گیری هدفمند مواردی انتخاب می‌شوند که با سؤالات تحقیق، معیارهای سنجش و اهداف تحقیق مطابقت داشته باشند (Babbie, 2020). از طریق مصاحبه با صاحب‌نظران رسانه‌های نوین ارتباطاتی به‌ویژه پژوهشگران بازی‌های دیجیتال که اکثراً اساتید دانشگاه هستند و همچنین مطالعه ادبیات تحقیق بازی‌هایی انتخاب کرده‌ایم که در آنها ایرانی‌ها و مسلمانان به عنوان تروریست بازنمایی شده‌اند. ابتدا «فراخوانی به خدمت: جنگاوری مدرن»، «بتلفیلد ۳»، «اسپلیتر سل: لیست سیاه» را انتخاب کردیم ولی چون این تحقیق

درباره ایران‌هراسی و اسلام‌هراسی است، بازی‌های دیجیتال سیاسی «ارتش آمریکا» و «کوماوار» که توسط شرکت‌های تحت مدیریت افسران بازنشسته آمریکا با هدف به خدمت‌گیری نوجوانان آمریکایی در ارتش آمریکا تولید شده‌اند را تحلیل کردیم. جهت تحلیل ویژگی‌های ساختاری بازی‌های دیجیتال، بازی‌های مذکور را تا انتها بازی کرده-ایم و فیلم مراحل مختلف بازی‌ها ضبط گردیدند. تحلیل داده‌های کیفی شامل دو مرحله است: کدگذاری باز^۱ که مطالعه بخش‌های مختلف نتایج تحقیق است و کدگذاری متمرکز^۲ که انتخاب کدهای برجسته اولیه و مقایسه آنها با سایر کدها (Rossman and Blanco, Marshall, 2021). ویژگی‌های ساختاری بازی‌ها که بر تعاملات بین بازیکن با بازی تأثیر می‌گذارد، متعدد است. به عنوان مثال ویژگی‌های ظاهری آواتار مثل رنگ و مدل مو، نوع لباس، نوع ابزارها از جمله سلاح‌های آواتار، اهداف بازی برای کسب امتیاز و ویژگی‌های ظاهری ضد قهرمان در بازی‌های اکشن بر تعاملات بین بازیکنان با بازی تأثیر می‌گذارد (Mehrabi and Chen, 2018). برای انتخاب مقوله‌ها دو معیار دخول^۳ در نظر گرفتیم که عبارتند از «ویژگی‌های بازی که بر تعاملات بین بازیکنان با بازی تأثیر می‌گذارد» و «ویژگی‌های بازی که توسط آنها ایرانی‌ها و مسلمانان در قالب تروریست بازنمایی شده‌اند». به عنوان مثال، ظاهر ضد قهرمان‌ها که دارای ریش بلند و پوشش ضد قهرمان‌ها که لباس‌های عربی مثل دشداشه پوشیده‌اند را به عنوان مقوله دشمن‌سازی از ایرانی‌ها و مسلمانان از طریق مشابهت‌سازی ظاهر ضد قهرمان‌ها با ایرانی‌ها و مسلمانان کدگذاری کردیم. در کدگذاری متمرکز برجسته‌ترین مقوله‌های مربوط به ویژگی‌های ساختاری بازی که توسط آنها ایرانی‌ها و مسلمانان به عنوان تروریست بازنمایی شده‌اند، انتخاب گردیدند. به عنوان مثال، مقوله مکان‌های تروریستی در نبرد بین قهرمان بازی (نیروهای آمریکایی) و ضد قهرمان‌ها (ایرانی‌ها) از جمله نیروگاه اتمی نطنز در بازی کوماوار و سفارت سابق آمریکا در بازی اسپلیتر سل: لیست سیاه را به عنوان مقوله برجسته تحت عنوان «تهران به عنوان پایگاه تروریست‌ها» انتخاب نمودیم. در نهایت، با تحلیل

-
1. Open coding
 2. Focused Coding
 3. Inclusion Criteria

مقایسه‌ای مداوم^۱ مقوله‌های کدگذاری شده مقوله‌های غیر مرتبط و مقوله‌های خاص کنار گذاشته شد و این اقدام را تا اشباع کامل یافته‌های تحقیق ادامه دادیم (Berg and Lune, 2012). به عنوان مثال، مقوله رنگ پوست صورت تیره برای ضد قهرمان جهت دیگری‌سازی از مسلمانان به دلیل رایج نبودن در اکثر بازی‌های دیجیتال تحلیل شده به عنوان مقوله خاص کنار گذاشته شد.

در این مطالعه کیفی ما تلاش کردیم تحقیق دارای اعتبار انجام دهیم. اعتبار^۲ به معنای این است که «آیا داده‌های مورد نیاز برای پاسخ به پرسش‌های پژوهش به درستی جمع‌آوری شده‌اند یا خیر» (Campbell and Stanley, 2019, p.14). به بیان دیگر، اعتبار تحقیق به این مسأله می‌پردازد که آیا ابزار اندازه‌گیری به صورت دقیق، مواردی که مطالعه می‌شوند را تحلیل کرده است یا خیر؟ اعتبار تحقیق دو نوع اصلی دارد که عبارتند از: اعتبار درونی^۳ و اعتبار بیرونی^۴. اعتبار درونی یعنی آیا روش تحقیق مورد استفاده، تضمین می‌کند که محقق در حال بررسی آنچه قصد دارد، است یا خیر (Rossman and Blanco Marshall, 2021)؟ جهت داشتن اعتبار درونی در این پژوهش، محققان تلاش ویژه‌ای در جهت این داشتند که بیشتر مشاهده‌گر باشند و به هیچ وجه در فرایند مشاهده مستقیم و تعیین کدها اختلالی ایجاد نکنند و از سوگیری بپرهیزند. بی، اعتبار بیرونی را قابلیت تعمیم‌پذیری یافته‌های تحقیق تعریف کرده است (Babbie, 2020). برای اینکه یافته‌های تحقیق دارای تعمیم‌پذیری باشد، فرایند تحلیل داده‌ها به صورت جزئی بیان شده است، ویژگی‌های یافته‌های تحقیق به صورت دقیق با ارائه تصاویر توصیف شده است تا تفاوت و مشابهت یافته‌های این تحقیق با موارد دیگر ارائه گردد.

۱.۴. یافته‌های تحقیق: ایران به عنوان حامی تروریسم

1. Constant Comparative Method Of Analysis
2. Validity
3. Internal Validity
4. External Validity

بازی کوماوار دارای دو ژانر تیراندازی اول شخص و تیراندازی سوم شخص است که اولین بار در سال ۲۰۰۶ به بازار ارائه گردید. طبق ادعای شرکت کومارثالتی، به عنوان سازنده این بازی، بازی کوماوار بر اساس شبیه‌سازی جنگ واقعی، مصاحبه با افسران و سربازان که در جنگ حضور دارند و گزارش‌های وزارت دفاع ایالات متحده آمریکا طراحی و تولید شده است (Kuma Reality Games Comp, 2019). شرکت سازنده این بازی به‌طور دائم نسخه‌های گسترش یافته بازی^۱ را به بازار ارائه می‌کند که در آنها اقدامات نظامی جدید آمریکا در کشورهای خاورمیانه مثل افغانستان و عراق بازنمایی می‌گردد. محل جنگ در این بازی ایران، افغانستان و عراق است. به عنوان مثال تصویر شماره ۱، نمایی از مکان انجام مأموریت ششم در بازی کوماوار است که در آن قهرمان باید ضد قهرمان را که با بمب‌گذاری در سازمان‌های سیاسی آمریکا باعث مرگ کارمندان این سازمان شده است، از بین ببرد. در مکان درگیری بین قهرمان بازی، به‌صورت نیروهای آمریکایی، و ضد قهرمان، ایرانی‌ها به عنوان تروریست، عکس امام خمینی به دیوار آویزان است. در بازی کوماوار جنگ در مکان‌هایی بازنمایی می‌گردد که شبیه مکان‌های زندگی مسلمانان است. به عنوان مثال، تصویر شماره ۲ که برای بازی کوماوار است، محل عملیات نظامی به عنوان پایگاه تروریست‌ها شبیه مسجد بازنمایی شده است که آواتار آن را بمباران می‌کند. ظاهر ضد قهرمان‌ها به عنوان دشمن منافع آمریکا و نظامی‌هایی که علیه حضور نظامی آمریکا در کشورهای خاورمیانه می‌جنگند شبیه مسلمانان یا ایرانی‌ها بازنمایی شده است. به عنوان مثال، ضد قهرمان‌های غیر نظامی دارای چفیه، عمامه، لباس‌های بلند گشاد (دشداشه که لباس عربی است) و ریش بلند هستند. همچنین لباس‌های ضد قهرمان‌های نظامی به‌صورت لباس خاکی همراه با چفیه روی شانه‌ها است که مخصوص نظامی‌های سپاه پاسداران است.



تصویر شماره ۱. محل انجام عملیات علیه تروریست‌ها با عکس امام خمینی در این مکان



چارلز، قهرمان بازی، در حال موشک‌باران محل تروریست‌ها که شبیه مسجد است

۲.۴. یافته‌های تحقیق: ایران به عنوان پایگاه تروریست‌ها

بازی «اسپلیتتر سل: لیست سیاه» حاوی دوازده مأموریت مختلف است که در برخی از مأموریت‌ها از جمله مأموریت ششم تحت عنوان «عملیات ویژه» به ایران مربوط است و ایران را حامی اصلی وقایع تروریستی بازنمایی می‌کند. سام به عنوان قهرمان بازی با انجام عملیات جنگی از جمله بمب‌گذاری در مکان‌های استراتژیک ایران مانند پایگاه مرکزی نیروهای قدس وابسته به سپاه پاسداران، و با تخریب شرکت‌های ایرانی سازنده بمب‌های هسته‌ای و قتل دانشمندان هسته‌ای ایرانی مانع از رسیدن ایران به انرژی هسته‌ای می‌گردد. در آغاز بازی اسپلیتتر سل: لیست سیاه، فیشر و دوستش کاست در حال ترک پایگاه نیروی هوایی آندرسن در جزیره گوام که در آمریکا قرار دارد، هستند

که ناگهان گروه تروریستی این پایگاه نظامی را منفجر می‌کند. فیشر در حالی که سعی می‌کند از کاست در برابر ترکش نارنجک محافظت کند به شدت مجروح می‌گردد. بعد از اتمام این حادثه، گروه تروریستی به نام «مهندسان» مسئولیت این عملیات را بر عهده می‌گیرد و اعلام می‌کند که این انفجار نخستین عملیات از مجموعه عملیات‌های تلافی-جویانه علیه نیروهای آمریکایی است که در آینده با شدت بیشتری ادامه خواهد یافت. گروه مهندسان اعلام می‌کند تنها در صورتی حملات خود علیه آمریکا و منافع این کشور را متوقف می‌کند که دولت آمریکا نیروهای نظامی خود را از منطقه خاورمیانه خارج کند. درخواست خروج نیروهای نظامی آمریکا از خاورمیانه به صورت بیانیه رسمی کشورهای درگیر جنگ از جمله عراق، افغانستان و ایران قالب‌بندی شده است و این تصویر از کشورهای مذکور را بازنمایی می‌کند که نیروهای تروریستی این کشورها با حضورشان در منطقه خاورمیانه در غیاب نیروهای نظامی آمریکایی به دنبال سلطه-گری هستند. در واکنش به این خواسته گروه «مهندسان»، خانم پاتریشیا کالدول^۱ که تصویر شماره ۲ او را نشان می‌دهد و دارای ظاهری شبیه هیلاری کلینتون است و نقش رئیس‌جمهور آمریکا را دارد، به سام و چند نفر از فرمانده‌های نظامی دستور می‌دهد که واحد ضد تروریستی پایه‌گذاری کنند و با انجام عملیات‌های ضربتی به مقابله با این گروه بپردازند. این واحد ضد تروریستی «ستون چهارم» نامگذاری شده است و با مستقر شدن در هواپیمای نظامی به نام پالادین عملیات‌های خود را طراحی می‌کند. تصویر شماره ۳ سام و همکارانش را در پالادین هنگام طراحی عملیات نشان می‌دهد. به‌کارگیری لوازم پالادین که اکثراً دیجیتال است به صورت پیچیده ساختاربندی شده است. به عنوان مثال، در سامانه‌ای که برای گروه مهندسان طراحی شده است، وضعیت فیزیکی اعضای این گروه در قالب مفاهیم پزشکی و سلاح‌های آنها تحت عنوان سلاح‌های جنگی پیشرفته با گذاشتن موس بر نام هر یک از آنها نمایش داده می‌شود.



تصویر شماره ۳: سام و همکارانش در پالادین

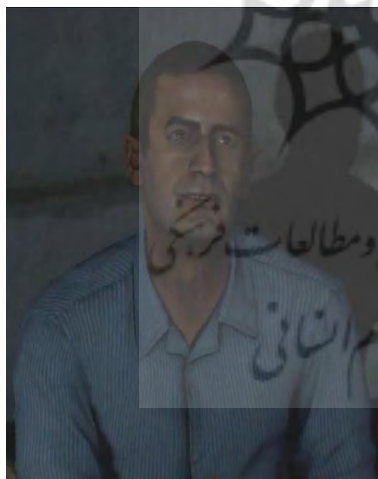


تصویر شماره ۲: خانم پاتریشیا کالدول با ظاهر و گفتاری شبیه هیلاری کلینتون

در بازی «اسپلیتر سل: لیست سیاه» حضور نیروهای نظامی آمریکا به صورت امری کاملاً ضروری بازنمایی شده است؛ زیرا کشورهای درگیر جنگ مانند عراق، افغانستان و ایران خواستار سلطه‌گری در منطقه خاورمیانه در غیاب حضور نظامی آمریکا هستند و حضور و عملیات‌های نظامی آمریکا در این کشورها ضروری بازنمایی شده است. به عنوان مثال، فرمانده لشکر آمریکایی درگیر جنگ با نیروهای نظامی کشورهای خاورمیانه به گونه‌ای با سربازانش صحبت می‌کند که حضور آنها در کشورهای خاورمیانه جهت حفظ منافع آمریکا و متحدانش در خارج از مرزهای این کشور الزامی است. خطاب این فرمانده به سربازانش این است: «ما باید در آنجا باشیم تا دشمنان منافع کشورمان و منافع متحدانمان را نابود کنیم، باید تروریسم خاورمیانه که مانع ایجاد امنیت در کشورهای خاورمیانه است را از بین ببریم».

۴.۳. یافته‌های تحقیق: ایرانی‌ها به عنوان تروریست

استفاده از نام‌های ایرانی برای ضد قهرمان‌ها ایران را به عنوان ضد منافع غرب و آمریکا بازنمایی می‌کند. در بازی اسپلینتر سل: لیست سیاه قهرمان بازی که کوین نامگذاری شده است در پالادین زندانی است به سام اطلاع می‌دهد که با دلالتی به نام رضا نوری در رابطه بوده است و نیروی نظامی برای وی اجیر می‌کرده است. سام به محل زندگی رضا نوری حمله می‌کند و او را دستگیر می‌کند. تصویر شماره ۵ رضا نوری را با ظاهری کاملاً ایرانی نشان می‌دهد. در حالی که سام مشغول بازجویی از او است، نیروهای نظامی در قالب نیروهای نظامی سپاه به محل زندگی نوری حمله می‌کنند و سعی می‌کنند او را به قتل برسانند. بازنمایی نیروهای نظامی در قالب نیروهای سپاه با استفاده از لباس خاکی‌رنگ دارای پرچم ایران روی سمت راست سینه و چفیه روی شانه صورت گرفته است. همچنین جهت بازنمایی نیروهای نظامی در قالب نیروهای سپاه، ضد قهرمان‌ها با زبان فارسی صحبت می‌کنند و یکدیگر را با نام‌های ایرانی صدا می‌زنند.



تصویر شماره ۵: رضا نوری با ظاهر ایرانی به عنوان یکی از عوامل اصلی در اقدامات تروریستی



تصویر شماره ۴: مجید صدیق، مغز متفکر عملیات‌های تروریستی

با اطلاعاتی که رضا نوری به ستون چهارم می‌دهد، سام متوجه می‌شود که گروه مهندسان، آزمایشگاه تسلیحات شیمیایی در لندن راه انداخته‌اند و به دنبال حمله شیمیایی به انگلستان هستند. سام وارد آسیاب مخروبه که آزمایشگاه و محل ساخت بمب‌های شیمیایی است می‌شود و به اسنادی که از ایران رسیده است، دست می‌یابد و بدین ترتیب دولت ایران و نیروهای نظامی سپاه به عنوان حامی اصلی عملیات‌های لیست سیاه بازنمایی می‌شوند. هنگامی که تروریست‌ها در حال جابجایی آخرین محموله بمب‌های شیمیایی هستند، سام مخفیانه وارد محل اختفای آنها می‌گردد و ردیاب‌هایی در بمب‌ها جاسازی می‌کند. در این لحظه سام در حالی که سعی می‌کند از محل اختفای تروریست‌ها فرار کند توسط مجید صدیق اسیر می‌شود. در حالی که صدیق مشغول شکنجه سام است، چارلز، به عنوان یکی از نیروهای ستون چهارم وارد می‌شود و او را نجات می‌دهد. در این قسمت نیز، با استفاده از اسامی و ظاهر شبیه ایرانی‌ها برای ضد قهرمان‌ها و اسنادی که از دولت ایران از طریق هک ابررایانه‌های ایران به دست آمده است، ایران عامل اقدامات تروریستی از جمله برنامه‌ریزی برای حمله شیمیایی به انگلستان بازنمایی می‌گردد.

۴.۴. یافته‌های تحقیق: تهران به عنوان مرکز تروریست‌ها

اغلب مأموریت‌های بازی کوماوار در عراق، افغانستان و در برخی موارد در ایران اتفاق می‌افتد. یکی از مأموریت‌های نظامی این بازی عملیات «حمله به ایران^۱» است که پنجاه و هشتمین مأموریت این بازی است. در این مأموریت، قهرمان بازی در قالب شخص نظامی آمریکایی مأموریت دارد به تأسیسات هسته‌ای ایران در نطنز حمله کند و دانشمندان هسته‌ای ایرانی را بکشد و دانشمند هسته‌ای آمریکایی که در ایران زندانی شده است را آزاد کند. همچنین قهرمان بازی مأموریت دارد مخفیانه وارد پایگاه‌های موشک‌سازی ایران شود و با بمب‌گذاری در آنها موشک‌های دوربرد ایران را نابود کند. ضد قهرمان‌ها در قالب افراد ایرانی و مسلمانان می‌خواهند با تولید بمب هسته‌ای و از طریق موشک‌های بالستیک قاره‌پیما به آمریکا و متحدانش مثل اسرائیل حمله هوایی کنند. جهت القاء حس تنفر به بازیکنان نسبت به ایران و اقدامات ایران برای تولید بمب

هسته‌ای در ابتدای بازی نوشته شده است که «این بازی یک بازی جنگی رایگان است که برای تهیه آن از جدیدترین فناوری‌ها استفاده شده است تا بتواند بر اساس آخرین گزارش‌های خبری رویدادهای جنگی را به‌طور دقیق بازسازی کند و دشمن منافع آمریکا و متحدانش را نابود کند». این بازی همچنین شامل مجموعه‌ای از مأموریت‌های نظامی از جمله عملیات نظامی در عراق مانند «فلوجه: عملیات والفجر» و «پایگاه آخر عدی و قصی» است.

در بازی "اسپلیتر سل: لیست سیاه" خانم کالبر که رئیس جمهور آمریکا معرفی شده است، اعلام می‌کند که دولت ایران مسئول اقدامات تروریستی لیست سیاه است و باید با این کشور وارد جنگ شد. گریم، یکی از اعضای ستون چهارم به خانم کالبر پیشنهاد می‌دهد که به جای حمله نظامی به ایران، با عملیات ویژه وارد ایران شوند و تروریست‌هایی را که در قالب سرداران نظامی سپاه بازنمایی شده‌اند، بکشند. برای این عملیات سام مأموریت می‌یابد که به سفارت سابق آمریکا در تهران که اکنون پایگاه نیروهای نظامی قدس است، وارد شود. سام وارد ماشین یکی از سرداران قدس می‌شود و تهدید می‌کند که خانواده او را گروگان گرفته است و اگر به وی کمک نکند تا وارد سفارت شود و گروگان‌های آمریکایی را آزاد کند، خانواده او را خواهد کشت. تصویر شماره ۶ لحظه گروگان گرفته شدن سردار قدس را نشان می‌دهد. در این تصویر سردار قدس با کراوات بازنمایی شده است، در حالی که کراوات بین نظامیان ایرانی هیچ جایگاهی ندارد. این شیوه بازنمایی بیانگر عدم شناخت بازی‌سازان آمریکایی و اروپایی از فرهنگ ایران، نیروهای نظامی ایران و ارزش‌های مذهبی ایرانی‌ها است. سام موفق می‌شود وارد ساختمان پایگاه قدس شود و همچنین وارد بخش دیجیتال نیروهای قدس شود و به پایگاه داده‌های آنها دست یابد. تصویر شماره ۷ ساختار داخلی پایگاه قدس را نشان می‌دهد که دارای معماری شبیه مسجد است. سام با اتصال فلش مموری به رایانه مرکزی نیروهای قدس لیست عملیات سیاه را بررسی می‌کند و ایران به عنوان عامل اصلی عملیات سیاه بازنمایی می‌شود. سام و همکارانش با کشتن نیروهای قدس در سفارت سابق آمریکا موفق می‌شوند از آنجا فرار کنند.



تصویر شماره ۷: نمایی از پایگاه نیروهای قدس که شبیه مسجد است



تصویر شماره ۶: سردار نیروی قدس که توسط سام گروگان گرفته شده است

گروه ستون چهارم از طریق سام با استفاده از ردیابی که در بمب‌های شیمیایی کار گذاشته است، اطلاع می‌یابد که بمب‌ها وارد شهر فیلادلفیا شده است. اعضای گروه مهندسان که بمب‌ها را به دست آورده‌اند، می‌خواهند طی عملیاتی تحت عنوان «آزادی در آمریکا» این بمب‌ها را در شهر فیلادلفیا منفجر کنند. سام و چارلز به نیروهای مهندسان حمله می‌کنند و بمب‌هایی شیمیایی را خنثی می‌کنند. چارلز متوجه می‌شود که یکی از افسران بلندپایه گروه مهندسان در این عملیات حضور دارد و در سیستم حمل و نقل آمریکا دست دارد.

رویه بازی دیجیتال جنگی ژانر تیراندازی اول شخص به گونه‌ای است که بازیکنان جهت مبارزه با ضد قهرمان‌ها ایفای نقش می‌کنند. در بازی‌های «فراخوانی به خدمت: جنگاوری مدرن»، «بتلفیلد ۳»، «اسپلیتر سل: لیست سیاه» «کوماوار و بازی» «ارتش آمریکا» که در این تحقیق تحلیل گردیدند، کنترل نیروهای آمریکایی و نیروهای ائتلاف با آمریکا در دست بازیکنان قرار دارد و کنترل نیروهای دشمن که به صورت تروریست بازنمایی شده‌اند، به دست کامپیوتر و به صورت خودکار است. به عنوان مثال، در بازی کوماوار، قهرمان بازی سرباز نیروی نظامی آمریکا است که باید علیه نیروهای نظامی کشورهای اسلامی و ایران که به عنوان تروریست بازنمایی شده‌اند، ایفای نقش کند. این روند به گونه‌ای است که می‌تواند منجر به حس همذات‌پنداری بازیکنان با نیروهایی

شود که به جای آنها ایفای نقش می‌کنند و بدین ترتیب بازیکنان وارد فضای «برخورد دولت‌ها» می‌شوند (Atkins and Bowey, Birk, Max, 2016, p. 3). در بازی‌های جنگی تحلیل شده در این تحقیق برخورد دولت‌ها در چارچوب پارادایم تروریسم در خاورمیانه یا در موقعیت‌های مکانی ناشناخته اما به‌وضوح دارای ساختار شبیه کشورهای خاورمیانه اتفاق می‌افتد.

در بازی‌های تحلیل شده در این تحقیق، نیروهای تروریسم در قالب دشمن توسط مجموعه‌ای از ویژگی‌های ساختاری بازی بازنمایی شده‌اند که شبیه مسلمانان یا ایرانی‌ها هستند. ویژگی‌های ساختاری بازی که بازنمایی‌کننده مسلمانان و ایرانی‌ها در قالب تروریسم هستند عبارتند از: چفیه دور سر، لباس‌های بلند گشاد به‌صورت دشداشه، ریش بلند، نام‌های ایرانی، لباس نظامی خاکی رنگ با چفیه دور شانه‌ها. یکی از ویژگی‌های خاص بازی‌های دیجیتال، محو شدن تصاویر افراد کشته شده بلافاصله پس از مرگ و عدم وجود خونریزی یا لخته خون در بازی‌هایی حتی با رده‌بندی‌ام^۲ و بالاتر است. بنا به انتقاد پاور این رویه به بازی‌های دیجیتال جنگی کمک می‌کند آموزش شهروندی تکنولوژی محور نظامی شده تولید کنند و در نهایت هنگامی که توسط شهروندان مصرف می‌گردد، استنباط آنها از حقیقت وقایع گذشته یا در حال اتفاق مانند دخالت نظامی آمریکا در کشورهای خاورمیانه دچار سوگیری می‌گردد (Power, 2007, p. 275).

۵.۴- یافته‌های تحقیق: دیگری‌سازی از مسلمانان و ایرانی‌ها

در بازی‌های دیجیتال ژانر اکشن و تیراندازی اول شخص هدف، کشتن دشمنی است که «دیگری^۳» محسوب می‌گردد و متعلق به مقوله «یکی از آنها» است (Dahlberg, 2005, p. 102). دیگری‌سازی ساخت فرهنگی است که از سوی «صنعت فرهنگ پایدار می‌شود و نسبت به خود^۴ حقیر تصور می‌شود» (Power, 2007, p.213). فرآیند دیگری‌سازی در بازی‌های دیجیتال جنگی تحلیل شده در این تحقیق طوری است که

1. Clash of Governments

2. بازی‌هایی است که برای سنین ۱۷ سال به بالا رده بندی شده است Mature

3. Othering

4. Self

دیگری به صورت تروریست، ضد حقوق بشر و ضد منافع آمریکا بازنمایی می‌گردد و باید از بین برود. این دیگران‌سازی همراه با دو قطبی‌سازی «ما» و «دیگران» است که بازیکنان فقط می‌توانند در قالب آواتار نیروهای خودی که اعضاء ارتش آمریکا و نیروهای ائتلاف با ارتش آمریکا هستند را کنترل کنند و در قالب آن برای رسیدن به اهداف بازی از جمله کشتن نیروهای تروریست اسلامی ایفای نقش کنند. ویژگی‌های ساختاری بازی ارتش آمریکا به این صورت است که بازیکنان، اعضای گروه خود را از بین نیروهای نظامی آمریکایی و نیروهای ائتلاف با ارتش آمریکا انتخاب می‌کنند و باید گروه تروریستی که نیروی متخاصم^۱ نامیده می‌شود و به صورت مسلمانان و ایرانی‌ها بازنمایی شده‌اند را طی عملیات نظامی از بین ببرند.

۶.۴. بازنمایی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال سیاسی به عنوان تروریست

بازی‌های دیجیتال سیاسی بازی‌هایی هستند که با حمایت مالی نهادهای نظامی جهت اهداف سیاسی مثل تحریک جوانان به ثبت‌نام در نیروهای نظامی و شبیه‌سازی فضای جنگ جهت آموزش به سربازان در انجام عملیات‌های نظامی تولید شده است (Huntemann and Payne, 2018, p.13). بازی ارتش آمریکا جزء اولین بازی‌های سیاسی است که با ژانر تیراندازی اول شخص است. این بازی در سال ۲۰۰۰ توسط نیروی زمینی آمریکا تولید گردید. در این بازی آواتار سرباز ارتش آمریکا است که باید علیه نظامیانی که کشورهای دیگر را اشغال کرده‌اند، بجنگد. اکثر مکان‌های عملیات نظامی علیه نیروهای نظامی آمریکا که بازیکنان کنترل آن را در دست دارند در افغانستان و عراق اتفاق می‌افتد. به عنوان مثال تصویر شماره ۸ مکان عملیات نظامی علیه تروریست‌ها است که درخت‌های خرما کشورهای اسلامی را بازنمایی می‌کند. سلاح-های مورد استفاده قهرمان بازی ام ۴ کارباین^۲، اسلحه نیروی زمینی ارتش آمریکا است که به صورت گسترده در جنگ بین نظامیان آمریکا و نظامیان عراق و افغانستان مورد استفاده قرار گرفته است. سلاح‌های مورد استفاده ضدقهرمان‌ها در این بازی تانک تی-۷۲^۳ و نفربر زرهی بی.ام.پی^۱ تولید روسیه است. استفاده از این نوع سلاح‌ها،

1. OPFOR: Operating Force

2. M4 Carbine

3. T-72

بازنمایی‌کننده جنگ بین آمریکا و کشورهای اسلامی که مورد حمایت روسیه هستند، می‌باشد.



تصویر شماره ۸. جنگ علیه تروریست‌ها در مکانی شبیه کشورهای عربی

نتیجه‌گیری

با توجه به فروش بسیار زیاد بازی‌های دیجیتال تعداد مخاطبان بازی‌ها نیز زیاد است، به‌گونه‌ای که بازی‌ها تبدیل به سرگرمی رایج گروه‌های مختلف مردم به‌ویژه نوجوانان و جوانان در سراسر دنیا شده است. با توجه به یافته‌های ادبیات تحقیق که بازی‌های دیجیتال می‌تواند بر افکار و رفتار بازیکنان تأثیر بگذارد (مهرابی، ۱۳۹۶)، در برخی موارد از آنها جهت اهداف سیاسی مانند رضایت‌آفرینی^۲ نسبت به جنگ‌طلبی‌های

-
1. BMP-1
 2. Manufacturing Consent

آمریکا در کشورهای خاورمیانه استفاده شده است. صنعت بازی‌ها، رقیب جدی سینمای هالیوود تلقی می‌گردد. به عنوان نمونه، بازی «فراخوانی به خدمت: جنگاوری مدرن» در مدت یک روز از آغاز انتشار ۳۱۰ میلیون دلار در آمریکا، انگلستان و استرالیا فروش داشت به گونه‌ای که این بازی عنوان پردرآمدترین محصول سرگرمی را به خود اختصاص داده است (Gagnon, 2019). پیش‌بینی می‌شود که درآمد حاصل از فروش بازی‌های دیجیتال در سراسر دنیا از ۹۳ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰ به ۴۴۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۳ افزایش یابد (DFC Intelligence, 2021). طبق گزارش اخیر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تعداد بازیکنان ایرانی بازی‌های دیجیتال تا پایان سال ۱۴۰۰ به ۴۵ میلیون نفر خواهد رسید (مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال، ۱۴۰۰). با توجه به ارقام فروش زیاد بازی‌های دیجیتال در سراسر دنیا ضرورت تحقیق درباره شیوه بازنمایی گروه‌های خرد به دلیل تأثیر بازی‌ها بر بازیکنان مضاعف است. تحقیقات فارسی درباره چگونگی بازنمایی اقلیت‌ها مثل مسلمانان در بازی‌های دیجیتال با روش تحقیق تحلیل ویژگی‌های ساختاری بازی کم است. ادبیات تحقیق بیشتر بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال را با روش نشانه‌شناسی، تحلیل گفتمان و روایت‌شناسی تحلیل کرده است. این روش‌های تحقیق در تشریح شیوه بازنمایی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال با استفاده از فناوری‌های خاص بازی‌ها محدودیت دارد. یافته‌های این تحقیق نشان می‌دهد که در بازی‌های دیجیتال از ویژگی‌های ساختاری بازی مثل ظاهر ضد قهرمان‌ها و نام‌های آنها که شبیه ایرانی‌ها و مسلمانان هستند و همچنین محل اختفای تروریست‌ها که مناطقی شبیه کشورهای اسلامی خاورمیانه یا مکان‌هایی شبیه مسجد است، جهت بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان به عنوان تروریست استفاده شده است. یکی از کاستی‌های این تحقیق عدم تحلیل تأثیر بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان به عنوان تروریست بر کاربران بازی‌های دیجیتال است. بنابراین پیشنهاد می‌شود تحقیقات آینده با روش تحقیق کیفی مانند مصاحبه عمیق با بازیکنان خارجی بازی‌های جنگی رایج که در آنها ایرانی‌ها و مسلمانان سوء بازنمایی شده‌اند تأثیرات بازی‌ها را بر نوع قضاوت و نوع طرحواره آنها نسبت به ایرانی‌ها و مسلمانان بررسی کند. یکی از کاستی‌های دیگر این تحقیق این است که فقط بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان به عنوان تروریست را تحلیل کرده است و تحقیقات آینده می‌توانند با تحلیل بازی‌های جنگی تولید شده

توسط ایرانی‌ها و مسلمانان شیوه بازنمایی خود این دو گروه را نشان دهند. همچنین، یکی از کاستی‌های این تحقیق، عدم تشریح و تبیین علل بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان به عنوان تروریست است. جهت پوشش این کاستی، پیشنهاد می‌شود تحقیقات آینده با رویکرد اقتصاد سیاسی رابطه نهادهای ایدئولوژیک و نظامی آمریکا با سازمان‌های سازنده‌ی بازی‌ها را تحلیل کنند تا بتوانند تشریح کنند که چرا مسلمانان و ایرانی‌ها در قالب تروریست بازنمایی شده‌اند.

کتابنامه

۱. عزیزی، فرید؛ اتابک، محمد؛ و افخمی، حسینعلی (۱۳۹۷). بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی زنان؛ تحلیل نشانه‌شناختی مجموعه بازی السا، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، ۴(۶)، ۲۲۱-۲۵۳.
۲. کوثری مسعود؛ مهربانی، مقداد (۱۳۹۸). پسااستعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده شکنی (سوء) بازنمایی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال. مجموعه مقالات دومین همایش دین و رسانه، قم: مرکز پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما.
۳. گیویان، عبدالله و سروی زرگر، محمد (۱۳۸۸). بازنمایی ایران در سینمای هالیوود. فصلنامه تحقیقات فرهنگی، ۲(۴)، ۱۴۷-۱۷۷.
۴. مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (۱۴۰۰، مهر ۲۷). شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران، به‌دست آمده از <https://direc.ircg.ir/Uploads/PersianLandscape1394.pdf>
۵. مهدی‌زاده، سید محمد و دبستانی، سید مهدی (۱۳۹۹). نقش بازی‌های رایانه‌ای در بازنمایی تروریسم به مثابه دیگری جدید غرب، فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۱۶(۶۰).
۶. مهربانی، مقداد (۱۳۹۶). تأثیرات بازی‌های دیجیتال بر پرخاشگری: بررسی رویکردهای مختلف و نتیجه‌گیری‌های متضاد، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین ۳(۱۲).
۷. مهربانی، مقداد (۱۳۹۸). بازنمایی کلیشه‌های نژادی و مذهبی در بازی‌های دیجیتال و توجیه جنگ طلبی و خشونت‌گرایی در مکان‌های عمومی شهر: مطالعه موردی بازی سرقت بزرگ اتومبیل، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، ۵(۱۸).

2. Babbie ،E. (2020). The practice of social research (15th ed.). CENGAGE Learning Custom Publishing.
3. Berg ،B. L. ،& Lune ،H. (2012). Qualitative research methods for the social sciences (8th ed.) ،Boston: Allyn & Bacon.
4. Cadet ،L. B. ،& Chainay ،H. (2020). Memory of virtual experiences: Role of immersion ،emotion and sense of presence. *International Journal of Human-Computer Studies* ،14(3).
5. Campbell ،D. ،& Stanley ،J. (2019). *Experimental and Quasi-experimental Designs for Research* ،Boston ،Houghton Mifflin.
6. Chen ،V.H.H. ،Mehrabi ،M. & Ong ،J. (2013). Exploring Players' Interactivity Experiences in Massively Multiplayer Online Games. Paper presented at International Association for Media and Communication Research (IAMCR) ،Dublin ،Ireland.
7. Choi ،D. ،& Kim ،J. (2018). Why People Continue to Play Online Games: In Search of Critical Design Factors to Increase Customer Loyalty to Video Game Contents ،*CyberPsychology & Behavior* ،7(1) ،11-24.
8. Connelly ،M. and Welch ،D. (2018). *War and the Media: Reportage and Propaganda* ،St. Martin's Press ،New York ،U.S.A.
9. Dahlberg ،L. (2005). Playing the other and Killing the other in Contemporary Computer Games. Paper presented at the Critical Legal Conference ،University of Kent ،Canterbury ،USA.
10. DFC Intelligence. (2021. October 19). DFC Intelligence Forecasts Worldwide Video Game Market to Reach \$29 Billion by 2025. Retrieved From. <http://www.dfciint.com/wp/?p=307>
11. Gagnon ،F. (2019). Invading Your Hearts and Minds: Call of Duty and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture ،*European journal of American studies* ،7(13).
12. Galloway ،A. (2004). Social Realism in Gaming ،*Journal of Game Studies* ،4(1).
13. Hall ،S. (2003). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* ،Sage Publication ،London.
14. Huntemann ،N. ،& Payne ،M. T. (2018). *Joystick soldiers: The politics of play in military video games*. Routledge ،London ،UK
15. King ،D. ،Delfabbro ،P. ،& Griffiths ،M. (2019). Video Game Structural Characteristics: A New Psychological Taxonomy. *International Journal of Mental Health and Addiction* ،8(1) ،90-106.
16. Maheswara ،A. ،& Fatwa ،N. (2021). Representation of Middle Eastern Islamic Locality in Video Games. *Journal Kajian Islam Dan Budaya* ،19(1) ،141-151.
17. Marshall ،C. ،Rossman ،G. & Blanco ،G. (2021). *Designing Qualitative Research (7th Edition)*. Thousands Oaks ،California: SAGE Publications.

18. Max ،V. ، Birk. ،C. ،Atkins ،J. ،T. & Bowey ،R. (2016). Fostering intrinsic Motivation through Avatar Identification in Digital Games ، In Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing System.
19. Mehrabi ،M. & Chen ،V.H.H. (2018). Interactivity in Massively Multiplayer Online Games: A concept explication ،Published in Proceedings of the 7th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology ،Taipei ،Taiwan ،Pages 78-90 ،DOI: 10.1145/1971656 ،ISBN: 978-1-60558-863-6,
20. Orgad ،S. (2012). Media Representation and the Global Imagination. (2014) ،European Journal of Communication ،29(3) ،386-387.
21. Power ،M. (2007). Digitized virtuosity: video war games and post-9/11 cyber-deterrence. Journal of Security Dialogue ،38(2) ،271-288
22. Šisler ،V. (2006). Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games. In Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture. Santorineos ،M. ،Dimitriadi ،N. (Ed.). Athens ،Greece: Fornos (pp. 85 – 92).
23. Šisler ،V. (2019). Procedural religion: Methodological reflections on studying religion in video games ،New Media & Society ،19 (1) ،126-139
24. Sparrow ،R. ،Harrison ،R. ،Oakley ،J. & Keogh ،B. (2018). Playing for Fun ،Training for War: Can Popular Claims About Recreational Video Gaming and Military Simulations be Reconciled? Games and Culture،6(13) ،13-25
25. Stromer-Galley ،J. (2019). Interactivity-as-product and interactivity-as-process. The Information Society Journal ،20(5) ،391-394.
26. Weber ،R. ،Bates ،C. ،& Behr ،K. M. (2020). Developing a Metric for Interactivity in Video Games:The video game interactivity-scale (VGI-scale). Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association (ICA) ،TBA ،Boston ،USA.
27. Wise ،K. & Reeves ،B. (2017). The Effect of User Control on the Cognitive and Emotional Processing of Pictures. Media Psychology ،9(3) ،549-566.