



doi: [10.30497/rc.2025.248051.2101](https://doi.org/10.30497/rc.2025.248051.2101)



Received: 2025/04/13

Accepted: 2025/10/04

Analyzing Islamophobia in Video Games: A Case Study of Assassin's Creed Mirage and Cultural Strategies of Resistance in Islamic Societies

Ali Razizadeh⁻

Abolfazl Mosahebi⁻

Abstract

In recent years, video games have emerged as influential media platforms in cultural representation and in shaping public perception. One critical dimension of this representation is the portrayal of religion and religious identities through digital narratives. This study investigates the mechanisms of Islamophobic representation in the video game Assassin's Creed Mirage and explores how the game, by drawing on historical narratives, Islamic symbols, and culturally embedded settings, contributes to the reproduction of a distorted image of Islam and Muslims. The primary objective of the study is to analyze the game's semantic, thematic, and semiotic components and to offer strategic cultural countermeasures for addressing such representations in Islamic societies. This research adopts a qualitative and interpretive approach, utilizing a combination of thematic analysis and cultural semiotics. Data were collected through purposive and theoretical sampling from the game's scenes, dialogues, narrative structure, and visual elements. Findings indicate that the game operates through two principal strategies: cognitive distortion and emotional-affective provocation. It redefines core Islamic concepts, such as jihad, justice, worship, and martyrdom, within a context marked by violence and sectarianism. Moreover, by blending Islamic symbols with scenes of threat and terror, the game reinforces subconscious associations of fear and distrust toward Islam. In response, the study proposes targeted solutions such as enhancing critical media literacy, developing indigenous content, and fostering cultural synergy among Muslim societies to counter the ideological spread of digital Islamophobia.

Keywords: Representation of Islam, Media Islamophobia, Interactive Media, Video Games, Cultural Semiotics, Assassin's Creed Mirage.

⁻ Assistant Professor in Department of Media Arts, Religion and Media Faculty, IRIB University, Qom, I.R.Iran (Corresponding author).

ali.razizadeh@iribu.ac.ir

0000-0001-9687-827X

⁻ PhD-level Seminary Student in Islamic Studies in English, International Institute for Islamic Studies, Qom, I.R.Iran.

abolfazl.1766@gmail.com

0009-0002-8556-005X

تحلیل اسلام‌هراسی در بازی‌های رایانه‌ای با مطالعه موردی اساسین کرید میراژ و تبیین راهبردهای فرهنگی مقابله در جوامع اسلامی

علی رازی زاده* ابوالفضل مصاحبی**


چکیده

در سال‌های اخیر، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌هایی اثرگذار در بازنمایی فرهنگی و شکل‌دهی به نگرش مخاطبان، جایگاه ویژه‌ای یافته‌اند. یکی از ابعاد مهم این بازنمایی‌ها، تصویرسازی از دین و هویت‌های مذهبی در بستر روایت‌های دیجیتال است. مسئله اصلی پژوهش حاضر، بررسی سازوکارهای بازنمایی اسلام‌هراسانه در بازی اساسین کرید میراژ است؛ اینکه چگونه این بازی با بهره‌گیری از روایت تاریخی، نمادهای اسلامی و فضاهای فرهنگی، به بازتولید تصویری تحریف‌شده از اسلام و مسلمانان می‌پردازد. هدف اصلی این پژوهش، تحلیل مؤلفه‌های معنایی، تماتیک و نشانه‌شناختی در بازی مذکور و ارائه راهکارهایی راهبردی برای مواجهه فرهنگی با چنین بازنمایی‌هایی در جوامع اسلامی است. پژوهش از نظر رویکرد، کیفی و تفسیری است و با تلفیق روش تحلیل تماتیک با رویکرد نشانه‌شناسی فرهنگی انجام شده است. داده‌ها از طریق نمونه‌گیری هدفمند و نظری از صحنه‌ها، دیالوگ‌ها و عناصر روایی و گرافیکی بازی استخراج شده‌اند. یافته‌ها نشان می‌دهد که بازی با دو راهبرد اصلی، یعنی تحریف در بینش مخاطب و تحریک انگیزشی و عاطفی، مفاهیمی همچون جهاد، عدالت، عبادت و شهادت را در بستری خشونت‌آمیز و فرقه‌گرایانه بازتعریف می‌کند. همچنین با ترکیب نمادهای اسلامی با صحنه‌های تهدید و ترور، احساس ترس و بی‌اعتمادی نسبت به اسلام را در ناخودآگاه مخاطب تقویت می‌سازد. در پایان، راهکارهایی چون ارتقاء سواد رسانه‌ای انتقادی، تولید محتوای بومی و تقویت هم‌افزایی فرهنگی برای مقابله با گفتمان اسلام‌هراسی رسانه‌ای ارائه شده است.

واژگان کلیدی: بازنمایی اسلام، اسلام‌هراسی رسانه‌ای، رسانه‌های تعاملی، بازی‌های رایانه‌ای، نشانه‌شناسی فرهنگی، اساسین کرید میراژ.

* استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، جمهوری اسلامی ایران (نویسنده مسئول).


ali.razizadeh@iribu.ac.ir

 0000-0001-9687-827X

** طلبة سطح چهار مطالعات اسلامی به زبان انگلیسی، مؤسسه بین‌المللی مطالعات اسلامی، قم، جمهوری

اسلامی ایران.

abolfazl.1766@gmail.com

 0009-0002-8556-005X

مقدمه

در عصر دیجیتال و گسترش فناوری‌های رسانه‌ای، رسانه‌ها از کارکردهای صرفاً اطلاع‌رسانی یا سرگرمی عبور کرده و به بازیگران فعال در فرایندهای هویت‌سازی، معناسازی و شکل‌دهی به گفتمان‌های اجتماعی بدل شده‌اند (Mirzoeff, 2023, p. 211). در میان این رسانه‌ها، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یکی از اثرگذارترین گونه‌های رسانه‌ای در قرن بیست و یکم، توانسته‌اند ظرفیت‌های منحصر به فردی برای اثرگذاری فرهنگی، ذهنی و حتی سیاسی فراهم آورند. مشارکت فعال کاربر در تجربه روایی، تمایز این رسانه‌ها را با سایر اشکال ارتباطی رقم‌زده و آن‌ها را به ابزارهای نوین بازنمایی در حوزه فرهنگ و هویت تبدیل کرده است. ویژگی متمایز بازی‌های رایانه‌ای در توانایی ترکیب مؤثر عناصر روایی، نشانه‌ای و کنشی نهفته است؛ به گونه‌ای که معنا تنها از طریق مشاهده یا شنیدن منتقل نمی‌شود بلکه از مسیر تجربه‌زیسته روایت توسط کاربر ساخته می‌شود (Campbell, 2010, p. 103). در چنین بستر تعاملی‌ای، بازی‌های رایانه‌ای به محیطی برای بازتولید معانی فرهنگی، بازنمایی‌های تاریخی و خلق دیگرانی خیالی تبدیل شده‌اند؛ پدیده‌ای که در برخی موارد می‌تواند واجد بارهای ایدئولوژیک، ارزشی یا حتی هویتی باشد.

اسلام‌هراسی به‌عنوان پدیده‌ای اجتماعی و سیاسی، ریشه‌های تاریخی در مواجهه‌های استعماری و گفتمان شرق‌شناسانه دارد؛ اما در دوران معاصر به‌ویژه پس از وقایع ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱، ظهور گروه‌های سلفی و خشونت‌طلب با ادعای نمایندگی اسلام و جنگ‌های خاورمیانه، در قالبی جدید و گسترده‌تر بازتولید شده است (Cesari, 2011, p. 26). این تحولات نه تنها در سطح سیاست بین‌الملل بلکه در حوزه رسانه‌های جریان اصلی و رسانه‌های تعاملی نیز بازتاب یافته و موجب شده است تا اسلام، گاه به‌عنوان یک دین الهام‌بخش و گاه به‌عنوان منبع تهدید و خشونت تصویر شود (Jackson, 2017, p. 31)؛ بنابراین بررسی بازنمایی اسلام در بازی‌های رایانه‌ای، زمانی معنا پیدا می‌کند که در زمینه این تحولات تاریخی و اجتماعی درک شود.

در دهه‌های اخیر، یکی از موضوعاتی که به‌طور مکرر در بستر بازنمایی رسانه‌ای مطرح شده، موضوع اسلام و بازتاب آن در رسانه‌های گوناگون است. در این میان،

اصطلاح اسلام‌هراسی^۱ به‌عنوان مفهومی تحلیلی در مطالعات فرهنگی و رسانه‌ای به فرایندی اشاره دارد که در آن، اسلام و مسلمانان با تصاویری تهدیدآمیز، واپس‌گرایانه و گاه افراطی نمایش داده می‌شوند (Shaheen, 2012, p. 16). اگرچه این بازنمایی‌ها ریشه‌های تاریخی در گفتمان‌های استعماری و شرق‌شناسانه دارند؛ اما در دهه‌های اخیر و با بهره‌گیری از بستر رسانه‌های نوین، به اشکال پیچیده‌تر و تأثیرگذارتر گسترش یافته‌اند.

تحولات بین‌المللی نظیر وقایع ۱۱ سپتامبر در ایالات متحده، جنگ‌های خاورمیانه، ظهور گروه‌های خشونت‌طلب با ادعای هویت اسلامی و سیاست‌های امنیت‌محور برخی دولت‌ها، زمینه‌ساز تقویت گفتمان‌هایی شده‌اند که در آن‌ها اسلام به‌عنوان عنصری مسئله‌دار و مبهم بازنمایی می‌شود. بازی‌های رایانه‌ای نیز به‌عنوان یکی از حاملان این گفتمان‌ها، به‌دلیل ماهیت تعاملی و روایت‌محور خود، بستری فراهم کرده‌اند تا این تصاویر در لایه‌های عمیق‌تر تجربه و ادراک مخاطب بازتولید شوند.

در این چهارچوب، بازی رایانه‌ای *اساسین‌کرید میراژ*^۲، که در سال ۲۰۲۳ توسط شرکت یوبی‌سافت^۳ عرضه شده، شایسته بررسی تحلیلی است. این بازی که وقایع آن در فضای تاریخی بغداد عباسی جریان دارد، با بهره‌گیری از عناصر داستانی، نشانه‌های دینی و نمادهای فرهنگی مرتبط با جهان اسلام و تشیع، تلاش دارد فضایی روایی را بازسازی کند که ظاهراً بر پایه یک بستر واقعی تاریخی بنا شده است. با این حال، این پرسش مطرح می‌شود که آیا این بازنمایی مبتنی بر بازآفرینی بی‌طرفانه یک دوره تاریخی است، یا از گفتمانی خاص متأثر است که معانی دینی و فرهنگی را در قالبی ایدئولوژیک بازسازی می‌کند؟

در بازی مزبور، مفاهیمی چون عدالت، جهاد، شهادت، آزادی و دینداری در قالب‌هایی متفاوت بازنمایی شده‌اند که در برخی موارد، شائبه فاصله گرفتن از معانی اصیل آن‌ها را ایجاد می‌کند. برخی شخصیت‌ها و مضامین روایی به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که می‌توان احتمال داد با روایت‌هایی خاص از دین، خشونت و افراط‌گرایی

1. Islamophobia
2. Assassin's Creed Mirage
3. Ubisoft

ارتباط پیدا کنند. همچنین، حضور نشانه‌های معماری، شنیداری و دیداری در بسترهایی همراه با خشونت، می‌تواند در ذهن مخاطب تصاویری خاص از اسلام و مسلمانان القا کند.

با توجه به این بستر، پژوهش حاضر با هدف تحلیل گفتمان بازنمایی اسلام در بازی اساسین‌کرید میراث انجام شده است. این مطالعه درصدد است تا با اتخاذ رویکردی میان‌رشته‌ای و بهره‌گیری از دو روش تحلیل تماتیک و نشانه‌شناسی فرهنگی، سازوکارهای معنایی و تصویری موجود در روایت بازی را بررسی و تبیین کند. در چهارچوب تحلیل تماتیک، تلاش شده مضامینی همچون کلیشه‌سازی از مسلمانان، تحریف معنایی مفاهیم دینی و برساخت خشونت ایدئولوژیک شناسایی شود. در سطح نشانه‌شناسی نیز بازی به‌عنوان متنی چندلایه مورد تحلیل قرار گرفته که با استفاده از نشانه‌های دیداری، شنیداری و زبانی، معنایی خاص نسبت به اسلام تولید می‌کند.

دو مؤلفه تحریف در بینش مخاطب و تحریک انگیزشی و عاطفی به‌عنوان محورهای اصلی تحلیل در نظر گرفته شده‌اند. نخستین مؤلفه، ناظر بر چگونگی بازنمایی دین در قالب یک گفتمان مشکوک و واپس‌گراست که با بهره‌گیری از عناصر روایت، هویت دینی را مسئله‌مند می‌سازد. مؤلفه دوم، به تأثیرات هیجانی و حسی بازی بر کاربر می‌پردازد و نشان می‌دهد چگونه مشارکت مخاطب در تجربه روایی خشونت‌بار، می‌تواند در شکل‌گیری نگرش‌های ناخودآگاه نسبت به اسلام نقش داشته باشد.

براین اساس، پژوهش حاضر با رویکردی کنش‌گراانه تلاش دارد تا صرفاً به تحلیل انتقادی محدود نمانده و با تکیه بر یافته‌های خود، به ارائه راهکارهایی فرهنگی، رسانه‌ای و آموزشی در زمینه سواد رسانه‌ای انتقادی و تولید روایت‌های بومی در جوامع اسلامی بپردازد. بازی‌هایی همچون *اساسین‌کرید میراث* نمونه‌ای از آن دسته آثار رسانه‌ای هستند که تحلیل دقیق آن‌ها می‌تواند به درک عمیق‌تری از عملکرد رسانه‌های تعاملی در بازنمایی مفاهیم فرهنگی و دینی منجر شود؛ مفاهیمی که پرداختن به آن‌ها، برای بازیابی هویت و معنای اسلامی در عرصه رسانه، بیش از پیش ضروری است.

۱. پیشینه پژوهش

با گسترش روزافزون رسانه‌های تعاملی، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، در سال‌های اخیر پژوهشگران بسیاری به مطالعه شیوه بازنمایی اسلام و مسلمانان در این رسانه‌ها پرداخته‌اند. این مطالعات اغلب بر مفاهیمی چون دیگرسازی، کلیشه‌سازی فرهنگی و اسلام‌هراسی رسانه‌ای متمرکز بوده و تلاش کرده‌اند سازوکارهای بازتولید گفتمان‌های مسلط در قالب بازی‌های رایانه‌ای را واکاوی کنند. بخش قابل‌توجهی از این آثار به تحلیل بازی‌های جنگی پرمخاطب اختصاص یافته است، درحالی‌که گروهی دیگر با بهره‌گیری از نظریه‌های شرق‌شناسی، به بررسی نحوه ترسیم چهره مسلمانان در بسترهای روایی و گرافیکی بازی‌ها پرداخته‌اند.

باین‌حال، بررسی زمینه تولید بازی *اساسین‌کرید میراژ* نشان می‌دهد که این اثر صرفاً یک روایت تاریخی ساده نیست بلکه محصول بستر اقتصاد سیاسی شرکت یوبی‌سافت است؛ شرکتی چندملیتی با پایگاه در فرانسه و استودیوهای بین‌المللی که در تولیدات خود، همواره ترکیبی از اهداف اقتصادی و ایدئولوژیک را دنبال می‌کند. سیاست‌های تجاری یوبی‌سافت برای جذب بازار جهانی، به‌ویژه از طریق روایت‌های تاریخی جذاب و پرکشش، سبب شده انتخاب موضوعاتی چون بغداد عباسی و فرقه اسماعیلی نه صرفاً یک انتخاب هنری بلکه حرکتی راهبردی برای فروش بیش‌تر و نفوذ فرهنگی تلقی شود. مقایسه تطبیقی با نسخه‌های پیشین این مجموعه نیز مؤید همین نکته است. درحالی‌که *اساسین‌کرید ریشه‌ها*^۴ با تمرکز بر مصر باستان اسلام را به‌طور مستقیم درگیر نمی‌کرد و *اساسین‌کرید والهالا*^۵ بیش‌تر بر اروپای شمالی متمرکز بود، بازی *میراژ* به‌طور آشکار اسلام و تشیع را در مرکز روایت خود قرار داده است. این تمایز نشان می‌دهد که بازنمایی اسلام در *میراژ* نه یک اتفاق منفرد بلکه بخشی از روندی برنامه‌ریزی‌شده در بازتولید گفتمان‌های فرهنگی است که هم‌زمان با نیازهای بازار سرگرمی دیجیتال و گفتمان‌های مسلط در روابط بین‌الملل هم‌پوشانی دارد. درعین‌حال، باید توجه داشت که اگرچه مقالاتی به‌طور پراکنده به مجموعه *اساسین‌کرید* پرداخته‌اند، تاکنون بررسی

4. Assassin's Creed Origins

5. Assassin's Creed Valhalla

اختصاصی و تحلیلی درباره نسخه میراژ که به‌طور خاص بر نشانه‌ها و نمادهای اسلامی و شیعی تمرکز دارد، صورت نگرفته است. از این رو، پژوهش حاضر با اتکا به این خلأ، تلاش می‌کند ضمن مرور انتقادی ادبیات موجود، چهارچوب مفهومی لازم را برای تحلیل این بازی فراهم آورد.

در یکی از پژوهش‌ها که در نشریه *Islamophobia Studies Journal* منتشر شد، بازنمایی مسلمانان در مجموعه‌ای از بازی‌های جنگی دیجیتال مورد بررسی قرار گرفته است. این مطالعه با تحلیل بازی‌هایی مانند *Desert Storm I* (2002)، *Desert Storm II* (2003)، *Battlefield 3* (2011) و *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007)، نشان می‌دهد که مسلمانان اغلب در قالب شخصیت‌هایی کلیشه‌ای، خشن و مسلح به تصویر کشیده می‌شوند که باید برای تأمین امنیت جهانی از میان برداشته شوند (Tanner & Taha, 2021). پژوهش مذکور بر مفاهیمی چون دیگرسازی و کلیشه‌سازی تمرکز داشته و نقش این بازی‌ها را در بازتولید ناخودآگاه گفتمان اسلام‌هراسی بررسی می‌کند. همچنین به این نکته اشاره شده که این بازنمایی‌ها در چهارچوب جنگ جهانی علیه ترور، با حمایت نهادهای نظامی - سیاسی طراحی شده‌اند.

در پژوهشی با عنوان «بازنمایی شرق فرودست و غرب فرادست در بازی‌های دیجیتال»، نصرالهی و شریفی (۱۴۰۰) با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی، سه نسخه از مجموعه بازی‌های *Call of Duty: Modern Warfare* را بررسی کرده‌اند. هدف این پژوهش، تحلیل چگونگی بازنمایی شرق، به‌ویژه جوامع مسلمان، در بازی‌های دیجیتال بوده است. یافته‌ها نشان می‌دهد که این بازی‌ها در قالب شش محور اصلی، از جمله ابعاد سیاسی - نظامی، فرهنگی، دینی، نژادی و دوگانگی‌های استیلا، به بازنمایی خاصی از شرق پرداخته‌اند. بر اساس نتایج، شرق در این بازی‌ها اغلب در تقابل با غرب و در نقش یک بازیگر متأثر از بحران، نمایش داده شده است. این پژوهش، نمونه‌ای از مطالعات تحلیلی بر بازی‌های دیجیتال در فضای رسانه‌ای پس از واقعه ۱۱ سپتامبر محسوب می‌شود و درک بهتری از الگوهای بازنمایی در رسانه‌های تعاملی ارائه می‌دهد. یافته‌های آن می‌تواند به‌عنوان زمینه‌ای تطبیقی در تحلیل بازی‌های دیگر، از جمله *اساسین کرید میراژ*، مورد استفاده قرار گیرد.

در مقاله‌ای با موضوع بازی‌های رایانه‌ای و شرق‌شناسی: با نگاه به معرفی عرب و اسلام در بازی‌های محبوب رایانه‌ای با تمرکز بر دیدگاه شرق‌شناسی در بازی‌های رایانه‌ای؛ به بررسی رابطه شرق‌شناسی و بازی‌های دیجیتال در چهارچوب ادبیات، به‌ویژه بازنمایی مسلمانان و اعراب در گیم‌پلی بازی می‌پردازد. او بیان می‌کند که متون رسانه‌ای، گفتمان‌هایی را به‌ویژه در مورد شرق تولید می‌کنند و شرق را به‌عنوان دیگر قرار می‌دهند. در این زمینه، بازی‌های دیجیتال را نباید مستقل از ساختار سیاسی، اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی که در آن وجود دارند در نظر گرفت (Söğüt, 2023).

در یک مطالعه تحلیلی با تمرکز بر بستر اروپا، به بررسی عوامل مؤثر بر تشدید اسلام‌هراسی و نقش بازنمایی‌های رسانه‌ای در این زمینه پرداخته شده است. این پژوهش با استفاده از چهارچوب نظری شرق‌شناسی ادوارد سعید و نظریه برخورد تمدن‌های ساموئل هانتینگتون و با روش توصیفی - تحلیلی، نحوه تصویرسازی از مسلمانان در رسانه‌های اروپایی را تحلیل می‌کند. یافته‌ها نشان می‌دهد که رسانه‌ها در کشورهای اروپایی، اغلب تصویری از مسلمانان ارائه می‌دهند که با مفاهیمی چون افراط‌گرایی، بنیادگرایی و خشونت پیوند خورده است (اکبری، ۱۴۰۰). در این مطالعه تأکید شده است که عواملی همچون رشد احزاب راست افراطی، تحولات منطقه غرب آسیا و ظهور گروه‌هایی مانند داعش و طالبان، زمینه‌ساز تقویت نگرش‌های منفی نسبت به اسلام در اروپا شده‌اند. بازتاب این عوامل در قالب بازنمایی‌های رسانه‌ای منجر به شکل‌گیری چهره‌ای تهدیدآمیز و ناآشنا از مسلمانان شده است. این بازنمایی، به‌ویژه در پوشش‌های خبری، پیامدهایی همچون محدود شدن آزادی‌های دینی و افزایش فشارهای اجتماعی بر مسلمانان اروپا را در پی داشته است. این پژوهش از آن‌رو برای مطالعه حاضر حائز اهمیت است که با تمرکز بر گفتمان رسانه‌ای، زمینه نظری مناسبی برای تحلیل بازنمایی اسلام در رسانه‌های تعاملی از جمله بازی‌های دیجیتال فراهم می‌کند.

فرشاد گودرزی و همکاران (۱۴۰۲)، در مقاله با عنوان بازی‌های رایانه‌ای و کاربری‌های ترویج اسلام‌هراسی؛ بررسی نشانه‌شناختی اثبات می‌کند که غرب از طریق بازی‌های رایانه‌ای سعی در مخدوش کردن مفاهیم اسلام و مسلمانان می‌کند. در این

مقاله اگرچه بازی اساسینز کرید نیز مورد بررسی قرار گرفته است؛ اما بازی *اساسین کرید میراث* را به صورت تخصصی بررسی نشده است.

با مرور پیشینه موجود می‌توان دریافت که بخش قابل توجهی از مطالعات پیشین یا به بررسی کلی گفتمان اسلام‌هراسی در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند یا صرفاً به تحلیل نسخه‌های عمومی‌تر از بازی‌های اکشن، به‌ویژه در ژانر جنگی یا نسخه‌های غیرمیراثی مجموعه اساسین کرید، بسنده کرده‌اند. درحالی‌که نسخه جدید این مجموعه، یعنی *اساسین کرید میراث*، در بستری کاملاً متفاوت از نظر زمانی، مکانی و نمادشناختی طراحی شده است و عناصر مشخصی از فرهنگ اسلامی، سنت شیعه اسماعیلی، فضای بغداد عباسی و نمادهای آیینی دینی را در قالب تجربه‌ای تعاملی بازآفرینی می‌کند. وجه تمایز این پژوهش در تمرکز اختصاصی بر همین لایه‌های متمایز تاریخی و مذهبی است که در مطالعات پیشین واکاوی نشده‌اند. پژوهش حاضر با رویکردی تحلیلی و ترکیبی، تلاش کرده است تا به‌جای صرف توصیف کلیشه‌ها، به شناسایی سازوکارهای پنهان بازنمایی مفاهیم اسلامی در لایه‌های دیداری، شنیداری و روایی بازی پردازد و بر مبنای چهارچوب مفهومی و نظری منسجم، تحلیل انتقادی دقیقی از فرایند القای تدریجی سوگیری‌های فرهنگی و عاطفی ارائه دهد. از این منظر، پژوهش ضمن پُرکردن خلأ موجود در تحلیل بازی میراث، امکان بازسازی مدل مفهومی دقیق‌تری از اسلام‌هراسی در بافت رسانه‌های تعاملی را فراهم می‌سازد.

۲. چهارچوب مفهومی پژوهش

پژوهش حاضر بر پایه مفهوم اسلام‌هراسی و شیوه‌های بازنمایی آن در رسانه‌های نوین، به‌ویژه بازی‌های دیجیتال، استوار است. اسلام‌هراسی در این چهارچوب نه صرفاً به‌مثابه یک پیش‌داوری دینی بلکه به‌عنوان یک گفتمان فرهنگی و رسانه‌ای در نظر گرفته می‌شود که از طریق ساخت و تثبیت تصاویر خاص از اسلام و مسلمانان، موجب بازتولید احساس تهدید، بیگانگی و فاصله‌گذاری اجتماعی می‌گردد (Zia-Ebrahimi, 2011, p. 462). این فرایند عمدتاً بر پایه سازوکارهایی همچون دیگرسازی، کلیشه‌پردازی و تحریف معنا صورت می‌گیرد؛ ابزارهایی که رسانه‌ها به‌واسطه نقش‌شان

در تولید معنا، آن‌ها را در قالب‌های مختلفی از جمله سرگرمی، روایت و تصویر بازنمایی می‌کنند.

در میان رسانه‌های نوین، بازی‌های رایانه‌ای با ماهیت تعاملی، روایت‌محور و چندلایه خود، از جایگاهی منحصربه‌فرد در فرایند بازنمایی برخوردارند (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009, p. 46). برخلاف رسانه‌های سنتی که مخاطب را در موقعیتی نسبتاً منفعل قرار می‌دهند، بازی‌های دیجیتال، کاربر را به مشارکت فعال در تولید و تجربه معنا وامی‌دارند. به‌زعم برخی از پژوهشگران، تجربه بازی نه‌فقط شامل دریافت اطلاعات بلکه شامل زیستن روایت است (Gee, 2007, p. 179)؛ به‌طوری‌که معنا در سطوح شناختی، رفتاری و هیجانی تثبیت می‌شود. این ویژگی موجب می‌گردد تا بازی‌های رایانه‌ای بتوانند ایدئولوژی‌های خاص را به‌گونه‌ای غیرمستقیم؛ اما مؤثر، در قالب سرگرمی نهادینه کنند (Bogost, 2007, p. 103).

در این زمینه، نظریه بازنمایی استوارت هال^۶ (۱۹۹۷) به‌عنوان بنیان مفهومی تحلیل به‌کار گرفته می‌شود. هال بازنمایی را فرایندی فعال و معناساز تلقی می‌کند که در آن معنا از طریق بازآفرینی نشانه‌ها در بستر فرهنگی و گفتمانی خاصی شکل می‌گیرد. از این منظر، رسانه‌ها تنها واقعیت را نشان نمی‌دهند بلکه آن را بازتعریف و بازسازی می‌کنند. در بازی *اساسین‌کرید میراث*، عناصر تاریخی، اسامی اسلامی و مفاهیم مذهبی از جمله جهاد، شهادت یا تقوا، در روایتی رمزگذاری شده به تصویر کشیده می‌شوند که اغلب از معنای اصیل خود فاصله گرفته‌اند و با مضامینی چون خشونت، توطئه، ترور یا تعصب مذهبی درهم‌تنیده شده‌اند. این بازآفرینی معانی، مصداقی از کارکرد بازنمایی در ساخت یک تصویر فرهنگی از اسلام در قالبی خاص و تفسیربردار است. مطابق با این نظریه، روایت‌های بازی رایانه‌ای *اساسین‌کرید میراث* نه بازتابی مستقیم از واقعیت تاریخی بلکه سازه‌هایی معنادارند که در یک نظام نشانه‌ای مشخص رمزگذاری و سپس توسط مخاطب رمزگشایی می‌شوند. این چهارچوب این امکان را فراهم می‌آورد تا فرایند تحریف در بینش مخاطب، در قالب برساخت گفتمان‌های مشکوک و واپس‌گرا نسبت به اسلام توضیح داده شود.

در پیوند با این نظریه، نظریه شرق‌شناسی ادوارد سعید^۷ امکان تحلیل چگونگی صورت‌بندی دیگری مسلمان را در بستر بازی فراهم می‌کند (Said, 1979, p. 148). در منطق شرق‌شناسی، اسلام و جوامع شرقی همواره در تضاد با عقلانیت، مدرنیته و پیشرفت بازنمایی می‌شوند و تصویری بدیل، غیرمنطقی و تهدیدآمیز از دیگری تولید می‌گردد. بازی مورد مطالعه با تمرکز بر بغداد تاریخی، در ظاهر به گذشته اسلامی رجوع می‌کند؛ اما در لایه‌های روایی و بصری، مخاطب را با فضایی فرقه‌ای، تاریک و آکنده از خشونت مواجه می‌سازد. شخصیت‌های مسلمان، نه به مثابه کنشگران فرهنگی یا عقلانی بلکه در قالب قاتلان مرموز، افرادی تعصب‌ورز، یا حامیان خشونت مذهبی ظاهر می‌شوند. بدین‌سان، ساخت دیگری شرقی در قالب نشانه‌های معماری، زبان، آیین و هویت، همگام با سنت گفتمان‌ساز شرق‌شناسی تکرار می‌شود و در بافتی دیجیتال بازتولید می‌گردد. براین‌اساس، بازنمایی بغداد عباسی و گروه‌های اسلامی در قالب صحنه‌های خشونت، فرقه‌گرایی و توطئه، نمونه‌ای از همان سازوکار شرق‌شناسانه‌ای است که اسلام را به مثابه دیگری خطرناک در برابر تمدن غربی معرفی می‌کند. از این منظر، مؤلفه تصویربرداری منفی از رهبران مسلمان و تخریب نمادهای اسلامی را می‌توان در امتداد روایت شرق‌شناسانه فهم کرد.

افزون‌براین، نظریه اقناع پنهان ایان بوگست^۸ ابزاری تحلیلی برای فهم چگونگی درونی‌سازی پیام‌ها و ایدئولوژی‌ها در محیط‌های تعاملی فراهم می‌آورد. از منظر بوگست، بازی‌های دیجیتال نوعی خطابه رویه‌ای دارند؛ یعنی از طریق قواعد بازی، ساختار مأموریت‌ها، اهداف فرعی و منطق پیشرفت در بازی، پیام‌های ضمنی را به مخاطب القا می‌کنند (Bogost, 2007, p. 105). در اساسین‌کرید میراث، ساختار مأموریت‌های خشونت‌آمیز در پوشش اهداف مذهبی یا فرقه‌ای، مشارکت فعال مخاطب در اعمالی چون ترور یا مجازات آیینی و تشویق به پیشروی از طریق کشتارهای مخفیانه، همگی نوعی اقناع غیرمستقیم را رقم می‌زنند که از طریق درگیری رفتاری، معناهای ایدئولوژیک تثبیت می‌شوند. بر اساس این نظریه، بازی‌ها نه فقط در سطح

7. Edward Said

8. Ian Bogost

روایت بلکه از طریق سازوکارهای کنش‌گرانه (مانند مشارکت کاربر در اعمال خشونت یا تجربه آیینی در فضاهاى تهدیدآمیز) به انتقال ایدئولوژی می‌پردازند. این چهارچوب امکان تبیین تحریک انگیزشی و عاطفی را فراهم ساخت و نشان داد که تجربه حسی و مشارکتی کاربر چگونه موجب درونی‌سازی ناخودآگاه پیام‌های اسلام‌هراسانه می‌شود. در پیوند با ابعاد احساسی این مشارکت، نظریه تلقین عاطفی نیز نشان می‌دهد که رسانه‌های دیجیتال با فعال‌سازی احساساتی چون ترس، نفرت یا اضطراب، می‌توانند نگرش‌های پایداری را در ناخودآگاه مخاطب شکل دهند (Douglas & et al., 2017, p. 540). این تلقین، بیش از آنکه به استدلال عقلانی متکی باشد، بر تکرار تجربه‌های احساسی منفی استوار است. استفاده از نشانه‌های دینی مانند: اذان، آیات قرآن یا پوشش اسلامی در بستری همراه با خشونت، ناامنی یا ترور، می‌تواند به‌طور ضمنی پیوندی میان اسلام و تهدید برقرار سازد (Morey & Yaqin, 2011, p. 37). این امر در نهایت به شکل‌گیری تصویر احساسی منفی از اسلام، فارغ از سطح آگاهی و اطلاعات قبلی مخاطب، منجر می‌شود.

در امتداد این بنیان نظری، پژوهش حاضر از دو رویکرد روش‌شناختی مکمل بهره می‌برد؛ تحلیل تماتیک برای استخراج مضامین محوری در روایت و ساختار بازی و نشانه‌شناسی فرهنگی برای تحلیل نحوه رمزگذاری معنا از طریق نشانه‌های دیداری، زبانی، معماری و صوتی. این دو روش در ترکیب با نظریه‌های یادشده، به شناسایی لایه‌های مفهومی اسلام‌هراسی در بازی یاری می‌رسانند. براین‌اساس، تحلیل در دو محور کلان‌پیریزی شده است؛ نخست، تحریف و تخریب در بیانش مخاطب که از طریق تصویرسازی‌های جهت‌دار از اسلام، مفاهیم دینی را از معنای اصیل خود تهی کرده و آن‌ها را در قالبی خشونت‌بار و رازآلود بازنمایی می‌کند؛ دوم، استفاده از ظرفیت‌های انگیزشی و عاطفی بازی برای القای احساس ترس، بی‌اعتمادی و انزجار نسبت به اسلام. جدول ۱، ابعاد تحلیلی این دو محور را معرفی کرده است.

جدول (۱): چهارچوب تحلیلی پژوهش در دو محور کلان اسلام‌هراسی

| ابعاد تحلیلی | تحریف و تخریب در بینش مخاطب | تحریک انگیزشی و عاطفی در ترس از اسلام |
|-------------------------|--|---|
| نظریه‌های پشتیبان | بازنمایی / شرق‌شناسی و دیگرسازی | اقناع پنهان / تلقین عاطفی |
| مفاهیم نظری کلیدی | کلیشه‌سازی / نهادینه‌سازی نگاه استعماری / بازتولید گفتمان مشکوک نسبت به اسلام | القای هیجانی منفی / همذات‌پنداری با خشونت / تثبیت ناخودآگاه احساس تهدید از اسلام |
| سطوح مفهومی تحلیل | کلان: دیگری‌سازی اسلام در گفتمان رسانه‌ای غربی؛ میانی: تحریف مفاهیم دینی، منفی‌سازی چهره رهبران دینی؛ خرد: نشانه‌های بصری، گفتاری و کنشی مشکوک‌کننده | کلان: تصویرسازی عاطفی از مسلمانان به‌عنوان تهدید؛ میانی: استفاده از صدا، تصویر و فضای خشن در کنار نمادهای دینی؛ خرد: حرک شخصیت‌ها، نورپردازی، موسیقی و نشانه‌های جزئی مذهبی |
| رویکرد تحلیلی در پژوهش | نشانه‌شناسی فرهنگی و تحلیل تماتیک: شناسایی سازوکار بازنمایی دین در نشانه‌ها و مضامین مکرر | تحلیل تماتیک و اقناع عاطفی: بررسی شیوه‌های القای احساسات منفی از طریق روایت و تجربه زیسته کاربر |
| کارکرد انتقادی در پژوهش | آشکارسازی لایه‌های پنهان گفتمان اسلام‌هراسانه در رسانه تعاملی / نقد فرایند دیگرسازی و تحریف معنا در بستر دیجیتال | تبیین سازوکارهای هیجانی بازتولید ترس و بی‌اعتمادی نسبت به اسلام / بررسی تأثیر غیرمستقیم رسانه بر ادراکات مخاطب |

مؤلفه‌های فرعی در جدول ۱ بر اساس کدگذاری باز دیالوگ‌ها، محیط‌های بصری و عناصر روایی استخراج شدند. سپس در مرحله کدگذاری محوری در قالب دو محور کلان تحریف بینشی و تحریک عاطفی سامان‌دهی شدند. براین‌اساس، هدف از این چهارچوب، نه صرفاً نقد یک بازی خاص بلکه آشکارسازی چگونگی عملکرد نظریه‌های فرهنگی در بستر رسانه‌های نوین است. بازی‌های رایانه‌ای، به‌واسطه ظرفیت ترکیب روایت، کنش و نشانه، بستری پیچیده برای بازنمایی و اقناع هستند. تحلیل نظری چگونگی بازنمایی اسلام در بازی‌هایی چون *اساسین‌کرید میراث*، گامی ضروری

برای درک سازوکارهای گفتمان‌ساز رسانه‌های تعاملی و تبیین ضرورت واکنش فرهنگی و تولید محتوای جایگزین است.

۳. روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر یک مطالعه کیفی و تفسیری است که با تمرکز بر رسانه‌های تعاملی، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، تلاش می‌کند الگوهای معنایی پنهان مرتبط با بازنمایی اسلام را تحلیل کند (Flick, 2023, p. 74). انتخاب این رویکرد به دلیل ماهیت پیچیده و چندلایه رسانه‌های دیجیتال است که مفاهیم را نه تنها در سطح کلامی بلکه از طریق روایت، تصویر و مشارکت تعاملی به مخاطب منتقل می‌کنند (Christians, 2017, p. 74). براین اساس، این پژوهش از ترکیب دو روش تحلیل تماتیک و نشانه‌شناسی فرهنگی بهره گرفته است؛ رویکردی که تحلیل محتوا را نه در قالب شمارش کمی بلکه در سطحی معنایی، ایدئولوژیک و فرهنگی دنبال می‌کند (Krippendorff, 2018, p. 188).

تحلیل تماتیک در این پژوهش با هدف استخراج مضامین کلیدی و الگوهای معنایی حاکم بر متن طراحی شده و مراحل آن به صورت نظام‌مند شامل موارد پیش‌رو است. ابتدا، آشنایی با داده‌ها از طریق مرور کامل روایت‌های دیداری و شنیداری؛ سپس کدگذاری اولیه بر اساس چهارچوب‌های نظری مرتبط با بازنمایی (Hall, 2025, p. 216)، شرق‌شناسی (Said, 1979, p. 148) و اسلام‌هراسی (Saeed, 2007, p. 460)؛ پس از آن شناسایی و طبقه‌بندی مضامین تکرارشونده در دو دسته کلان تحریف در بینش مخاطب و تحریک انگیزشی و عاطفی و در پایان بازبینی، تلفیق و تفسیر مضامین نهایی بر مبنای زمینه فرهنگی و تاریخی بازی بوده است (Braun & Clarke, 2006, p. 84). این کدها در سطوح مختلف به مؤلفه‌های میانی مانند تحریف باورهای دینی، تصویربرداری منفی از رهبران مسلمان و تخریب نمادهای اسلامی تفکیک شده‌اند که در نهایت به مؤلفه‌های خردتری چون پوشش شخصیت‌ها، گفتمان‌های دیالوگی و نشانه‌های تصویری خاص منتهی می‌شود.

فرایند نشانه‌شناسی نیز با تمرکز بر رمزگشایی از نشانه‌های دیداری - شنیداری صورت گرفته و نشانه‌ها نه به عنوان عناصر منفرد بلکه به عنوان حاملان معنا در بافت

فرهنگی و تاریخی تحلیل شده‌اند (Barthes, 2012, p. 119). نشانه‌هایی مانند: اذان، آیات قرآن، معماری اسلامی، لباس‌های آیینی، زبان عربی، حرکات آیینی، رنگ‌ها و فضاها تیره در تعامل با مضامین خشونت، تعصب و افراط‌گرایی تحلیل شدند. این تحلیل نه فقط به توصیف عناصر گرافیکی بلکه به واکاوی دلالت‌های فرهنگی آن‌ها در ساخت تصویر خاصی از اسلام و مسلمانان اختصاص داشت. در این مسیر، بر اساس رویکرد افنای پنهان (Bogost, 2007) و تلقین عاطفی (Douglas & et al., 2017)، بررسی شد که چگونه نشانه‌ها در ترکیب با روایت‌های تعاملی، لایه‌هایی از معنا را بدون مقاومت آگاهانه به مخاطب القا می‌کنند.

واحد تحلیل در این پژوهش شامل رویدادهای روایی، گفت‌وگوها، صحنه‌ها، شخصیت‌ها، فضاها و نمادهایی است که با مفاهیم اسلامی و فرقه‌ای پیوند دارند. داده‌ها با روش نمونه‌گیری نظری و هدفمند انتخاب شده‌اند، به این معنا که تنها صحنه‌ها یا عناصر مرتبط با محورهای مفهومی مورد نظر وارد فرایند تحلیل شده‌اند (Patton, 2014, pp. 87-89). تحلیل با بازبینی چندباره و تطبیق مکرر کدها با داده‌های متنی و تصویری همراه بود تا هم‌پوشانی یا تضاد مفهومی در داده‌ها مشخص گردد. اعتبار تحلیل از طریق بازخوانی مضامین، مشاوره با متخصصان حوزه دین و رسانه و تطبیق با متون نظری و تجربی تقویت شده است. جدول ۲، ساختار روش‌شناسی پژوهش را معرفی کرده است.

جدول (۲): ساختار روش‌شناسی پژوهش

| بخش تحلیل | رویکرد و ابزار | مراحل اجرایی | هدف تحلیل |
|--------------------|---|---|---|
| تحلیل تماتیک | تحلیل مضامین در روایت و محتوای بازی | مرور داده‌های روایی؛ کدگذاری اولیه بر اساس نظریه‌ها؛ طبقه‌بندی مضامین به دو مؤلفه کلان (تحریف بینش / تحریک عاطفی)؛ تفسیر معنایی و محتوایی | استخراج مضامین اسلام‌هراسانه در ساختار روایی |
| نشانه‌شناسی فرهنگی | تحلیل معانی پنهان در نشانه‌های دیداری - شنیداری | شناسایی نشانه‌های تصویری (لباس، اذان، معماری، رنگ‌ها)؛ تحلیل معنای فرهنگی نشانه‌ها؛ بررسی ارتباط نشانه‌ها با مضامین اسلام‌هراسی. | درک لایه‌های عاطفی و نشانه‌ای از بازنمایی دین |

| بخش تحلیل | رویکرد و ابزار | مراحل اجرایی | هدف تحلیل |
|----------------------|--|---|------------------------------------|
| انتخاب داده‌ها | نمونه‌گیری هدفمند از داده‌های بازی | انتخاب صحنه‌ها، گفت‌وگوها و تصاویر مرتبط با اسلام و تشیع؛ تمرکز بر محتوای دارای بار معنایی دینی / فرقه‌ای | تمرکز بر عناصر معنادار و نشانه‌دار |
| ارزیابی و اعتبارسنجی | بازخوانی و مقایسه تطبیقی با متون نظری و دینی | بازخوانی مضامین توسط پژوهشگر و مشاوران؛ مقایسه یافته‌ها با متون اسلامی و مطالعات مشابه؛ ارزیابی انسجام یافته‌ها | تضمین اعتبار علمی و مفهومی تحلیل |

مؤلفه‌های فرعی این جدول بر اساس فرایند تحلیل تماتیک و نشانه‌شناسی فرهنگی استخراج شده‌اند. ابتدا داده‌های بازی (صحنه‌ها، دیالوگ‌ها و نشانه‌های دیداری-شنیداری) به صورت کامل مرور و در مرحله کدگذاری باز، برجسب‌های اولیه ایجاد شد. این کدها در مرحله کدگذاری محوری در دو محور کلان تحریف بینش و تحریک عاطفی سازمان‌دهی گردیدند. سپس با بهره‌گیری از نشانه‌شناسی فرهنگی، نشانه‌ها در بافت تاریخی - فرهنگی بازخوانی و به مضامین نهایی پیوند داده شدند. به این ترتیب، ارتباط میان مؤلفه‌های اصلی و فرعی نه صرفاً توصیفی بلکه مبتنی بر استدلال نظری و داده‌های درون‌متنی تثبیت گردید. همچنین پژوهش حاضر تلاش کرده است تا این تحلیل با رعایت اصل بی‌طرفی علمی انجام شود؛ به این معنا که هرگونه نتیجه‌گیری تنها بر اساس شواهد درون‌متنی و نشانه‌های قابل مشاهده شکل گرفته است، بدون آنکه تحلیل‌گر از پیش فرض‌هایی در مورد جهت‌گیری گفتمان بازی پیروی کرده باشد. خروجی این فرایند، تبیینی تحلیلی از بازنمایی اسلام در لایه‌های روایت و نشانه‌های دیداری است که می‌تواند افق‌های جدیدی برای مطالعات انتقادی در حوزه رسانه‌های تعاملی و دین بگشاید.

۴. یافته‌های پژوهش

۴-۱. تحلیل تحریف و تخریب در بینش مخاطب

بخش نخست از یافته‌های پژوهش، بر تحلیل تحریف و تخریب در بینش مخاطب متمرکز است. این بخش با بهره‌گیری از روش تحلیل تماتیک و نشانه‌شناسی فرهنگی، نشان می‌دهد که چگونه بازی با بهره‌گیری از روایت، نشانه، فضا و شخصیت، تصویر

خاصی از اسلام خلق می‌کند که به واسطه آن، فهم مخاطب از مفاهیم دینی، تاریخی و فرهنگی دچار دگرگونی می‌شود. فرایند تحلیل به صورت نظام‌مند و از طریق کدگذاری مفاهیم کلیدی در سه سطح نشانه‌ای (خرد)، مضمونی (میانی) و گفتمانی (کلان) سامان یافته و از دل داده‌های روایی و تصویری بازی، مؤلفه‌های اصلی و فرعی استخراج شده‌اند. مبنای استدلال، نه صرفاً مشاهدات سطحی بلکه تفسیر نشانه‌ها در بستر فرهنگی - تاریخی آنهاست.

در سطح نشانه‌ای، به ویژه در لایه‌های دیداری و شنیداری، نشانه‌هایی به کار رفته‌اند که به ظاهر بی طرف به نظر می‌رسند؛ اما در بافت معنایی بازی، حامل معانی خاصی هستند؛ برای نمونه، استفاده مکرر از صدای اذان در صحنه‌هایی که با خشونت، تعقیب، قتل یا توطئه همراه هستند، موجب شکل‌گیری یک ارتباط ضمنی میان عبادت اسلامی و فضای ناامن و تهدیدآمیز می‌شود. همین‌طور، استفاده از واژگان عربی مانند «علی»، «وقفک‌الله» یا «فی امان‌الله» در پناهگاه‌هایی که محل طراحی عملیات‌های مخفی یا ترور است، باعث بارگذاری منفی بر این عبارات می‌شود؛ درحالی‌که در بستر دینی خود، حامل معناهایی معنوی، اخلاقی و الهی هستند. این نوع رمزگذاری معکوس در بستر نشانه‌شناختی، باعث می‌شود زبان و فرهنگ اسلامی، نه فقط به مثابه مؤلفه‌ای خنثی بلکه به عنوان بخش از نظام تهدید بازنمایی شوند.

نشانه‌های بصری نیز به طرز معنادار در ایجاد این ذهنیت نقش دارند. پوشش شخصیت‌ها، به ویژه شخصیت بسیم، با لباس‌هایی عربی - اسلامی ترکیب شده است؛ اما رفتارهایش حامل خشونت پنهان و سرکوب است. در صحنه‌هایی که او به عبادت می‌پردازد، فرم نشستن، حالت تمرکز و سکوت او بیش از آنکه با مناسک اسلامی همانند نماز یا تلاوت قرآن تطابق داشته باشد، به مراقبه یا مدیتیشن شبیه است. این برداشت به شکلی ضمنی، مفهوم عبادت اسلامی را از محتوای توحیدی و شریعت‌محور خود تهی می‌سازد و آن را به آیینی مبهم و رازآلود تقلیل می‌دهد که در کنار خشونت و قدرت قرار گرفته است. افزون‌بر آن، نشانه‌هایی چون «المخفی» که در قالب طراحی بصری به کار رفته و یکی از نمادهای اصلی فرقه اساسین‌هاست، نه فقط یادآور پنهان‌کاری و عملیات مخفی است بلکه در زمینه فرهنگی اسماعیلیه، به بخشی از تاریخ

تشیع نیز اشاره دارد؛ اما بازی بدون پرداختن به زمینه‌های معرفتی، فلسفی یا تاریخی این فرقه، آن را به‌مثابه یک سازمان خشن و تروریستی بازنمایی می‌کند که وفاداری به آن از طریق آیینی چون قطع انگشت نمایش داده می‌شود. این نمادپردازی، پیوندی مستقیم میان آیین‌های تشیع و اعمال خشونت‌بار برقرار کرده و از این طریق، تاریخ یک جریان دینی را در بستر خشونت بازتعریف می‌کند. به‌طوری‌که مفهوم «المخفی» در بازی، که به‌عنوان یک فرقه پنهانی و خشونت‌طلب بازنمایی می‌شود، در واقع ریشه‌ای تاریخی در جنبش اسماعیلیه و قلعه الموت دارد؛ اما در روایت بازی، این پیشینه پیچیده و متکثر تقلیل یافته و صرفاً در قالب گروهی تروریستی با مناسک رازآلود نمایش داده می‌شود. چنین بازنمایی‌ای موجب می‌شود که مخاطب به‌جای درک چندبُعدی از جریان‌های فکری و اجتماعی اسماعیلیه در تاریخ اسلام، با تصویری تحریف‌شده و تهدیدمحور مواجه گردد. همچنین، نشانه‌هایی چون صدای اذان یا معماری مساجد که در بافت اسلامی معنای قدسی و عبادی دارند، در فضای خشونت و خونریزی قرار گرفته و به‌گونه‌ای به‌کار می‌روند که معنای اصلی آن‌ها وارونه شود. این ترکیب‌های نشانه‌ای نشان می‌دهد که بازی نه‌فقط در سطح روایی بلکه در سطح دلالت‌های فرهنگی نیز در حال تثبیت یک گفتمان اسلام‌هراسانه است.

در سطح مضمونی، مفاهیم بنیادین اسلامی همچون جهاد، شهادت، عدالت، آزادی و عبادت، به‌صورت نظام‌مند از معنای اصیل خود تهی شده و در قالب‌های روایت‌شده در بازی بازتعریف شده‌اند. مفهوم جهاد که در گفتمان اسلامی مبتنی بر دفاع، اخلاق و تقوا است، در بازی به عملیاتی مخفی و تهاجمی علیه مخالفان سیاسی و فکری بدل شده است. این تحریف به‌ویژه در صحنه‌هایی برجسته می‌شود که شخصیت‌ها، ترور و قتل را به‌مثابه امری مقدس، اجتناب‌ناپذیر و ضروری برای برقراری عدالت معرفی می‌کنند. چنین روایتی، برخلاف آموزه‌های قرآنی درباره جهاد، تصویرسازی خاصی از مسلمان متعصب خلق می‌کند که باور دارد هدف توجیه‌کننده هر وسیله‌ای است. همین ساختار، در مورد مفاهیم دیگری چون عدالت و آزادی نیز تکرار می‌شود. در دیالوگی شاخص، بسیم در پاسخ به جمله «دانش قدرت است»، می‌گوید «نه، عدالت قدرت است» و بلافاصله پس از آن، دشمن خود را می‌کشد. این سکانس، به‌وضوح خشونت را ابزاری

مشروع برای تحقق عدالت معرفی می‌کند، درحالی‌که در سنت اسلامی، عدالت مفهومی اخلاقی - فلسفی است که با حق، انصاف و عقلانیت گره خورده و نمی‌تواند با خشونت بی‌ضابطه توجیه شود.

در سطح گفتمانی، ترکیب این مؤلفه‌ها، تصویری واحد و یکپارچه از اسلام می‌سازد که در آن دین نه تنها معنای فرهنگی یا معنوی خود را از دست می‌دهد بلکه به یک ایدئولوژی افراطی، خشن و تهدیدآمیز فروکاسته می‌شود. قرار گرفتن این تصویر در بستر تاریخی دوران عباسی و استفاده از نمادهایی چون بیت‌الحکمه، کتابخانه‌ها و دانشمندان مسلمان، این تحریف را در لایه‌ای عمیق‌تر تقویت می‌کند؛ به گونه‌ای که حتی شکوفاترین دوره تمدن اسلامی، در بازی نه با علم، منطق و هنر بلکه با توطئه، خیانت، فساد و فرقه‌گرایی به یاد آورده می‌شود. به‌ویژه حذف تدریجی عقلانیت دینی و نادیده‌گیری نقش علمای مسلمان در نهادهای فرهنگی بغداد، این تلقی را تقویت می‌کند که اسلام هیچ‌گاه بستری مناسب برای تمدن نبوده و همواره به‌سوی خشونت و استبداد میل داشته است. جدول ۳، تحلیل این مؤلفه‌ها در بازی رایانه‌ای *اساسین‌کرید* میراث را تبیین کرده است.

جدول (۳): تحلیل مؤلفه‌های تحریف و تخریب در *بینش مخاطب*

| سطح تحلیل | مؤلفه اصلی | مؤلفه فرعی | نمونه داده یا نشانه | دلالت تحلیلی و نشانه‌شناختی |
|-------------------|----------------------------|--|--|--|
| خرد (نشانه‌ای) | تحریف نمادهای اسلامی | پارگذاری منفی بر نمادهای مذهبی | اذان در صحنه‌های خشونت، لباس عربی بر تن قاتلان، واژگان اسلامی در موقعیت‌های ترور | القای ارتباط ذهنی میان اسلام و خشونت؛ استفاده از نشانه‌های فرهنگی برای تقویت حس ترس و بی‌اعتمادی |
| خرد (فرمی / بصری) | تحریف الگوهای دینی و عبادی | نمایش آیین‌ها به صورت رازآلود یا غیراسلامی | عبادت شبیه مدیته‌شن، قطع انگشت، نشستن در سکوت و تمرکز عارفانه، بدون سجده یا قرائت قرآن | زدودن مؤلفه‌های اسلامی واقعی و جایگزینی با فرم‌های رازآلود یا شرقی - تصوف‌گرا با بار منفی یا بی‌ریشه |
| میانی (مضمونی) | تحریف مفاهیم | تقدس خشونت، | جملات: «عدالت قدرت | وارونه‌سازی مفاهیم قرآنی؛ |

| سطح تحلیل | مؤلفه اصلی | مؤلفه فرعی | نمونه داده یا نشانه | دلالت تحلیلی و نشانه‌شناختی |
|-----------------------|-----------------------------------|---|---|--|
| | دینی | توجیه ترور با عدالت | است « قبل از قتل؛ جهاد به مثابه عملیات ترور پنهانی | خشونت به مثابه ابزار حق؛ تحریف روایت اخلاقی اسلام در ذهن مخاطب |
| میانی (شخصیتی) | دوگانه‌سازی دینداری و خشونت | مسلمان مؤمن خشونت‌طلب | شخصیت بسیم به عنوان نمازگزار و قاتل؛ تعهد فرقه‌ای شدید با رفتارهای بی‌رحمانه | معرفی مسلمان متعصب به عنوان تهدید فرهنگی و امنیتی؛ درهم‌آمیختگی دین‌باوری با افراط‌گرایی |
| میانی (تاریخی/فرهنگی) | تحریف تاریخ تمدن اسلامی | بغداد به‌عنوان فضای تباهی، خیانت، بحران | خیانت در بیت‌الحکمه، ترور فاضل، صحنه‌های آشوب در بازار، شهر تیره و پُر از قتل | تضعیف تصویر تمدن اسلامی؛ حذف عقلانیت، علم و شکوفایی فرهنگی؛ جایگزینی با هرج و مرج و فساد |
| کلان (گفتمانی) | تخریب در بینش مخاطب نسبت به اسلام | بازنمایی روایت ایدئولوژیک از اسلام | ترکیب عناصر: روایات فرقه‌ای، مفاهیم تحریف‌شده، نشانه‌های دینی در صحنه‌های خونین | تثبیت تصویر خشونت‌آمیز از اسلام در ناخودآگاه مخاطب؛ بازتولید کلیشه‌ها از منظر شرق‌شناسی و دیگرسازی |

بدین ترتیب، تحلیل چندلایه از نشانه‌ها، مضامین و ساختار گفتمانی بازی نشان می‌دهد که تحریف در بینش مخاطب، نه فقط در سطح ظاهری بلکه در سطح عمیق‌تر ساختار معنا انجام شده و با ترکیبی از نشانه‌ها و روایت‌ها، تصویر ذهنی مخاطب نسبت به اسلام را به‌صورت خزننده و ناخودآگاه بازسازی می‌کند. این فرایند، دقیقاً همان‌گونه که در نظریه‌های بازنمایی (Hall, 2025)، شرق‌شناسی (Said, 1979) و اقصای پنهان (Bogost, 2007) توصیف شده است، نه از طریق تقابل صریح بلکه با تأثیرگذاری نرم بر ساختار ادراک مخاطب، بازتولید می‌شود. این یافته‌ها نشان می‌دهند که تحلیل بازی‌های دیجیتال نیازمند رویکردی نشانه‌شناسانه-انتقادی و بافت‌محور است که به فراتر از توصیف ظاهری رفته و معانی پنهان در ساختار گفتمان را آشکار سازد.

۴-۲. تحلیل استفاده از بعد انگیزشی و عاطفی مخاطب برای ترس از اسلام

در ادامه تحلیل مؤلفه‌های اسلام‌هراسی در اساسین‌گرید میراژ، بعد انگیزشی و عاطفی به‌عنوان یکی از کارآمدترین راهبردهای رسانه‌ای برای القای ترس از اسلام، در مرکز توجه قرار می‌گیرد. این رویکرد نه با استدلال‌های صریح بلکه با اتکا به درگیری حسی مخاطب و تأثیرگذاری غیرمستقیم، نگرش‌هایی منفی و تهدیدمحور را نسبت به اسلام در ناخودآگاه بازیگر شکل می‌دهد. در این بخش، با تلفیق روش تحلیل تماتیک و نشانه‌شناسی فرهنگی، کدگذاری‌های اولیه در سطوح احساسی، فضایی، نشانه‌ای و شخصیتی انجام گرفته و سپس مضامین میانی و کلان بر اساس آنها استخراج شده است. در سطح شخصیت‌پردازی، کنش‌های شخصیت‌های کلیدی با هویت اسلامی یا اسامی عربی، به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که در ذهن مخاطب تداعی‌گر خشونت، خیانت و بی‌رحمی باشند. شخصیت‌هایی چون بسیم، روشن، فولاد، زهرا و قبیحا، هر یک با کارکردهایی چون ترور مخفیانه، حذف فیزیکی رقبا و پنهان‌کاری سازمان‌یافته، چهره‌ای تهدیدآمیز از مسلمانان ارائه می‌دهند. این شخصیت‌ها نه در هیئت دشمن آشکار بلکه به‌مثابه قهرمانان داستان ظاهر می‌شوند که خود همین امر، مشروعیتی پنهان به خشونت آنان می‌بخشد؛ برای مثال، بسیم بارها در قالب دیالوگ‌هایی چون «من حق کشتن را دارم» یا «عدالت، قدرت است» اقدام به قتل می‌کند، درحالی‌که بازی هیچ‌گاه این اقدامات را از منظر اخلاقی یا دینی به چالش نمی‌کشد. این روایت ضمنی، احساس مخاطب را درگیر کرده و در او نوعی همدلی ناخواسته با کنش‌های خشونت‌بار ایجاد می‌کند؛ گویی دین، عامل و توجیه‌گر این خشونت است.

نکته مهم در این میان، نقش‌آفرینی زنان در قالب شخصیت‌های منفی و خشن است. روشن، در جایگاه مربی و رهبر فرقه، چهره‌ای مقتدر، خشن و بی‌عاطفه دارد. زهرا، همکار فاضل در بیت‌الحکمه، به‌عنوان عنصری نفوذی و اغواگر معرفی می‌شود. قبیحا و نهال نیز فاقد هرگونه ویژگی‌های سنتی زنانه‌اند و به‌جای آن، در قالب شخصیت‌هایی با کنش‌های خشونت‌آمیز، فریبکارانه یا قدرت‌طلب به تصویر کشیده می‌شوند. این نوع تصویرسازی، نه تنها کلیشه‌سازی منفی درباره زنان مسلمان را بازتولید می‌کند بلکه با انتقال احساس ناامنی، آشفتگی و تهدید، در سطح عاطفی نیز بر مخاطب اثر می‌گذارد.

در لایه فضاسازی و نمادپردازی، یکی از روش‌های القای ترس، تلفیق نمادهای دینی با محیط‌های خشونت‌آلود است. بسیاری از صحنه‌های بازی در فضاهایی رخ می‌دهد که شباهت معمارانه و صوتی به مکان‌های مذهبی دارند. طاق‌های قوسی‌شکل، محراب‌گونه‌ها، کتیبه‌های عربی، فرش‌های سنتی و صدای اذان در پس‌زمینه، محیط‌هایی آشنا و مقدس را در ذهن مسلمانان تداعی می‌کنند. با این حال، این فضاها اغلب محل اجرای خشونت، توطئه و قتل هستند. این ترکیب، یک ناهم‌خوانی شناختی ایجاد می‌کند که به مرور در ذهن مخاطب تبدیل به پیوند معنایی میان اسلام و خشونت می‌شود. این پدیده، در ادبیات نشانه‌شناختی، نوعی معناسازی معکوس است؛ یعنی آنچه باید حامل معناهای قدسی و معنوی باشد، در عمل به بستر تهدید تبدیل می‌شود. واژگان و عبارات اسلامی نیز در محیط‌هایی با بار منفی به کار می‌روند. عباراتی مانند: «وفقک الله»، «سلام علیکم»، یا نام‌هایی چون «علی» و «محمد» در پناهگاه‌های تروریستی، جلسات مخفیانه یا صحنه‌های اعدام شنیده می‌شوند. این تکرار هدفمند واژگان مقدس در زمینه‌های منفی، بدون تبیین یا تعادل‌بخشی، به تدریج با احساس خطر و اضطراب در ذهن مخاطب گره می‌خورد. همین امر، عنصر کلیدی در فرایند اقناع پنهان محسوب می‌شود؛ یعنی ساخت تصویر ذهنی نه از طریق استدلال بلکه از راه برانگیختن هیجانات منفی در مواجهه با نشانه‌های دینی.

در سطح تماتیک، مضامین اصلی القای ترس، دشمن‌انگاری و بی‌اعتمادی از طریق نشانه‌های روایی تقویت می‌شوند. در روایت بازی، فرقه‌های دینی از قاعده‌مندی و اصول عقلانی تهی شده‌اند و بیش‌تر بر اساس مناسک خشن، پنهان‌کاری و انقیاد شکل گرفته‌اند. نماد «المخفی» که به‌عنوان یک نشان وفاداری به فرقه کاربرد دارد، فاقد ارجاع به بنیان‌های تاریخی یا معرفتی فرقه اسماعیلی است و در عوض، تنها کارکردی خشن و رازآلود دارد. این تقلیل معنایی، گویای تضعیف ابعاد فرهنگی و تاریخی تشیع در بازنمایی بازی است. مراسم‌هایی مانند قطع انگشت، لباس‌های تیره و نورپردازی سایه‌دار نیز در خدمت همان کارکرد نشانه‌شناختی قرار دارند: ایجاد هاله‌ای از رمزآلودگی و تهدید حول هویت اسلامی. درنهایت، تجربه عاطفی مخاطب در بستر بازی، با مشارکت فعال او در خشونت (ترورها، طراحی نقشه، مخفی‌کاری) تکمیل

می‌شود. برخلاف رسانه‌های غیرتعاملی، بازی رایانه‌ای کاربر را به بخشی از فرایند تصمیم‌گیری و اجرا تبدیل می‌کند و از این طریق، ساختار اقناع را از سطح نظری به سطح عملی منتقل می‌سازد. بازیکن نه تنها تماشاگر خشونت است بلکه در بازتولید آن شریک می‌شود؛ در نتیجه، معناها نه فقط ادراک می‌شوند بلکه تجربه می‌شوند. این سطح از درگیری عاطفی، از منظر نظریه اقناع پنهان، بیش‌ترین تأثیر را در تثبیت نگرش‌های ایدئولوژیک دارد، چراکه مخاطب نه تنها پیام را دریافت بلکه در اجرای آن نقش ایفا کرده است. جدول ۴، تحلیل این مؤلفه‌ها در بازی رایانه‌ای / ساسین‌کرید میراژ را تبیین کرده است.

جدول (۴): تحلیل تماتیک مؤلفه‌های بعد انگیزشی و عاطفی در ترس از اسلام

| سطح تحلیل | مؤلفه اصلی | مؤلفه فرعی | نمونه داده / متغیر نشانه‌ای |
|-------------------|--|---|--|
| احساس و هیجان | تحریک ترس و اضطراب | استفاده از خشونت در فضای مذهبی | صدای اذان در صحنه‌های خونین، طراحی معماری مسجدنما در پناهگاه‌ها، عبارات اسلامی در محیط‌های تهدیدآمیز |
| نشانه‌شناسی جنسیت | کلیشه‌سازی منفی از زنان مسلمان | تصویر زنان مسلمان به‌عنوان عناصر خشونت‌زا یا اغواگر | شخصیت روشن (مربی خشن)، قبیحا (زن شرور)، زهرا (همدست توطئه‌گر)، نهال (دزد حرفه‌ای) |
| روایت دراماتیک | مشروعیت‌بخشی عاطفی به خشونت | پیوند اخلاق با قدرت، تفسیر خشونت به‌عنوان اجرای عدالت | دیالوگ بسیم: «عدالت، قدرت است»، توجیه قتل فاضل با ادعای تحقق آزادی |
| هویت دینی | اختلاط مفاهیم مقدس و رفتار خشونت‌آمیز | قرار دادن واژگان و نشانه‌های اسلامی در بسترهای منفی | «وقفک‌الله»، «سلام علیکم»، «علی» در محیط‌هایی با قتل و توطئه |
| هویت روایی | نقش‌آفرینی فرقه‌ها به‌عنوان عامل تهدید | فرقه‌گرایی پنهان، مراسم‌های آیینی خشن | قطع انگشت به‌عنوان وفاداری، نماد «المخفی»، لباس‌های سیاه، نورپردازی سایه‌دار |
| درگیری حسی | مشارکت مخاطب در خشونت | تبدیل کاربر به عامل اجرایی ایدئولوژی فرقه‌ای | مشارکت در قتل‌های پنهانی، طراحی نقشه‌های ترور، تصمیم‌گیری برای حذف دشمنان |

تحلیل مؤلفه‌های انگیزشی و عاطفی در اساسین‌کرید میراث‌نشان می‌دهد که اسلام‌هراسی نه با تقابل آشکار بلکه از طریق فرایندهای تدریجی، عاطفی و نشانه‌محور بازنمایی شده است. بازی با طراحی هوشمندانه شخصیت‌ها، فضاها، نشانه‌ها و روایت، زمینه‌ای فراهم می‌کند تا ترس از اسلام، در سطح احساسی و شناختی در ذهن مخاطب نهادینه شود، بی‌آنکه الزامی به پذیرش صریح آن وجود داشته باشد. این راهبرد، همسو با نظریه‌های بازنمایی (Hall, 2025)، اقناع پنهان (Bogost, 2007) و تلقین عاطفی (Douglas & et al., 2017) به‌خوبی تبیین‌پذیر است و نمونه‌ای از عملکرد پیچیده رسانه‌های تعاملی در شکل‌دهی نگرش‌های فرهنگی را ارائه می‌دهد.

۳-۴. راهکارهای مقابله با اسلام‌هراسی رسانه‌ای در جوامع اسلامی

یافته‌های این پژوهش نشان داد که یکی از مهم‌ترین راهبردهای اسلام‌هراسی رسانه‌ای در بازی‌های رایانه‌ای، نه صرفاً بازنمایی سطحی خشونت یا کلیشه‌سازی شخصیت‌های مسلمان بلکه شکل‌دهی به ادراک معنایی مخاطب از مفاهیم دینی در سطحی پنهان، پیچیده و احساسی است. روایت بازی اساسین‌کرید میراث‌نشان از طریق تحریف مفهوم جهاد و عدالت، تخریب فضاها و ترکیب نشانه‌های مقدس با خشونت فرقه‌ای، تصویری از اسلام ارائه می‌دهد که با تجربه‌کاربر عجین می‌شود و به‌جای اقناع منطقی، از مسیر تلقین عاطفی در ذهن او رسوب می‌کند؛ بنابراین، راهکارهای مقابله باید مستقیماً در پاسخ به این الگوهای بازنمایی طراحی شوند، نه در قالب واکنش‌های کلی و پیش‌فرض.

در وهله نخست، لازم است آموزش سواد رسانه‌ای در جوامع اسلامی با تمرکز خاص بر رسانه‌های تعاملی و بازی‌محور بازطراحی شود. این نوع سواد باید کاربران نوجوان را قادر سازد مؤلفه‌های پنهان تحریف در معنا را از طریق مهارت تحلیل نشانه‌شناختی، تفسیر روایت و شناخت الگوهای اقناع غیرمستقیم تشخیص دهند. به‌طور خاص، برای مفاهیمی چون جهاد، عدالت، آزادی و شهادت که در بازی‌ها بار معنایی خشونت‌گرا و ایدئولوژیک پیدا می‌کنند، برنامه‌های تربیتی شبه‌زدایی هدفمند و متمایز باید طراحی شود؛ برنامه‌هایی که نه بر طرد بازی بلکه بر آموزش تفکیک روایت تخیلی

از حقیقت تاریخی و دینی تمرکز دارند. یکی از روش‌های نوآورانه، تولید کارگاه‌های بازی‌پژوهی تربیتی برای مربیان و والدین است که در آن نشانه‌های بازی تحلیل شده و با آموزه‌های اصیل دینی مقایسه می‌شود. این الگوی تربیتی، ضمن حفظ جذابیت بازی برای نوجوانان، سطحی از آگاهی انتقادی را در مواجهه با مفاهیم دینی وارد ذهن مخاطب می‌کند؛ برای نمونه، در راستای راهکار ارتقاء سواد رسانه‌ای انتقادی، می‌توان طراحی کارگاه‌های آموزشی ویژه نوجوانان و جوانان را در مدارس و مراکز فرهنگی پیشنهاد کرد؛ کارگاه‌هایی که در آن‌ها با بهره‌گیری از مثال‌های عینی از بازی‌های پرمخاطب، شیوه‌های بازنمایی کلیشه‌ای و تحریف مفاهیم اسلامی تشریح شده و سپس با مقایسه با منابع اصیل اسلامی، ظرفیت نقد فعالانه در ذهن مخاطب تقویت گردد. چنین رویکردی، علاوه بر شبهه‌زدایی، موجب پیوند مستقیم میان فرایندهای تربیتی و فرهنگی در جامعه می‌شود.

راهکار دوم، شکل‌دهی به پروژه‌های بازطراحی روایی مفاهیم دینی در محصولات بومی است. همان‌گونه که در بازی مورد تحلیل مشاهده شد، تحریف مفاهیم در بستری از روایت جذاب و کاراکترهای چندلایه صورت می‌گیرد. در پاسخ، تولیدکنندگان بومی باید از تقلید شعاری و طراحی سطحی بپرهیزند و به جای آن، روایت‌هایی خلق کنند که بازنمایی پیچیده، انسانی و همدلانه از اسلام و شخصیت‌های مسلمان ارائه دهند؛ برای مثال، بازی‌هایی که به جای بازتولید صحنه‌های نبرد، مفهوم جهاد را در چهارچوب عدالت اجتماعی، مجاهدت علمی یا مقاومت فرهنگی روایت می‌کنند، قادر خواهند بود معنای اصیل این مفاهیم را در ذهن مخاطب تثبیت کنند. همچنین طراحی شخصیت‌هایی با هویت دینی واقعی اما رفتار انسانی، پرهیز از تقلیل‌گرایی نمادین و روایت‌هایی چندلایه از جامعه اسلامی، مؤثرترین روش برای خنثی‌سازی اقیانوس پنهان در بازی‌های مخرب است.

همچنین، یکی از نقاط آسیب‌پذیر در اسلام‌هراسی رسانه‌ای، سوءاستفاده از نشانه‌های دینی در بافت‌های منفی است؛ از اذان و لباس گرفته تا اسامی مقدس؛ بنابراین، راهبردی مهم، آموزش تحلیل نشانه‌شناختی بافت‌محور در میان معلمان، طلاب و فعالان فرهنگی است؛ برای مثال، در روایت بازی، استفاده از اسم «علی» یا عبارت «ووفقک الله» در صحنه

قتل، معنا را در ذهن مخاطب جابه‌جا می‌کند. برای مقابله با این اثر، ضروری است که در فضای رسانه‌ای اسلامی، این نشانه‌ها بازتعریف و بازآفرینی مثبت شوند؛ یعنی حضور واژگان، صداها، معماری و آیین‌های اسلامی در زمینه‌هایی صلح‌آمیز، انسانی و اخلاق‌محور به تصویر درآیند تا به تدریج بار معنایی منفی زدوده شود. از سوی دیگر، جوامع اسلامی باید از موقعیت مخاطب منفعل خارج شده و به تولیدکننده فعال معنا بدل شوند. این تحول تنها از طریق ایجاد نهادهای راهبردی در رصد بازی‌ها، تربیت کارشناسان تحلیل روایت و نشانه و تدوین دستورالعمل‌های نقد رسانه‌ای قابل دستیابی است. پیشنهاد می‌شود که مراکز آموزش دینی و فرهنگی، گروه‌های تخصصی تحلیل‌گفتمان بازی‌های رایانه‌ای را تشکیل دهند و خروجی آن را در قالب کتابچه‌های راهنما، پادکست‌ها و برنامه‌های تلویزیونی/یوتیوبی در دسترس خانواده‌ها و دانش‌آموزان قرار دهند. جدول ۵ این راهکارها به صورت دسته‌بندی شده ارائه کرده است.

جدول (۵): راهکارهای مقابله با اسلام‌هراسی رسانه‌ای ناظر به مؤلفه‌های تحریف بینشی و تحریک عاطفی

| مؤلفه کلان | مسئله شناسایی شده | راهبرد پیشنهادی | سطح مداخله |
|-------------------|---|--|--------------------------|
| تحریف مفاهیم دینی | بازنمایی نادرست مفاهیمی چون جهاد، عدالت، عبادت و شهادت در قالب‌های خشونت‌محور یا ایدئولوژیک | طراحی برنامه‌های تربیتی شبه‌زدایی مفهومی ویژه نوجوانان در مواجهه با بازی‌ها (تبیین تفاوت روایت دینی و روایی بازی‌ها) | تربیتی / آموزشی |
| | استفاده از نمادهای فرقه‌ای و آیینی در پوشش دین | برگزاری کارگاه‌های بازی‌پژوهی برای معلمان، مبلغان، مربیان و خانواده‌ها؛ با هدف آموزش نشانه‌شناسی دینی در رسانه‌ها | آموزش تخصصی میان‌رشته‌ای |
| | اصالت‌بخشی جعلی از طریق اسامی اسلامی و مفاهیم مقدس | تدوین راهنماهای تحلیلی گفتمان بازی‌ها توسط گروه‌های تخصصی در نهادهای فرهنگی اسلامی برای | نهادسازی تحلیل رسانه‌ای |

| مؤلفه کلان | مسئله شناسایی شده | راهبرد پیشنهادی | سطح مداخله |
|---------------------|--|--|----------------------------|
| | | بازخوانی تطبیقی با منابع معتبر دینی | |
| تحریک عاطفی مخاطب | پیوند دادن فضاهای خشونت‌بار با نشانه‌های اسلامی (اذان، مسجد، خط عربی و...) | بازطراحی بازنمایی مثبت از نمادهای دینی در تولیدات بومی (انیمیشن، بازی، فیلم) برای اصلاح تداعی‌های منفی در بومی خلاقانه ذهن مخاطب | تولید محتوای بومی خلاقانه |
| | شخصیت‌پردازی زن مسلمان به‌عنوان عنصر اغوا، خشونت یا شر | خلق شخصیت‌های زنانه مسلمان در رسانه‌های بومی با تمرکز بر عقلانیت، اخلاق و نقش‌آفرینی تمدنی در روایت‌های تاریخی یا معاصر | بازنمایی جنسیتی متعادل |
| | عادی‌سازی خشونت در لایه‌های احساسی و روایی بازی‌ها | آموزش سواد رسانه‌ای انتقادی در سطوح دانشگاهی و دبیرستانی با تمرکز بر اقلان پنهان و نقش مشارکت فعال کاربر در تثبیت معنا | آموزش انتقادی ساخت‌یافته |
| تقابل با روایت غالب | تثبیت تدریجی «اسلام = تهدید» در ناخودآگاه مخاطب جهانی | تشکیل بنیادهای منطقه‌ای برای تولید، ترجمه و توزیع محتوای جایگزین دیجیتال؛ همراه با رصد بازی‌های مخرب و پاسخ‌های تحلیلی/محتوایی | همگرایی رسانه‌ای اسلامی |
| | حذف روایت چندصدایی در رسانه‌های جریان غالب | حمایت از پژوهش‌های میان‌رشته‌ای دین و رسانه در دانشگاه‌های اسلامی با هدف تولید گفتمان آلت‌رناتیو و تحلیل روایت‌های ضداسلامی | توسعه علوم انسانی بومی‌نگر |

باید توجه داشت که مقابله با اسلام‌هراسی رسانه‌ای نیازمند ترکیبی از راهبردهای دفاعی، آگاه‌سازانه و خلاقانه است. دفاع صرف یا تحریم رسانه، بدون تولید روایت بدیل، نه تنها مؤثر نیست بلکه مخاطب جوان را به‌سوی پذیرش گفتمان غالب سوق می‌دهد. تنها از طریق بازیابی شأن تربیتی مفاهیم اسلامی در قالب رسانه‌ای جذاب و

تربیت نسل تحلیل‌گر و بازی‌فهم، می‌توان در برابر این بازنمایی‌های خزننده ایستادگی کرد و تصویر واقعی، اخلاقی و تمدنی اسلام را از مسیر رسانه، نه در تقابل بلکه در گفت‌وگو و رقابت، بازسازی نمود.

نتیجه‌گیری

نتایج پژوهش حاضر نشان داد که بازی *اساسین کرید میراث*، به عنوان یک نمونه شاخص از رسانه‌های تعاملی معاصر، در بازنمایی اسلام و مسلمانان از الگوهای کلیشه‌ای و گفتمانی اسلام‌هراسانه تبعیت می‌کند. برخلاف ظاهر تاریخی و روایی آن که با بهره‌گیری از فضاها و اسامی اسلامی سعی در خلق تجربه‌ای بومی و اصیل دارد، در لایه‌های زیرین روایت، نشانه‌پردازی و ساختار تعاملی، مؤلفه‌هایی از تحریف و دیگرسازی نظام‌مند به چشم می‌خورد. تحلیل تماتیک محتوای بازی، بر اساس دو مؤلفه بنیادین یعنی تحریف در بینش مخاطب و تحریک انگیزشی و عاطفی، حاکی از آن است که این بازی رایانه‌ای با بازتعریف مفاهیم دینی همچون شهادت، عدالت، آزادی و عبادت در بستر خشونت، فریب و فرقه‌گرایی، تصویری تهدیدآمیز و ناآشنا از اسلام، به‌ویژه مذهب تشیع، برای مخاطبان جهانی ترسیم می‌کند.

در سطح بینشی، مفاهیم اسلامی از معناهای اصیل و معرفتی خود تهی شده و در روایت‌هایی جای می‌گیرند که با الگوواره رسانه‌ای غرب در تقابل با اسلام سازگارند. شخصیت‌های مسلمان، اعم از قهرمان و ضدقهرمان، نه تنها از حیث کنش بلکه از منظر جهان‌بینی، رفتار و نسبتشان با مفاهیم دینی، در قالب افرادی خشن، بی‌منطق، مستبد و فرقه‌گرا بازنمایی شده‌اند. این بازنمایی، به‌ویژه در بازی‌ای که در دل تمدن علمی و فرهنگی اسلام یعنی بغداد روایت می‌شود، مصداق روشنی از واژگون‌سازی واقعیت تاریخی و تحریف تصویری تمدنی است. در سطح انگیزشی و عاطفی، سازوکارهایی مانند درگیری کاربر در کنش‌های خشونت‌آمیز، صداسازی مذهبی در محیط‌های خصمانه و همنشینی نمادهای اسلامی با صحنه‌های تهدید، سلاخی یا خیانت، حس بی‌اعتمادی، اضطراب و ترس از اسلام را در مخاطب تقویت می‌کند. تجربه کاربری در این بازی به‌گونه‌ای طراحی شده که مخاطب نه فقط مشاهده‌گر بلکه عامل مشارکت در

بازتولید گفتمان اسلام‌هراسی است؛ گفتمانی که از طریق اجراء، احساس و تعامل، در سطوح عمیق‌تر ادراک فرد نهادینه می‌شود.

پژوهش حاضر نشان داد که اساسین‌گرید میراژ نمونه‌ای از عملکرد نرم و پیچیده رسانه‌های تعاملی در بازسازی جهان‌بینی مخاطب نسبت به دین اسلام است؛ عملکردی که با بهره‌گیری از الگوهای فرهنگی، نشانه‌های مذهبی و فضاسازی تاریخی، لایه‌هایی از اقلان پنهان را در ذهن کاربر شکل می‌دهد. در این مسیر، کارکردهای سرگرمی، آموزش و روایت‌پردازی، در خدمت تثبیت یک نظام معنایی مشخص قرار می‌گیرند که در آن اسلام، نه تنها دینی معنوی و تمدن‌ساز بلکه تهدیدی پیچیده، خشونت‌طلب و درونی‌سازی‌شده معرفی می‌شود. از این منظر، اهمیت نقد علمی این بازی، صرفاً به تحلیل یک نمونه خاص محدود نمی‌شود بلکه الگویی برای بررسی گفتمان‌های فرهنگی معاصر درباره اسلام در سطح جهانی به‌شمار می‌آید. همچنین یافته‌های پژوهش حاضر می‌تواند به‌مثابه بستری برای توسعه سواد رسانه‌ای انتقادی در جوامع اسلامی عمل کند؛ سوادی که در آن مخاطب، مصرف‌کننده منفعل محتوا نیست بلکه تحلیل‌گر کنش‌گر و آگاه نسبت به سازوکارهای پنهان بازنمایی فرهنگی است.

از سوی دیگر، نتایج این مطالعه بر لزوم توجه جوامع اسلامی به ظرفیت‌های مغفول‌مانده تولید محتوا تأکید دارد. در جهانی که رسانه‌های تعاملی افق‌های تازه‌ای از بازنمایی و روایت را گشوده‌اند، نبود روایت‌های منصفانه، چندصدایی و مبتنی بر حقیقت‌های دینی و فرهنگی، منجر به یک‌سویه‌گرایی معنایی و سلطه گفتمان‌های غالب می‌شود. از این رو، خلق بازی‌ها، فیلم‌ها و روایت‌هایی که بر پایه ادبیات بومی، الهیات معنوی و تاریخ تمدن اسلامی ساخته شده باشند، نه تنها ضرورتی فرهنگی بلکه مسئولیتی راهبردی است. باید توجه داشت که اساسین‌گرید میراژ نمونه‌ای از تعامل پیچیده فناوری، سرگرمی و ایدئولوژی در شکل‌دهی به ادراکات دینی و فرهنگی است. تحلیل این بازی، افقی تازه برای نقد رسانه‌های تعاملی و طراحی راهبردهای فرهنگی در جهان اسلام می‌گشاید؛ راهبردهایی که تنها با هم‌افزایی علمی، هنری و آموزشی قابل تحقق‌اند. بازسازی تصویر اسلام در رسانه‌های جهانی، نیازمند بازگشت به روایت، معنا و حقیقت است و این مهم، تنها در سایه کنش آگاهانه و توانمند فرهنگی جوامع

اسلامی ممکن خواهد بود.

همچنین شایسته است این نکته نیز مورد توجه قرار گیرد که در مقایسه با نسخه‌های پیشین سری اساسین کرید که عمدتاً بر بازنمایی شرق به‌مثابه دیگری فرهنگی یا بسترهای کلیشه‌ای تمدن‌های شرقی تمرکز داشتند، میراث جایگاهی متمایز دارد. این نسخه با انتخاب بغداد عباسی و برجسته‌سازی عناصر هویتی فرقه اسماعیلی، نه تنها به بازنمایی اسلام در سطحی کلی نمی‌پردازد بلکه روایتی درون‌دینی و فرقه‌ای از اسلام را به تصویر می‌کشد. این امر باعث می‌شود تحریف‌های مفهومی نه صرفاً در تقابل اسلام و غرب بلکه در درون سنت اسلامی و با تمرکز بر قرائت‌های فرقه‌ای بازتولید شوند. چنین ویژگی‌ای، میراث را به مطالعه‌ای منحصربه‌فرد برای تحلیل فرایندهای اسلام‌هراسی تبدیل می‌کند؛ زیرا در آن، سازوکارهای روایت و نشانه‌گذاری بیش از گذشته بر تاریخ تشیع، فضای بغداد علمی - تمدنی و نمادهای خاص اسماعیلیه استوار شده‌اند؛ بنابراین، یافته‌های این پژوهش نه تنها مکمل مطالعات پیشین بر فرنچایز / اساسین کرید هستند بلکه با برجسته‌سازی لایه‌های تازه‌ای از تحریف و بازنمایی، افق‌های جدیدی را برای مطالعات میان‌رشته‌ای در حوزه دین و رسانه می‌گشایند.

برای پژوهش‌های آتی، پیشنهاد می‌شود تحلیل مؤلفه‌های اسلام‌هراسی در سایر محصولات مشابه نیز مورد توجه قرار گیرد تا امکان مقایسه گفتمانی و بازشناسی الگوهای تکرارشونده فراهم شود. بررسی تحلیلی واکنش مخاطبان مسلمان در فضای شبکه‌های اجتماعی نسبت به این بازی، یا مطالعه تطبیقی بازنمایی اسلام در بازی‌های شرقی و غربی می‌تواند چشم‌انداز تازه‌ای برای فهم عملکرد رسانه‌های تعاملی ارائه دهد. همچنین تلفیق تحلیل نشانه‌شناختی با روش‌های تحلیل تأثیرات روان‌شناختی می‌تواند سطح جدیدی از شناخت نسبت به سازوکار اقناع پنهان در بازی‌ها ایجاد کند. پژوهش‌هایی که از منظر تربیتی به طراحی برنامه‌های آموزشی برای ارتقاء سواد رسانه‌ای انتقادی در مدارس و دانشگاه‌ها بپردازند نیز می‌توانند مکمل نتایج این مطالعه باشند. درنهایت، بازنمایی مثبت و دقیق از اسلام، نه صرفاً با نقد تولیدات فرهنگی غرب بلکه با تولید محتوای بدیل بومی و چندلایه قابل تحقق است؛ مسیری که نیازمند کنش‌گری خلاقانه در حوزه‌های علمی، فرهنگی و هنری است.

کتابنامه

قرآن کریم.

- اکبری، نورالدین (۱۴۰۰). تشدید اسلام‌هراسی در اروپا: عوامل و پیامدها (با تأکید بر نحوه بازنمایی رسانه‌ای مسلمانان). *پژوهشنامه رسانه بین‌الملل*، ۶(۱)، ۲۰۵-۲۳۴.
<https://doi.org/10.22034/imrl.2021.142522>
- گودرزی، فرشاد؛ کاوند، رضا و شریفی، اسماعیل (۱۴۰۲). بازی‌های رایانه‌ای و کاربست‌های ترویج اسلام‌هراسی؛ بررسی نشانه‌شناختی. *پژوهش‌های رسانه و ارتباطات*، ۱(۱)، ۲۰۹-۲۴۲.
<https://doi.org/10.22034/mcr.2023.181956>
- نصرالهی کاسمانی، اکبر و شریفی، فرزانه (۱۴۰۰). بازنمایی شرق فرودست و غرب فرادست در بازی‌های دیجیتال: نمونه‌پژوهی ندای وظیفه. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۷(۲۶)، ۲۳۸-۲۰۹.
<https://doi.org/10.22054/nms.2021.34540.551>

References

The Holy Quran.

- Akbari, N. (2021). Rising Islamophobia in Europe: Factors and Consequences (Emphasizing How the Muslim Media are Represented). *Journal of International Media*, 6(1), 205-234. <https://doi.org/10.22034/mcr.2023.181956> (In Persian)
- Barthes, R. (2012). *Mythologies: Complete Edition*. Translated by Richard Howard & Annette Lavers. 2nd Edition. Hill and Wang.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
<https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Campbell, H. A. (2010). *When Religion Meets New Media*. Routledge.
- Cesari, J. (2011). Islamophobia in the West: A Comparison between Europe and the United States. In *Islamophobia: The Challenge of Pluralism in the 21st Century*, Edited by J. L. Esposito & I. Kalin, 21-43. Oxford University Press.
- Christians, C. G. (2017). Ethics and Politics in Qualitative Research. In: *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, Edited by N. K. Denzin & Y. S. Lincoln. 5th Edition. 66-82. SAGE Publications.
- Douglas, K. M., Sutton, R. M. & Cichocka, A. (2017). The Psychology of Conspiracy Theories. *Current Directions in Psychological Science*, 26(6), 538-542. <https://doi.org/10.1177/0963721417718261>
- Dyer-Witheford, N. & de Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press.
- Flick, U. (2023). *An Introduction to Qualitative Research*. 7th Edition. SAGE Publications.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. 2nd Edition. St. Martin's Griffin.

- Goudarzi, F., Kavan, R. & Sharifi, E. (2023). Computer Games and Applications Promoting Islamophobia; A Semiotic Study. *Media and Communication Research*, 1(1), 209-242. <https://doi.org/10.22034/mcr.2023.181956> (In Persian)
- Hall, S. (2025). The Spectacle of the 'Other'. In: *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Edited by S. Hall, S. Nixon & J. Evans. 3rd Edition. 157-234. SAGE Publications.
- Jackson, L. B. (2017). *Islamophobia in Britain: The Making of a Muslim Enemy*. Palgrave Macmillan.
- Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. 4th Edition. SAGE Publications.
- Mirzoeff, N. (2023). *An Introduction to Visual Culture*. 3rd Edition. Routledge.
- Morey, P. & Yaqin, A. (2011). *Framing Muslims: Stereotyping and Representation After 9/11*. Harvard University Press.
- Nasrollahi Kasmani, A. & Sharifi, F. (2021). The Representation of Inferior East and Superior West in Digital Games: Case Study of Call of Duty. *New Media Studies*, 7(26), 238-209. <https://doi.org/10.22054/nms.2021.34540.551> (In Persian)
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. 4th Edition. Sage Publications.
- Saeed, A. (2007). Media, Racism and Islamophobia: The Representation of Islam and Muslims in the Media. *Sociology Compass*, 1(2), 443-462. <https://doi.org/10.1111/j.1751-9020.2007.00039.x>
- Said, E. W. (1979). *Orientalism*. Vintage.
- Shaheen, J. G. (2012). *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People*. Updated Edition. Olive Branch Press.
- Söğüt, F. (2023). Digital Games and Orientalism: A Look at Arab and Muslim Representation in Popular Digital Games. In *Research Anthology on Game Design, Development, Usage, and Social Impact*. 1457-1469. Information Science Reference. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-7589-8.ch070>
- Tanner, M. & Taha, I. (2021). The Virtual Killing of Muslims: Digital War Games, Islamophobia, and the Global War on Terror. *Islamophobia Studies Journal*. Vol. 6(1), 33-51. <https://doi.org/10.13169/islstudj.6.1.0033>
- Ubisoft Montreal. (2023). *Assassin's Creed Mirage* [Video Game]. Ubisoft.
- Zia-Ebrahimi, R. (2011). Self-Orientalization and Dislocation: The Uses and Abuses of the "Aryan" Discourse in Iran. *Iranian Studies*, 44(4), 445-472. <http://www.jstor.org/stable/23033306>



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی