



Newsgame vs. Fake News: A Case Study of Breaking Harmony Square

Esmail Afghahi¹

1. Assistant Professor, Department of Communications, Research Center for Culture, Art & Communication, Tehran, Iran. E-mail: eafghahi@yahoo.com

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received: February 9, 2024

Received in revised form: May 29, 2024

Accepted: August 27, 2024

Published online: December 15, 2024

Keywords:

Digital Game,
Newsgame,
Fakenews,
Misinformation,
Breaking Harmony Square.

ABSTRACT

Objective: With the aim of providing a solution to deal with false information and fake news in social networks, this research investigated one of the popular news games in this field called "Breaking Harmony Square" news game. The game is based on the idea that by exposing players to "small doses" of political misinformation, they can be immunized against conspiracy fantasies, thereby helping them build "antibodies" to deal with the "fake news" in the real world.

Methods: The research method used is a case study. In this research, the various dimensions of the Harmony Square news game are examined in depth; for this purpose, according to the case study research method, four steps were carried out for the in-depth understanding of a case.

Results: the five concepts of trolling, enhancing the illusion of free access, emotional language, conspiracy theory and polarization have been the focus of game developers in all stages of the game. The findings show that the five concepts of trolling, artificial enhancement of access, emotional language, conspiracy theory and polarization have been the focus of developers. People who played Square Harmony rated manipulated social media posts using the above techniques as less credible after playing the game, became more confident in their ability to identify such content, and were less willing to share such content to Share on their social networks.

Conclusions: These findings emphasize the potential of games with social impact as an effective approach to deal with misleading, fake or manipulative content in the social network space. According to the results of this research, it seems that this claim can be considered important and confirm the hypothesis that "news games will become an important part of the future of journalism or not, it is a matter of will rather than technology". According to Bogost's claims and the results of his research, the lack of attention to the development of news games in the last decade shows that despite the advancement of media technologies, there is no will necessary for the growth and development of news games.

The hypothesis "news game is a necessity for portraying and discourse in the future media industry, especially news media" is also worth pondering because the Harmony Square game showed how important awareness and news literacy is for citizens to play their positive role in democratic societies and their correct decision-making are vital in political participation, and not paying attention to them will not only lead to the mushroom growth of fake news, but parallel to them, conspiracy theories are another pole of disagreement and They will cause conflict in society. Finally, the hypothesis that "news game like journalism can benefit the people and serve democracy" is confirmed by relying on the game investigated in this research. Considering the main idea of this research and the experimental and media awareness approaches with the focus on interactive media, it is clear that the whole news game is a service to democracy and even in line with theories such as Habermas's public sphere can be considered as a knowledgeable influence of interactive media on democracy.

Cite this article: Afghahi, E. (2024). Newsgame vs. Fake News: A Case Study of Breaking Harmony Square. *News Science*, 2024 (3), 1-20. DOI: <http://doi.org/10.22034/lrsi.2024.442510.1170>

© The Author(s).

DOI : <http://doi.org/10.22034/lrsi.2024.442510.1170>



EXTENDED ABSTRACT

Newsgame vs. Fake News: A Case Study of Breaking Harmony Square

Esmail Afghahi¹ 

1. Assistant Professor, Department of Communications, Research Center for Culture, Art & Communication, Tehran, Iran. E-mail: eafghahi@yahoo.com

Interduction:

The news game not only in scientific and industrial media circles in Iran but also in the world has not been able to achieve the position that was expected in the first decade of the 21st century. Various factors play a role in the failure of this research and industrial field, the main of which is probably related to the characteristics of the news. The importance of freshness of news and its short life span have made the news game unable to achieve significant success due to it. This has caused the number of news games that have been produced and published to be very few. This situation also shows a research gap, and therefore, researchers can adopt new perspectives and assumptions for the development of this field by examining the various aspects of the existing literature in the field of news games.

With the aim of providing a solution to deal with false information and fake news in social networks, this research investigated one of the popular news games in this field called "Breaking Harmony Square" news game. The game is based on the idea that by exposing players to "small doses" of political misinformation, they can be immunized against conspiracy fantasies, thereby helping them build "antibodies" to deal with the "fake news" in the real world.

Methods:

The research method used is a case study. In this research, the various dimensions of the Harmony Square news game are examined in depth; for this purpose, according to the case study research method, four steps were carried out for the in-depth understanding of a case.

After stating the problem and choosing the case; Research background and planning for field operations were investigated. The third step is collecting data and organizing them. During the interpretation and analysis of the data, the researcher focused on the Harmony Square news game. By directly observing the documents and reports of the game, various social, economic and cultural factors that probably affected the case are revealed. In other words, this game is placed in the core of an inner circle, and the surrounding circles are the social, economic and cultural fields that surround this game. The last step is to compile the report.

Results:

The findings show that the five concepts of trolling, enhancing the illusion of free access, emotional language, conspiracy theory and polarization have been the focus of game developers in all stages of the game. People who played Square Harmony rated manipulated social media posts using the above techniques as less credible after playing the game, became more confident in their ability to identify such content, and were less willing to share such content to Share on their social networks.

The findings show that the five concepts of trolling, artificial enhancement of access, emotional language, conspiracy theory and polarization have been the focus of developers.

Conclusions:

These findings emphasize the potential of games with social impact as an effective approach to deal with misleading, fake or manipulative content in the social network space.

Political ideology did not interact with the learning effect provided by Harmony Square, meaning that the game was effective in teaching manipulation techniques to both liberals and conservatives. The finding that intervention can be effective across party lines is particularly important given the polarization of the US media landscape, but also the term "fake news" itself is very important.

According to the results of this research, it seems that this claim can be considered important and confirm the hypothesis that "news games will become an important part of the future of journalism or not, it is a matter of will rather than technology". According to Bogost's claims and the results of his research, the lack of attention to the development of news games in the last decade shows that despite the advancement of media technologies, there is no will necessary for the growth and development of news games.

The hypothesis "news game is a necessity for portraying and discourse in the future media industry, especially news media" is also worth pondering because the Harmony Square game showed how important awareness and news literacy is for citizens to play their positive role in democratic societies and their correct decision-making are vital in political participation, and not paying attention to them will not only lead to the mushroom growth of fake news, but parallel to them, conspiracy theories are another pole of disagreement and They will cause conflict in society.

In confirmation of this hypothesis that "news game, an example of the future of digital games; not in terms of technology but in terms of its role and influence in culture"; it should be said that culture means content. Therefore, the impact of news games as a multimedia content is certain, which has a functional and central impact on the field of culture. But the point here is how much of the serious games can be as a news game. Due to the nature of news that has the property of being outdated, the decision about which events will become a news game is the main key to planning a news game in the field of culture. This was well demonstrated by the researched game, which, considering the importance of citizens' role-playing in political and social processes and participations such as elections, choosing the event is the main subject.

Finally, the hypothesis that "news game like journalism can benefit the people and serve democracy" is confirmed by relying on the game investigated in this research. Considering the main idea of this research and the experimental and media awareness approaches with the focus on interactive media, it is clear that the whole news game is a service to democracy and even in line with theories such as Habermas's public sphere can be considered as a knowledgeable influence of interactive media on democracy.

Author Contributions

All authors contributed equally to the conceptualization of the article and writing of the original and subsequent drafts.

Data Availability Statement

Data available on request from the authors.

Acknowledgements

The authors would like to thank anonymous reviewers.

Ethical considerations

Not applicable.

Funding

Not applicable.

Conflict of interest

The authors declare no conflict of interest.





بازی خبری در مقابله با اخبار جعلی (مطالعه موردی: «هارمونی اسکوتر»)

اسماعیل افقهی^۱

۱. استادیار پژوهشکده ارتباطات؛ پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، تهران، ایران. رایانامه: eafghahi@yahoo.com

اطلاعات مقاله	چکیده
<p>نوع مقاله: مقاله پژوهشی</p> <p>تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۱/۲۰</p> <p>تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۳/۹</p> <p>تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۶/۵</p> <p>تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۹/۲۵</p> <p>کلیدواژه‌ها: بازی دیجیتال، بازی خبری، اخبار جعلی، اطلاعات نادرست، بازی هارمونی اسکوتر.</p>	<p>هدف: این تحقیق با هدف ارائه راهکار برای مقابله با اطلاعات نادرست و اخبار جعلی در شبکه‌های اجتماعی، به بررسی یکی از بازی‌های خبری مطرح در این حوزه با نام بازی خبری بریکینگ هارمونی اسکوتر پرداخت. این بازی مبتنی بر این ایده است که می‌توان با قرار دادن بازیکنان در معرض «دوزهای کوچک» اطلاعات نادرست سیاسی، آنها را در برابر فانتزی‌های توطئه‌آمیز واکسینه کرد و در نتیجه به آنها کمک کرد تا «پادتن‌هایی» بسازند تا با «اخبار جعلی» دنیای واقعی مبارزه کنند.</p> <p>روش: روش تحقیق مورد استفاده در این پژوهش مطالعه موردی است؛ بدین منظور از چهار مرحله این روش برای درک و فهم عمیق بازی خبری مورد بررسی بهره بردیم.</p> <p>یافته‌ها: پنج مفهوم ترول کردن، تقویت مصنوعی دسترسی، زبان عاطفی، تئوری توطئه و دو قطبی کردن مورد تمرکز توسعه‌دهندگان بوده‌اند. همچنین، افرادی که اسکوتر هارمونی را بازی می‌کردند پست‌های رسانه‌های اجتماعی دستکاری شده را که از تکنیک‌های بالا استفاده می‌کردند پس از بازی کمتر قابل اعتماد ارزیابی کردند، به توانایی خود در شناسایی چنین محتوایی اطمینان بیشتری حاصل کردند و تمایلی نداشتند که چنین محتوایی را در شبکه‌های اجتماعی خود به اشتراک بگذارند.</p> <p>نتیجه‌گیری: این یافته‌ها به پتانسیل بازی‌های با تأثیر اجتماعی به‌عنوان رویکردی مؤثر برای مقابله با محتوای گمراه‌کننده، جعلی یا دستکاری‌کننده در فضای شبکه‌های اجتماعی تأکید می‌کند.</p>

استناد: افقهی، اسماعیل (۱۴۰۳). بازی خبری در مقابله با اخبار جعلی: مطالعه موردی هارمونی اسکوتر. علوم خبری، ۱۴۰۳، (۳)، ۲۰-۱. DOI: http://doi.org/10.22034/Irsi.2024.442510.1170



© نویسندگان.

مقدمه

امروزه کاربرد انواع تاکتیک‌های رسانه‌ای در تولید محتوا از قبیل حذف، کلی‌بافی، زمان‌بندی، قطره چکانی، نشت هدایت شونده، دورغ بزرگ یا استفاده از دروغ محض، سانسور، دست‌چین کردن پیام، درشت‌نمایی پیام، تحریف، مبالغه، دستکاری آماری، واکنش زنجیره‌ای، نقل پیام از منابع ناشناخته و مبهم، اختفاء یک منبع غیر مؤثق در پشت یک منبع مؤثق، استناد و استشهادهای پیام به منبع مورد وثوق گیرنده پیام، نخبه‌سازی و استفاده از آنها در رسانه‌ها، منبع نقاب‌دار، مجاری مخفی، اقدام از طریق مجاری دوگانه، تظاهر به بی‌طرفی، تغییر معنا یا معنای مجازی و ... (اسدی و ضیایی، ۱۳۹۴، ص ۹۶) اهمیت راستی‌آزمایی محتوا از طریق درگیر کردن تجربی مخاطب با محتوای رسانه‌های تعاملی از جمله بازی‌های خبری را افزایش داده است. اما بازی خبری نه تنها در محافل علمی و صنعتی رسانه در ایران بلکه در دنیا نتوانسته است به جایگاهی که در دهه اول قرن بیست و یکم انتظار می‌رفت، دست یابد. عوامل مختلفی در عدم موفقیت این حوزه تحقیقی و صنعتی نقش دارند که اصلی‌ترین آنها احتمالاً به ویژگی‌های خبر مربوط می‌شود. اصل تازگی خبر و طول عمر کوتاه آن باعث شده است تا بازی خبری نیز متأثر از آن نتواند موفقیت قابل توجهی کسب نماید؛ همین امر باعث شده است تا تعداد بازی‌های خبری که تاکنون تولید و منتشر شده‌اند انگشت‌شمار باشند و به نسبت تحقیقات مرتبط با آنها نیز کم باشد. همین وضعیت خلأ تحقیقی در این حوزه را نشان می‌دهد و لذا پژوهش‌گران می‌توانند با بررسی ابعاد مختلف ادبیات موجود در عرصه بازی خبری چشم‌اندازها و فرضیات جدیدی را برای توسعه این حوزه اتخاذ کنند.

رویدادهای جدی اخیر، مانند همه‌گیری ویروس کرونا و درگیری‌های جنگی در اوکراین و غزه به میزان قابل توجهی میزان اخبار جعلی را در فضای آنلاین افزایش داده است. این اخبار به رادیکالیزه شدن جامعه کمک می‌کند، رژیم‌های دموکراتیک را بی‌ثبات می‌کند و می‌تواند منجر به خشونت و آسیب به سلامت و دارایی شود. مؤثرترین رویکرد برای مقابله با اخبار جعلی، پیشگیری و آموزش مرتبط با آن است. سیستم آموزشی فعلی برای این چالش‌ها آماده نیست، به همین دلیل است که توجه روزافزون به راه‌حل‌های جایگزین مانند یادگیری مبتنی بر بازی می‌شود. یادگیری مبتنی بر بازی، کسب دانش و مهارت‌های جدید را به روشی سرگرم‌کننده و در عین حال مؤثر امکان‌پذیر می‌کند (پومیچال^۱ و ترینکا^۲، ۲۰۲۳، ص ۵۵).

پس یکی از مواردی که بازی خبری می‌تواند برای رفع آن ورود کند مقابله با اخبار و اطلاعات نادرستی است که در فضای مجازی شایع می‌شود و علاوه بر بحث سواد رسانه‌ای، یکی از راه‌هایی که از دید آموزشی برای مقابله با اخبار جعلی می‌تواند مطرح شود بازی خبری است. در سال ۲۰۱۹ بازی به نام «هارمونی اسکوئر»^۳ توسط توسعه‌دهندگان بازی‌های جدی و پژوهش‌گران دانشگاه کمبریج انگلستان با همکاری نهادهای علمی و سیاسی انگلستان و آمریکا تولید و عرضه شده است که مورد اقبال نیز قرار گرفته است.

خالقان این بازی آن را یک بازی آنلاین کوتاه و رایگان با رویکرد اجتماعی برای مقابله با اخبار جعلی در زمان انتخابات سیاسی معرفی می‌کنند؛ آنها از این بازی به تلقیح^۴ برای مقابله با ویروسی همچون اطلاعات نادرست سیاسی تعبیر می‌کنند. هدف از این بازی به گفته سازندگان کشف تاکتیک‌ها و تکنیک‌های دستکاری است که تولیدکنندگان اخبار جعلی برای گمراه کردن مخاطبان خود، جذب دنبال‌کننده و بهره‌گیری از تنش‌های اجتماعی برای رسیدن به یک هدف سیاسی استفاده می‌کنند. آنها اظهار می‌کنند که فضای بازی بگونه‌ای است که فعالیت نادرست بازیکن باعث می‌شود که عرصه آرام دموکراسی وارد تنش شود و غوغا سالاری حاکم شود. آنها تأکید دارند که در این بازی، فرد یاد می‌گیرد که چگونه اطلاعات نادرست در عرصه سیاسی تولید و پخش می‌شود.

1. Pomichal
2. Trnka
3. Harmony Square
4. Inoculation

سازندگان عنوان می‌کنند که نکته جالب توجه بازی «هارمونی اسکوتر» این است که بازیکن در شروع بازی به عنوان سردستهٔ پخش اطلاعات نادرست گماشته می‌شود تا با ایجاد اختلاف نظرها در جامعه و قراردادن اعضای شبکه‌های اجتماعی در مقابل هم، وضعیت حاضر را به چالش بکشاند و دنبال‌کنندگان و لایک‌های فراوانی برای مطرح شدن جذب نماید. از بخش‌های قابل توجه در این بازی می‌توان به اشتراک پست‌های طنزآمیز اعضا در یک شبکه اجتماعی خیالی اشاره کرد؛ همچنین مانند خبرگزاری‌ها و سایت‌های خبری، تیتراهای طنزآمیز خبری در یک نوار خبری^۱ در بالای صفحه نمایش، نشان داده می‌شوند. در نهایت، فعالیت نادرست بازیکن باعث می‌شود که جامعه از حالت منظم و هماهنگی که در ابتدای بازی برخوردار بود به یک مرکز هرج و مرج تبدیل شود. توسعه‌دهندگان این بازی معتقدند بخاطر اغتشاشات سال ۲۰۲۰ که مرتبط با انتساب ریاست جمهور جدید ایالات متحده آمریکا در کاخ سفید به وقوع پیوست می‌تواند حائز اهمیت باشد.

در این تحقیق بازی خبری را به عنوان یکی از راهکارهای مقابله با اخبار جعلی بویژه برای مطالعه مسائل اجتماعی و سیاسی مورد بررسی قرار می‌دهیم. در این راستا بازی «هارمونی اسکوتر» را بدلیل اینکه مورد استقبال اهالی فن قرار گرفته و نسبت به سایر بازی‌های خبری مانند «خبر بد»^۲ از شهرت بیشتری برخوردار است برای مطالعه انتخاب کردیم. همچنین به ایدهٔ اصلی این بازی هم توجه خواهیم کرد که می‌توان با قرار دادن بازیکنان در معرض «دوزهای کوچک» اطلاعات نادرست سیاسی، آنها را در برابر توهم توطئه‌آمیز واکسینه کرد و در نتیجه به آنها کمک کرد تا «پادتن‌هایی» بسازند تا با «اخبار جعلی» دنیای واقعی مبارزه کنند.

پیشینه پژوهش

جستجوی پایگاه‌های اطلاعاتی و منابع علمی در داخل کشور نشان می‌دهد که تاکنون تحقیقی با این رویکرد انجام نشده است که بخواهد با استفاده از بازی‌های خبری راه‌کارهای مقابله با اخبار جعلی ارائه دهد. حتی دربارهٔ بازی خبری تاکنون فقط یک تحقیق انجام شده است که در آن با عنوان «بازی خبری و جنگ نرم» پیش‌بینی شده که بین سال‌های ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۴ این نوع بازی‌ها ۱۰ درصد رشد داشته باشند. آنها بیان کردند که با درک تأثیر بازی‌های خبری، به ویژه از منظر ایدئولوژیکی که گاه شباهت‌هایی به «بازی‌های ممنوعه» می‌یابند، شناخت دقیق بازی خبری، مفهوم، انواع، نحوه طراحی، چالش‌ها و خطوط قرمز در این نوع بازی به ویژه از دریچه «جنگ نرم» ضرورت دارد (سلطانی فر و همکاران، ۱۳۹۲، ص ۱۷۱). در خارج از کشور نیز اکثر تحقیقات با این موضوع بیشتر روی آموزش روزنامه‌نگاری متمرکز شده‌اند. برای مثال، در مطالعهٔ تجربی در مورد بازی خبری در یکی از دانشگاه‌های فنلاند در سال‌های ۲۰۱۵ و ۲۰۱۷ داده‌ها شامل مطالب جدید و سایر مطالب تولید شده توسط دانشجویان، بازخورد دانشجویان در مورد دوره آموزشی و مشاهدات معلمان در طول دوره مورد بررسی قرار گرفت. تجزیه و تحلیل نشان داد که چگونه تولید بازی جدید در زمینه آموزش عالی ممکن است تجربیات یادگیری مبتنی بر پروژه را تقویت کند، چیزی که در آموزش روزنامه‌نگاری سنتی نسبتاً نادر بوده است. این مطالعه نشان می‌دهد که چگونه همکاری بین رشته‌ای و پروژه‌محور مبتنی بر بازی دیجیتال ممکن است برای آموزش روزنامه‌نگاری مفید باشد (سیتونن^۳ و دیگران، ۲۰۱۹، ص ۱۴۲). در تازه‌ترین تحقیق که توسط پومیچتال و ترینکا (۲۰۲۳) انجام شده است بازی «مرا دنبال کن»^۴ که هدف آن توسعه مهارت‌های تفکر انتقادی در زمینه مقابله با اخبار جعلی است، مورد بررسی قرار گرفت. نتایج نشان می‌دهد که اگرچه هیچ پیشرفت آماری قابل توجهی در

1. News Ticker
2. Badnews
3. Siitonen
4. Follow me

توانایی دانش‌آموزان در تشخیص اخبار جعلی بدست نیامد اما دانش‌آموزان به طور طبیعی نسبت به اطلاعات شک دارند. همچنین، آنها با وجود نگرش‌های متفاوت نسبت به موضوعات مختلف، احتمال وجود دارد که هر لحظه هر نوع خبری را غیرقابل اعتماد بدانند.

مرور ادبیات

دیکشنری آکسفورد گزارش‌های نادرست وبسایت‌ها از رویدادها را خبر جعلی می‌نامد. همچنین توضیح می‌دهد که اخبار جعلی باعث ایجاد سردرگمی عمومی در مورد رویدادهای جاری می‌شود. می‌توان گفت که خبر جعلی، خبری است که در ماهیت خود دچار تحریف شده و از بستر اصلی خود جدا افتاده و لذا نامعتبر است. آنچه اخبار جعلی را از گزارش‌های خبری صرفاً دروغ جدا می‌کند قصد فریب است (گریفندر^۱ و دیگران، ۱۴۰۰، ص ۱۸). آلکوت^۲ و گنتزکف^۳ در مقاله‌شان که در سال ۲۰۱۷ منتشر شد اخبار جعلی را به شش دسته اشتباهات غیرعمدی گزارش^۴، شایعاتی که منبع خبری خاصی ندارند^۵، تئوری‌های توطئه^۶، طنزی که بعید به نظر می‌رسد به اشتباه به عنوان واقعی تعبیر شود^۷، اظهارات نادرست سیاستمداران^۸ و گزارش‌های کج یا گمراه‌کننده که کاملاً نادرست نیستند^۹ دسته‌بندی می‌کند.

بارسلی^{۱۰} (۲۰۱۸) نیز دسته‌بندی سه‌گانه اخبار جعلی قابل فروش^{۱۱}، اخبار جعلی دارای دستور کار^{۱۲} و اخبار جعلی هجویه^{۱۳} ارائه کرده است. به گفته اکستروم، لويس^{۱۴} و وستلوند (۲۰۲۰) و سایر اندیشمندان ژورنالیسم، واقعیت آن است که اخبار جعلی در سال‌های اخیر نقش برجسته اجتماعی و اقتدار ژورنالیسم را به چالش کشیده‌اند.

اخبار جعلی از آن جهت که قادر هستند تا آگاهی مخاطبان را تغییر دهند به چالشی برای جوامع جدید تبدیل شده‌اند؛ چراکه در جوامع دموکراتیک خبر نقش فوق‌العاده مهمی را ایفا می‌کند. آلن دوباتن (۱۳۹۷) در کتابش عنوان می‌کند که هگل، فیلسوف معتبر قرن نوزدهم، معتقد بود جوامع وقتی مدرن می‌شوند که خبر به‌عنوان منبع محوری ما برای هدایت و معیار قدرت جایگزین مذهب شود. در جوامع با اقتصاد توسعه یافته، خبر اکنون همان جایگاه قدرتی را به خود اختصاص داده که پیش‌تر در اختیار مذهب بود.

مک‌برایر^{۱۵} (۲۰۲۱) نیز در کتابش با عنوان «فراتر از اخبار جعلی: کشف حقیقت در جهان اشتباه‌پراکنی»^{۱۶} چهار دلیل برای اهمیت قاتل شدن برای اخبار جعلی عنوان می‌کند. نخست اینکه، اهمیت ندادن به این موضوع برای هر فردی که تلاش می‌کند بفهمد به چه چیزهایی باید باور داشته باشد، بد است. ما با بحران دانش روبه‌رو هستیم. یک بحران معرفتی که باعث می‌شود به سختی

1. Greifender
2. Allcot
3. Gentzkow
4. Unintentional reporting mistakes
5. rumors that do not originate from a particular news article
6. Conspiracy theories
7. satire that is unlikely to be misconstrued as factual
8. false statements by politicians
9. reports that are slanted or misleading but not outright false
10. Barclay
11. Mercenary Fake News
12. Fake News with an Agenda
13. Satirical Fake News
14. Lewis
15. McBrayer
16. Beyond fake news: finding the truth in a world of misinformation

بدانیم به چه اعتماد کنیم و چه چیزی حقیقت دارد. تا جایی که به باور داشتن به حقیقت اهمیت می‌دهید، باید نگران بحران فعلی نیز شد.

دوم، این فقط حقیقت نیست که قربانی اخبار جعلی می‌شود. انسان‌های واقعی هستند که قربانی می‌شوند. برای مثال، اخیراً بعد از انتشار شایعه‌هایی در رسانه‌های اجتماعی دربارهٔ ربودن کودکان توسط مردی کولی با یک ون سفیدرنگ، بارها به اجتماع کولی‌ها در فرانسه حمله شد. پلیس فرانسه در پاسخ به این اقدامات در توئیتر با رنگ درشت و قرمز نوشت: اخبار جعلی.

سوم، فقط دیگران نیستند که از اخبار جعلی آسیب می‌بینند. این اخبار به ما هم صدمه می‌زند. برای مثال، شواهد کافی وجود دارد که نشان می‌دهد اشتباه‌پراکنی در زمینه پزشکی و سلامت در صفحات وب و شبکه‌های اجتماعی، اثرات نامطلوبی روی سلامتی مردم دارد. همه‌گیری ویروس کرونا به وضوح نشان داد که نباید هر چه را که در جلسات مطبوعاتی می‌شنویم یا آن‌لاین می‌خوانیم باور کنیم.

یکی از راه‌کارهای مقابله با این کارکردهای اطلاعات نادرست و اخبار جعلی می‌تواند بازی دیجیتالی جدی عرصه رسانه و روزنامه‌نگاری باشد که بازی خبری خوانده می‌شود.

بازی‌های دیجیتالی از حوزه‌های مطالعاتی رسانه و مطالعات فرهنگی است و با توجه به تأثیری که در جوامع آکادمیک و جامعه داشته‌اند، حوزه‌ای بین رشته‌ای تحت عنوان مطالعات بازی ایجاد شده است که به مطالعات تحلیلی بازی‌ها و بویژه بررسی طراحی بازی، بازیگران و نقش آنها در جامعه و فرهنگ می‌پردازد. این مطالعات همانند مطالعات تلویزیون، فیلم و ... که به تأثیر این رسانه‌ها بر مخاطبان می‌پردازند، تأثیر بازی‌ها بر مخاطبان، فرهنگ و جامعه را مورد تحلیل قرار می‌دهد. این بازی‌ها بیش از یک دهه است که به یکی از سرگرمی‌های اصلی کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان تبدیل شده است. گردش مالی بالای صنعت بازی و آثار روانی و اجتماعی گسترده آن، توجه بسیاری از محققان، سیاستمداران و والدین را به خود جلب کرده است (کوثری و همکاران، ۱۳۹۳، ص ۱۵).

بازی خبری شاخه‌ای از «بازی‌های جدی» یا بازی‌هایی است که با اهداف دیگری غیر از سرگرمی ناب ساخته می‌شوند. در حالی که از اوایل سال ۲۰۰۱ بازی‌های خبری وجود داشته است، توسعه این بازی‌ها هنوز هم تبدیل به یک پایه اصلی مباحث روزنامه‌نگاری نشده است. علاقه رسانه‌های غربی مانند فاینانشیال تایمز^۱ به بازی‌ها بخشی از تجدید حیات محبوبیت و توسعه بازی‌های خبری است. این ژانر از بازی‌ها با استفاده از اصول روزنامه‌نگاری، کاربران را در مورد موضوعات مرتبط با اخبار، با گشت و گذار در شرایط پیچیده یا سیستم‌هایی که توضیح آنها بدون تجربه دست اول دشوار است، مطلع می‌کند.

تاکنون تعاریف متعددی از بازی خبری شده است. ایان بوگوست^۲ استاد دپارتمان رسانه در دانشگاه جورجیای آمریکا، بازی خبری را اثری مشترک بین روزنامه‌نگاری و بازی‌های ویدیویی تعریف می‌کند. میگوئیل سیکارت، استاد دانشگاه آی تی کپنهاک نیز بازی خبری را آن نوع از بازی می‌داند که از رسانه برای شرکت در گفتگوی عمومی بهره می‌برد. وی همچنین عنوان می‌کند که بازی خبری، ژانر تدوین شده از بازی‌های سیاسی و جدی است که در ارتباط با خبری خاص ساخته می‌شود.

فوکسمن^۳ (۲۰۱۵) در مقاله‌اش نوید داد در حالی که بازی‌ها، بازی‌های ویدیویی و اخبار تاریخچه طولانی‌ای دارند، ما خود را در لحظه‌ای هیجان‌انگیز می‌بینیم که استراتژی‌ها و تلاش‌های خبرسازان برای تعامل بازیگونه با کاربران در حال مشاهده مزایایی

1. Financial Times
2. Ian Bogost
3. Foxman

است. برای اتاق‌های خبری دیجیتالی که قبلاً بر اساس فناوری‌ها و شیوه‌های مشابه طراحان بازی ساخته شده‌اند، رویکرد بازیگانه جذاب به نظر می‌رسد.

در واقع، بازی خبری ابزاری برای شکل دادن به فضای عمومی برای گفتگوی عمومی درباره موضوعی خاص است. می‌توان گفت وقتی سازمان‌ها از بازی استفاده می‌کنند به آن بازی‌سازی یا بازی‌وارسازی^۱ می‌گویند و وقتی سازمان‌های خبری از بازی استفاده می‌کنند تحت عنوان بازی خبری از آن یاد می‌شود.

از نظر سیکارت (۲۰۰۹)، بازی‌های خبری زیرمجموعه‌ای از بازی‌های سیاسی هستند که هدف اصلی آنها انتقال خبری سیاسی نیست، بلکه شبیه‌سازی جنبه‌هایی از بازی مرتبط با مخاطبی خاص است. این شبیه‌سازی لزوماً سیاسی نیست. او در این مقاله همچنین تأکید می‌کند که بازی‌های خبری اهداف سیاسی و خط مشی مطبوعاتی دارند، ولی این دو به عنوان فضایی باز برای گفتگو ارائه می‌شوند. بازی‌های سیاسی برای پارتیزان‌ها و بازی‌های خبری برای شهروندان جذاب است. بازی‌های خبری نباید از نظر ایدئولوژیکی بی‌طرف باشند. این بازی‌ها مانند هر نوع گفتمان دیگری که عموم را مخاطب قرار می‌دهد، هدفی دارد که به عنوان یک حقیقت نمایش داده نمی‌شود و معمولاً به صورت یک عقیده نمود پیدا می‌کند و همچنین می‌نویسد:

بازی خبری خط‌مشی مطبوعاتی را به سازوکار قوانین تبدیل می‌کند. بازی‌های خبری معمولاً بیشتر سیستم درونی خود را به نمایش می‌گذارند، آنها نیازمند بازیکنانی متفکر هستند که بتوانند معنای سازوکار و قوانین بازی را درک کنند. بازی‌های خبری برای جذب و کمک به این بازیکنان یا از سازوکار خودارجاعی استفاده می‌کنند یا سازوکاری را ارائه می‌دهند که برای شکستن انتظار بازیکن طراحی شده‌اند. نکته کلیدی در طراحی بازی خبری، نه تنها تبدیل خبر به بازی بلکه کمک به بازیکنان در درک خط‌مشی مطبوعاتی است.

چارچوب نظری

در بحث‌های تئوریک، نظریات مرتبط با بازی خبری که از ایده‌های آن پشتیبانی می‌کنند، نظریات خدمات عمومی رسانه، طرح ذهنی گریبر و نظریه جامعه شبکه‌ای کاستلز هستند. نظریه خدمات عمومی رسانه از این بعد مدنظر قرار می‌گیرد که بازی خبری از برای دموکراسی است و خدمت عمومی به شهروندان و نه مصرف‌کنندگان ارائه می‌کند. نظریه طرح ذهنی نیز از این بابت که بر اساس این نظریه افراد از طرح ذهنی برای پردازش گزارش‌های خبری رسانه‌ها استفاده می‌کنند، لذا رسانه‌ها قادر هستند با سرخ‌دهی به مخاطبان، در طرح ذهنی آن اثر بگذارند؛ بازی خبری نیز قادر است با فضا‌سازی به همراه تصاویر و دیگر عناصر در طول بازی همین سرخ‌دهی را انجام دهد و کاربر بصورت فعال این سرخ‌دهی را دنبال کرده و در نهایت به شکل اقناعی اثر لازم را پذیرا شود.

نظریه شبکه مبتنی بر این فرض است که میان اجزای مختلف جامعه در سطح خرد و کلان، شبکه‌های تعاملی وجود دارند که از طریق به هم پیوستن این شبکه‌های تعاملی و کارکردهایی که دارند، حفظ اعضای جامعه میسر می‌شود. کاستلز و ییژگی‌های اصلی جامعه شبکه‌ای را بیش از هر چیز در قالب متغیرهای اقتصادی و بازار متجلی می‌داند. از قبیل اقتصاد اطلاعات، اقتصاد جهانی، روابط شغلی و ظهور قطب‌های متمایل. البته وی از فرهنگ واقعیت مجازی، سیاست بر بال رسانه و زمان بی‌زمان و

فضای جریان‌ها نیز صحبت به میان می‌آورد. مهم‌تر اینکه از نظر وی، به واسطه این تغییرات، در جامعه اطلاعاتی، جامعه مدنی تضعیف شده و از هم گسسته می‌شود. چرا که بین منطق اعمال قدرت در شبکه جهانی و منطق ارتباط در جوامع و فرهنگ‌های خاص پیوستگی و استمرار وجود ندارد؛ بنابراین افراد حول اصول اجماع اشتراکی، هویت‌های دفاعی را بازسازی می‌نمایند و تضادی میان جریان‌های ناشناخته (جهانی) و هویت‌های منزوی (خاص‌گرا) شکل می‌گیرد. آنچه که در شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های جدی دیجیتال همچون بازی خبری «هارمونی اسکوئر» رخ می‌دهد با این نظریه مرتبط است.

چندین فرضیه برای بازی خبری می‌توان متصور بود که بررسی آنها می‌تواند چشم‌انداز آینده این حوزه را مشخص کند.

(الف) بازی خبری به بخشی مهم از آینده روزنامه‌نگاری تبدیل شود یا نشود، موضوع اراده است تا فناوری؛

(ب) بازی خبری برای به تصویر کشیدن و گفتمان در صنعت آینده رسانه بویژه رسانه خبری، یک اجبار است؛

(پ) بازی خبری، نه از لحاظ تکنولوژی بلکه از لحاظ نقش و تأثیر آن در فرهنگ، نمونه‌ای از آینده بازی‌های دیجیتال است؛

(ت) بازی خبری همانند روزنامه‌نگاری می‌تواند به سود مردم باشد و در خدمت دموکراسی باشد.

اگر فرضیات بالا مورد تأیید قرار گیرند مسلماً در آینده از بازی خبری بیشتر یاد می‌کنیم. در همین ارتباط اخیراً بوگوست در مقاله‌اش عنوان کرده است که بازی‌های خبری جدیدی منتشر می‌شوند و با توجه به جذابیت آنها و سوژه‌های جالبی که دارند مورد توجه قرار می‌گیرند اما در کل، بازی خبری آنطور که باید و شاید هنوز توسط سازمان‌های خبری و سایر نهادهای مرتبط جدی گرفته نشده است و اهمیت آن درک نشده است. وی اعتقاد دارد که بازگشت به بازی خبری اجتناب‌ناپذیر است. همکاران او در پروژه‌هایی بازی‌های خبری را با کارتون‌های سیاسی^۱ مقایسه کرده‌اند و به این نتیجه رسیده‌اند که بازی خبری نسبت به کارتون سیاسی می‌تواند تأثیرگذاری بیشتری داشته و متقاعدکننده‌تر باشد.

کارشناسان و پژوهشگران حوزه بازی خبری بر این اعتقاد هستند که علارغم اینکه بازی خبری باعث تقویت جنبه‌های مختلف روزنامه‌نگاری و گزارش‌های خبری می‌شود اما سه مانع و چالش اصلی پیش‌روی شکوفایی آن وجود دارد: سرعت زیاد انتشار اخبار، عدم درک ویژگی‌های بلاغی بازی‌ها به عنوان رسانه و تحول سواد بازی که توسط جریان‌های اجتماعی و سیاست شکل گرفته است.

روش تحقیق

در صورتی که پژوهشگر درباره یک «مورد» از جنبه‌های بی‌شمار به بررسی بپردازد از روش مطالعه موردی استفاده می‌کند. بررسی «مورد» می‌تواند از نظر زمانی و مکانی محدود شود. لذا، «مورد» می‌تواند یک «واحد» یا «سیستم» با حد و مرز مشخص و متشکل از عناصر و عوامل متعدد و مرتبط به هم باشد. هدف کلی در هر مطالعه موردی مشاهده تفصیلی ابعاد مورد بررسی و تفسیر مشاهده‌ها از دیدگاه کل‌نگر است. لذا، مطالعه موردی معمولاً در زمره روش‌های کیفی دسته‌بندی می‌شود. زیرا، این روش با تأکید بر فرایندها و درک و تفسیر آنها انجام می‌شود. به عبارت دیگر، انجام مطالعه موردی جنبه مطالعه اکتشافی دارد نه تأییدی. مطالعه موردی برای دو منظور استفاده می‌شود؛ برای آموزش کاربردی و مطالعه عمقی یک مورد (بازرگان، ۱۳۹۱، ص ۸۵). در این تحقیق مطالعه عمقی یک مورد مدنظر است. به عبارت دیگر، در این پژوهش ابعاد مختلف بازی خبری هارمونی

اسکوتر بصورت عمقی مورد بررسی قرار می‌گیرد؛ برای این منظور، برطبق روش تحقیق مطالعه موردی برای درک عمقی یک مورد، چهار مرحله به انجام می‌رسد.

پس از بیان مسئله و انتخاب مورد؛ به بررسی پیشینه تحقیق و برنامه‌ریزی برای انجام عملیات میدانی پرداخته می‌شود. در داخل کشور صرفاً یک تحقیق با موضوع بازی خبری انجام شده است که چندان با رویکرد این تحقیق تطابق ندارد. بر اساس جستجوی محقق، در منابع انگلیسی با موضوع بازی خبری مواردی یافت شدند که از بین آنها مقاله روزنیک ۱ و ون دن لیندن ۲ (۲۰۲۰) با عنوان «هارمونی اسکوتر؛ بازی‌ای که در برابر اطلاعات غلط سیاسی واکسینه می‌کند»^۳ با موضوع این تحقیق دقیقاً مرتبط است. آنها به این نتیجه رسیدند که این بازی مقاومت روانی در برابر تکنیک‌های دستکاری که معمولاً در اطلاعات نادرست سیاسی استفاده می‌شود را ایجاد می‌کند؛ بازیکنان مورد آزمایش اذعان می‌کنند که وقتی از محتوای رسانه‌های اجتماعی از سراسر جهان پس از انجام این بازی استفاده می‌کنند تکنیک‌های مورد استفاده توسط آنها به‌طور قابل توجهی کمتر قابل اعتماد بنظر می‌آیند. آنها به توانایی خود در شناسایی چنین محتوایی اطمینان بیشتری کسب کردند و کمتر احتمالاً به اشتراک‌گذاری آنها با دیگران می‌پردازند. تفاوت این تحقیق با پژوهش حاضر در این است که تحقیق قبلی از روش مصاحبه و قرار دادن گروه‌های آزمایش بهره برده است ولی در این مقاله ساختار بازی و نحوه تأثیرگذاری آن بر بازیکنان بر مبنای سؤالات «چگونگی» و «چرایی» مورد بررسی قرار می‌دهیم.

مرحله سوم گردآوری داده‌ها و سازماندهی آنها است. در جریان تفسیر و تحلیل داده‌ها تمرکز پژوهشگر بر «بازی خبری هارمونی اسکوتر» متمرکز شده و با مشاهده مستقیم، اسناد و مدارک و گزارش‌های بازی عوامل گوناگون اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی که احتمالاً بر مورد اثر گذارده است نمایان می‌شود. به عبارت دیگر، این بازی در هسته اصلی یک دایره درونی قرار می‌گیرد و دوایر اطراف آن زمینه‌های اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی است که این بازی را احاطه می‌کند. مرحله آخر تدوین گزارش است.

یافته‌ها

شروع بازی به این شکل است که شهردار شهر از یک پروژه عمومی جدید و عجیب خبر می‌دهد. پارکی مجلل مخصوص حیوانات خانگی به بهره‌برداری می‌رسد. بازیکنان شایعه می‌کنند که این کار هدر دادن پول است. بنابراین، با کمک برخی از فعالان شبکه‌های اجتماعی که به صورت آنلاین ملاقات کرده‌اند، علیه آن اقدام در رسانه‌های اجتماعی مبارزه می‌کنند. بازیکنان با پست‌های هیجان‌انگیز شروع می‌کنند: «اخبار فوری: ظالمنه! شهر، حیوانات خانگی را به بچه‌های ما اولویت می‌دهد!» و میم‌های خنده‌دار به دنبال آن به اشتراک گذاشته می‌شوند. بازیکنان به‌زودی سراغ تصاویر پزشکی می‌روند تا به نظر برسد که شهردار بخشی از «فرقه فوق سری پرستش گربه» است. بازیکنان دنبال کنندگان خود را تحریک می‌کنند تا اقدامات خشونت‌آمیز انجام دهند. در پارک حیوان خانگی بازیکنان یاد می‌گیرند که به مهاجمان اطلاعات نادرست تبدیل شوند. بازی آنلاین رایگان ۱۵ دقیقه‌ای، هنر تاریک انتشار دروغ آنلاین را بررسی می‌کند. بازیکنان برای اشتیاق پست‌های خود و قابلیت اشتراک‌گذاری میم‌های

1. Roizenbeek
2. Van der Linden
3. Breaking *Harmony Square*: A game that “inoculates” against political misinformation

خود امتیاز می‌گیرند. سرگرم کننده خوبی است، با فیلمنامه‌ای شوخ و سبک سایبرپانک ۱ آینده‌نگر. این بازی در چهار مرحله انجام می‌شود و هر مرحله به عملکرد مختلفی از کمپین اخبار جعلی تمرکز دارد. در واقع هدف بازی شناسایی، درک، افشا و مقابله با فعالیت‌های تبلیغاتی و اطلاعات نادرست دولتی و غیردولتی خارجی است.

بخشی از ادعاهای بازی بصورت زیر مطرح شده است:

«می‌بینی؟ فقط با ارسال یک نظر افراطی، مردم را وادار کردید تا بر اساس احساسات عمل کنند. شما آنها را مجبور کردید فکر کنند که نظرات شما نماینده گروه وسیع‌تری از ساکنان میدان هارمونی (جامعه هماهنگ و معقول) است. ما این را «طعمه خشم» می‌نامیم.»

با مشاهده مستقیم محقق و تجربه بازی توسط وی، همچنین مطالعه و تحلیل اسناد و مدارک مربوط به بازی و گزارش‌هایی که در منابع مختلف و اشخاص متخصص درباره ساختار، محتوا و نحوه تأثیرگذاری این بازی برای مقابله با اخبار جعلی و اطلاعات نادرست منتشر شده است، و صفحات نقد و بررسی بازی‌های ویدیویی یافته‌ها بصورت کدها و مفاهیم در جداول زیر ارائه می‌شوند.

جدول ۱. کدها مستخرج از بررسی بازی خبری هارمونی اسکوتر

ردیف	کدها
۱	بازی خبری هارمونی اسکوتر بر اساس رویکرد آژانس امنیت سایبری و زیرساخت وزارت امنیت داخلی ایالات متحده برای درک دخالت خارجی در انتخابات تولید شده است.
۲	هارمونی اسکوتر یک بازی تعاملی با تأثیر اجتماعی در مورد اطلاعات غلط انتخاباتی است.
۳	هدف قرار دادن موضوعات تفرقه افکن همراستا با سناریوهای «ترولینگ» و «احساسات» در جامعه است که در آن بازیکنان یاد می‌گیرند چگونه تبدیل یک موضوع ظاهراً خنثی به یک بحث داغ و قطبی را تشخیص دهند.
۴	تقویت و تحریف گفتگو (سناریوی «تقویت» که در آن بازیکنان یاد می‌گیرند که چگونه از ربات‌ها و اکانت‌های جعلی می‌توان برای تقویت دسترسی به محتوای دستکاری استفاده کرد)
۵	هدف این بازی افشای تاکتیک‌ها و تکنیک‌های دستکاری است که تولیدکنندگان اخبار جعلی برای گمراه کردن مخاطبان خود، ایجاد و برای سوء استفاده از تنش‌های اجتماعی برای رسیدن به یک هدف سیاسی استفاده می‌کنند.
۶	با وارد کردن مکالمه به دنیای واقعی و سناریوی «تشدید» که در آن بازیکنان یاد می‌گیرند که چگونه بحث‌های آنلاین را به عمل در دنیای واقعی تبدیل کنند)
۷	محیط این بازی مکانی آرام است که ساکنان آن وسواس سالمی نسبت به دموکراسی دارند.
۸	در شروع بازی، بازیکنان به عنوان مدیر ارشد اطلاعات نادرست استخدام می‌شوند.
۹	کار آنها این است که با دامن زدن به اختلافات داخلی و قرار دادن ساکنان آن در مقابل یکدیگر، وضعیت معتدل جامعه را خراب کنند و تا جایی که می‌توانند «لایک» جمع آوری کنند.
۱۰	برای ارائه دوزهای ضعیف «ویروس» اطلاعاتی، هارمونی اسکوتر در طول بازی از طنز استفاده می‌کند.
۱۱	گذشته از افزایش ارزش سرگرمی بازی، استفاده از شوخ طبعی مقاومت در برابر اطلاعات نادرست را کاهش می‌دهد.
۱۲	بازیکنان می‌توانند پیام‌های طنزآمیز را در یک شبکه اجتماعی خیالی به اشتراک بگذارند و سرفصل‌های سرگرم‌کننده در یک علامت خبری در بالای صفحه نمایش داده می‌شوند (به شکل ۱ مراجعه کنید).

۱. سایبرپانک (cyberpunk) یکی از سبک‌ها در داستان‌های علمی-تخیلی است. سایبرپانک همچنین یکی از سبک‌های داستان‌های پادآرمان‌شهری، یعنی جوامع قهقراپی آینده به‌شمار می‌آید. تمرکز موضوع در سبک سایبرپانک بر فناوری‌های پیشرفته مانند فناوری کامپیوتر، ارتباطات و سایبرنتیک، توأم با ازهم‌گسیختگی نظم اجتماعی است.

۱۳	کمپین اطلاعات نادرست بازیکن باعث می‌شود که میدان به تدریج از حالت صلح‌آمیز به ضرب و شتم تمام عیار تبدیل شود. شکل ۱ تعدادی تصاویر از صفحه بازی و محیط بازی را نشان می‌دهد.
۱۴	این بازی بر موفقیت سایر مداخلات ضد اطلاعات نادرست گیمی شده، مانند بازی «اخبار بد» مبتنی است.
۱۵	مشابه اخبار بد، بازی کردن با هشدارهای پیشگیرانه و قرار دادن افراد در معرض دوزهای ضعیف تکنیک‌های اخبار جعلی در یک محیط کنترل شده، مقاومت شناختی در برابر اشکال رایج دستکاری که افراد ممکن است به صورت آنلاین با آنها مواجه شوند ایجاد می‌کند.
۱۶	برخلاف بازی اخبار بد، هارمونی اسکوتر یک بازی انتخاباتی است که به طور خاص بر نحوه استفاده از اطلاعات نادرست برای دستیابی به قطبیت سیاسی تمرکز دارد. برای مثال، با دامن زدن به خصومت برون گروهی با اطلاعات نادرست پویا و یا کمپین‌های هدفمند اطلاعات نادرست در جریان رویدادهای سیاسی جنجالی مانند انتخابات ریاست جمهوری ۲۰۲۰ ایالات متحده.
۱۷	قرار دادن پیشگیرانه شخصی در معرض نسخه ضعیف‌شده یک استدلال گمراه‌کننده خاص، فرآیندی را تحریک می‌کند که مشابه تولید «آنتی پادی‌های ذهنی» است که احتمال آن را کمتر می‌کند و بعداً شخص با دستکاری «واقعی» متقاعد می‌شود.
۱۸	در طول گیم پلی، بازیکنان در معرض دوزهای ضعیفی از تکنیک‌های دستکاری قرار می‌گیرند، زیرا وارد کفش یک تولیدکننده اخبار جعلی می‌شوند تا تولید آنتی‌پادی‌های روان‌شناختی را تحریک کنند.
۱۹	هارمونی اسکوتر به جای تمرکز بر نمونه‌های خاص، که به عنوان تلقیح مبتنی بر مسئله نیز شناخته می‌شود (که استاندارد در تحقیقات تلقیح بوده است)، مقاومت شناختی در برابر تکنیک‌هایی ایجاد می‌کند که زیربنای طیف گسترده‌ای از اطلاعات نادرست سیاسی را در تلاش برای دستیابی به مقاومت طیف گسترده‌ای در برابر دستکاری ایجاد می‌کند.
۲۰	این بازی به عنوان یک تمرین چشم‌انداز عمل می‌کند (با قرار دادن بازیکن در موقعیت یک خالق اخبار جعلی)، رویکردی که به عنوان «تلقیح فعال» شناخته می‌شود.
۲۱	مشارکت فعال افراد در فرآیند تلقیح با انجام یک بازی - به جای اینکه آنها را تحت تمرین خواندن منفعل‌تر قرار دهید - مزیت بالقوه افزایش حفظ حافظه و افزایش طول عمر اثر تلقیح را دارد.
۲۲	با استفاده زیاد از بازی‌های خبری مانند هارمونی اسکوتر احتمال کاهش تأثیر اخبار جعلی افزایش می‌یابد.
۲۳	این بازی نشان می‌دهد که باید متوجه بود که هر کسی می‌تواند حامل اخبار جعلی باشد می‌تواند به گسترش چیزی خطرناک به نفع جمعی کمک کند.
۲۴	صحیح است که با قرار دادن بازیکنان در معرض «دوزهای کوچک» اطلاعات نادرست سیاسی، بازیکنان را در برابر فانتزی‌های توطئه‌آمیز واکسینه کرد.
۲۵	«پادتن‌هایی» ساخته شده توسط این بازی می‌تواند تا با اخبار جعلی دنیای واقعی مبارزه کند.
۲۶	همیشه استعاره اطلاعات نادرست و توطئه‌گرایی به عنوان یک ویروس حتی قبل از اینکه همه‌گیری ما را نسبت به اهمیت اقدام جمعی و در سطح جامعه برای جلوگیری از سرایت آگاه کند، قوی است.
۲۷	بخش عاطفی بازی تأکید دارد که: با قرار دادن محتوای عاطفی خیلی سنگین شاید نتوان روی طرز فکر مردم اثر گذاشت اما قطعاً به مخاطبان کمک خواهید کرد که در مورد چه چیز فکر کنند و این‌گونه است که چالش مخاطبان فراهم می‌شود.
۲۸	یکی از رویکردهایی که در بازی پیش گرفته شده است این ایده است که با دادن قوانین ساده، براحتی می‌توان مردم را توانمند کرد.
۲۹	با ارائه یک بازی بدخیم می‌توان با بازی‌های بزرگ‌تر و شوم‌تر مقابله کرد. نمونه آن مقابله با موج فزاینده توهم‌های توطئه‌ای عجیب و غریب است که در این بازی به آنها اشاره شده است.
۳۰	یکی از نکات مهم در این بازی خبری آن است که علاوه بر اینکه بدنبال ریشه‌یابی و شناخت مسئله است در حل مسئله نیز قدم برداشته است و سعی می‌کند به بازیکن در ترسیم گزینه‌های جایگزین احتمالی کمک کند.
۳۱	تئوری‌های توطئه آمادگی رشد اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و سیاسی را بیش از پیش دارا هستند و این بازی به آمادگی در برابر آنها از طریق تلقیح کمک می‌کند.
۳۲	بازی خبری هارمونی اسکوتر نشان داد که اخبار جعلی سیاسی چگونه تولید و پخش می‌شوند.
۳۳	وقتی بازیکنان یاد می‌گیرند چگونه با تئوری‌های توطئه، کارهای تخصصی جعلی، ربات‌ها و تکنیک‌های دیگر تفرقه سیاسی ایجاد کنند، یاد می‌گیرند که چگونه آن تکنیک‌ها را در زندگی واقعی تشخیص دهند.
۳۴	این نوعی «واکسن روان‌شناختی» است که بر اساس چیزی به نام «تئوری تلقیح» است: زمانی که مردم در معرض تکنیک‌های رایج اخبار جعلی قرار می‌گیرند، بهتر می‌توانند متوجه اطلاعات نادرست و نادیده گرفتن آن شوند.

ردیف	مفاهیم
۱	ترول کردن مردم، یعنی تحریک عمدی مردم برای واکنش عاطفی، در نتیجه برانگیختن خشم
۲	استفاده از تکنیک زبان عاطفی، یعنی تلاش برای ترساندن یا عصبانی کردن مردم در مورد یک موضوع خاص
۳	تقویت توهم دسترسی آزاد و محبوبیت پیام‌های خاص، به عنوان مثال از طریق ربات‌های رسانه‌های اجتماعی یا با خرید دنبال‌کنندگان جعلی
۴	ایجاد و اشاعه تئوری‌های توطئه، یعنی مقصر دانستن یک سازمان کوچک، مخفی و شرور برای رویدادهای در حال وقوع در جهان
۵	قطبی کردن مخاطبان با تأکید و بزرگنمایی عمدی بر تفاوت‌های بین گروهی

کدها و مفاهیم نشان می‌دهند افرادی که هارمونی اسکوتر را بازی می‌کردند، پست‌های رسانه‌های اجتماعی دستکاری شده را که از تکنیک‌های بالا استفاده می‌کردند پس از بازی کمتر قابل اعتماد ارزیابی کردند، به توانایی خود در شناسایی چنین محتوایی اطمینان بیشتری داشتند، و مهم‌تر از همه، کمتر احتمال داشت که آنها را در شبکه‌های اجتماعی خود به اشتراک بگذارند. این یافته‌ها هم برای محتوای دستکاری «واقعی» که در گذشته در فضای مجازی منتشر شده است و هم برای محتوای «توهم‌زا» که احتمال دارد قبلاً تجربه نشده باشد، صادق است. این یافته‌ها به پتانسیل بازی‌های با تأثیر اجتماعی را به‌عنوان رویکردی مؤثر برای مقابله با محتوای گمراه‌کننده، جعلی یا دستکاری‌کننده در فضای شبکه‌های اجتماعی تأکید می‌کند.

علاوه بر این، متوجه شدیم که ایدئولوژی سیاسی با اثر یادگیری ارائه شده توسط هارمونی اسکوتر تعاملی نداشته است، به این معنی که این بازی در آموزش تکنیک‌های دستکاری برای لیبرال‌ها و محافظه‌کاران مؤثر بوده است. این یافته که مداخله می‌تواند در سراسر جریان‌های حزبی مؤثر باشد، به ویژه با توجه به قطبی‌شدن چشم‌انداز رسانه‌ای ایالات متحده، مهم است.

با مطالعه عمیق و تأکید بر گزارش‌های مربوط به این بازی مشخص می‌شود که آیا افراد در تشخیص پست‌های ترول (یعنی پست‌هایی که افراد را به واکنش عاطفی «طعمه می‌کنند»)، استفاده از زبان احساس‌ساز استعمارگرانه، محتوای توطئه‌آمیز و محتوایی که عمدتاً به دنبال قطبی کردن گروه‌های مختلف است، بهتر شده‌اند یا خیر. همه اینها تکنیک‌های دستکاری مهمی هستند که در اطلاعات غلط سیاسی استفاده می‌شوند. علاوه بر این، این تکنیک‌ها اجزای کلیدی بسیاری از کمپین‌های اطلاعات نادرست سازمان‌یافته هستند. ایجاد مقاومت شناختی در برابر این تکنیک‌ها، ابزار قدرتمندی برای کاهش خطر کمپین‌های اطلاعات نادرست است که بر روند دموکراتیک تأثیر می‌گذارد. تحقیقات اخیر با بازی «اخبار بد»^۱ به طول عمر اثر تلقیح ارائه شده توسط بازی‌های «اخبار جعلی» مانند اخبار بد پرداخته است. این تحقیق نشان می‌دهد که اثرات تلقیح قابل توجه حداقل برای یک هفته، و زمانی که به شرکت‌کنندگان با یادآوری‌های بسیار کوتاه یا «واکسن‌های تقویت‌کننده» ارائه می‌شود، قابل تشخیص است.

در اکثر گزارش‌های بازی و نظرات تحلیل‌گران و نقدهای نوشته شده، ایده اصلی این بازی که می‌توان با قرار دادن بازیکنان در معرض «دوزهای کوچک» اطلاعات نادرست سیاسی، بازیکنان را در برابر فانتزی‌های توطئه‌آمیز واکسینه کرد و در نتیجه به آنها کمک کرد تا «پادتن‌هایی» بسازند تا با «اخبار جعلی» دنیای واقعی مبارزه کنند، مورد تأیید و تأکید قرار گرفته است. در اینجا، با بحث و بررسی بازی هارمونی اسکوتر قصد داریم تا فرضیات مطرح درباره چشم‌انداز آینده بازی خبری را تحلیل کنیم.

الف) بازی خبری به بخشی مهم از آینده روزنامه‌نگاری تبدیل شود یا نشود، موضوع اراده است تا فناوری.

با توجه به نتایج بررسی این تحقیق، بنظر می‌رسد که این ادعا را می‌توان مهم قلمداد کرد و این فرضیه را تأیید کرد. با توجه به ادعاهای بوگوست و نتایج تحقیقات وی، عدم توجه به توسعه بازی خبری در دهه گذشته نشان می‌دهد که با وجود پیشرفت فناوری‌های رسانه‌ای اراده لازم برای رشد و توسعه بازی‌های خبری وجود ندارد.

ب) بازی خبری برای به تصویر کشیدن و گفتمان در صنعت آینده رسانه بویژه رسانه خبری، یک اجبار است. این فرضیه نیز از این جهت قابل تأمل است که بازی هارمونی اسکوتر نشان داد که اهمیت آگاهی‌دهی و سواد خبری تا چه حد برای شهروندان برای ایفای نقش مثبت آنها در جوامع دموکراتیک و تصمیم‌گیری درست آنها در مشارکت‌های سیاسی حیاتی است و عدم توجه به آنها علاوه بر اینکه رشد قارچ‌گونه اخبار جعلی را بدنبال خواهد داشت بلکه به موازات آنها تئوری‌های توطئه نیز قطب دیگر اختلاف و کشمکش در جامعه را باعث خواهند شد. مقایسه بازی هارمونی اسکوتر با سایر بازی‌های دیجیتال از بابت ساختار و گرافیک نشان می‌دهد که برای این دست بازی‌ها سرمایه‌گذاری قابل توجهی انجام نمی‌شود.

پ) بازی خبری، نه از لحاظ تکنولوژی بلکه از لحاظ نقش و تأثیر آن در فرهنگ، نمونه‌ای از آینده بازی‌های دیجیتالی است. فرهنگ یعنی محتوا. لذا، تأثیر بازی‌های خبری به‌عنوان محتوای چندرسانه‌ای مسلم است که بر حوزه فرهنگ تأثیر کارکردی و محوری دارد. اما نکته اینجاست که بازی خبری چه میزان از بازی‌های جدی را می‌تواند به خود اختصاص دهد. با توجه به ویژگی اخبار که خاصیت زود کهنگی را دارند، تصمیم درباره اینکه کدام رویدادها تبدیل به بازی خبری شوند کلید اصلی طرح بازی خبری در حوزه فرهنگ است. این امر را بازی مورد بررسی بخوبی نشان داد که با توجه به اهمیت نقش‌آفرینی شهروندان در فرایندها و مشارکت‌های سیاسی و اجتماعی همانند انتخابات، انتخاب رویداد، سوژه اصلی است.

ت) بازی خبری همانند روزنامه‌نگاری می‌تواند به سود مردم باشد و در خدمت دموکراسی باشد. این فرضیه با تکیه به بازی مورد بررسی در این تحقیق تأیید می‌شود. در نظر گرفتن ایده اصلی این تحقیق و رویکردهای آگاهی‌رسانی تجربی و رسانه‌ای با محوریت رسانه تعاملی مشخص است که کل بازی خبری خدمتی به دموکراسی و حتی در راستای نظریاتی همچون حوزه عمومی هابرماس می‌تواند به عنوان تأثیر دانشی رسانه تعاملی در دموکراسی تلقی شود.

کدها و مفاهیم بدست آمده نشان می‌دهد که این بازی به طور ضمنی مبتنی بر مفروضاتی است که توطئه‌گرایی را یک واکنش عاطفی غیرمنطقی می‌دانند که می‌تولند با حقایق بیشتر و بهتر بهبود یابد، این بازی زمینه‌های اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی گسترده‌تر جنبش‌های توطئه را آنچنان رونق می‌بخشد که اگر همه ما در دام بازی‌ای گرفتار شده‌ایم که نمی‌توانیم در آن برنده شویم، پیش خود احساس می‌کنیم که جای تعجب نیست احتمالاً تعدادی افراد دور هم جمع شده‌اند تا قوانین حقیقت، قانون یا قرارداد را زیر پا بگذارند تا برای لحظه‌ای احساس همدلی و احساس هدف مشترک پیدا کنند. به عبارت دیگر، در این بازی تئوری توطئه بزرگنمایی شده است.

نتیجه‌گیری

این تحقیق با هدف ارائه راهکار برای مقابله با اطلاعات نادرست و اخبار جعلی، به بررسی یکی از بازی‌های خبری مطرح در این حوزه با نام بازی خبری هارمونی اسکوتر به روش مطالعه موردی پرداخت. یافته‌ها به پنج مفهوم اصلی در رابطه با اطلاعات نادرست موجود در شبکه‌های اجتماعی دست یافت که از طریق بازی هارمونی اسکوتر شناسایی شدند. ترول کردن یا تحریک عاطفی مردم با شدت زیاد، استفاده از تکنیک زبان عاطفی مانند ترس، تقویت توهم دسترسی آزاد یا محبوبیت پیام‌های خاص،

اشاعه تئوری‌های توطئه و قطبی کردن یا بزرگنمایی عمدی تفاوت‌های بین گروهی مفاهیمی هستند که در این بازی بصورت محوری در مراحل ۱ تا ۴ (شروع تا پایان بازی) مورد تأکید سازندگان و توسعه‌دهندگان آن قرار گرفته است. در اکثر گزارش‌های بازی و نظرات تحلیل‌گران و نقدهای نوشته شده، ایده اصلی این بازی که می‌توان با قرار دادن بازیکنان در معرض «دوزهای کوچک» اطلاعات نادرست سیاسی، بازیکنان را در برابر فانتزی‌های توطئه‌آمیز واکسینه کرد و در نتیجه به آنها کمک کرد تا «پادتن‌هایی» بسازند تا با «اخبار جعلی» دنیای واقعی مبارزه کنند، مورد تأیید و تأکید قرار گرفته است. به طور خلاصه، در این تحقیق نشان دادیم که هارمونی اسکوتر در کاهش برخی از اثرات مضر که محتوای دستکاری می‌تواند بر افراد داشته باشد، مؤثر است. این بازی تنها حدود ۱۵ دقیقه زمان می‌برد و اطلاعات مهمی را در مورد تکنیک‌های دستکاری کلیدی به شیوه‌ای سرگرم‌کننده و تعاملی منتقل می‌کند. توجه داریم که هارمونی اسکوتر بیشتر بر اطلاعات نادرست سیاسی تمرکز دارد و محیط بازی یک جامعه دموکراتیک تخیلی است. از آنجایی که اطلاعات نادرست (سیاسی) مشکل مهمی در کشورهای غیر دموکراتیک نیست، یکی از محدودیت‌های این بازی، کاربرد محدود آن در کشورهای فاقد انتخابات آزاد است. علاوه بر این، اگرچه تحقیقات نشان داده است که اثرات تلقیح بازی‌سازی شده می‌تواند برای ماه‌ها باقی بماند طول عمر اثر هارمونی اسکوتر در اینجا ارزیابی نشد. این موضوع می‌تواند به‌عنوان پیشنهادی برای تحقیقات آینده مورد ارزیابی پژوهشگران بازی‌های جدی بویژه بازی خبری قرار گیرد که اثرات این نوع بازی‌ها چه طول عمری را می‌توانند در بازیکنان بجا بگذارند.

منابع

- اسدی، عباس؛ ضیایی، مریم (۱۳۹۴). حق عمومی آموزش سواد رسانه‌ای. علوم خبری، ۴(۱۵): ۸۹-۱۱۶.
- بازرگان، عباس (۱۳۹۱). مقدمه‌ای بر روش‌های تحقیق کیفی و آمیخته. تهران: دیدار.
- دوباتن، آلن (۱۳۹۷). خبر (راهنمای کاربران). ترجمه شقایق نظرزاده. تهران: نشر فرمهر.
- کوثر، مسعود؛ طاهری، آرین (۱۳۹۴). تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند: مطالعه موردی بازی مک‌دولاند. فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات. ۱۱(۴۰): ۱۱۵-۱۴۹.
- مک‌برایر، جاستین (۱۴۰۲). فراتر از اخبار جعلی: کشف حقیقت در جهان اشتباه‌پراکنی. ترجمه عاطفه رضوان‌نیا. تهران: همشهری.
- مظلومی‌فر، بهروز؛ سلطانی‌فر، محم؛ سلیمی، مریم (۱۳۹۲). بازی خبری و جنگ نرم. راهبرد اجتماعی فرهنگی. ۲(۲): ۱۷۱-۲۱۱.

References

- Allcott, H & Gentzkow, M (2017). Social Media and Fake News in the 2016 Election. *Journal of Economic Perspectives*, 31(2), 211–36.
- Asadi, A.; Ziaee, M. (2014). The public right to media literacy education. *News Sciences*, 4(15): 89-116. (In Persian)
- Bazargan, A. (2011). *An introduction to qualitative and mixed research methods*. Tehran: Didar. (In Persian)
- Barclay, D. A (2018). *Fake News, Propaganda, and Plain Old Lies*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Bogost, I.; Ferrari, S.; Schweizer, B. (2010). *Newsgames; journalism at play*. Cambridge: The MIT Press.
- Dobaten, A. (2017). *News (user guide)*. Translated by Shaghayegh Nazarzadeh. Tehran: Farmehr Publishing. (In Persian)
- Ekström, M., Lewis, S. C., & Westlund, O. (2020). Epistemologies of digital journalism and the study of misinformation. *New Media & Society*, 22(2), 205–212. doi:10.1177/1461444819856914
- Foxman, M. (2015). *Play the news: fun and games in digital journalism*. Columbia Journalism School.
- Kousari, M.; Taheri, A. (2014). Analysis of rhetorical tools in serious computer games: a case study of McDoland's game. *Quarterly Journal of the Iranian Association for Cultural and Communication Studies*, 11(40): 115-149. (In Persian)
- McBrayer, J. (2022). Beyond fake news: Discovering the truth in a world of misinformation. Translated by Atefeh Rezvannia. Tehran: Hamshahri. (In Persian)
- Pomichal, V.; Trnka, A. (2023). With Games Against Fake News – Developing Critical Thinking with the Help of the Card Game Follow Me. *Media Literacy and Academic Research*, 6(1).
- Roozenbeek, J., & van der Linden, S. (2020). Breaking *Harmony Square*: A game that “inoculates” against political misinformation. *Harvard Kennedy School (HKS) Misinformation Review*, 1(8).
- Roozenbeek, J., Maertens, R., McClanahan, W., & van der Linden, S. (2020). Differentiating item and testing effects in inoculation research on online misinformation. *Educational and Psychological Measurement*, 1–23. <https://doi.org/10.1177/0013164420940378>
- Roozenbeek, J., Schneider, C. R., Dryhurst, S., Kerr, J., Freeman, A. L. J., Recchia, G., van der Bles, A.M., & van der Linden, S. (2020). Susceptibility to misinformation about COVID-19 around the world. *Royal Society Open Science*, 7(2011199). <https://doi.org/10.1098/rsos.201199>
- Sicart, Miguel (2009). "Newsgames: Theory and Design": http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-540-89222-9_4
- Siitonen, M., Uotila, P., Uskali, T., Varsaluoma, J. & Välisalo, T. (2019). A pilot study on developing newsgames in collaboration between journalism and computer science students in *Nordicom Review*, 40(2): 143-155. doi:10.2478/nor-2019-0038.
- Soltanifar, M. ; Salimi, M. ; Mazlounifar, B. (2012). News game and soft war. *Journal of Sociocultural Strategy*, 2(7): 171-211. (In Persian)
- van der Linden, S. (2015). The conspiracy-effect: Exposure to conspiracy theories (about global warming) decreases pro-social behavior and science acceptance. *Personality and Individual Differences*, 87, 171–173.

پیوست

فهرست وبسایت‌هایی که به نقد و بررسی بازی « هارمونی اسکوئر » پرداخته‌اند:

- <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0191886915005024>
- <https://inoculation.science/inoculation-games/harmony-square/>
- <https://lareviewofbooks.org/article/whither-harmony-square-conspiracy-games-in-late-capitalism/>
- <https://www.forbes.com/sites/alisonescalante/2020/11/09/people-spot-misinformation-better-after-playing-a-new-game-where-they-undermine-democracy/?sh=4956be0d466a>
- <https://www.economist.com/culture/2023/04/05/games-are-a-weapon-in-the-war-on-disinformation>
- <https://www.superjumpmagazine.com/learning-to-troll-for-the-good-of-society/>
- <https://www.gamesforchange.org/games/harmony-square/>



شکل ۱. مشاهده تعداد لایک‌ها در بالای صفحه بازی



شکل ۲. صفحه عنوان بازی خبری هارمونی اسکوتر

