

نفوذ فرهنگی علیه امنیت نرم جمهوری اسلامی ایران

مطالعه موردی: بازنمایی جبهه مقاومت در بازی‌های رایانه‌ای «جنگ مدرن» و «آیین قاتل»

احسان کیانی^۱

تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۳/۲۳ تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۶/۵/۲۹

فصلنامه آفاق امنیت / سال دهم / شماره سی و پنجم - تابستان ۱۳۹۶

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای، از ابزارهای رسانه‌ای بسیار فراگیر و درعین حال جذاب برای کودکان و نوجوانان است. تکنولوژی برتر کارت‌های تولید بازی‌های رایانه‌ای غربی، از مزیت‌های نسبی آنان در مقایسه با دولت‌های توسعه‌نیافته یا در حال توسعه است. صنعت بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر منافع تجاری و اقتصادی کلان، از ابزارهای انتقالی مهم در عرصه فرهنگی و اجتماعی است که با بازنمایی اسطوره‌ها، تاریخ، شخصیت‌ها، آرمان‌ها و حتی راهبردهای آینده‌پژوهانه دولت‌های متبوع، به افکار عمومی مخاطبان جهت، و زیربنای ساختار امنیتی جامعه را مورد حمله قرار می‌دهد. سؤال پژوهش، نحوه ترسیم چهره اسلام و تشیع به‌عنوان محور مقاومت غرب آسیا در برخی بازی‌های رایانه‌ای است؛ مسئله‌ای که بیانگر کیفیت نفوذ فرهنگی غرب در اذهان نوجوانان و جوانان ایرانی است. در این پژوهش با بهره‌مندی از رویکرد «بازنمایی» در مطالعات فرهنگی برگرفته از نظریات «استوارت هال»، اندیشمند برجسته مطالعات فرهنگی، راهبرد بازی‌های رایانه‌ای برضد امنیت نرم جامعه ایران در دو نمونه «ندای وظیفه: جنگ مدرن» و «آیین قاتل» را تجزیه و تحلیل می‌کنیم. در این بررسی‌ها روشن می‌شود بازنمایی‌های رسانه‌ای غرب در بازی «ندای وظیفه: جنگ مدرن» در راستای معرفی جبهه مقاومت به‌عنوان قدرت منطقه‌ای تروریستی مسلح به سلاح‌های هسته‌ای است و بازی «آیین قاتل» نیز در جهت تخریب فرهنگ تشیع و اسلام انقلابی به‌مثابه اسطوره تاریخی الهام‌بخش جریان‌های تکفیری است.

کلیدواژگان

امنیت نرم، نفوذ فرهنگی، بازی رایانه‌ای، بازنمایی، روایت.



مقدمه

امروزه ابزارهای تقابل گفتمان‌ها و تمدن‌ها متناسب با تغییر سوژه‌ها و اهداف این منازعه، دچار تحول شده است. تا دیروز از تجهیزات نظامی برای انهدام اهداف دشمنان استفاده می‌شد یا ابزارهای تکنولوژیک جاسوسی جهت خنثی‌سازی توطئه‌ها و به تبع توطئه‌چینی در راستای تخریب برنامه‌ریزی‌ها و طراحی‌های رقیب به کار می‌رفت. ولی هزینه‌های زیاد نبردهای سخت‌افزاری در کنار فواید سطحی و کوتاه‌مدت، رقیبان عرصه جهانی را به این فکر انداخت که طرحی نو دراندازند: بهره‌گیری از منابع قدرت نرم که علاوه بر هزینه نسبتاً کمتر از ابزارها و تسلیحات نظامی، ثمرهای عمیق و بلندمدت‌تری بر جای می‌گذاشت. اگر در نبردهای قهری، سرزمین‌ها به تصرف درمی‌آمد و سپس می‌بایست با هزینه‌های سیاسی، اجتماعی و اقتصادی بیشتری در پی اداره آن کشورها می‌بودند، در نبردهای نرم‌افزاری، امنیت فرهنگی جوامع را خدشه‌دار می‌سازند و بدون نیاز به تسلط سیاسی و اداری، روندهای اجتماعی آن دولت‌ها را تغییر می‌دهند. دلیل این تفاوت این است که دولت‌ها با بهره‌برداری از ابزارهای قهری، در واقع مقاومت مردمان را به جان می‌خرند و در نهایت پس از پیروزی نیز، بذر نفرت و انگیزه مخالفت را در رقیبان می‌پروراند. حال آنکه در جنگ نرم، از روش‌هایی استفاده می‌کنند که آنتونیو گرامشی، جامعه‌شناس نومارکسیست، از آنها تحت عنوان «سازوبرگ‌های ایدئولوژیک دولت» یاد می‌کند. این سازکارهای ایدئولوژیک با تولید هژمونی، تبعیت مردمان را همراه با نوعی رضایت و اقتناع کسب می‌کنند.

مفهوم نفوذ فرهنگی در تبیین راهبرد دشمنان جامعه در راستای تغییر بنیان‌های اجتماعی و کم‌رنگ کردن ارزش‌های آنها معنا می‌دهد. فرهنگ را «نوعی نظام معناداری می‌دانند که به برداشت‌های ذهنی از واقعیات معنا می‌بخشد» (حسینی‌بیدخت، ۱۳۹۳: ۹۳). پس امنیت فرهنگی، مقاومت در برابر تهاجم فرهنگی و حفظ بنیادهای بومی جامعه هدف معنا می‌شود. بنابراین نفوذ فرهنگی در راستای تغییر این الگوی معناداری، متأثر کردن برداشت‌ها و تغییر محاسبات جوامع درباره ایده‌ها و اهداف دولت مهاجم است. به همین جهت، میشل پانوف در تبیین «تهاجم فرهنگی» می‌گوید: «هنگامی که فرهنگ غالب در انهدام ارزش‌های اجتماعی و روحیات سنتی جامعه مغلوب و برای گسستگی و سپس نابودی آن می‌کوشد، واژه قوم‌گشی را به کار می‌برند تا القای اجباری فرایند فرهنگ‌پذیری را از طریق فرهنگ غالب در یک فرهنگ دیگر توصیف کنند» (همان: ۹۲). باتوجه به نقش بی‌بدیل فرهنگ در شکل‌دهی انسجام اجتماعی،



رقابت دولت‌ها بر سر اثرگذاری بر فرهنگ جوامع رقیب و دشمن در دهه‌های اخیر بسیار پررنگ شده است. پروپاگاندای سینمایی هالیوود درباره دشمنانش (آلمان نازی در دوره جنگ جهانی دوم و اتحاد جماهیر شوروی در دوره جنگ سرد)، یکی از بهترین نمونه‌های آن بوده است. بلوک غرب با توجه به تکنولوژی پیشرفته و دانش مؤثر در علوم انسانی، سعی بلیغی در تسلط بر فرهنگ اجتماعی کشورهای هدف در راستای کسب منافع اقتصادی و تجاری دارد. تبلیغات مبتنی بر مصرف کالاهای غربی، از اولین نمونه‌های این تلاش‌هاست.

سابقه نفوذ فرهنگی در ایران، به دوران صفویه و قاجار بازمی‌گردد که سفیران دولت‌های غربی با عناوینی چون تبلیغ مذهبی، رواج تکنولوژی، ترویج زبان، انجمن‌های خیریه یا بهداشت و سوادآموزی، درصدد اثرگذاری بر جامعه ایران برآمدند. دولت صفویه سعی کرد با مدیریت این تلاش‌ها، از مواهب آن بدون زیان از معایبش بهره‌مند شود؛ ولی در دوره قاجار، این نفوذ رنگ‌وبوی تسلط بیشتری به خود گرفت.

بیان مسئله

چنان‌که تبیین شد، به مرور زمان با عبور از جنگ‌های سخت به نرم، اهداف و به تبع ابزارهای نبرد نیز دگرگون شده‌اند. از آنجاکه در جنگ نرم، هدف نه دولت رسمیت‌یافته و متعین، بلکه تضعیف بنیان‌های اجتماعی و پشتوانه‌های فرهنگی اوست، ابزارهای نرم‌افزاری کارکرد بیشتری می‌یابند. کارکرد نفوذکننده رسانه بسیار اثرگذارتر از ابزارهای پیشین همچون تبلیغ‌های فردی یا تأسیس مؤسسات آموزشی و فرهنگی است؛ تا جایی که شاید رسانه نه فقط ابزار، بلکه نوعی مبارزه است؛ مبارزه‌ای که به تناسب سوژه، ابزارهای متنوع خود را به کار می‌گیرد: شبکه‌های تلویزیونی، وبسایت‌ها و شبکه‌های مجازی، فیلم‌های سینمایی و بازی‌های رایانه‌ای. تفاوت این وسایط در نوع مخاطب، روش‌های اثرگذاری و عمق یا میزان تأثیر است. اگر شبکه‌های تلویزیونی و اینترنت مواضع عریان‌تری اتخاذ و درعین حال مخاطب بیشتری از جامعه کسب می‌کنند، فیلم‌های سینمایی با رویه داستانی و جذابیت‌های بصری، سعی در عمق‌دهی موضوع مد نظر در ناخودآگاه تماشاگران دارند. این مصداقی کامل و جامع از همان سازوبرگ ایدئولوژیک دولتهاست که به تعبیر گرامشی با ایجاد هژمونی، ضمن اقناع مخاطب، وی را به سوی رفتار مورد انتظار جهت آرمان‌های مطرح‌شده در محتوای رسانه‌ای، جذب می‌کند.

در این میان، بازی‌های رایانه‌ای پیچیده‌ترند. این بار مخاطب، به‌عنوان کاربر، نه ابژه‌ای منفعل، بلکه عنصری پویاست؛ زیرا این نرم‌افزارها «به علت ماهیت تعاملی خود و با بهره‌گیری از اصول یادگیری مانند همذات‌پنداری، تمرین، تکرار، پاداش و تقویت، بازیکنان را به‌قدری مشغول می‌کنند که با رویدادهای بازی و اعمال کنترل بر آن، رابطه‌ای متقابل ایجاد می‌کنند» (فلاح، ۱۳۹۲: ۶۰). فضای این بازی‌ها به دلیل خلاقیت و تنوع، با محدودیت کمتری در توصیف واقعیت‌های متکثر همراه است (رازی‌زاده، ۱۳۹۴: ۱۱). استفاده از «تصاویر متنوع، گرافیک بالا و هیجان‌های زیاد» نیز بر جذابیت آن افزوده است (یمینی، ۱۳۹۵: ۵۱). بازی‌های رایانه‌ای نه‌فقط رسانه، بلکه صنعت است که دارای اثرگذاری ذهنی زیادی است. پس طبیعی است کمپانی‌های تولید بازی‌های رایانه‌ای ضمن تلاش برای افزایش سود، به طراحی‌های محتوایی در راستای منافع سیاسی، اقتصادی و فرهنگی‌شان دست زنند. به همین دلیل، توجه به آثار و تبعات این بازی‌ها بر مخاطبان ایرانی اهمیت می‌یابد. از آنجاکه عمده مخاطبان این بازی‌ها در سنین رشد و بلوغ جسمی و فکری به سر می‌برند، محتوای این نرم‌افزارها، آثار بلندمدتی بر تربیت، فرهنگ، پیش‌داوری‌ها و قضاوت‌های آنان دارد. به گزارش مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال وابسته به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: «در ایران ۲۳ میلیون بازی‌کننده (Gamer) داریم که با میانگین سنی ۲۱ سال ۱۲ درصد کودک، ۳۳ درصد نوجوان، ۲۹ درصد جوان، ۲۵ درصد میان‌سال و تنها ۱ درصد کهن‌سال هستند. همچنین ۶۳ درصد آنها مرد و ۳۷ درصد زن هستند» (گزارش نمای باز، ۱۳۹۴: ۴). همچنین به‌طور متوسط از هر خانوار ایرانی، یک نفر بازی دیجیتال انجام می‌دهد» (همان: ۵). از سوی دیگر «تنها کمتر از ۵ درصد بازی‌های فروخته‌شده در بازار ایران، ایرانی بوده و بازار در تسخیر محصولات خارجی است» (جوهری، ۱۳۹۴: ۱۱۴). طبیعی است وقتی بیش از ۹۵ درصد بازی‌های مورد استفاده کودکان و نوجوانان، طراحی‌شده و ساخته‌شده در غرب باشد، تبعات فرهنگی خاص خود را بر ذهنیت و تصورات آنان باقی خواهد گذاشت.

رهبر معظم انقلاب نیز چندین بار درباره آثار سوء این رسانه مؤثر و فراگیر هشدار داده‌اند. ایشان در دیدار با اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی فرمودند: «تهاجم فرهنگی، یک حقیقتی است که وجود دارد؛ می‌خواهند بر روی ذهن ملت ما و بر روی رفتار ملت ما، جوان، نوجوان، حتی کودک، اثرگذاری کنند. این بازی‌های اینترنتی از جمله همین است» (وب‌سایت رسمی آیت‌الله خامنه‌ای، بیانات رهبر معظم انقلاب در



تاریخ ۱۳۹۲/۹/۱۹). ایشان همچنین در دیدار با نمایندگان مجلس شورای اسلامی نیز بار دیگر بر اهمیت توجه به صنایع فرهنگی تأکید کردند:

اهمیت کالای فرهنگی از کالای مصرفی جسمانی کمتر نیست. فرض کنید مرتب تکرار بکنند که مثلاً فلان جور پفک مضر است، نخورید. حالا مگر ضررش چقدر است؟ چه جور ضرری است؟ چه میزان ضرر دارد؟ برای چند درصد از مردم ضرر دارد؟ این را دائماً می‌گویند؛ اما ضرر فلان جور فیلم یا فلان جور کتاب یا فلان جور بازی رایانه‌ای یا امثال اینها را کسی جرئت نمی‌کند بگوید که مبادا متهم بشوند به اینکه جلو آزادی اطلاعات و جریان آزاد اطلاعات را گرفته‌اند (همان، بیانات رهبر معظم انقلاب در تاریخ ۱۳۹۲/۳/۱۶).

محققان، برخی آسیب‌های مهم این بازی‌ها بر ذهن و فکر نوجوانان را ترویج چنین مواردی برشمرده‌اند: «خشونت، روابط غیراخلاقی، مصرف مواد مخدر و مشروبات الکلی، سبک زندگی غربی، ترس و وحشت، نقض و توهین به ارزش‌های دینی» (خاک‌زاد شاهان‌دشتی، ۱۳۹۱: ۵۴). علاوه بر این، آثار جسمانی درخور توجهی نیز دربردارد: «بیماری‌های ماهیچه‌ای-اسکلتی و کاهش سوخت‌وساز بدن» (فرمانبر، ۱۳۹۲: ۵۹). باین حال تأثیرات روحی، عمیق‌تر و مخرب‌تر است. مثلاً نوجوانی که به کرات با صحنه‌های خشونت‌آمیز روبه‌رو می‌شود، به تدریج حساسیت خود به خشونت را از دست خواهد داد و در مواجهه با مجادله خشونت‌آمیز، به جای تلاش جهت رفع یا حداقل دوری جستن از آن، ممکن است خود را درگیر آن سازد. در مثال دیگری، ترویج گسترده صحنه‌های اروتیک و تصاویر تحریک‌کننده در بازی‌های رایانه‌ای سبب می‌شود قبح رفتارهای غیرشرعی برای نوجوان به مرور زمان از بین برود. او که در سنین رشد و بلوغ جنسی قرار دارد، مورد هجوم آموزه‌هایی قرار می‌گیرد که وی را به سوی روابط غیراخلاقی با جنس مخالف و حتی روابط نامتعارف با هم‌جنس سوق می‌دهد.

بنابراین بازی‌های رایانه‌ای، نه رسانه و سرگرمی، بلکه عرصه‌ی منازعه‌ی گفتگویی و مجادله بر سر اثبات حقانیت مواضع سیاسی و اجتماعی است. پس شناخت مناسب رویکردها و اهداف بازی‌های رایانه‌ای اهمیت دارد. در این میان، بازی‌های رایانه‌ای که با مضامین سیاسی و مذهبی، بنیادهای آرمانی و ایده‌های نظری انقلاب اسلامی را مورد حمله قرار می‌دهد، درواقع امنیت فرهنگی جمهوری اسلامی و پایگاه اجتماعی نظام را هدف قرار داده است. به همین جهت، مسئله این پژوهش، استخراج عناصر اصلی روایت‌های دو بازی «جنگ مدرن» و «آیین قاتل» است که با هدف تخطئه سیاست



راهبردی جمهوری اسلامی دربارهٔ جبههٔ مقاومت و مقابله با استکبار و همچنین اسلام انقلابی و صهیونیست‌ستیز، روانهٔ بازار شده‌اند. این بازی‌ها طی سالیان اخیر در ژانر فعال و در نسخه‌های متفاوت، بارها مورد توجه کاربران نوجوان و جوان قرار گرفته است. ژانر جنگی در کنار ژانر ورزشی، از پرکاربردترین انواع بازی رایانه‌ای در میان کاربران ایرانی هستند (گزارش نمای باز، ۱۳۹۴: ۸). مطابق نظرسنجی فروشگاه جهانی بازی (Global Game Market)، ژانر مبارزه‌طلبانه با ۲۸ درصد، محبوب‌ترین نوع بازی‌ها در میان کاربران ایرانی است (خبرنامهٔ دانشجویان ایران، ۱۳۹۶: کد خبر: ۲۴۱۵۷۴). به همین دلیل، دو بازی محبوب در این ژانر بررسی می‌شوند.

پیشینهٔ پژوهش

طی دههٔ اخیر، موضوع بازی‌های رایانه‌ای به سوژهٔ بعضی محققان تبدیل شده است. یکی از اولین پژوهش‌ها در این حوزه، مقالهٔ سعید آذری تحت عنوان «بازی‌های رایانه‌ای و خشونت» است. وی در این مقاله با بررسی برخی آزمون‌های تجربی بر کاربران بازی‌های رایانه‌ای توسط محققان غربی، تأثیرگذاری این بازی‌ها از منظر خشونت را بر مبنای جنسیت، سن و پایگاه اجتماعی کاربران تحلیل کرده و در نهایت پیشنهادهایی جهت کاهش این آسیب‌ها بر کاربران ایرانی ارائه داده است. بسیاری از پژوهش‌های بعدی در این حوزه نیز بر چرایی و چگونگی اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بر نوجوانان و به‌ویژه دانش‌آموزان متمرکز بوده است. برخی از این مقالات به تأثیرات منفی این نرم‌افزارهای سرگرمی بر مخاطبان پرداخته‌اند. برای مثال، ربیع‌الله فرمانبر در «ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی رشت» بر مبنای روش نمونه‌گیری آماری، به بررسی تحلیلی پرسش‌نامه‌های توزیعی میان بخشی از دانش‌آموزان این شهرستان پرداخته و در پایان محتوای بازی و مدت‌زمان استفاده از آن را دو مؤلفهٔ مؤثر بر افزایش پرخاشگری کلامی و فیزیکی کاربران دانسته است. او آگاهی بخشی به والدین و نظارت آنها را مهم‌ترین راه‌حل کاهش این آسیب‌ها دانسته است. پژوهش دیگری از این جنس، «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان» از وحید فلاح است. او نیز با نمونه‌گیری خوشه‌ای از جامعهٔ آماری دانش‌آموزان متوسطهٔ استان مازندران، بیان می‌دارد که تأثیر بازی‌ها بر هویت دینی، خانوادگی، جنسیتی و شخصیتی دانش‌آموزان پسر بیش از دانش‌آموزان دختر است، ولی رشتهٔ تحصیلی عنصر مهمی در این تفاوت‌ها نبوده است. او نیز نظارت بر ورود



بازی‌ها به بازار و طبقه‌بندی آنها برای خریداران را راه‌حل اجتناب از رشد این خطرها توصیه می‌کند. میرسعید حسینی نیز در «رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان دختر دوره متوسطه شهر بابل» با تحلیل پرسش‌نامه‌های کاربران دختر بازی‌ها نشان می‌دهد بین بازی رایانه‌ای و افت تحصیلی آنها، ارتباط معنادار و مثبتی وجود دارد و موجب کاهش قدرت یادگیری آنها می‌شود. جواد جواهری نیز در پژوهش «آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکردی سیستمی» به نقد انفعال و کم‌کاری مسئولان رسمی و تولیدکنندگان بازی‌ها در قبال موج فزاینده ورود بازی‌های رایانه‌ای به بازار ایران پرداخته است.

درعین حال برخی پژوهش‌ها به تأثیرات مثبت این بازی‌ها پرداخته‌اند. برای مثال، احمدعلی جدیدیان در «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن و راهبردی بر زمان واکنش انتخابی و پاسخ تکانشی دانش‌آموزان دبیرستانی» بازی‌ها را موجب کاهش زمان واکنش دیداری و شنیداری و تقویت قدرت واکنشی کاربر دانسته است. حسین زارع نیز در «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان» با انجام پیمایش آمار، به این نتیجه رسیده که بازی‌های فکری موجب بهبود قدرت پردازش خودکار داده‌ها می‌شود. علی رازی‌زاده در «بازی‌های رایانه‌ای و امکان انتخاب گزینه‌های اخلاقی» این نرم‌افزارها را باعث تقویت قدرت تصمیم‌گیری اخلاقی نوجوانان می‌داند. درنهایت مینا یمینی در مقاله «نقش بازی‌های رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه» با نمونه‌گیری از دانش‌آموزان سوم راهنمایی تهران، بازی‌ها را موجب ترویج زبان انگلیسی در نوجوانان یافته است. در این میان، تنها بهاره جلال‌زاده به بازنمایی از روایت بازی رایانه‌ای «عملیات ویژه ۸۵» پرداخته که بازی انقلابی و اسلامی است. درواقع هیچ پژوهشی در جهت رمزگشایی از روایت بازی‌های رایانه‌ای تهاجمی غرب صورت نگرفته است.

روش‌شناسی

در این مقاله با بهره‌گیری از نشانه‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای، به تطبیق محتوای داستانی و روایت‌های خیالی آنها با مقاصد و اهداف سیاسی و فرهنگی بلوک استکبار در قبال جبهه مقاومت می‌پردازیم. بازی‌های رایانه‌ای با تصویرسازی و خلق ذهنیت‌های معطوف به توجیه مبانی ارزشی و عمل‌گرایانه سازندگان، به‌مثابه رسانه اقدام به انتقال پیام به مخاطب می‌کند. هرچند در ظاهر امر، کاربر مانند فعال کنشگر در بازی



به پیش می‌رود و از این ایفای نقش نوعی حس قدرت کاذب به او دست می‌دهد، واقعیت آن است که وی مهره‌ای در جریان روایتی است که از پیش تبیین شده است و او در مسیر تعیین شده گام برمی‌دارد. چینش مراحل بازی رایانه‌ای، مطابق میل مؤلفان داستان و صاحبان شرکت‌های تولیدی این بازی‌ها صورت گرفته است. این صنعت نه فقط سود اقتصادی هنگفتی را نصیب سرمایه‌سالاران غربی می‌کند، بلکه برای نفوذ بر ذهنیت و شکل‌دهی تصورات مخاطبان، راهکاری به مراتب کم‌هزینه‌تر از ابزارهای سخت‌افزاری است؛ چنان‌که یوری لاتمن، نشانه‌شناس روس، معتقد است: «هنر، صرفه‌جویانه‌ترین روش برای ذخیره‌سازی و انتقال پیام و اطلاعات مختلف به مخاطب است» (آسپرگر، ۱۳۸۶). این مطلب اشاره به همان قدرت بی‌بدیل رسانه در انتقال حجم زیادی از معانی و سطح بالایی از داوری‌های ارزش‌مدارانه درباره وقایع اجتماعی، سیاسی و تاریخی است؛ به نحوی که می‌تواند به اقناع درخور توجه مخاطبان به روایت مستتر در آن محتوای رسانه‌ای بینجامد. روایتی که در داستان بازی رایانه‌ای از واقعیات اجتماعی ارائه می‌شود، موضعی نزدیک به یکی از گفتمان‌ها و روایت‌های جهانی را اتخاذ می‌کند که گروه‌های خاصی نیز آن موضع را نمایندگی می‌کنند. این روایت نیرویی را تولید می‌کند که موضع گروهی از گروه‌های قدرت فعال در عرصه عمومی را تقویت و به تبع، موضع جریان دیگری را تضعیف می‌کند. این بازی‌ها با ارائه روایت مطلوب خود، به بازنمایی مد نظر خود از گذشته یا ترسیم آینده مطلوب خویش می‌پردازند. به بیان دیگر، آنها حتی بیش از آینده‌نگری، آینده‌نگاری می‌کنند؛ به این معنا که ابتدا با ترسیم آینده دلخواه، آن را به‌عنوان رخدادی قطعی، مبتنی بر شواهد متقن به ذهن مخاطبان القا می‌کنند و سپس مقدمات تحقق آن را فراهم می‌آورند. به این ترتیب نه تنها پیشاپیش اهداف خویش را توجیه و تبیین کرده‌اند، بلکه به‌مثابه قدرت‌هایی یگانه و بی‌رقیب، تصور اراده شکست‌ناپذیر خود را نیز به افکار عمومی تزریق می‌کنند.

بنابراین رویکرد روش‌شناسانه ما در این مقاله، ایده بازنمایی مبتنی بر نشانه‌شناسی روایت هنری یا رسانه‌ای است. نشانه‌شناسی ذیل رهیافت تفسیری قرار می‌گیرد. این رهیافت در تقابل با رهیافت اثبات‌گرایانه تجربه‌گرایانی است که سعی دارند قواعد و مقررات اخذشده از استقرا را به عموم پدیده‌های مشابه تعمیم دهند. «اصحاب تفسیر خاطر نشان می‌کنند که علوم اجتماعی به‌وسیله زبان تحقق می‌یابد و زبان، دریچه‌ای شفاف به روی حقایق جهان عینی نیست» (سیدامامی، ۱۳۸۷: ۴۱). بر مبنای رویکرد



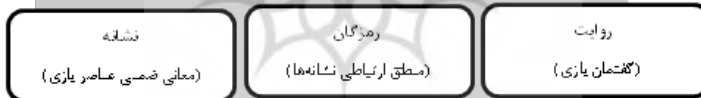
تفسیری، پژوهشگر باید درصدد کشف معانی منتج از متنی باشد که مؤلف می‌نگارد. در این رهیافت، تأکید بر «قرائت» است؛ زیرا هر اثر هنری یا رسانه‌ای که مبتنی بر «روایت» باشد، صورت‌بندی منحصربه‌فردی از «واقعیت» ارائه می‌دهد که لزوماً بیانگر آنچه در واقعیت رخ داده است نیست. در رویکرد تفسیری، مطالعه رفتارها مبتنی بر آن است که «هر عملی، قصد و نیتی دارد و با طرح و نقشه پیش می‌رود» (همان: ۴۳). ایده‌بازنمایی نیز برآمده از رهیافت تفسیرگرا، بر این فهم از جهان واقعی استوار است که چیزها و پدیده‌های عالم واقع، وابسته به نحوه‌ای که در نظام‌های زبانی-فرهنگی تولید معنا معنادار می‌شوند، به فهم درمی‌آیند. در علم ارتباطات، بازنمایی به‌طور خلاصه، فرایند تولید معنا از طریق زبان می‌دانند. در واژه‌نامه آکسفورد بازنمایی چنین معنا شده است: «شناساندن یک چیز به‌وسیله توصیف و تخیل و برقراری شباهت‌هایی با آنچه که پیش‌تر در حس و ذهن‌مان انگاشته شده است» (هال، ۱۳۷۸: ۳۵۰). استوارت هال که از شاخص‌ترین چهره‌های مطالعات فرهنگی است، بازنمایی را تولید معنا از طریق چهارچوب‌های مفهومی و زبانی تعریف می‌کند. او در توضیح این مفهوم می‌گوید: «بازنمایی، تولید معنا برای مفاهیم درون ذهن ما از طریق زبان است. بازنمایی، حلقه پیوند میان مفاهیم و زبان است و ما را قادر می‌سازد تا جهان واقعی اشیاء، آدمیان و رویدادها را به جهان انکارشی اشیاء، آدمیان و رویدادهای تخیلی ارجاع دهیم» (همان: ۳۵۱). بنابراین به‌وسیله بازنمایی است که ما به چیزها و رویدادها معنا می‌دهیم. درواقع تصویرسازی مطلوب مؤلف روایت از اشیاء، افراد، رویدادها و پدیده‌ها برای تبیین واقعیت دلخواه، از طریق ورود آنها به جهان زبان ممکن می‌شود. زبان به‌واسطه بازنمایی، نقشی کلیدی در هرگونه صورت‌بندی اجتماعی و فرهنگی و فرایندهای تولید معنا ایفا می‌کند؛ زیرا تولید معنا از طریق زبان صورت می‌گیرد. البته باید توجه داشت که اصطلاح زبان در اینجا در معنای گسترده آن مد نظر است. در این تعریف، هر صدا، واژه، تصویر یا شیئی که به‌منزله نشانه عمل می‌کند و به همراه دیگر نشانه‌ها در نظامی سازمان می‌یابد که قابلیت حمل و بیان معنا را دارد، «زبان» قلمداد می‌شود. درواقع «کنشگران، نظام‌های مفهومی فرهنگ خود (زبان) را به کار می‌برند تا معنا را خلق کرده و به یکدیگر منتقل کنند و ارتباط معناداری را با دیگران برقرار نمایند» (هال، ۱۳۹۳: ۵۰). استوارت هال در این باره می‌گوید: «این ما هستیم که معنا را چنان تعیین و تثبیت می‌کنیم که پس از مدتی طبیعی و قطعی به نظر می‌رسد» (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۴۲).

به باور هال، تثبیت معانی از پدیده‌ها و رویدادهای مختلف و توفیق در به اشتراک گذاردن آن با جامعه، کنشی ارادی و آگاهانه است. به همین دلیل، به ایجاد قدرت هژمونیک منجر می‌شود. پس همواره بر سر کسب سلطه فرهنگی و به موازات آن قدرت هژمونیک، میان صاحبان ایده‌ها و ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی گوناگون، نبردی در جریان است. در اینجا نقش گفتمانی فرهنگ در رابطه با قدرت رسمی اهمیت دارد و تعارضات میدان فرهنگ، ادامه تقابل گفتمانی میدان سیاست است. هال روابط بین تولید کالاهای فرهنگی و ساخت ایدئولوژی را از طریق تحلیل نشانه‌شناختی نظام‌های دلالت در متون رسانه‌ای مختلف بررسی می‌کند. هدف این امر، «بازیابی وجه فرهنگی و گفتمانی ایدئولوژی جهت افشای سیاست‌های دلالتر در متون رسانه‌ای و آثار هنری است» (همان: ۱۷). به بیان دیگر، استوارت هال می‌خواهد نشان دهد که چگونه در خلال متن فرهنگی (اثر هنری اعم از فیلم سینمایی یا بازی رایانه‌ای) روایتی منحصر به فرد از واقعیت بر ساخته می‌شود؛ روایتی که می‌تواند در سپهر گفتمانی نظم اجتماعی، نحوه خاصی از بازنمایی تقابل‌های گفتمانی را ارائه و گفتمانی را تقویت کند و رویکرد رقیب را مورد تهدید و تحدید قرار دهد. در همین راستا در این پژوهش به‌واسطه نشانه‌شناسی ارتباط زبانی که به صورت تصویر، متن یا شنیدار در روایت‌های داستانی بازی‌های رایانه‌ای مد نظر مستتر شده‌اند، در پی افشای مقاصد و ارزش‌هایی هستیم که در این محتوای رسانه‌ای، بازنمایی و به مخاطب القا می‌شوند.

بر مبنای آنچه گفته شد، بازی‌های رایانه‌ای به مثابه متن در نظام زبانی منتج از فرهنگ و ارزش‌های هنجاری سازندگان آنها هستند. این متون زبانی حاوی روایت‌هایی هستند که بر اساس طرح‌واره داستانی آن و زمینه سیاسی و اجتماعی که داستان در آن بازگو می‌شود، باید قرائت شوند. هدف از این قرائت، شفاف‌سازی و افشای سطور نانوشته و سویه‌های ناگفته متن است. جسیپر جول، از اندیشمندان حوزه مطالعات فرهنگی، می‌گوید: «اغلب بازی‌ها، مقدمه و داستان‌های پس‌زمینه‌ای را به صورت روایت‌گونه به تصویر می‌کشند، مثل داستان‌هایی که روی بسته‌بندی آنهاست یا در کتابچه راهنمای بازی یا هر مرحله از بازی می‌آید یا داستان بازی که بازی‌کنان برای دیگران تعریف می‌کنند. بازی‌ها و روایت‌ها در برخی ویژگی‌ها اشتراک دارند، مثل خطی بودن مراحل برخی بازی‌ها با داستان‌ها» (جلال‌زاده، ۱۳۸۸: ۸۰). البته در برخی بازی‌های رایانه‌ای جدیدتر (از جمله بازی‌های مد نظر در این پژوهش)، روایت‌های داستانی با جذابیت‌های بیشتری همراه است و در مواردی مراحل بازی، نه به شکل



خطی و روایتی مستقیم از ابتدا به انتها، بلکه به صورت شکست زمان مطرح می‌شوند؛ یعنی در مواردی بازیکن پس از طی چند مرحله، به گذشته بازمی‌گردد و بخشی از داستان بازی را که تا آن مرحله مکتوم بوده است، با بازی‌گردانی خود تکمیل می‌کند. بنای حرکت روش‌شناختی این پژوهش، حرکت از «زبان» به «روایت» است. سعی می‌شود با تمرکز بر روایت بازی‌های رایانه‌ای مورد مطالعه و به منظور دسترسی از متن نشانه‌گذاری شده بازی، به محتوای روایی آن پی برد. در این راستا از «رمزگان» بهره می‌بریم؛ مفهومی بنیادین در دانش نشانه‌شناسی که مراد از آن، ارتباط به هم‌پیوسته نشانه‌ها در ترکیب معنایی با یکدیگر است (چندلر، ۱۳۹۴: ۲۱۹). منطق رمزگان، پیوند میان نشانه‌ها در متن اثر تولیدشده است. به واسطه رمزگان، می‌توانیم خطی را میان نشانه‌های متعدد موجود در بازی، ترسیم کنیم که ما را به «روایت اثر» نزدیک کند. در واقع رمزگان، چهارچوبی را به وجود می‌آورد که در آن، ذیل رابطه متقابل مؤلف / اثر که رمزگذاری می‌کند و مخاطب که مبتنی بر شرایط اجتماعی، سیاسی و اقتصادی خاص خود به رمزگشایی می‌پردازد، نشانه‌ها معنادار می‌شوند و «روایت متن» از واقعیت و آنچه گفتمان اثر در قبال واقعیت می‌نامیم، شکل می‌گیرد (سجودی، ۱۳۹۰: ۱۴۴).



شکل ۱: دستیابی به روایت از متن

در این مقاله با بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای (مکتوب و مجازی) و روش اسنادی، تلاش می‌کنیم با نشانه‌شناسی زمینه داستانی بازی، به ارتباط عناصر بازنمایی شده دست یابیم و سپس با معناداری به این مؤلفه‌ها یا رمزگشایی از آنها، مبانی هنجاری و ارزش‌گذاری شده روایت علیه ارزش‌ها و آرمان‌های جبهه مقاومت و اسلام انقلابی را کشف کنیم. ساختار این پژوهش، بر مبنای تبیین هریک از این بازی‌ها در بخش جداگانه و بر مبنای فرمول فوق شکل می‌گیرد و در پایان سعی می‌شود راهبردی جهت واکنش به این داستان‌پردازی‌های تهاجمی ارائه شود.

جنگ مدرن؛ نبرد با تروریسم

نخستین بازی رایانه‌ای «دهه ۱۹۶۰ با عنوان جنگ فضایی به کلپ‌ها راه یافت» (حسینی شیروانی، ۱۳۹۴: ۱۲۴). بازی‌های دیجیتالی به‌طور گسترده‌تر «اواخر دهه ۱۹۷۰ به‌عنوان یکی از جذاب‌ترین سرگرمی‌های کودکان و نوجوانان پا به عرصه وجود گذاشتند. پیشرفت فناوری‌های نوین، هیجان و جذابیت این بازی‌ها و منفعت مالی فراوان این پدیده برای شرکت‌های سازنده، سبب شد در حدود سال ۱۹۸۶ بازی‌های رایانه‌ای به نحوی فراگیر جهان را درنوردند» (آذری، ۱۳۸۷: ۱۲۳). این صنعت چندان سودآور است که حدود ربع‌قرن «از سودی برابر ۳۳۰ میلیون دلار در ۱۹۷۹ به فروشی برابر ۲۲ میلیارد دلار در سال ۲۰۰۵ رسید» (جلالی، ۱۳۹۲: ۱۶۴). از زمان دقیق ورود بازی‌های رایانه‌ای به ایران اطلاع دقیقی در دست نیست، ولی زمان تقریبی آن، دهه شصت خورشیدی برآورد می‌شود. باین‌حال تا اواسط دهه هشتاد، این صنعت در ایران مورد توجه خاص قرار نگرفت تا «سال ۱۳۸۵ که بیانات مقام معظم رهبری و تأکید ویژه ایشان بر توجه به صنعت بازی‌های رایانه‌ای و تأثیرات آنها و لزوم شکل‌گیری سازمان‌هایی برای هماهنگی و گسترش درست این بازی‌ها، منجر به تشکیل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای [تحت نظارت وزارت فرهنگ و ارشاد] شد» (همان: ۱۶۵). چنانچه گفته شد، بازی‌های رایانه‌ای با توجه به بازه سنی مخاطب و رویکرد محتوایی، آثار نامناسبی بر رفتار و پندار نوجوانان باقی می‌گذارد؛ از جمله «تأثیر بر پرخاشگری، افت تحصیلی و سلامت جسمانی» (جدیدیان، ۱۳۹۲: ۱۳۶) و «افت و کاهش عملکرد پردازش اطلاعات» (زارع، ۱۳۹۲: ۲۸). باین‌حال فارغ از این آثار و تبعات نامطلوب، این پژوهش بر تصویرسازی‌های هنجاری سری اول دو بازی رایانه‌ای «ندای وظیفه: جنگ مدرن» (Call of Duty: Modern Warfare) و «آیین قاتل» (Assassin Creed) تمرکز دارد.

با فروپاشی اتحاد جماهیر شوروی، اسلام‌هراسی و در مراتب بعدی ایران‌هراسی در راستای غیریت‌سازی و شکل‌دهی به هویت غرب بر مبنای تقابل با «دیگری» در دستور کار طراحان رسانه‌ای و متفکران دولتی قرار گرفت. در این میان ساخت فیلم‌های سینمایی و بازی‌های رایانه‌ای از مهم‌ترین ابزارهای تهاجم فرهنگی جریان استکباری بوده است (برزگر، ۱۳۹۰: ۹۳). اگر تا پیش از آن سینمای هالیوود هدف خود را بر مبنای تخریب و چهره‌سازی منفی از آلمان نازی در دوره جنگ جهانی دوم و سپس شوروی کمونیستی در دوره جنگ سرد قرار داده بود، این بار جبهه مقاومت



در برابر صهیونیسم و امریکا را هدف فضاسازی‌های رسانه‌ای خود قرار می‌دهد و به مرور زمان با پیشرفت‌های تکنولوژیک، بازی‌های رایانه‌ای نیز در کنار آثار سینمایی و تلویزیونی به عنصری قدرتمند برای بازنمایی‌های ارزش‌مدارانه آنها بدل می‌شود. از جذاب‌ترین سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای، «مبارزه اول‌شخص» (First-person shooter) است که زیرمجموعه سبک فراگیر بازی‌های فعال (Action) قرار می‌گیرد. قواعد تعاملی بازی (Gameplay) به گونه‌ای است که بازی‌کننده فقط دست‌ها و اسلحه شخصیت اصلی را می‌بیند.

«جنگ مدرن» از محبوب‌ترین بازی‌های این سبک، در سال ۲۰۰۷ توسط شرکت اینفینیتی‌وارد (Infinity Ward) تولید شد. این بازی چهارمین نسخه مجموعه بازی‌های مشهور «ندای وظیفه» است. سه نسخه پیشین بازی به روایت بخش‌هایی از جنگ جهانی دوم می‌پرداختند، اما در این نسخه، حکایتی از آینده روایت می‌شود. «زمینه داستانی»، «شخصیت‌پردازی» و «ارزش‌گذاری»، سه مؤلفه رمزگانی است که نگارنده بر مبنای تجارب فردی از بازی‌های رایانه‌ای، آنها را به‌عنوان عناصر اصلی تشکیل‌دهنده روایت بازی ترسیم می‌کند. این مؤلفه‌ها به‌صورت متن (اعم از تصویر، صدا یا نوشتار) نشانه‌گذاری شده‌اند. برای کشف جهان مفهومی بازی باید از آنها رمززدایی شود.

۱. زمینه داستانی

زمینه داستانی شامل جغرافیای سیاسی و دوره زمانی است که داستان بازی در آن ساختار جای می‌گیرد. در این بازی، غرب آسیا شامل منطقه‌ای است که از شمال به روسیه، از جنوب به عربستان، از شرق به ایران و از غرب به عراق محدود می‌شود. داستان بازی در سال ۲۰۱۱ رخ می‌دهد. در عربستان سعودی انقلابی رخ می‌دهد. دولت سلطنتی سعودی سقوط می‌کند و دولت انقلابی مسلمان جای آن را می‌گیرد. اندکی بعد، یکی از افسران نظامی غرب‌ستیز، با کودتای نظامی، دولت منتخب مردم را ساقط می‌کند و پس از اعدام رئیس‌جمهور منتخب، قدرت را در دست می‌گیرد. از آن سو در روسیه نیز میهن‌پرستان افراطی با نیروهای وفادار به نظام فدرال روسیه در حال نبرد هستند. باتوجه به قدرت هسته‌ای روسیه و در اختیار داشتن بیش از پانزده‌هزار کلاهک هسته‌ای، غرب به قدرت یافتن روس‌های افراطی حساس می‌شود. بنابراین روس‌های رادیکال برای گسترش نفوذ خود در اروپای شرقی، تصمیم می‌گیرند توجه امریکا را از خود منحرف کنند. به همین دلیل، به اتحادی نانوشته با کودتاجیان

عربستان دست می‌یازند و با تجهیز آنان به سلاح‌های کشتار جمعی و پشتیبانی گسترده تسلیحاتی، موجب گسترش عمق نفوذ آن به عراق و یمن می‌شوند. آمریکا و بریتانیا برای جلوگیری از تقویت ائتلاف اسلام‌گرایان رادیکال و روس‌های وطن‌پرست، نیروهای ویژه خود را به منطقه گسیل می‌دارند. محل فرود چتربازان و تک‌تیراندازان نیروی دریایی آمریکا، نه لزوماً خاک عراق، بلکه مناطقی است که به جهت مرزهای جغرافیایی، جزئی از تمامیت ارضی ایران قلمداد می‌شوند. به بیان دیگر، در تصاویر نقشه، مرزهای جغرافیایی ایران و عراق محو شده و گویی نفوذ نیروهای اسلام‌گرا نه تنها به عراق و یمن، بلکه به ایران نیز سرایت کرده است. حضور نیروهای آمریکایی، گستره‌ای از کویت تا بصره و خوزستان را دربرمی‌گیرد. مراحل بازی در دو جبهه برضد دشمن گشوده می‌شود: یک جبهه در عراق برضد اسلام‌گرایان تروریست و جبهه دوم در آذربایجان و برضد روس‌های افراطی. نیروهای غرب قصد دارند با پشتیبانی از نیروهای میانه‌رو روسیه، از قدرت‌گیری افراطیان در منطقه جلوگیری کنند. در روایت بازی، گاهی شکست زمان رخ می‌دهد و بخشی از گذشته مطرح می‌شود؛ از جمله نقش روس‌های میهن‌پرست در فاجعه هسته‌ای چرنوبیل. در پایان با قتل رهبران نیروهای اسلام‌گرا و روس‌های رادیکال و همچنین خنثی‌سازی توطئه بمباران هسته‌ای اروپا توسط روس‌های افراطی، بازی با موفقیت نیروهای ویژه آمریکایی و انگلیسی به پایان می‌رسد (وب‌سایت رسمی بازی ندای وظیفه).

۲. شخصیت‌پردازی

رئیس‌جمهور منتخب دولت انقلابی عربستان، فردی به نام «یاسر الفلانی» است. افسر نظامی کودتاچی نیز «خالد الاسد» نام دارد. یاسر الفلانی مسلمانی با سوابق انقلابی و مردمی و مورد حمایت غرب است که با رویکرد غرب‌ستیز خالد الاسد مخالف است. در ادامه بازی خالد الاسد پس از بازداشت یاسر الفلانی، وی را در مسجدی اعدام می‌کند. وی پیش از اعدام، در سخنرانی بیان می‌دارد: «امروز ما به‌عنوان یک ملت واحد در مقابل خیانت و فساد به پا خاسته‌ایم. ما همگی به این مرد اعتماد کردیم که ملت بزرگ ما را به عصر جدید از موفقیت برساند، اما مانند حکومت سلطنتی قبل از انقلاب، او با غرب سازش کرده است، تنها فقط به‌خاطر خواسته‌ها و خواهش‌های نفسانی خودش. بردگی، زاییده سازش با غرب است و زمانه قدرت واقعی ما را نشان داده است. آنها از تصمیم و رأی ما آگاه هستند. بگذارید به آنها نشان دهیم که ما از



آنها نمی‌ترسیم. ما ملت واحد، فرصت و موقعیت خود را از زیر یوغ و سلطه بیگانه‌ها می‌سازیم. نیروهای نظامی ما قوی هستند و نهضت ما، نهضت عدالت است. الان که من صحبت می‌کنم، نیروهای ما به مواضع آنها در حال نزدیک شدن هستند که به وسیله این نیروها ما بار دیگر استقلال خود را به‌عنوان یک ملت واحد بازمی‌یابیم. نهضت و جهاد اصیل و شریف ما شروع شده است. همان‌گونه که آنها کشور ما را از بین بردند، ما هم کشورهایشان را از بین می‌بریم. این چگونگی شروع یک نهضت است.»

لحن و آهنگ صدای خالد الاسد بسیار شبیه لحن شورانگیز سخنرانی‌های «سیدحسن نصرالله»، دبیر کل حزب‌الله لبنان است. شخصیت دیگر این بازی رایانه‌ای، «عمران زاکایف»، کمونیست و تاجر اسلحه است که رهبری روس‌های افراطی را برعهده دارد. نام اسلامی «عمران» بر شخصیت روس، تداعیگر اتحاد روس‌های میهن‌پرست با اسلام‌گرایان است. عمران زاکایف پیش از این در سال ۱۹۹۶ هدف نیروهای بریتانیایی قرار گرفت، ولی جان سالم به در برد. او نیز در پایان این بازی مانند خالد الاسد سرانجام توسط نیروهای ویژه غربی به قتل می‌رسد (وب‌سایت رسمی بازی ندای وظیفه).

در تحلیل این شخصیت‌پردازی باید گفت یاسر الفلانی یادآور شخصیت «یاسر عرفات»، از مبارزان مشهور و محبوب جهان عرب است که سال ۱۹۸۸ رویکرد خود را از مبارزه به مذاکره تغییر داد و با پذیرش قطعنامه ۲۴۲ شورای امنیت سازمان ملل متحد، موجودیت رژیم صهیونیستی را به رسمیت شناخت. خالد الاسد هم با نام خانوادگی «اسد» اشاره به دولت سوریه دارد. گفتنی است «حافظ اسد»، رئیس‌جمهور فقید سوریه، پس از کودتا برضد رئیس‌جمهور پیشین سوریه، «نورالدین الاتاسی»، در سال ۱۹۷۱ توانست قدرت را به دست بگیرد. محتوای سخنان اسد در این بازی نیز به‌وضوح یادآور مواضع رهبران انقلاب اسلامی است. غرب‌گرایی حکومت سلطنتی پیشین و یادآوری آرمان عدالت و استقلال و ترویج جهاد، از مؤلفه‌هایی است که در کنار تهدید غرب به از بین بردن آنها که اشاره به موضع انقلاب اسلامی مبنی بر نابودی اسرائیل دارد، نشانه‌گذاری واضح از تبیین جبهه مقاومت به‌عنوان نیروی تروریستی و کودتاگر است. کاراکتر زاکایف نیز یادآور «احمد زاکایف»، از رهبران جدایی‌طلب مسلمان چچن است که از سوی دولت روسیه به اقدامات تروریستی متهم شده است. وی مدتی معاونت نخست‌وزیری دولت غیررسمی چچن را بر عهده داشت و اکنون در بریتانیا سکونت دارد.

۳. ارزش‌گذاری

نوع رفتار نیروهای دشمن در این بازی، نشانه‌گذاری هنجاری و ارزش‌گرایانه را در ذهن کاربر ایجاد می‌کند. خالد الاسد کودتاچی است که رئیس‌جمهور منتخب مردم را اعدام می‌کند. در صحنه‌های مختلف، نیروهای اسلام‌گرای پیرو الاسد در کوچه و خیابان، غیرنظامیانی را که در حال فرارند به گلوله می‌بندند. از آن سو آنها با رویکرد جهادی به مبارزه می‌پردازند؛ رویکردی که در آن شکست معنا ندارد و مرگ در راه آرمان یا پیروزی بر دشمن، هر دو سعادت است. به همین دلیل، در مرحله‌ای از بازی که در حال نبرد با نیروهای امریکایی هستند، وقتی از پیروزی ناامید می‌شوند، اقدام به انفجار بمب هسته‌ای می‌کنند که هرچند نیروهای خودی را نیز از بین می‌برد، موجب تلفات سی‌هزار نفری ارتش امریکا می‌شود. از آن سو عمران زاکایف نیز تاجر اسلحه و به‌تعبیری تاجر مرگ است. اوست که بمب هسته‌ای را در اختیار تروریست‌ها قرار می‌دهد و در فاجعه هسته‌ای چرنوبیل در زمان اتحاد جماهیر شوروی نیز نقش داشته است. در مرحله پایانی بازی، وی که بالای سر نیروهای زخمی انگلیسی می‌رسد، اقدام به شلیک تیر خلاص به آنها می‌کند. همه آنچه از رفتار رهبران و افسران دشمن در این بازی مشاهده می‌شود، نشانه‌گذاری نیروهای انقلابی، مسلمان و غرب‌ستیز به‌عنوان تروریست‌هایی خشونت‌پرور و مرگ‌آور است که به چیزی جز نابودی نمی‌اندیشند. یکی از نشانه‌گذاری‌های جالب توجه، شباهت نقش پرچم نیروهای خالد الاسد با پرچم «آخوان‌المسلمین» است که در کنار نشانه‌گذاری صوتی شباهت صدای خالد الاسد به صدای سیدحسن نصرالله، موجب می‌شود مخاطب نه‌فقط نیروهای شیعی، بلکه به‌طور کلی، نیروهای اسلام‌گرا اعم از اهل تشیع یا اهل سنت را نیروهای تروریستی تلقی کند که برای حفظ بشر، راهی جز نابودی آنها متصور نیست. این نشانه‌گذاری نه‌فقط در تصاویر و جذابیت‌های بصری، که در نوشتاری مانند متن سخنرانی خالد الاسد نیز انجام شده است. همچنین در نشانه‌گذاری صوتی، در گفت‌وگویی که میان دو تن از افسران غربی انجام می‌شود، روایت رمزگذاری شده بیان می‌شود؛ جایی که افسری می‌پرسد: «خالد الاسد کودتا کرده و شورش‌های روسیه قصد دارن یه بمب هسته‌ای براش بفرستن. حالا اینکه چرا میهن‌پرستای روسی باید یه همچین کاری بکنن خدا می‌دونه» و پاسخ می‌شوند: «خیلی ساده است: الاسد وضعیت منطقه رو به هم می‌ریزه و پاشو می‌ذاره رو دُم امریکا. اون وقت امریکا وارد عمل می‌شه و نیروهاش رو روی اونجا متمرکز می‌کنه. بعد اونا (روس‌ها) می‌تونن با خیال راحت توی اروپای شرقی، افریقا، امریکای جنوبی و خیلی جاهای دیگه فعالیت کنن، بدون اینکه نگران دخالت



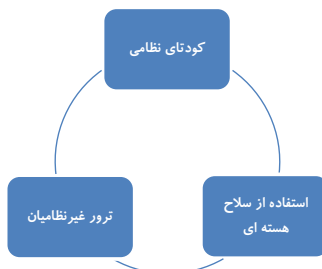
امریکا باشن» (وبسایت رسمی بازی ندای وظیفه). بدین ترتیب، ناامن‌سازی منطقه و دخالت در امور داخلی دیگر دولت‌ها، به‌مثابه امری مذموم و خلاف قواعد پذیرفته‌شده بین‌المللی تلقی می‌شود؛ حال آنکه در مراحل گوناگون بازی به حضور نیروهای نظامی غرب در غرب آسیا به‌عنوان فعالیت بشردوستانه و مصداقی از جنگ عادلانه نگریسته می‌شود و دخالت غرب در منطقه را توجیه می‌کند.

در شکل زیر، عناصر گفتمانی رمزگشایی‌شده از متن زبانی بازی که به بازنمایی هویت غرب و غیریت یا «دیگری» آن و تصویرسازی از آینده مطلوب استکبار در منطقه غرب آسیا می‌پردازند نشان داده شده‌اند.



شکل ۳: مؤلفه‌های بازی «جنگ مدرن» در رمزگان «شخصیت پردازی»

شکل ۲: مؤلفه‌های بازی «جنگ مدرن» در رمزگان «زمینه داستانی»



شکل ۴: مؤلفه‌های بازی «جنگ مدرن» در رمزگان «ارزش‌گذاری»

باتوجه به موارد فوق، اهداف سازندگان بازی «ندای وظیفه: جنگ مدرن» از بازنمایی روایت مد نظرشان از منطقه غرب آسیا و نیروهای سیاسی موجود در آن شفاف تر می‌شود. همچنین باتوجه به سال انتشار این بازی یعنی ۲۰۰۷ که یک سال پس از شکست رژیم صهیونیستی در نبرد سی‌وسه‌روزه بود، برخی اهداف روشن تر می‌شود. در این بازی، جبهه مقاومت متهم به تروریسم، کودتا برضد دولت‌های غرب‌گرای منطقه و همچنین استفاده از سلاح‌های کشتار جمعی می‌شود؛ اتهاماتی که مدت‌هاست توسط دولتمردان غربی و رسانه‌های وابسته به آنها تکرار می‌شود. آنها ایران را متهم به دخالت در امور عراق و لبنان و حزب‌الله لبنان را به عنوان نیروی تروریستی تلقی می‌کردند. بخش دیگری از بازنمایی روایت بازی، به آینده‌نگاری آنها درباره جنبش‌های آزادی‌خواهانه و استقلال‌طلبانه جهان عرب اختصاص دارد که در سال ۲۰۱۱ یعنی زمان داستان بازی، رخ دادند. مؤلفان این روایت می‌دانستند که دولت‌های استبدادی و وابسته به غرب، دیر یا زود به تنش‌های اجتماعی و اعتراض‌های عمومی گرفتار خواهند شد و ضمن اقرار به الگوگیری بیداری اسلامی از انقلاب اسلامی در حفظ استقلال و رهایی از یوغ استکبار، سعی کردند نیروهای اسلام‌گرای پیروز را جریان‌های تروریست معرفی کنند که موجب بی‌ثباتی منطقه می‌شوند. جبهه مقاومت و نیروهای استکبارستیز به عنوان جریانی معرفی می‌شوند که در جنگ داخلی در کشورهایی که دچار این اعتراض‌ها و شورش‌ها می‌شوند، به غیرنظامیان رحم نمی‌کنند و با گسترش نفوذ نظامی خود در غرب آسیا، منطقه را به ناامنی می‌کشاند و ویرانی و کشتار منطقه حاصل گسترش نفوذ استراتژیک اسلام‌گرایانی است که با میهن‌پرستان روسی که درصدد احیای عظمت و شکوه دوران پیش از فروپاشی شوروی هستند، متحد شده‌اند. نکته جالب اینکه محل انفجار بمب هسته‌ای در بازی، در خاک ایران قرار دارد و این برای آن است که ایران هراسی و تلاش برای تلقی ایران به عنوان قدرتی که درصدد دستیابی به سلاح‌های کشتار جمعی و بمب هسته‌ای است در ناخودآگاه مخاطب نقش ببندد. موارد دیگری نیز از تخریب وجهه جمهوری اسلامی ایران در این بازنمایی‌ها مشخص می‌شود. برای مثال، کودتا برضد اولین رئیس‌جمهور پس از انقلاب و مجازات او به دلیل گرایش به غرب، اشاره ظریفی به ابوالحسن بنی‌صدر، اولین رئیس‌جمهور پس از انقلاب اسلامی دارد که توسط مجلسی که در اختیار نیروهای مکتبی بود، عزل و سپس به دامان غرب پناهنده شد. این نشانه‌ها در حالی است که از قضا در سیر حوادث پس از بیداری اسلامی، این نیروهای سکولار و غرب‌گرا بودند که در مصر اقدام به کودتا دست زدند و دولت منتخب



اسلام‌گرا از جریان اخوان المسلمین را به روشی غیرمردم‌سالار ساقط کردند. همچنین در جریان جنگ داخلی سوریه نیز جبهه مقاومت در کنار دولت روسیه در حال مبارزه با تروریست‌هاست و این جریان‌های تکفیری مستظهر به پشتیبانی لجستیک و سیاسی غرب هستند که ضمن قتل‌عام و اسارت غیرنظامیان، موجب آوارگی و ویرانی شده‌اند. اما طراحان بازی با زیرکی از سال‌ها پیش، ایران و جریان‌های اسلام‌گرای منطقه را در کنار روسیه که به مخالفت با سیاست‌های منطقه‌ای غرب پرداخته است، به‌عنوان محور شرارت و عامل ناامنی معرفی می‌کنند.

آیین شیعه؛ مذهب ترور

یکی دیگر از بازی‌های رایانه‌ای محبوب در سبک هیجانی اول‌شخص، سری بازی‌های «آیین قاتل» است که اولین نسخه آن در سال ۲۰۰۷ از سوی کمپانی یوبیسافت (Ubisoft) که از حرفه‌ای‌ترین شرکت‌های تولید بازی‌های رایانه‌ای است، به بازار عرضه شد. گرافیک بسیار جذاب، تصویرپردازی‌های بسیار واقع‌گرایانه و گزینه‌های متنوع کاربر در انتخاب روش‌ها و ابزارهای بازی، از دلایل محبوبیت فراگیر این بازی بوده است. در این بازی نیز مانند بازی قبل، کاربر در نقش اصلی و پیش‌برنده بازی ظاهر می‌شود و با بهره‌مندی از وسایط و تکنیک‌های متفاوت، به حذف دشمنان و کسب اهدافش اقدام می‌کند. اما در تکنیک نشانه‌گذاری، برخلاف بازی قبل که به رمزگذاری مؤلفه‌های گفتمانی در آینده می‌پرداخت، این‌بار قصد بازنمایی روایتی تاریخی از گذشته را دارد؛ روایتی که از قضا محل پرسش‌های گوناگونی قرار می‌گیرد.

۱. زمینه داستانی

داستان بازی در سال ۱۱۹۱ میلادی رخ می‌دهد؛ قرن دوازدهم، زمانی که سومین دوره جنگ‌های صلیبی میان مسیحیان و مسلمانان در جریان است. گروه «حشاشین» یا «اسماعیلیون» که از فرقه‌های مذهبی شیعه هستند، قصد دارند با ترور سردمداران و بزرگان دولت‌های مسلمان و مسیحی حاضر در منطقه، آتش این جنگ را خاموش کنند. محدوده بازی در شهرهای «اورشلیم» (بیت‌المقدس)، «عکا» (شهری در مناطق اشغالی) و «دمشق» (پایتخت سوریه) قرار دارد. در این بازی اورشلیم شهری است که ساکنانش، هم مسیحی و هم مسلمان هستند. عکا در اختیار مسیحیان و دمشق در اختیار مسلمانان است. کاربر که در نقش یکی از اعضای اصلی گروه ترور یا همان

اسماعیلیون است، به فرمان رهبر خود، در هر مرحله اقدام به ترور یکی از قدرتمندان یا دولتمردان مسلمان یا مسیحی می‌کند. هدف کاربر آن است که با قتل آنها، به جنگ‌های صلیبی که سرزمین‌های مقدس را تکه‌پاره کرده، خاتمه دهد و به باغ عدن (استعاره از بهشت) دست یابد، غافل از آنکه رهبر حشاشین با دستور ترور بزرگان، در واقع قصد حذف رقیبان و افزایش قدرت خود را دارد و اعضای گروه، تنها به‌مثابه ابزار قدرت‌نمایی او هستند. در این بازی، اسماعیلیون همواره جدا از مردم می‌زیند. نشانه‌گذاری دیگر، نقش‌بندی نام امیرالمؤمنین علی (ع) در پرچم اسماعیلیون است تا بازنمایی آنها به‌عنوان شیعیان را تسهیل کند (وبسایت رسمی بازی آیین قاتل). حضور محسوس مسیحیان در بیت‌المقدس، نشانه‌گذاری مبنی بر حقانیت اصالت غیراسلامی این شهر و سرزمین فلسطین است. محل استقرار اسماعیلیون و رهبر آنها نیز قلعه‌ای در قله‌ای است که اشاره به قلعه «الموت»، مقر اسماعیلیون در ایران دارد. در واقع ایجاد پیوند میان جغرافیای سیاسی منطقه آسیای غربی به‌عنوان پایگاه تولید خشونت و پرورش تروریسم و همچنین اشاره ظریف به ایران به‌عنوان پناهگاه اسماعیلیان، از رمزگشایی‌های این بخش است.

۲. شخصیت پردازی

شخصیت اصلی بازی، فردی به نام «الطائر بن الاحد» به معنای پرنده فرزند هیچ‌کس است. پوشش او لباسی تمام‌قد سفید مانند کفن است و چهره او نیز به‌سختی هویدا است؛ زیرا آن را با آوردن بخشی از پوشش بر سرش، مخفی ساخته است. وی تیغی در آستین پنهان دارد که به‌وسیله آن به ترور مخالفان و دشمنانش می‌پردازد. او در مخفی‌کاری خبره است. چنان در میان مردم کوچه و بازار راه می‌رود که او را نمی‌شناسند. شخصیت دیگر بازی «المعلم»، رهبر حشاشین با چهره‌ای موجه و محاسن سفید است. وی به الطائر می‌گوید: «به این لیست نگاه کن. نه نام در آن وجود دارد که باید حذف شوند؛ مردانی که طاعون جنگ را ساخته‌اند. قدرت و نفوذ آنها زمین را فاسد کرده و به جنگ‌های صلیبی ادامه داده است. آنها را بیاب و بکش. با این کار، بذره‌های صلح را در منطقه خواهی کاشت». شخصیت محوری دیگر که هرچند حضور چندان محسوسی ندارد، در فرایند پایان‌بندی داستان بازی، نقش مهمی ایفا می‌کند، «روبرت دسیبل»، از فرماندهان مسیحی است که در مرحله پایانی بازی قصد دارد لشکرهای مسلمان و مسیحی را برای نابودی حشاشین متحد کند که به دستور المعلم توسط الطائر به

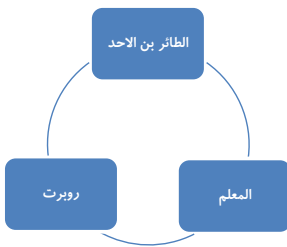


قتل می‌رسد. روبرت در لحظات پایانی عمر، ضمن گفت‌وگو با الطائر، وی را از مقاصد شوم المعلم مبنی بر حذف رقیبان درون منطقه‌ای آگاه می‌کند. الطائر به محل استقرار المعلم می‌رود و پس از گفت‌وگویی با وی، او را به قتل می‌رساند. گفت‌وگوی پایانی الطائر شنیدنی است: «آیا تو چیزی برای آموختن به ما داری یا ما را به‌سوی نابودی راهنمایی می‌کنی؟» (وب‌سایت رسمی بازی آیین قاتل). معنای نام شخصیت اصلی یعنی پرنده، نشانه‌گذاری بر عقیده شیعیان مبنی بر پرواز به‌سوی حق در ازای عمل به دستورهای آیین و در این مورد قتل مخالفان است: یادآوری عقیده شهادت. مشخص نبودن نام پدر و حتی چهره او و مخفی بودن از انظار عمومی، استعاره‌ای درباره حضور امام غایب در میان جماعت است که در روایات شیعی و اسلامی بارها به آن اشاره شده است. نام کاراکتر معلم نیز یادآور وجهه عالمان اسلامی است که آموزه‌های دینی را در جوامع اسلامی ترویج می‌دادند.

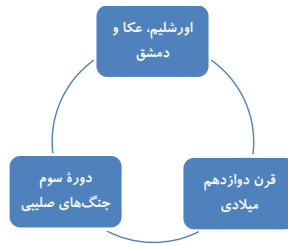
۳. ارزش‌گذاری

نوع بازنمایی رفتار شخصیت اصلی بازی به‌عنوان مبارز شیعه اسماعیلی که اقدام به ترور مخالفانش می‌کند، تصویرسازی مشخص از نمایش مذهب تشیع به‌عنوان آیینی خشونت‌پرور است. ارزش‌گذاری دیگر اینکه اقدامات تروریستی الطائر در شهرهای عکا، دمشق و اورشلیم عمدتاً در انظار عمومی رخ می‌دهند و اجرای فرمان قتل و سپس درگیری با نیروهای نظامی و نگهبانان و تعقیب‌و‌گریز وی در سطح شهر، موجب ایجاد رعب و وحشت در میان مردم می‌شود. نشانه دیگر مبنی بر غیرمردمی بودن مبارزان مسلمانی است که قصد مقابله با اهداف غرب را دارند. از سوی دیگر، فریفتن این مبارزان از سوی رهبر مذهبی‌شان یعنی المعلم به وعده خیالی بهشت، از دیگر مظاهری است که آموزه‌های شهادت و سعادت را نوعی فریب‌کاری عنوان می‌کند؛ به‌خصوص در صحنه‌هایی از بازی، الطائر در مکان‌هایی زیبا و مشحون از درختان و سبزه‌زارهای زیبا قرار می‌گیرد و زنانی زیبارو (استعاره از حوریان بهشتی) نیز در مقابلش قرار دارند، ولی به محض اینکه به‌سوی حوریان می‌رود از بین می‌روند و وی می‌فهمد که اینها سرابی بیش نیست (همان).

بر مبنای آنچه از رمزگان بازی آیین قاتل در سطور پیش بیان شد، می‌توان مؤلفه‌های گفتمانی برآمده از این رمزگان را که در پی بازنمایی چهره مبارزان شیعه و مذهب تشیع به‌عنوان آیین مبارزه‌جو و جنگ‌طلب است استخراج کرد.



شکل ۶: مؤلفه‌های بازی «آیین قاتل» در رمزگان «شخصیت پردازی»



شکل ۵: مؤلفه‌های بازی «آیین قاتل» در رمزگان «زمینه داستانی»



شکل ۷: مؤلفه‌های بازی «آیین قاتل» در رمزگان ارزش‌گذاری»

مطابق آنچه بیان شد، قرائت متن نشانه‌گذاری شده بازی آیین قاتل به بازنمایی روایتی می‌انجامد که به‌صراحت سعی در تخطئه آموزه‌های اساسی شیعیان دارد. مفهوم انتظار منجی با تصویرپردازی از تصورات شیعیان درباره ظاهر وی، تخریب می‌شود. عقیده شیعیان و حتی بخش‌های مهمی از اعتقادات اهل سنت درباره امام دوازدهم (عج) انسانی است عادل و عالم که صلح و سعادت را برای بشر به ارمغان می‌آورد. اما در این بازی، تصورات مسلمانان از ظواهر و شمایل منجی را در شخصیت اصلی بازنمایی می‌کند. چنان‌که می‌دانیم، بخش‌هایی از اهل سنت معتقدند هنوز امام عصر (عج) متولد نشده، ولی فردی از نسل پیامبر (ص) است، و این در مشخص نبودن نام پدر شخصیت اصلی بازی خودنمایی می‌کند. از سوی دیگر، مخفی بودن

و ناشناخته بودن او، اشاره به غیبت امام عصر (عج) از چشم ظاهرین عموم دارد و پوشش تمام‌قد سفید او نیز از رنگ مورد علاقهٔ مسلمانان بهره‌برداری شده است. طراحان داستان بازی با زیرکی پس از این نشانه‌گذاری‌های ظاهری، به ذهنیت‌دهی به مخاطب از این شخصیت می‌پردازند. وی تروریستی است که به دلیل عقاید مذهبی و ایدئولوژیک، اقدام به قتل و حذف مخالفانش می‌کند. حتی لباس سفید شبیه کفن وی استعاره از آن است که او سفیر مرگ است، نه پیام‌آور صلح. از سوی دیگر، بازی آموزهٔ شهادت را مورد هجوم قرار داده است. طی بازی، المعلم که نمادی از رهبر مذهبی شیعه است، پیروانش را به وعدهٔ خیالی بهشت و حوریانش می‌فریبد و آنها را روانهٔ میدان‌های نبرد با دشمن می‌کند؛ ولی باطن امر از آن حکایت دارد که مقصود اصلی رهبران مذهبی، حذف رقیبان منطقه‌ای و به دست گرفتن قدرت برتر در سرزمین‌های اسلامی است. در جایی از داستان بازی، الطائر طی نامه‌ای به فرزندش با ابراز پشیمانی از ساده‌لوحی و فریفته شدن توسط آموزه‌های دینی می‌نویسد: «وقتی جوان بودم، آن قدر احمق بودم که باور داشتم آیین ما می‌تواند پایان این نبردها را به ارمغان آورد. هیچ افتخاری بالاتر از تلاش برای کشف حقیقت نیست». به این ترتیب ضمن تخریب آموزهٔ اصلی تشیع مبنی بر اینکه ظهور منجی و حکومت دادگستر او منجر به پایان جنگ و جنایت در جهان می‌شود، آموزه‌های دینی تهی از حقیقت، و رهبران مذهبی تشیع فریب‌کار، قدرت‌طلب و جنگجو معرفی می‌شوند. زمان انتشار این بازی نیز در سال ۲۰۰۷ و یک سال پس از شکست بزرگ رژیم صهیونیستی از مجاهدان شیعهٔ حزب‌الله لبنان است. پس لازم است با نشانه‌گذاری جهاد و انتظار، ذهنیت کاربران از حقانیت چنین عقایدی تهی شود تا در آیندهٔ بلندمدت راحت‌تر بتوان منافع منطقه‌ای غرب را پیش برد.

راهبرد

باتوجه به آنچه بیان شد، راهبرد جبههٔ فرهنگی انقلاب اسلامی در قبال این تهدیدات چگونه باید باشد؟ جهت تبیین استراتژی مناسب در مقابله با این معضل، می‌باید ابتدا موقعیت محیطی و وضعیت درونی سیستم بررسی شود. در وضعیت محیطی چنان‌که گفته شد، شاهد فروش بالای بازی‌های رایانه‌ای کشورهای صنعتی و توسعه یافتهٔ بلوک غرب (به‌خصوص امریکا و ژاپن) هستیم که بر مبنای اصول اقتصاد آزاد، تنها به کسب سود و افزایش قدرت تجاری خویش می‌اندیشند. از سوی دیگر هرچند در غرب نیز



رده‌بندی سنی جهت تفکیک بازی‌هایی که برای سنین پایین نامناسب هستند وجود دارد، اولاً «رده‌بندی‌های موجود در جهان متناسب با فرهنگ و هویت کاربر ایرانی نیست و عواملی مانند مذهب، پوشش و امثالهم را شامل نمی‌شود؛ ثانیاً کاربران ایرانی به سبب عدم اطلاع‌رسانی و آگاهی‌بخشی درباره این رده‌بندی‌ها از سویی و باز بودن دست مخاطب در خرید تعداد زیادی بازی به دلیل پایین بودن قیمت نسخه کپی‌شده بازی‌های وارداتی از سوی دیگر، بازی متناسب با گروه سنی خود را دریافت نمی‌کنند» (جلالی، ۱۳۹۲: ۱۷۹). باتوجه‌به این نکات، وضعیت محیطی جبهه فرهنگی انقلاب در برابر مسئله بازی‌های رایانه‌ای، نه فقط فرصت‌زا نیست، بلکه کاملاً تهدیدآمیز است. در بررسی وضعیت درونی، عمده مراکز حاکمیتی فعالیت بسیار اندکی در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای داشته‌اند. در بخش خصوصی نیز «حدود پنجاه شرکت کوچک و متوسط در زمینه تولید بازی‌های رایانه‌ای فعال هستند» (وبسایت رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای). اما نکته مهم اینکه «بازی‌های تولیدشده توسط این شرکت‌ها در بیشتر موارد به توصیه و سفارش سازمان‌های دولتی بوده است و از میان این شرکت‌ها نیز تعدادی که تمرکز اصلی و تخصصی فعالیت خود را بر ساخت بازی‌های رایانه‌ای گذاشته‌اند، اندک است و فعالیت اصلی آنها در دیگر حوزه‌های فناوری اطلاعات مانند تولید نرم‌افزار، پویانمایی و طراحی گرافیکی است» (جلالی، ۱۳۹۲: ۱۷۵).

در آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در داخل می‌توان موارد متعددی را برشمرد. بعضی از این موارد مرتبط با فقدان توانمندی‌های لازم در تولیدکنندگان است و مواردی نیز شامل نحوه توزیع و اتصال تولیدات به بدنه اجتماعی کاربران و بازار بازی‌های رایانه‌ای است. بعضی از مهم‌ترین مشکلات درون‌سیستمی جریان داخلی در مسئله تولید بازی‌های رایانه‌ای عبارت‌اند از: ضعف در تولید محتوای بومی، ضعف بنیة مالی شرکت‌ها، ضعف سواد رسانه‌ای بازی‌سازان، ضعف در جذب نیروی انسانی متخصص، فقدان نظام مناسب توزیع، قیمت پایین بازی‌های خارجی به دلیل فقدان قانون کپی‌رایت (جوهری، ۱۳۹۴، ۱۳۲).

باتوجه‌به موارد فوق، وضعیت درونی تولیدکنندگان داخلی که لزوماً هم نمی‌توان همه آنها را عضوی از جبهه فرهنگی انقلاب اسلامی تلقی کرد، ضعف مالی، ضعف تکنولوژیک و نبود محتوای جذاب در مقابله با محیط مهاجم خارجی است. بنابراین وضعیت درونی، حاکی از ضعف توانمندی‌ها، منابع و نیروی انسانی لازم در این امر است. باتوجه‌به محیط تهدیدآمیز بازی‌های رایانه‌ای و قدرت تکنولوژیک و رسانه‌ای



جریان غرب در این تهاجم فکری و فرهنگی، می‌باید در این زمینه استراتژی دفاعی اتخاذ کرد. در این راستا ابتدا باید انسجام مدیریتی در بین نیروهای همسو و متعهد ایجاد شود. موازی‌کاری و پراکنده‌کاری از آفات مدیریتی است که امروزه در این زمینه وجود دارد. برای این کار می‌توان به تقویت کارگروه بازی و سرگرمی الکترونیک در شورای عالی اطلاع‌رسانی همت گماشت. این کارگروه به‌واسطه مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال و همچنین باتوجه‌به شناخت و آگاهی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مقدمات ارتباط‌گیری مؤثر با نخبگان و متخصصان بازی‌های رایانه‌ای در بخش خصوصی را فراهم آورد. لازم است با گفت‌وگوهای اقناعی، توانمندی‌های متعدد و نیروهای انسانی متخصص در یک راستای مشخص و مطابق با اسناد بالادستی در زمینه فرهنگ اسلامی و ایرانی به کار گرفته شوند. به همین دلیل، ارتباط مناسب با فعالان بخش خصوصی در این زمینه اهمیت بسیاری دارد. اگر به جای تولید بازی‌های ضعیف، کوچک و کم‌بازده، توانمندی‌های کشور در حوزه تولید بازی‌های رایانه‌ای مطابق با اهداف عالی و آرمان‌های انقلاب اسلامی به چند پروژه معدود ولی مهم اختصاص یابد، می‌توان امیدوار به تولید بازی‌هایی بود که هرچند به فراگیری و گسترده‌گی بازی‌های رقیب نباشد، بتواند در هژمون غالب و فضای تسلط محتوای تهاجمی دشمن خدشه وارد کند. باتوجه‌به فضای تخصصی جبهه مقاومت و جریان استکبار در نبردهای منطقه‌ای، لازم است پروژه‌های باکیفیت و جذابی در راستای تثبیت هویت انقلابی و غرب‌ستیز به‌عنوان راه نجات امت اسلامی از سیطره استکبار کلید بخورد. تولید بازی‌های رایانه‌ای باتوجه‌به مضامین جذاب نبرد مدافعان حرم با نیروهای تکفیری و باتوجه‌به زمینه داستانی غنی و موقعیت جغرافیای سیاسی جذاب منطقه عراق و سوریه می‌تواند راهبرد خوبی برای این مسئله باشد. نکته مهم دیگر آن است که از پیوند وثیق صنعت بازی‌های رایانه‌ای با رسانه سینما و تلویزیون غافل نباشیم. در شرایطی که به جهت وضعیت محیطی و فقدان توانایی کافی در سیستم، مجبور به اتخاذ استراتژی دفاعی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای هستیم، با تکیه بر توانایی‌ها، نیروی انسانی نخبه و حرفه‌ای و مخاطب بومی سینما و تلویزیون می‌توان بخشی از این خلأ را جبران کرد. نباید فراموش کرد که بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای غربی با الهام از داستان‌های تلویزیونی و فیلم‌های سینمایی ساخته شده‌اند و برخی از فیلم‌های سینمایی نیز پس از فراگیر شدن و محبوبیت بالای یک بازی رایانه‌ای براساس داستان‌های آن بازی‌ها روی پرده رفتند. بنابراین باتوجه‌به مخاطب ایرانی

سینما و صداوسیما می‌باید از این ابزار رسانه‌ای نهایت استفاده را کرد؛ بدین ترتیب که با ساخت سریال، فیلم سینمایی و مهم‌تر از این دو، فیلم‌های مستند قوی و جذاب، علاوه بر تبیین درستی راهبرد سیاسی نظام در پیگیری آرمان‌های استکبارستیزانه انقلاب اسلامی در منطقه، توطئه‌ها و فضا سازی‌های دشمن در تهاجم رسانه‌ای‌اش را خنثی کنیم. در این میان، منابع مادی و انسانی «سازمان هنری-رسانه‌ای اوج» می‌تواند به‌خوبی راهبرد دفاعی کشور در حوزه بازی‌های رایانه‌ای را تقویت کند و با پخش آثار تقابلی و روشنگر در صداوسیما که مخاطب عام و بیشتری نسبت به مخاطب خاص و نسبتاً اندک سینما دارد، می‌توان بخشی از تهاجم رسانه‌ای غرب در تخریب سیاست‌های منطقه‌ای جمهوری اسلامی را پاسخ داد.

منابع فارسی

- آذری، سعید (تابستان ۱۳۸۷). «بازی‌های رایانه‌ای و خشونت»، فصلنامه پژوهش و سنجش، ش ۵۴.
- آسابرگر، آرتور (۱۳۸۶). نقد فرهنگی، ترجمه حمیرا مشیرزاده، تهران، نشر باز.
- برزگر، ابراهیم (بهار ۱۳۹۰). «جنگ نرم: بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل»، فصلنامه مطالعات قدرت نرم، ش ۱.
- جدیدیان، احمدعلی (تابستان ۱۳۹۲). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن و راهبردی بر زمان واکنش انتخابی و پاسخ تکانشی دانش‌آموزان دبیرستانی»، فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، س ۳، ش ۴.
- جلال‌زاده، بهاره (پاییز ۱۳۸۸). «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای؛ مطالعه موردی بازی رایانه‌ای عملیات ویژه ۸۵»، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، ش ۷.
- جلالی، یاسر (بهار ۱۳۹۲). «وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان، سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست‌اندرکار»، فصلنامه مطالعات راهبردی سیاست‌گذاری عمومی، ش ۱۰.
- جواهری، جواد (تابستان ۱۳۹۴). «آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران با رویکردی سیستمی»، فصلنامه راهبرد فرهنگ، ش ۳۰.
- چندلر، دانیل (۱۳۹۴). مبانی نشانه‌شناسی، ترجمه مهدی پارسا، تهران، نشر سوره مهر.
- حسینی بیدخت، محسن (بهار ۱۳۹۳). «واکاوی نقش توسعه مؤسسات آموزش عالی در قبال فرهنگ و تهاجم فرهنگی»، فصلنامه مطالعات توسعه اجتماعی ایران، س ۶، ش ۲.
- حسینی شیروانی، میرسعید (بهار ۱۳۹۴). «رابطه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با وضعیت



- تحصیلی دانش‌آموزان دختره دوره متوسطه شهر بابل»، فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، س ۵، ش ۳.
- خاک‌زاد شاهان‌دشتی، غلامرضا (فروردین ۱۳۹۱). «بازی‌های رایانه‌ای: ابزار قدرت نرم»، ماهنامه پرسمان، ش ۱۱۱.
- رازی‌زاده، علی (پاییز ۱۳۹۴). «بازی‌های رایانه‌ای و امکان انتخاب گزینه‌های اخلاقی»، فصلنامه پژوهش‌نامه اخلاق، ش ۲۹.
- زارع، حسین (بهار و تابستان ۱۳۹۲). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان»، فصلنامه تفکر و کودک، س ۴، ش ۱.
- سجودی، فرزانه (۱۳۹۰). نشانه‌شناسی فرهنگی، تهران، نشر علم.
- سیدامامی، کاووس (۱۳۸۷). پژوهش در علوم سیاسی، تهران، انتشارات دانشگاه امام صادق (ع).
- فرمانبر، ربیع‌الله (پاییز ۱۳۹۲). «ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری در دانش‌آموزان راهنمایی شهر رشت»، فصلنامه آموزش بهداشت و ارتقای سلامت، ش ۳.
- فلاح، وحید (تابستان ۱۳۹۲). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای غیربومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان»، فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، س ۳، ش ۴.
- مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (۱۳۹۴). گزارش نمای باز (شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران).
- مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۸۹). نظریه‌های رسانه، اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی، تهران، نشر همشهری.
- وبسایت رسمی بنیاد حفظ و نشر آثار حضرت آیت‌الله خامنه‌ای (www.khamenei.ir).
- وبسایت رسمی بازی آیین قاتل (www.assassinscreed.wikia.com).
- وبسایت رسمی بازی ندای وظیفه (www.callofduty.wikia.com).
- وبسایت رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (www.ircg.ir).
- هال، استوارت (۱۳۷۸). رمزگذاری و رمزگشایی، ترجمه حمیرا مشیرزاده، تهران، نشر آینده پویان.
- _____ (۱۳۹۳). معنا، فرهنگ و زندگی اجتماعی، ترجمه احمد گل‌محمدی، تهران، نشر نی.
- یمینی فیروز، مینا (تابستان و پاییز ۱۳۹۵). «نقش بازی‌های رایانه‌ای در رواج عناصر زبانی بیگانه»، فصلنامه مدیریت اطلاعات، ش ۳ و ۴.



پروفیسر شگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی