

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

رسانه خاموش

نویسندگان

دکتر رضا کاوند
فرشاد گودرزی



سرشناسه	:	کاوند، رضا، ۱۳۵۸-
عنوان و نام پدیدآور	:	رسانه خاموش / نویسندگان: رضا کاوند، فرشاد گودرزی.
مشخصات نشر	:	کرج: موسسه نشر سیمرغ آسمان آذرگان، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	:	۱۳۰ ص.: جدول.
شابک	:	۵۵۰۰۰۰ ریال-7-193-282-622-978 :
وضعیت فهرست نویسی	:	فیبا
یادداشت	:	کتابنامه: ص. ۱۲۵ - ۱۲۹.
موضوع	:	بازی‌های کامپیوتری
موضوع	:	Computer games
موضوع	:	بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های اجتماعی
موضوع	:	Computer games -- Social aspects
موضوع	:	بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های سیاسی
موضوع	:	Computer games -- Political aspects
موضوع	:	جنگ نرم
موضوع	:	Soft war*
شناسه افزوده	:	گودرزی، فرشاد، ۱۳۷۴-
رده بندی کنگره	:	۱۵/۱۴۶۹GV
رده بندی دیویی	:	۸/۷۹۴
شماره کتابشناسی ملی	:	۷۶۲۴۲۸

رسانه خاموش

نویسندگان: رضا کاوند، فرشاد گودرزی

مؤسسه نشر سیمرغ آسمان آذرگان

نوبت چاپ: اول ۱۴۰۰

چاپ و لیتوگرافی: چاپ فاطر

شمارگان: ۵۰۰

قیمت: ۵۵۰۰۰۰ ریال

شابک: ۷-۱۹۳-۲۸۲-۶۲۲-۹۷۸-

آدرس: کرج، جاده ملارد، گلستان ۴۳، ساختمان دیبا، واحد ۲۹ - کد پستی: ۳۱۶۶۹۳۶۸۶۹



کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به مؤلفان اثر می باشد.

پیشگفتار

انسان مدرن جهان را از دریچه رسانه ها می بیند و این نگاه نقشی مهم در هستی شناسی و نوع نگرش او به دنیای پیرامون خود دارد. امروزه هر یک از این رسانه ها به صورت مستقل تبدیل به صنعتی عظیم گشته و علاوه بر کارکردهای اقتصادی، در حوزه فرهنگی و سیاسی نیز برای سرآمدان قدرت کاربردهای بسیاری دارند. بازی های رایانه ای یکی از این رسانه ها هستند که در دو دهه اخیر خصوصا در میان قشرهای کودک، نوجوانان و جوانان پر طرفدار شده اند، مخاطبان بسیاری در سرتاسر جهان پیدا کرده و در شکل دهی به باورها و عقاید مخاطبان خود نقش مهمی دارند. کتاب حاضر بازی های رایانه ای را به عنوان رسانه ای نوظهور مورد بررسی قرار داده و سعی داشته تا مناسبت های میان این بازی ها را با حوزه های فرهنگی و سیاسی و به طور کلی در ارتباط با قدرت نرم مشخص کند. فصل اول این کتاب به روند شکل گیری ارتباط بین بازی های رایانه ای و موضوع مهم اسلام هراسی و قدرت نرم پرداخته و اهداف نگارش این کتاب را مشخص کرده است، در فصل دوم مبانی و مفاهیم مربوط به بازی های رایانه ای و اسلام هراسی مورد بررسی قرار گرفته و در پایان فصل با ارائه مدل نظری، سعی در ارائه تصویری مبسوط و کامل از بازی های رایانه ای و تأثیر آن بر پدیده اسلام هراسی داشته است. فصل سوم کتاب روش نشانه شناسی را به عنوان راهکاری در مواجهه با بازی های رایانه ای و تحلیل آن ارائه کرده است و به معرفی مصادیقی برجسته از بازی های رایانه ای در حوزه قدرت نرم پرداخته است و در فصل چهارم هر کدام از این نمونه ها مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته تا مخاطب را با ساز کارهای شکل گیری اسلام هراسی در بازی های رایانه ای بیشتر آشنا کند. در نهایت فصل پنجم این اثر به یک جمع بندی کلی در مورد بازی های مورد تحلیل پرداخته و با ارائه پیشنهادات و راهکارهایی سعی در ارائه راه حل هایی برای مقابله با تهدیدات احتمالی این بازی ها برای مخاطبان پرداخته است.

فهرست

پیشگفتار	۵
فصل اول چرا بازی‌های رایانه‌ای؟	۹
ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با اسلام هراسی	۱۱
جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در ایران	۱۴
اهداف بازی‌های رایانه‌ای در حوزه قدرت نرم	۱۶
فصل دوم بازی‌های رایانه‌ای، رسانه خاموش در جنگ نرم	۱۹
رسانه	۲۱
قدرت نرم یا جنگ پست مدرن	۲۲
مفهوم بازی	۲۴
بازی‌های رایانه‌ای	۲۵
خصوصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای	۲۶
تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای	۲۷
کمپانی‌های برتر سازنده بازی‌های رایانه‌ای	۲۹
بررسی پدیده اسلام هراسی	۳۹
بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه	۴۲
رسانه‌ها و اسلام هراسی	۶۰
نقدی بر نظریات و دیدگاه‌های ارائه شده	۶۱
جمع بندی	۶۳
فصل سوم مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای؛ نشانه‌شناسی به مثابه روش	۶۵
چگونه یک بازی رایانه‌ای را تحلیل کنیم؟	۶۸
چند عنوان پرطرفدار در حوزه قدرت نرم	۶۹
شیوه تحلیل داده	۷۷
فصل چهارم ساز و کارهای قدرت نرم در بازی‌های رایانه‌ای؛ مصادیق شاخص	۸۵
بازی جهنم خلیج فارس	۸۶
بازی ندای وظیفه ۴ (جنگ‌های مدرن)	۸۸
بازی میدان نبرد ۳	۹۰
بازی فرار از سلول (لیست سیاه)	۹۳
بازی اقامتگاه شیطان ۴	۹۶

۹۸.....	بازی شاهزاده پارسی (شن های فراموش شده).....
۱۰۰.....	بازی عملیات آی جی آی ۲ (ضریه پنهان).....
۱۰۳.....	بازی شیطان هم می گرید.....
۱۰۷.....	بازی فرقه قاتلین.....
۱۱۱.....	بازی سرقت بزرگ اتومبیل (سن آندریاس).....
۱۱۹.....	فصل پنجم سخن آخر؛ به سمت یک سیاست گذاری کارآمد.....
۱۲۳.....	راهکارها و پیشنهادهای.....
۱۲۵.....	منابع.....

فصل اول

چرا بازی‌های رایانه‌ای؟

مقدمه

امروزه رسانه‌ها نقش بسیار مهمی در زندگی ما ایفا می‌کنند. در عصر حاضر انسان با انفجار اطلاعات از جانب رسانه‌های سمعی و بصری رو به رو است. امروزه با ظهور جریان جهانی شدن نقش رسانه‌ها بسیار پر رنگ تر از قبل شده است. به بیان مارشال مک لوهان، جهان به سمت جهانی شدن در حرکت است: «اکنون دیگر کره زمین به وسیله رسانه‌های جدید، آن قدر کوچک شده است که ابعاد یک دهکده را یافته است».

ما به طور روزمره با رسانه‌های متفاوتی سر و کار داریم و از هر کدام از این رسانه‌ها اطلاعات متفاوتی را دریافت می‌کنیم. بازی‌های رایانه‌ای یکی از رسانه‌های بسیار مهم در دوران معاصر هستند. امروزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک کالای فرهنگی پر تقاضا در میان اقشار مختلف جامعه، خصوصاً قشر کودک و نوجوان مورد استفاده قرار می‌گیرند. به جرأت می‌توان گفت که بازی‌های رایانه‌ای با توجه به قدمت کمی که نسبت به سایر رسانه‌هایی چون تلویزیون، سینما، رادیو، روزنامه و ... دارند، اما خیلی سریعتر از رسانه‌های یاد شده جایگاه خود را در میان مخاطبان پیدا کرده‌اند.

بازی‌های رایانه‌ای کاربردهای بسیاری دارند، کارکردهای سرگرمی، اقتصادی، فرهنگی، سیاسی، آموزشی و ... امروزه بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر این که تبدیل به یک صنعت بزرگ شده‌اند، در حوزه قدرت نرم و جنگ‌های رسانه‌ای نقش بسیار محوری دارند. امپراطوری غرب با استفاده از رسانه‌هایی نظیر بازی‌های رایانه‌ای سعی در شکل دادن به افکار مخاطبان و اجرای سیاست‌ها و طرح‌های ایدئولوژیک خود در سطح جهان دارد.

یکی از موضوعات اساسی که در بازی‌های رایانه‌ای تولید شده از جانب غرب مورد توجه بوده است موضوع اسلام و اسلام‌هراسی بوده است. این رویکرد فکری و ایدئولوژیکی غرب از سال ۱۹۹۵ به بعد در طیف وسیعی از بازی‌های رایانه‌ای تولید شده از جانب کمپانی‌های بازی‌های رایانه‌ای در محتوای بازی‌های رایانه‌ای به اجرا در آمده است و غرب از این بازی‌ها

برای تضعیف گفتمان اسلامی و حملات همه جانبه به اسلام و کشور های اسلامی استفاده کرده است. در این راستا توجه به بحث بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌ای پر طرفدار، کالاهای فرهنگی پر تقاضا، جایگاه آنها در حوزه قدرت نرم و ابزاری شدن آنها در دست امپراطوری غرب برای ایجاد مواضع ضد اسلامی را بسیار مهم کرده است.

ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با اسلام هراسی

عصر حاضر، عصر ظهور شیوه‌های نوینی از اطلاعات و ارتباطات است. رسانه‌ها مرجع اصلی این اطلاعات و ارتباطات هستند و نقش بسیار مهمی در زندگی انسانها دارند. تأثیر رسانه‌ها در دنیای امروزی غیر قابل انکار است و با عنایت به ویژگی‌ها و کارکردهای متفاوتشان، نقش ارتباطی مؤثری در لایه‌های متعدد اجتماعی ایفا می‌کنند. رسانه‌ها، در عصر جهانی شدن، مرزهای جغرافیایی را درنور دیده و ارتباطات را به شیوه فراملی و جهانی گسترش می‌دهند. امروزه نفوذ رسانه‌ها از هر زمان دیگری بیشتر شده است و اطلاعات موجود در این رسانه‌ها در ایجاد توازن سیاسی در جهان نقش مهمی ایفا می‌کند از این‌رو اطلاعات در مجرای رسانه‌هایی چون تلویزیون، سینما، روزنامه، موسیقی و ... اثر بخشی بیشتری دارد.

یکی از کارکردهای اساسی رسانه‌ها در دنیای پیچیده امروزی بستر سازی برای نوعی جنگ غیر فیزیکی است که با عنوان «جنگ نرم» شناخته می‌شود. هارولد لاسول^۱ پس از جنگ جهانی اول در سال ۱۹۲۷ میلادی از پیوند نو ظهور جنگ و رسانه‌ها خبر داد. ماهیت جنگ نرم، فرهنگی و سیاسی و از نوع اقتناع سازی و کنترل افکار عمومی است، امروزه اصطلاح جنگ رسانه‌ای کاربرد بسیاری پیدا کرده است و امپریالیسم رسانه‌ای غرب، رسانه‌ها را «خدای دوم» می‌نامند. جهان غرب به دلیل دستیابی به فناوری‌های پیشرفته، اکثر رسانه‌های قدرتمند دنیا را در دست دارد و از آنها برای رسیدن به اهداف و مقاصد سیاسی و فرهنگی خود استفاده می‌کند.

امپراطوری غرب از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بستر و ابزاری برای جنگ نرم استفاده می‌کند. بازی‌های رایانه‌ای در عصر حاضر به حدی قدرتمند و پر طرفدار شده اند که تبدیل به یک صنعت پولساز شده و با صنعت سینما و هالیوود به رقابت می‌پردازند و حتی ممکن است جایگاه آنها را در آینده ای نه چندان دور بگیرند.

این جمله بالستورف^۱ (۲۰۰۶) که می گوید: «درست زیر دماغ ما عصر اطلاعات دارد تبدیل به بازی کردن می شود» نیز اهمیت این بازی ها را نشان می دهد. تاریخ بازی های کامپیوتری با تاریخ کامپیوتر برابری می کند، بر این اساس از نیمه دوم قرن بیستم و در سال ۱۹۷۰ بازی های کامپیوتری با توجه به پیشرفت صنایع الکترونیکی ظهور کردند. از بُعد اقتصادی، امروزه صنعت بازی های کامپیوتری به یکی از صنعت های پولساز و مهم دنیا تبدیل شده است. بر اساس گزارش نیوز: «در سال ۲۰۱۹ بیش از ۲/۵ میلیارد مخاطب بازی های رایانه ای در جهان وجود دارد و پیش بینی شده است تا پایان سال ۲۰۱۹ این بازی ها درآمدی معادل ۱۵۲/۱ میلیارد دلار را برای این صنعت نو ظهور به ارمغان بیاورد». در سال ۲۰۱۹ آمریکا با پیشی گرفتن از چین، تبدیل به بزرگترین بازار بازی های رایانه ای شده است. جدول زیر ۵ کشور برتر در حوزه بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۹ را نشان می دهد:

جدول (۱-۱): پنج کشور برتر تولید کننده بازی های رایانه ای

Rank	Country	Region	Population	Internet Population	Total Revenues in us Dollars
1	United States of America	North America	329 M	274 M	\$36,869 M
2	China	Asia	1,420 M	901 M	\$36,540 M
3	Japan	Asia	127 M	121 M	\$18,952 M
4	Republic of Korea	Asia	51 M	49 M	\$6,194 M
5	Germany	Western Europe	82 M	77 M	\$6,012 M

جدول بالا گویای این مسئله است که بازی های رایانه ای در غرب بسیار رشد کرده و علاوه بر آمریکا، آلمان نیز در این حوزه رشد چشمگیری داشته است. اما آیا کاربرد بازی های رایانه ای صرفاً به حوزه اقتصادی و سرگرمی ختم می شود؟ بازی های رایانه ای همانند بسیاری از رسانه های دیگر کارکرد های آشکار و پنهان دارند. اگر اهداف اقتصادی و سرگرمی را جزء کارکرد های آشکار بازی های رایانه ای بدانیم، اهداف سیاسی و فرهنگی مربوط به کارکردهای پنهان این بازی ها می شوند.

امروزه بیشتر بازی های رایانه ای در دو ژانر فرهنگی و سیاسی ساخته می شوند و این ژانرها در میان طرفداران این بازی ها بسیار محبوب هستند. به همین دلیل از رسانه هایی چون

بازی‌های رایانه‌ای برای تولید ایدئولوژی‌های فرهنگی و سیاسی استفاده می‌کند. اسپن جی آرست^۱ پژوهشگر نروژی (۲۰۱۹) حوزه بازی‌های رایانه‌ای بر این عقیده است که: «بازی‌های رایانه‌ای به زودی تبدیل به گسترده‌ترین و محبوب‌ترین پدیده‌ی زمان ما خواهند شد و برترین فرم فرهنگی که برای سایر فرمها الهام بخش خواهند بود و به آنها شکل می‌دهند»^۲. یکی از مهمترین مسائلی که در حال حاضر در تولیدات رسانه‌ای در غرب با آن مواجه هستیم، مسئله اسلام و اسلام‌هراسی است. اسلام به عنوان گفتمانی قدرتمند همواره به عنوان رقیبی سرسخت برای گفتمان غرب بوده است و به همین دلیل است که غربیان با استفاده از رسانه‌هایی چون بازی‌های رایانه‌ای سعی در تخریب فرهنگ اسلامی دارند و در رسانه‌ها تصاویری مخدوش از مسلمانان و دین اسلام به نمایش می‌گذارند.

فضای مسلط اکثریت غریب به اتفاق بازی‌های رایانه‌ای در فضای گفتمان غرب ساخته می‌شود و بنیادهای آن بر اساس پذیرش سلطه آمریکا بر جهان استوار است. اکثر این بازی‌ها در مواجهه با پدیده اسلام صرفاً به اشاره‌های ناخودآگاه در گوشه و کنار فضاهای طراحی شده‌ی بازی‌ها اکتفا نمی‌کنند. اسلام در ذیل همان گفتمانی قرار می‌گیرد که غرب با تمام ابعادش به آن پایبند است، یعنی ترویج اسلام به شکل یک ایدئولوژی خطرناک و تهدیدآمیز یا به عبارت دیگر ترویج اسلام‌هراسی و اسلام‌ستیزی در این بازی‌ها است. ساموئل هانتینگتون در تئوری تمدن‌ها اسلام را به عنوان مهمترین تهدید برای غرب بعد از کمونیسم معرفی می‌کند و معتقد است که اسلام خطری بزرگ برای غرب است. فرهنگ غرب دیدگاهی خود برتر بینانه نسبت به سایر فرهنگ‌ها برای خود قائل است و به همین دلیل در پی ترویج ارزشهای خود در میان دیگر فرهنگ‌ها است. بازی‌های رایانه‌ای ابزار مناسبی برای القای این ارزشها به شکل ناخودآگاه در ذهن مخاطبان است، بخشی از این ارزشها؛ مسائلی مانند ترویج برهنگی، رقص، موسیقی غربی و مسائل جنسی و ساختن قهرمانان غربی است و به همین دلیل بخش زیادی از کاربردهای این بازی‌ها، کاربردهای فرهنگی هستند به طوری که عده‌ای بازی‌های رایانه‌ای را «بازی کردن فرهنگ‌ها» می‌دانند. با توجه به استقبال بسیاری از مخاطبان از این بازی‌ها، پیشرفت چشمگیر بازی‌های رایانه‌ای در زمینه‌های نرم افزاری و

1. Espen J. Arth

۲. مصاحبه سید احمد مصطفوی، پژوهشگر حوزه بازی‌های دیجیتال با اسپن جی آرست، مدیر مرکز پژوهش بازی‌های دیجیتال دانشگاه کپنهاگن و پژوهشگر برجسته حوزه مطالعات بازی، قابل استناد در سایت www.direc.ircg.com.

سخت افزاری و خصوصاً ورود به نسل هشتم و نهم بازی‌های رایانه‌ای، غرب از چنین رسانه‌ای به عنوان ابزاری برای تولید ایدئولوژی‌های غربی و ضد اسلامی استفاده کند. بنا بر آنچه گفته شد رسانه‌های نوینی چون بازی‌های رایانه‌ای در عصر حاضر نقش بسیار مهمی در شکل‌گیری افکار و عقاید مخاطبان خود دارند و با توجه به گستردگی آنها در اثر حاضر برآنیم که نشان دهیم این بازی‌ها به مثابه ابزاری در دست امپراطوری رسانه‌ای غرب چه نقشی در فرآیند اسلام‌هراسی ایفا می‌کنند و چگونه ایدئولوژی‌های ضد اسلامی در این بازی‌ها تولید می‌شوند و در این بازی‌ها دین اسلام و مسلمانان به چه شکلی به مخاطبان جهانی معرفی می‌شوند.

جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در ایران

امروزه با شروع گفتمان جهانی شدن در دنیا، حرکت به سمت جهانی شدن به نظر می‌رسد امری اجتناب‌ناپذیر است. جهانی شدن و هدف آن در بُعد فرهنگی در دیدگاه کشورهای غربی اشاعه فرهنگ غرب در سرتاسر جهان است. مسئولان رسانه‌های جمعی در غرب انتظار دارند که کشورهای دیگر مخصوصاً کشورهای جهان سوم، فرهنگ آنها را بپذیرند و از آن تقلید کنند و به طور کلی دیدگاه غربیان درباره علم و فناوری، اخلاق و دین را قبول کنند. بسیاری از شرکتهای سازنده بازی‌های رایانه‌ای به دنبال جای دادن اهداف و آرمانهای غرب در دل بازی‌ها هستند. نکته قابل توجه اینکه اکثر استدیوهای بازی‌سازی و ناشران در غرب و خصوصاً آمریکا قرار دارند. ذکر این نکته حائز اهمیت است که اسرائیل و یهودیان صهیونیست از مهم‌ترین مغزهای پشت پرده طراحی این بازی‌ها هستند. سازمان «گیم‌آی‌اس»^۱ که به تشکیل کنفرانسهای بازی‌های رایانه‌ای و بررسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای اختصاص دارد، در فلسطین اشغالی است. هدف از تشکیل این سازمان و تقویت بازی‌سازی از جانب اسرائیل بر این اساس صورت می‌گیرد که اسرائیل به علت حضور در منطقه بتواند به راحتی یکی از اصلی‌ترین قدرتهای جنگ نرم، یعنی بازی‌های رایانه‌ای را به دست گرفته و در آینده‌ای نزدیک برای اعراب و ایرانیان نیز بازی‌هایی طراحی کند که در واقع مروج سیاستهای اشغالگرانه اسرائیل هستند.

۱. مقصود از نسل در بازی‌های رایانه‌ای، دوره‌ای است که شرکتهای توسعه‌دهنده سخت‌افزاری بازی‌های رایانه‌ای (خصوصاً سونی و مایکروسافت و نینتندو)، کنسول‌های جدید خود را روانه بازار بازی‌های دیجیتالی می‌کنند.

بازی‌های رایانه‌ای غربی در دل خود موضوع مهم دیگری به نام سبک زندگی را جای داده‌اند. به تدریج در کسانی که درگیر بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند چیزی به اسم «کالت» یا فرهنگ بازی شکل می‌گیرد. این افراد طرز خاصی لباس می‌پوشند، طرز خاصی خود را می‌آرایند، طرز خاصی با دیگران ارتباط برقرار می‌کنند و رفتارها و پوشش آنها به همان جهتی می‌رود که اتاقهای فکر کانون‌های استعماری در فضای بازی‌ها طراحی کرده‌اند. همچنین سازمان بهداشت جهانی^۱ در یازدهمین بازنگری از دستورالعمل طبقه‌بندی بیماری‌ها و مشکلات مرتبط با بهداشت، اختلال بازی‌های رایانه‌ای را نیز در این فهرست گنجانده. این تصمیم در ژوئن سال ۲۰۱۸ گرفته شد.

در ایران سالانه ۸۰۰ میلیون دلار از سرمایه‌های ایرانیان خرج بازی‌های رایانه‌ای می‌شود. در سال ۱۳۹۵، ۳۸ میلیون ۲۳۴ هزار کاربر ایرانی، یعنی نزدیک به نیمی از جمعیت کشور مشغول بازی‌های رایانه‌ای بوده‌اند. از مجموع پولی که در این بازار عظیم در حال گردش است تنها ۵ درصد آن به بازی‌های ایرانی اختصاص دارد و بقیه این پولها به جیب واسطه‌ها و به طور غیر مستقیم به کمپانی‌های بازی‌سازی می‌رسد.

در ایران یکی از دقیق‌ترین و مهم‌ترین پژوهش‌ها، پیمایشی است که واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۶ تحت عنوان «بازی‌خیزهای ۱۳۹۶» انجام داده است، اطلاعات آماری این پژوهش با نمونه آماری ۸۰۰۰ نفری در ۵ استان بازی‌خیز کشور انجام شده است. در جدول زیر پنج استان کشور و که بیشترین تعداد مخاطبان و مصرف‌کنندگان در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای را دارند به شرح زیر است:^۲

جدول (۱-۲): پنج استان بازی‌خیز کشور در سال ۱۳۹۶

رتبه	استان	کل جمعیت	تعداد بازیکنان	متوسط میزان بازی در روز	متوسط سنی بازیکنان	درآمد بازار بازی‌های دیجیتال (تومان)
۱	تهران	۱۳/۳۶۸/۰۰۰	۵/۱۵۷/۰۰۰	۹۷ دقیقه	۲۰ سال	۳۰۹/۵۰۰/۰۰۰/۰۰۰
۲	فارس	۴/۸۵۱/۰۰۰	۲/۲۶۴/۰۰۰	۸۴ دقیقه	۲۱ سال	۷۴/۲۰۰/۰۰۰/۰۰۰
۳	خوزستان	۴/۷۱۱/۰۰۰	۲/۱۹۶/۰۰۰	۸۸ دقیقه	۱۸ سال	۳۵/۶۰۰/۰۰۰/۰۰۰
۴	خراسان رضوی	۶/۴۳۵/۰۰۰	۲/۰۰۵/۰۰۰	۱۰۴ دقیقه	۱۸ سال	۴۲/۱۰۰/۰۰۰/۰۰۰
۵	اصفهان	۵/۱۲۱/۰۰۰	۱/۲۹۴/۰۰۰	۸۰ دقیقه	۱۷ سال	۴۸/۴۰۰/۰۰۰/۰۰۰

1. The World Health Organization

۲. پژوهش میدانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۶ قابل استناد در وب سایت www.direc.ircg.ir.

آمارهای ذکر شده نشانگر این است که بازی های کامپیوتری چه جایگاهی در کشور ما دارند و در چند سال اخیر این بازی ها چقدر پر طرفدار شده اند. ارائه این آمارها صرفاً به حوزه اقتصادی ختم نمی شود و ارائه این بازی ها در ژانرهای مختلف خصوصاً ژانرهای سیاسی و فرهنگی می تواند مروج ایدئولوژی های غربی باشد. همچنین در سال ۱۳۹۶ و پیمایش دیگری با عنوان «نمای باز ۱۳۹۶» از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سطح ملی صورت گرفت. یافته های این پژوهش نشان می دهد که: «میانگین مدت زمان بازی بازیکنان در سال ۹۴ از ۷۹ دقیقه در روز به ۹۰ دقیقه در سال ۱۳۹۶ رسیده است. همچنین تعدا بازیکنان در سال ۱۳۹۴ از ۲۴ میلیون نفر به ۲۸ میلیون نفر در سال ۱۳۹۶ افزایش یافته است و میانگین سن بازیکنان از ۲۱ سال به ۱۹ سال رسیده است و بلاخره از منظر اقتصادی یافته های این پیمایش به ما نشان می دهد که، درآمد بازی های رایانه ای از ۴۶۰ میلیارد تومان در سال ۱۳۹۶ به ۹۲۰ میلیارد تومان در سال ۹۶ رسیده است». با توجه به مصرف بالای این بازی ها در کشور ما به عنوان یک کشور اسلامی و نقش محوری کشور ما در منطقه غرب آسیا و خاورمیانه، ضرورت بررسی این بازی ها را در ابعاد فرهنگی و سیاسی در حوزه پژوهش های رسانه ای را بیشتر حساس می کند.

اهداف بازی های رایانه ای در حوزه قدرت نرم

با توجه به اینکه بسیاری از رسانه ها به عنوان ابزار سلطه و تولید قدرت برای مردم داران قدرت اهمیت بسیاری دارند، بازی های رایانه ابزاری مناسبی برای تولید قدرت و سلطه محسوب می شوند. امروزه به دلیل پایین بودن سطح سواد رسانه ای و نحوه نادرست برخورد مخاطبان با رسانه ها به سختی می توان مخاطبان را در مقابل آسیب های رسانه ای مقاوم دانست. اصولاً بسیاری از پیام های نهفته در رسانه ها برای مخاطبان به شکلی خاص طراحی می شوند و همچنین برداشت مخاطبان از این بازی ها بسیار سطحی می باشد. اتاق های فکری تولید بازی های رایانه ای با داستان های جذاب خود، ایجاد گیم پلی های روان، جلوه های بصری پر زرق و برق هنری و واقع گرایی بیش از اندازه مخاطبان خود را به راحتی غرق در سناریو های بازی ها می کنند. بازی های رایانه ای اغلب مخاطبانی با سنین پایین دارند که بیشتر به فرم بازی توجه می کنند تا به محتوای بازی و اگر هم توجه به محتوای بازی صورت بگیرد، به صورت سطحی است و نه عمیق، به همین دلیل کانون های استعماری غرب در اتاق های فکری خود موضوعی به مثابه اسلام هراسی را به شکلی زیرکانه در جریان های روان بازی های خود قرار می دهند. شاید مهمترین تحریف هایی که در مورد دین مبین

اسلام از جانب غربیان در رسانه‌ها به نمایش گذاشته می‌شود مربوط به شخصیت‌های اسلامی، تمدن اسلامی و فرهنگ اسلامی می‌باشد.

از بحث‌های اقتصادی و سودآور بازی‌های رایانه‌ای که بگذریم علت اصلی حضور ایدئولوژی‌های ضد اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای از جانب غرب، حضور قدرتمند گفتمان اسلامی در سطح بین‌المللی به عنوان رقیبی جدی برای گفتمان غرب است. غرب همواره به عنوان یک گفتمان سلطه‌گر در جهان مطرح بوده است و این مسأله را بر نمی‌تابد که گفتمانی جدی به عنوان رقیب در سطح جهانی در مقابل خود ببیند، به همین علت است که از هر راهکار و ابزاری برای تخریب گفتمان اسلامی در سطح جهانی استفاده می‌کند.

با توجه به اینکه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان صنعتی قدرتمند و رسانه‌ای پرترفدار در میان علاقمندان شناخته می‌شود، ابزارگونگی این رسانه در دست سیستم سرمایه‌داری غرب و کانون‌های استعماری برای تولید ایدئولوژی‌های فرهنگی و سیاسی قابل تأمل و بررسی است. با توجه به مسأله مطرح شده و اهداف ذکر شده در اثر پیش رو به دنبال پاسخ به این سوالات هستیم:

- ۱- بین بازی‌های رایانه‌ای تولید شده در غرب و اسلام هراسی چه رابطه‌ای وجود دارد؟
- ۲- اسلام و غرب به عنوان دو قطب گفتمانی مهم در دنیا، در بازی‌های رایانه‌ای غربی چگونه به مخاطبان معرفی می‌شوند؟
- ۳- جایگاه و کارکرد مسلمان به عنوان شخصیت‌های اسلامی در مقابل قهرمانان غربی داستان‌های بازی‌های رایانه‌ای چگونه است و هر کدام از این شخصیت‌ها چگونه به مخاطب معرفی می‌شوند؟

فصل دوم

بازی‌های رایانه‌ای، رسانه خاموش در جنگ نرم

چالش‌های اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای همزمان با ارتقای چشمگیر جلوه‌های بصری و سخت‌افزاری از حدود سال ۱۹۸۵ میلادی شروع شد با توجه به رشد سریع در قسمت‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری بازی‌های رایانه‌ای در چند سال اخیر به تدریج گستردگی این بازی‌ها بیشتر شده و به همین دلیل معضلات و مشکلات آن نیز بیشتر شده است. به طور کلی پژوهش‌های مربوط به حوزه بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان در دو قسمت تقسیم‌بندی کرد:

۱- پژوهش‌های مربوط به علوم فنی و مهندسی، که مربوط به طراحی و ساخت بازی‌ها می‌شود.

۲- پژوهش‌هایی که در حیطه علوم انسانی قرار می‌گیرند که امروزه رشد چشمگیری داشته‌اند. البته به دلیل ضعف موضوع سواد رسانه‌ای در کشور ما این تحقیقات با تأخیری چند ساله نسبت به غرب در کشور ما آغاز شد.

در کتاب حاضر به دنبال بررسی و تحلیل جایگاه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌ای تأثیرگذار در حوزه قدرت نرم و ابزار گونگی این رسانه در دست غرب برای پر رنگ کردن جریان اسلام‌هراسی هستیم. در این راستا ابتدا باید در مورد مفهوم رسانه‌ها کندوکاوی داشته باشیم. به دلیل این که موضوع این اثر در حوزه قدرت نرم و ایدئولوژی‌های رسانه‌ای قرار می‌گیرد، باید گذری هم به مفهوم قدرت نرم داشته باشیم، سپس مفهوم بازی‌های رایانه‌ای، ابعاد، ویژگی‌ها و تاریخچه این بازی‌ها را تشریح کنیم تا مفهوم بازی‌های رایانه‌ای هر چه بهتر برای ما روشن شود. همچنین در این فصل برای روشن‌تر شدن هر چه بهتر ماهیت بازی‌های رایانه‌ای باید آنها را از دیدگاه‌های مختلف و نظریات گوناگون اندیشمندان و صاحب‌نظران مورد بررسی قرار می‌دهیم. البته ذکر این نکته حائز اهمیت است که در خصوص بازی‌های رایانه‌ای در حوزه علوم انسانی نظریات چندانی وجود ندارد و به همین دلیل برای مطالعه نظریات و دیدگاه‌ها می‌توانیم از نظریات اندیشمندان و صاحب‌نظران در حوزه رسانه‌ها نیز سود ببریم و همچنین به بررسی مفهوم اسلام‌هراسی و بررسی دیدگاه‌های مرتبط با این مفهوم می‌پردازیم.

رسانه

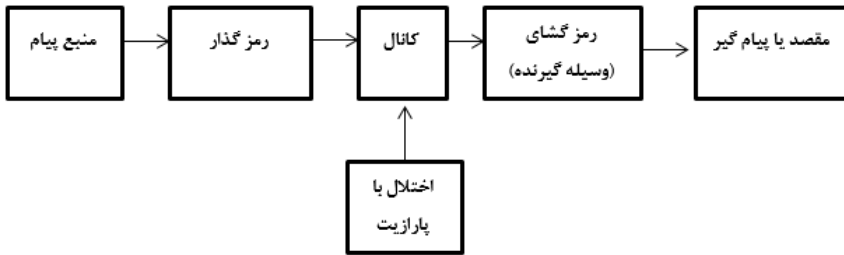
در سرتاسر حوزه های زیسته انسان، ارتباطات نقش بسیار مهمی بازی کرده است و این ارتباطات است که اساس اجتماعی شدن انسان ها را فراهم می کند. یکی از مجراهای اساسی ارتباطات انسان که پیوسته با تکنولوژی همراه بوده است، رسانه ها هستند. رسانه ها با توجه به نقش ارتباطی بسیار حساسی که دارند، در تمامی ابعاد زندگی انسان اثر گذارند. مارشال مک لوهان اندیشمند کانادایی، رسانه ها را مبنای تحول جامعه بشری می داند و مفهوم «دهکده جهانی» خود را بر پایه رسانه ها ساخته و پرداخته کرده است.

حقیقتاً در همه ی مطالعات ارتباط جمعی، رسانه ها نقش بسیار محوری را ایفا می کنند. سازمان های رسانه ای جهان پیام هایی را نشر می دهند که نه تنها در سطح ملی بلکه در سطح بین المللی فرهنگ و ارزش های جامعه را تحت تأثیر قرار می دهند.

از رسانه ها تعاریف متفاوتی ارائه شده است، اما مک لوهان در تعریف تأمل بر انگیز و کوتاه معتقد است که: «رسانه پیام است». اما در کلیت ساختار یافته خود می توان گفت که: «رسانه ها تکنولوژی هایی هستند که پیام ها را از طریق فرستنده به گیرندگان که همانا مخاطبان در سرتاسر دنیا هستند می رساند».

رسانه ها انواع گوناگونی دارند؛ تلویزیون، رادیو، سینما، کتاب، روزنامه و ... همگی رسانه هستند. رسانه ها با توجه به ماهیت خود نقش ها و کارکردهای گوناگونی را در جامعه دارند که از جمله آن می توان به سرگرمی و تفریح، آگاهی در مورد جهان هستی، ارتباطات جمعی، مباحث هویتی و ... اشاره نمود.

فرستنده، پیام، کانال، گیرنده و اثرات پیام در بحث ارتباط بسیار حیاتی هستند و رسانه‌ها به عنوان اصلی ترین مجرا برای شکل گیری ارتباط در عصر حاضر نقش حیاتی را بازی می کنند. شاید مهمترین مدل ارتباطی مربوط به هارولد لاسول اندیشمند آمریکائی است که الگوی ارتباطی خود را بدین صورت شرح می دهد: ۱- چه کسی می گوید؟ ۲- چه می گوید؟ ۳- در چه کانالی ۴- به چه کسی؟ ۵- با چه تأثیری؟ این الگو اگرچه در زمان خود بسیار با ارزش بود اما بعدها و با توسعه دانش ارتباط جمعی و ظهور رسانه های نوین از ارزش آن کاسته شد. بعد از لاسول، «کلود شانون و وارن ویوور» به نوع دیگر مدل او را توسعه داد و شکل کاملتری از آن را در خصوص رسانه ها و ارتباط ارائه دادند. مدل شانون و ویوور که امروزه در تحلیل محتوای رسانه ای بسیار مهم به شکل زیر است:



شکل (۲-۱): الگوی ارتباطی شانون و ویبور

در مدل این دو اندیشمند رمزها به صورت نشانه‌ها از سوی منبع و از مسیر کانال به مخاطب می‌رسند و مخاطب با کدگشایی آنها این نشانه‌ها را تبدیل به پیام می‌کند. البته در این میان اختلال یا پارازیت در فاصله بین رمزگذار و رمزگشای می‌تواند وجود داشته باشد و روی پیام اثر بگذارد.

بازی‌های رایانه‌ای نیز به عنوان یک رسانه پر مخاطب و البته پر طرفدار از این الگوی کلی رسانه‌ای پیروی می‌کنند. اما یک تفاوت اساسی در بازی‌های رایانه‌ای با سایر رسانه‌ها وجود دارد و آن اینکه مخاطب یا گیرنده در بازی‌های رایانه‌ای، به صورت فعال‌تری عمل می‌کند و نقش بسزایی در پیشبرد داستان دارد و این نکته حائز اهمیت است که در بازی‌های رایانه‌ای این مخاطبان هستند که نقش تعیین‌کنندگی را دارند و علاوه بر استفاده ذهنی، انجام بازی‌ها به استفاده جسمانی از بدن مخاطب بستگی دارد و مخاطب صرفاً بیننده نیست. در این میان نقش پارازیت یا اختلال در تغییر و دگرگونی پیام‌هایی که در بازی‌های رایانه‌ای نهفته است، بسیار مهم هستند. رسانه‌های غربی در ایجاد اختلال در فرایند ارتباط و سیر حرکت پیام از سوی فرستنده و گیرنده بسیار حرفه‌ای عمل کرده به گونه‌ای که بسیاری از مخاطبان متوجه این اختلال نمی‌شوند.

قدرت نرم یا جنگ پست مدرن

در گذشته نبرد میان انسان‌ها به صورت جنگ سرد بوده است اما با پیشرفت تکنولوژی و دستیابی انسان به دانش‌های جدید، جنگ انسان‌ها با تسلیحات نظامی شروع شد، سلاح‌های پیشرفته انفرادی و سلاح‌های کشتار جمعی که داغ فاجعه‌های بسیاری از جمله جنگ‌های جهانی را بر پیشانی تاریخ بشر نهاد.

گسترش رسانه‌هایی چون سینما، تلویزیون، رادیو و ... در اوایل قرن بیستم نقش بسیار مهمی در تسخیر افکار عمومی داشت. تبلیغات از طریق رسانه‌ها در این دوران به عنوان یک فن بسیار اساسی برای پیشبرد اهداف ایدئولوژیک بود. اما از جنگ جهانی دوم به بعد ابزار جدیدی

در دست صاحبان قدرت قرار گرفت تا این بار افکار و عقاید انسان‌ها را مورد هدف قرار بدهند. نمونه عینی این ادعا را می‌توان در جنگ جهانی دوم و رژیم‌های فاشیستی که در زمان جنگ جهانی دوم قصد سلطه بر دنیا داشتند، دید. نازی‌ها به رهبری آدولف هیتلر قصد فرماندهی به دنیا را داشتند اما آن چیزی که علاوه بر قدرت نظامی، ارتش نازی را ترسناک تر می‌کرد و پیش برنده ایدئولوژی‌های فاشیستی آنها بود، سلاحی جدید با نام «رسانه‌ها» بود. پاول یوزف گوبلس سیاستمدار آلمانی از نزدیکان هیتلر وزارت تبلیغات رایش سوم را به مدت ۱۲ سال در اختیار داشت و با استفاده از رسانه‌هایی نظیر سینما و فیلم، روزنامه، رادیو و... تبلیغات عظیمی را برای جذب جامعه آلمان و ارزش‌ها و ایدئولوژی‌های حزب نازی انجام دهد و از اولین کسانی بود که رسانه‌های ارتباطی را تبدیل به سلاح و وسیله‌ای برای نبرد کرد.

با این حال در هزاره جدید نقش رسانه‌ها با توجه به تنوع و پیشرفت‌های عظیمی که در تمامی زمینه‌ها داشته‌اند، بیشتر شده است. امروزه با وجود این رسانه‌ها کشورهای صاحب قدرت به استعمار و جنگ غیر فیزیکی با هدف‌های خود می‌پردازند. رسانه‌ها به این دلیل قدرتمند هستند که در جهت‌دهی به افکار و ارزش‌های انسانی نقش تعیین‌کننده دارند، به همین دلیل است که اصطلاح قدرت نرم یا جنگ نرم را در مورد رسانه‌ها به کار می‌برند. بسیاری از صاحب‌نظران بر این باورند که بشر از دوران مدرن خارج شده و وارد عصر پست مدرن شده است. یکی از دلایل این ادعا را ظهور رسانه‌ها و انقلاب دیجیتال که از سال ۱۹۷۰ به بعد رخ داد، می‌دانند. ژان بودریار^۱ اندیشمند فرانسوی از جمله کسانی است که ادعا‌های قابل تأملی در باب جهان پست مدرن و نظام‌های سایبرنتیکی مطرح نموده است. به عقیده بودریار در جهان امروز این رسانه‌ها هستند که بر جهان ما سلطه دارند و کسانی که رسانه را در اختیار داشته باشند، می‌توانند بر جهان نیز سلطه داشته باشند. بودریار جهان پست مدرن را جهان وانموده می‌داند و بر این عقیده است که ما وارد جهان فراواقعی شده ایم. در این باب حتی بودریار در سال ۱۹۹۰ مقاله‌ای در مورد «جنگ خلیج فارس» نوشته و ادعا می‌کند که این جنگ یک جنگ کاملاً ساخته و پرداخته بوده است و این صاحبان قدرت بوده‌اند که با در دست داشتن قدرت رسانه‌ای، چنین جنگی را برای ما طرح ریزی کرده‌اند. به عقیده بودریار آنچه که ما از واقعیت و جهان واقعی می‌بینیم در واقع تصویری است که به ما نشان داده می‌شود. رسانه‌ها به صورت دریاچه نگاه ما به جهان عمل می‌کنند. بودریار در

1. Adolf Hitler

2. Paul Joseph Goebbels

3. Jean Baudrillard

این مقاله به نمونه مضحکی از انحلال متقابل تلویزیون و زندگی واقعی درون یکدیگر اشاره می‌کند. این رویداد حکایت از فراقیعت دارد که به جای اینکه به جنگ و واقعیت جنگ پرداخته شود از گزارش‌هایی که از جنگ توسط رسانه‌ها نمایش داده شده بود، پرداخته شد.

از نگاه بودریار، نظام سرمایه‌داری واقعیت‌ها را همانگونه که دوست دارد برای ما می‌سازد و با وارد کردن انسان به عصر پست مدرن، استثمار و سلطه خود را وارد فاز جدیدی کرده است، پس باید از قدرت نرم در واقع با عنوان «جنگ پست مدرن» یاد کرد.

زمانی که رسانه‌ای قدرتمند باشد همه نگاه‌ها را به خود جلب می‌کند، با ظهور بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌ای پرتطرفدار و پرمخاطب، این باور ساده لوحانه است که فرض کنیم چون مخاطبان این بازی‌ها قشر کودک و نوجوان است، پس نظام سرمایه‌داری جنگ رسانه‌ای را در حوزه بازی‌های رایانه‌ای ادامه نمی‌دهد. اتفاقاً بر عکس این رسانه‌ها به دلیل اینکه با مخاطبان کم سن و سال بیشتر سرکار دارند پس فرصت بسیار مناسبی است برای سیستم سرمایه‌داری که علاوه بر کسب سودهای هنگفت از فروش بازی‌های رایانه‌ای، بر ارزش‌ها و عقاید مخاطبان این بازی‌ها تأثیر بگذارد. با این اوصاف باید بدانیم که بازی‌های رایانه‌ای در عصر حاضر یکی از ارکان اساسی «جنگ پست مدرن» یا قدرت نرم هستند.

جنگ پست مدرن دارای وحدت بیانی است و می‌توان آن را به عنوان نوعی فرهنگ توصیف کرد. بنابراین واجد خصوصیات گفتمانی نیز هست. در این نوع جنگ گفتمان حیاتی‌ترین حوزه و نوعی سلاح محسوب می‌شود. گفتمانی بودن جنگ پست مدرن تا بدان حد پیش می‌رود که کلمات در مقایسه با گلوله‌ها سلاح بهتری قلمداد می‌شوند. در جنگ پست مدرن قدرت با دانش و فناوری‌های عالی که رسانه‌ها یکی از مهمترین انواع این فناوری‌ها هستند، رابطه تنگاتنگی دارند و جنگ پست مدرن تنها از عهده کسانی بر می‌آید که پیشرفته‌ترین فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی را دارند.

مفهوم بازی

ارائه تعریفی جامع و مانع از بازی که مورد تأیید همه نظریه پردازان باشد وجود ندارد. هر صاحب نظری بر اساس تجارب، مشاهدات، اعتقاد، نگرش و دیدگاه خود بازی را به نوعی تعریف کرده است و هر یک از این تعاریف با برجسته نمودن جنبه‌ای از بازی دیدگاه خاصی را ارائه نموده است. بین تعاریفی که از بازی شده وجوه اشتراک و تشابه زیادی از هر بازی

وجود دارد. هارلوک در تعریف بازی می‌نویسد: «نوع فعالیتی که برای تفریح و خوشی و بدون توجه به نتیجه نهایی، صورت می‌گیرد. انسان به طور داوطلبانه وارد این فعالیت می‌شود و هیچ نیروی خارجی و یا اجباری در آن دخیل نیست». همچنین در تعریفی دیگر بازی را می‌توان به عنوان فعالیتی مفرح که از یک یا چند بازیکن تشکیل شده است در نظر گرفت. بازی‌ها غالباً فعالیتی اختیاری و با هدف سرگرمی و لذت بردن انجام می‌شوند. در طول تاریخ بسیاری از اندیشمندان در خصوص بازی سخن گفته‌اند. جامعه‌شناسانی چون ماکس وبر و جرج زیمل^۱ بازی را در به معنای فعالیت اجتماعی انجام شده در چارچوب شبکه‌ای از قواعد، نقش‌ها و روابط است و به وسیله میل به انجام یک هدف تعریف شده، راهنمایی می‌شود. از نگاه زیمل بازی دارای کارکرد آماده‌سازی افراد برای پذیرش نقش‌های بزرگسالی است، وبر نیز عمدتاً به رواج بازی‌ها به عنوان یک پدیده اجتماعی توجه دارد.

بازی‌های رایانه‌ای

امروزه با ظهور پدیده جهانی شدن و سرعت‌گیری جریان‌ها به جایی اطلاعات نقش رسانه‌ها بسیار مهم است. رسانه‌ها در عصر حاضر به شکلی بسیار مهم در زندگی انسان تأثیرگذار هستند. بازی‌های رایانه‌ای در مقام رسانه‌ای که مخاطب منفعل را نمی‌پذیرند و باید به عنوان مخاطبی فعال با آنها رو به رو شویم از سایر رسانه‌ها مجزا و متفاوت هستند. با این حال بازی‌های رایانه‌ای با توجه به تاریخ کمی که دارند با اقبال گسترده‌ای رو به رو هستند. امروزه بازی‌های رایانه‌ای در حوزه‌های اجتماعی-فرهنگی، سیاسی و اقتصادی بسیار تأثیرگذارند و موضوع مطالعه بسیاری از حوزه‌های علمی چون روانشناسی، فنی، جامعه‌شناسی و ... قرار گرفته‌اند.

بازی‌های رایانه‌ای در حال حاضر در آستانه ورود به نسل نهم هستند، که این نسل را باید نسل شگفتی و تغییرات عظیم در حوزه بازی‌های رایانه‌ای دانست. تطور و تحول بازی‌های رایانه‌ای به پیشرفت در حوزه‌های فنی نیز بسیار مرتبط است. زمانی که شرکت‌های سازنده کنسول‌های بازی (خصوصاً مایکروسافت، سونی و نینتندو) تصمیم به ساخت کنسول‌های جدید می‌گیرند، شرکت‌های سازنده بازی‌ها نیز با توجه به توسعه سخت‌افزاری شرکت‌های سازنده کنسول‌ها اقدام به ساخت بازی‌ها و سناریو نویسی برای بازی‌ها می‌کنند. به طور کلی هدف سازندگان بازی‌های رایانه‌ای نزدیک تر شدن هر چه بیشتر مخاطبان این

1. Harlock
2. Max Weber
3. George Simmel

بازی‌ها به واقعیت است که انصافاً تا به این لحظه توانسته‌اند در ارائه بسیاری از بازی‌های خود به این مهم دست پیدا کنند.

تا کنون تعریف کاملی از بازی‌های رایانه‌ای عرضه نشده است، اما شاید کاملترین تعریف از بازی‌های رایانه‌ای ارائه شده عبارت است از: «نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می‌شود» بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تولید تصویر محرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدیویی نیز محسوب می‌شوند. شاید تعبیر فوق‌بهترین و کاملترین تعریف برای این کلمه نباشد ولی تا حدی می‌تواند مفهوم این واژه را باز کند.

خصوصیت‌های بازی‌های رایانه‌ای

خصیصه اصلی بازی‌های رایانه‌ای امروز تعاملی بودن، دارا بودن خصیصه‌های استراتژیکی و ایجاد خطر پذیری بی‌خطر در داستان‌ها است.

با ویژگی تعاملی بودن که محصول پیشرفت فناوری هوش مصنوعی است بازیکن می‌تواند خود را نه در مقام بیننده، که در مقام بازیگر در مرکز داستان ببیند و حتی به هیئت نویسنده درآمده و مسیر داستان را دگرگون کنند. خصیصه دوم بازی‌های رایانه‌ای یعنی استراتژیک بودن به عنوان یک بعد خلاقانه در بازی‌های رایانه‌ای در نظر گرفته می‌شود و به همین دلیل این بعد با هوش و میزان درگیری مخاطبان در بازی‌ها توجه دارد. اما ویژگی سوم بازی‌های رایانه‌ای یک ویژگی منحصر به فرد است، ایجاد خطر پذیری بی‌خطر به درگیری بیش از حد بازیکنان در بازی‌های نظر دارد. با این ویژگی که خاص بازی‌های ژانر اکشن می‌باشد، مخاطب خود را در مقام بخشی از موقعیت‌های حساس بازی می‌بیند که خود را جای کاراکتر اصلی داستان‌های بازی‌ها جا زده و بازیکن باید تصمیمات مهم و در اکثر مواقع خطرناک بگیرد اما این خطر پذیری صرفاً در محیط بازی شکل می‌گیرد. از دیگر ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:

- **جمع‌زدایی.** این ویژگی بدین معنی است که این رسانه‌ها، کم و بیش در مقابل رسانه‌های جمعی قرار می‌گیرند و کنترل سیستم‌های ارتباطی از تولیدکننده پیام به مصرف‌کننده پیام منتقل می‌شود. تعامل در بازی‌های رایانه‌ای با سایر رسانه‌ها متفاوت است تا جایی که می‌توان ادعا کرد: تمایز بازی‌های رایانه‌ای با سایر رسانه‌ها در تعامل است و وضعیت انفعالی در سینما و تلویزیون با محیطی که در آن کنش‌های بازی‌کنندگان پیامد مستقیم بر دنیای تجسم یافته دارد، جایگزین شده است.

- **ناهمزمانی.** به این معنی که فرد توانایی فرستادن یا دریافت پیام را در زمان دلخواه و درخور و مناسب خود داراست. این رسانه‌ها توانایی غلبه بر زمان را به عنوان متغیری مؤثر بر فرآند ارتباطی، دارا هستند.
- **تمرکز زدایی.** در رسانه مرکزیت با فرستنده نیست، بلکه با گیرندگان است. در رسانه‌های جدید افراد مشارکت بیشتری را در فرآیند ارتباط بر عهده می‌گیرند.
- **ظرفیت باند.** به میزان ورودی اطلاعات به یک مجموعه اطلاق می‌شود و یک ویژگی رقابتی به حساب می‌آید.
- **انعطاف پذیری.** این ویژگی باعث شده، هر وقت که اراده کنیم، بتوانیم وارد سپهر اطلاعات شویم، در چنین حالتی زمان و مکان معنا ندارد.
- **فضای مجازی.** بازی‌های رایانه‌ای دارای نوعی فضای مجازی است. فضای مجازی نوعی فرا فضا و فرا ذهن است.

تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای

از زمان حرکت و کاوش انسان بر روی این کره‌ی خاکی همواره پدیده‌ای مثل بازی در کنار انسان‌ها بوده است. بازی کردن برای انسان‌ها از جنبه‌های متفاوتی حائز اهمیت بوده است. بشر با انجام بازی‌های مختلف به ایجاد شور و شوق، تخلیه هیجانات، کنار هم بودن و همبستگی داشتن و ... می‌رسیده و بازی برای انسان‌ها کارکردهای ویژه و خاصی داشته است به طوری که در طول فعالیت شبانه روزی خود مدت زمان قابل توجهی را برای انجام بازی‌ها اختصاص می‌داده است.

انجام بازی‌ها به شکل چند نفره و گروهی اصلی‌ترین و بارزترین خصیصه بازی‌های سنتی بوده است و انجام این بازی‌ها به صورت تک نفره به نوعی غیر ممکن بوده است و به همین دلیل است که بسیاری از محققین این شکل از بازی‌ها را مورد کاوش و بر ویژگی‌ها جمع‌ی و کارکرد همبستگی بخش آنها تأکید می‌کنند.

انجام بازی‌ها به شکل سنتی علاوه بر اینکه کارکرد سرگرمی و مفرح بودن داشته به نوعی کارکردهای فرهنگی و اشاعه فرهنگی را نیز با خود به همراه داشته است. مسلماً هر منطقه از این کره‌ی خاکی با توجه به فرهنگ و آداب و رسوم خود بازی‌های متفاوتی را داشته است و آشنایی مردمان هر منطقه با منطقه دیگر باعث زنجیره اتصال فرهنگی بین اقوام مختلف شده و به همین دلیل بازی‌ها هم به همین طریق از فرهنگی به فرهنگ دیگر منتقل می‌شده‌اند. گواه این ادعا امروزه در بعد کوچکتر خود در کشورهای مختلف رخ می‌دهد و انجام

مسابقات بازی های بومی و محله ای در سطح کشور حاکی از این قضیه است که بازی ها به شکل سنتی هنوز زنده هستند و کارکرد همبستگی بخش خود را حفظ کرده اند. اما از سال ۱۹۳۲ بازی ها شکل تازه ای به خود گرفتند و به نوعی گسست بزرگی بین بازی ها رخ داد. در این دوره با اختراع ماشین های سکه ای و رواج آنها در جنگ جهانی دوم به خصوص در ژاپن بازی ها وارد فاز تازه ای شدند و به نوعی انجام بازی ها به شکل تک نفره یا دو نفره رواج پیدا کرد. البته باید این نکته را ذکر کرد که این بازی ها سرچشمه بازی های رایانه ای به شکل امروزی به حساب می آیند. در سال، ۱۹۴۷ توماس و استل «دستگاه تفریحی لوله اشعه کاتدی» را در آمریکا به ثبت رساندند که نوعی بازی بسیار ساده بود. در سال ۱۹۵۸، دومین بازی با نام «تنیس دو نفره» ساخته شده که با استقبال بی نظیر مردم رو به رو شد. با این اوصاف اولین بازی رایانه ای واقعی در سال ۱۹۵۸ و با استفاده از تکنولوژی «oscilloscope» ساخته شد. در سال ۱۹۶۱، بازی «جنگ فضایی» برای کامپیوترهای زمان خود ساخته شد که بزرگی آنها به اندازه یک اتاق بود و در آنها چیزی به نام صفحه کلید وجود نداشت. به طور کلی از زمان ساخت بازی های رایانه ای در سال ۱۹۴۷ تا ۱۹۶۱ را می توان به عنوان نسل اول این بازی ها شناخت.

صنعت بازی های رایانه ای در دهه های ۶۰ و ۷۰ میلادی ظهور کرد، اما در این دهه ها نیز گسترش نیافت. با وقوع انقلاب دیجیتالی در دهه هفتاد میلادی و اختراع ترانزیستور در سال ۱۹۷۰، امکان ساخت رایانه های دیجیتالی پیشرفته تری به وجود آمد و به پیوست آن نیز انقلاب بزرگی در بازی های رایانه ای رخ داد و در همین دهه بود که صنعت بازی های رایانه ای متولد شد.

از سال ۱۹۷۲ به بعد تولید و عرضه اولین کنسول ها در شرکت مگناوس و با مجموعه بازی ویدئویی به نام «کتیویژن» آغاز شد، که با اتصال به تلویزیون خانگی، امکان بازی فراهم می شد. همچنین در این سال شرکت آتاری با ارائه کنسول هایی با پردازشگر ۸ بیتی توانست به موفقیت های تجاری برسد.

در پایان سال ۱۹۷۶ بیش از بیست شرکت مختلف به تولید بازی های ویدئویی قابل استفاده در منازل پرداختند. در سال ۱۹۸۵، بازار آمریکایی به دلیل کیفیت پایین و تکراری شدن افول کرد و در عوض، شرکت ژاپنی «نینتندو» بازی هایی را با گرافیک اصلاح شده، همراه با بسیاری از محصولات وابسته و جانبی و با تأکید فراوان بر خشونت ارائه کرد. تولیدی های دیگر متوجه این استراتژی شدند و درجه ای از خشونت و سطحی از واقع گرایی را پیوسته در بازی های الکترونیکی افزایش دادند.

در دهه ۱۹۹۰ با ورود بازی‌های سگا به بازار رقابت فشرده‌ای در گرفت. در سال ۱۹۹۵، دستگاه پلی استیشن از شرکت سونی تحول عمده‌ای را در بازی‌های رایانه‌ای ایجاد کرد. از سال ۲۰۰۰ به بعد با شکل‌گیری رقابت بین دو شرکت سونی و مایکروسافت و ورود کنسول‌های پلی استیشن و ایکس باکس رقابت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای شدت بیشتری گرفت و این مسئله در هر نسل با ورود کنسول‌های جدید از طرف هر کدام از این شرکت‌ها بیشتر نمایان شده است. در سال ۲۰۰۵ با عرضه کنسول «پلی استیشن ۳» از جانب شرکت سونی، کنسول «ایکس باکس ۳۶۰» از جانب شرکت مایکروسافت و کنسول «wii» از طرف شرکت نینتندو رقابت به شکل گسترده‌تری در میان شرکت‌های سازنده کنسول و بازی‌ها شکل گرفت.

در سال ۲۰۱۳ با دستاوردهای تکنولوژی و سخت‌افزاری و حضور پردازشگرهای قوی نسل هشتم بازی‌های رایانه‌ای با عرضه کنسول‌های «پلی استیشن ۴»، «ایکس باکس وان» و «wii» شروع شد. در این نسل بازی‌های به‌طور شگفت‌انگیزی به واقعیت نزدیک شدند. در این نسل بازی‌ها و عناوین متعددی از سوی کمپانی‌های بازی‌سازی به بازار عرضه شدند. در نسل هشتم بازی‌ها همچنین اتفاق بزرگ دیگری برای بازی‌بازان رخ داد و آن عرضه «هدست‌ها و عینک‌های واقعیت مجازی» بود که گیمرها را وارد دنیای شگفت‌انگیز بازی‌های رایانه‌ای می‌کرد و تجربه جدیدی از بازی را در اختیار آنها قرار می‌داد.

امروزه ساخت بازی‌ها بر اساس قابلیت‌های کنسول‌های ارائه شده توسط شرکت‌های سازنده تعریف می‌شود و به همین دلیل کنسول‌های امروزی با قابلیت‌های بسیاری چون حافظه‌هایی با ظرفیت بالا، پخش فیلم و انیمیشن، بلوتوث، قابلیت اتصال به اینترنت و ... شناخته می‌شوند.

اکنون بازی‌های رایانه‌ای به نسل نهم خود وارد شده‌اند و شرکت‌های مایکروسافت و سونی کنسول‌های جدید خود تحت عنوان «پلی استیشن ۵» و «ایکس باکس سریر ایکس» را به بازار عرضه کرده‌اند.

کمپانی‌های برتر سازنده بازی‌های رایانه‌ای

شاید تا سی سال پیش کسی تصور نمی‌کرد که صنعت عظیمی به نام بازی‌های رایانه‌ای به وجود بیاید که بتواند در سال میلیاردها دلار را جا به جا کند و در سطح جهانی انقدر مهم و پر رونق باشد. امروزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای به قدری مهم و پر رونق شده است که از آن به عنوان ستون‌های اقتصادی و فرهنگی یاد می‌شود. بیشتر کمپانی‌های مطرح تولید و

عرضه کننده بازی های رایانه ای در ایالات متحده آمریکا، اروپا و شرق آسیا قرار دارند که در ادامه به صورت احتمالی به بررسی آنها بر اساس ارزش مالی و گستره فعالیت می پردازیم.

۱- **بخش سرگرمی های کامپیوتری سونی**: با ارزش ترین کمپانی بازی سازی دنیا بخش سرگرمی های کامپیوتری شرکت سونی است که ارزش آن به مبلغی بالغ بر ۱۳/۱ میلیارد دلار می رسد. این بخش را می توان حاصل درگیری های ناگهانی شرکت سونی و نینتندو دانست. سونی قرار نبود پا به صنعت بازی سازی بگذارد اما در اوایل دهه ی نود، پیشنهادی از سوی نینتندو مبنی بر تولید درایو نوری برای کنسول های خود دریافت کرد. این پیشنهاد تا مرز عملیاتی شدن هم پیش رفت و سونی از کنسول مشترک خود با نینتندو در نمایشگاه «CES» آن سال هم از آن رونمایی کردند. اما درست ۲۴ ساعت بعد از این رونمایی، مشخص شد که نینتندو فعالیت هایی مخفیانه با شرکت فیلیپس دارد و قصد دارد تا کار خود را با سونی متوقف کند. کن کوتاروگی، که بعدها به پدر پلی استیشن معروف شد، از این کار نینتندو به عنوان یک خیانت بزرگ نام برد و سریعاً برای ساخت یک کنسول مستقل و قدرتمند از سوی سونی خود را آماده کرد.

پیشنهادات وی به سران سونی مبنی بر تاسیس بخش سرگرمی های کامپیوتری سونی با موافقت همراه شد و وی توانست در سال ۱۹۹۴، اولین کنسول پلی استیشن را وارد بازار کند. ورود پلی استیشن به میدان کار و زار کنسول های بازی، اتفاقی بزرگ بود که باعث ایجاد تحولی عظیم در کیفیت و ساختار این صنعت نو پا شد. یک سال بعد شعبه ی آمریکای این بخش هم با هدف جهانی سازی پلی استیشن احداث شد و کم کم نفوذ و قدرت بخش سرگرمی ها به قدری زیاد شد که حالا به عنوان سودآورترین بخش سونی از آن یاد می شود. حتی کازو هیرایبی، مدیر عامل فعلی سونی، سال ها در بخش سرگرمی ها کار می کرده و از آنجا توانست بر مسند مدیریت کمپانی صعود کند. بخش سرگرمی های کامپیوتری سونی بعد از استودیوهای مایکروسافت، جوان ترین حریف شرکت هایی مانند سگا و آتاری محسوب می شد که آنها در سال های اولیه ی حضور پلی استیشن از دور خارج شدند و تنها نینتندو و مایکروسافت به عنوان تولیدکنندگان اصلی کنسول های بازی مقابل سونی قرار دارند.

مقر اصلی بخش سرگرمی های کامپیوتری سونی در منطقه ی آکاساکا شهر توکیو ژاپن قرار دارد. این بخش مهم سونی دارای شعبات و استودیوهای زیادی در سراسر دنیا است و

بیش از ۸۰۰۰ نفر کارمند دارد. از استودیوهای معروف تولیدکننده‌ی بازی‌های انحصاری برای پلتفرم‌های پلی‌استیشن می‌توان به استدیو «ناتی داگ» خالق سری بازی‌های «Crash»، «Uncharted» و «The last of us» اشاره نمود. از دیگر آثار موفق شرکت سونی می‌توان به بازی‌هایی چون «God of war»، «Killzone» و «Rrsistance» اشاره نمود.

سونی چند تیم برای توسعه‌ی تکنولوژی و کمک به سایر استودیوهای بازی‌سازی برای بالا بردن کیفیت محصولاتشان هم در اختیار دارد. از معروف‌ترین آنها می‌توان به «ICE-TEAM» اشاره کرد. وظیفه‌ی اصلی این تیم که مقر اصلیشان در خانه‌ی استودیو ناتی داگ است، توسعه‌ی تکنولوژی‌های پلی‌استیشن و تحقیقات پیرامون دستیابی به فناوری‌های گرافیکی، رفع مشکلات و تحلیل موتورهای بازی‌سازی است. نتایج کارهای این تیم به استودیوهای طراز اول سونی ارسال می‌شود و به این ترتیب آنها می‌توانند فعالیت بسیار بهتری بر روی کنسول‌های پلی‌استیشن به نسبت شرکت‌های خارجی داشته باشند. همین مهم سبب شده تا کیفیت بصری و بازدهی بازی‌های انحصاری سونی بر روی کنسول‌های خود، بسیار مشخص باشد.

۲- شرکت مایکروسافت! بسیاری از ما شرکت مایکروسافت را با تولیدات نرم افزارهای حرفه‌ای و نام پر آوازه‌ای به نام «بیل گیتس» می‌شناسیم. این غول نرم افزاری در دنیا در سال ۲۰۰۲ به صورت جدی تصمیم به تولید کنسول و بازی‌های رایانه‌ای گرفت. ارزش بخش سرگرمی‌های شرکت مایکروسافت ۱۲/۸۲ میلیارد دلار است که رقم چشمگیری است. شاید مهمترین کاری که مایکروسافت انجام داد و حتی مهم تر از تولید کنسول انحصاری ایکس باکس بود، ایجاد شبکه ایکس باکس لایو و ایجاد ارتباطات و بازی‌های آنلاین بود که در آن زمان تحولی شگرف در تولید بازی‌های رایانه‌ای بود. از مهمترین بازی‌های تولید شده این شرکت می‌توان به سری بازی‌های «Halo»، «Gears of war»، «Forza» و «Fable» اشاره کرد. البته باید اشاره نمود که اولین قسمت از سری بازی‌های «Halo» یک شگفتی به تمام معنا از جانب مایکروسافت بود، زیرا علاوه بر رکورد فروش ۵ میلیون نسخه‌ای خود تا سال ۲۰۰۵ بسیاری از رکوردهای دیگر را در دنیای بازی‌های رایانه‌ای جا به جا کرد.

محدوده ی فعالیت های شرکت مایکروسافت به منطقه آمریکا و اروپا ختم می شود. البته باید این نکته را بیان کرد که شرکت مایکروسافت بیش از ۲۳ استدیو را در اختیار خود دارد و کارکنان بسیاری دارد و مقر اصلی این شرکت در منطقه ردمنند در شهر نیویورک آمریکا می باشد.

۳- شرکت نینتندو: نینتندو را می توان قدیمی ترین و با تجربه ترین بازیگر صنعت بازی دنیا با سابقه ای ۱۲۵ ساله توصیف کرد. ارزش این شرکت هم اکنون بیش از ۶/۲۸ میلیارد دلار است. البته اوایل کار نینتندو هیچ بازی ویدیویی وجود نداشته، اما این کمپانی در زمینه ی سرگرمی فعالیت داشته و می توان از آن به عنوان آغازگر صنعت سرگرمی های ویدیویی یاد کرد. نینتندو در سال ۱۸۸۹ در کیوتو ژاپن تاسیس شد و هنوز هم مقر اصلی آن در این شهر واقع شده است. نینتندو یکی از مهمترین تولیدکنندگان کنسول های بازی است. دو شرکت سونی و مایکروسافت در کنار فعالیت در حوزه های دیگر بخش سرگرمی و بازی های ویدیویی دارند، اما کل شرکت نینتندو و حوزه ی کاری آنها متمرکز بر بازی های ویدیویی است که خود ویژگی مهم برای این کمپانی ژاپنی محسوب می شود.

یکی از خصوصیات بارز نینتندو، جهت دهی آنها به صنعت بازی است. از تعریف استاندارد ساخت کنسول و ارگونومی کنترلر بازی ها با کنسول «NES»، تا هدف گیری گیمرهای عام و ارائه ی کنسولی برای همه به نام «Wii» در نسل هفتم، جزوی از حرکات مثبت چشم بادامی ها است. نینتندو شعبات و استودیوهای بسیاری در سراسر دنیا دارد و دارای بیش از ۵۲۱۳ کارمند است. این کمپانی تا پایان سال ۲۰۱۴ میلادی بیش از ۶۷۰ میلیون سخت افزار و ۴،۲۳ میلیارد نرم افزار به فروش رسانده است. نینتندو در حال حاضر به عنوان سومین شرکت بزرگ ژاپن شناخته می شود که ارزش بازار آن ۸۵ میلیارد دلار است. شعبه ی آمریکای نینتندو مالکیت تیم بیس بال «Seattle Mariners» را هم در اختیار دارد. معروف ترین بازی نینتندو، سوپر ماریو است که بی شک همه ی گیمرها و حتی افراد عادی آن را می شناسند. از بازی های دیگر این شرکت می توان به «افسانه ی زلدا» هم اشاره داشت که اهمیتش کمتر از ماریو نیست.

۴- شرکت سگا: سگا، زمانی یکی از قطب های ساخت کنسول های بازی بود، اما درست زمانی که فکر می کرد تنها رقیب نینتندو می باشد، سونی با پلی استیشن وارد شد و به رقیبی سرسخت برای هر دو شرکت بدل شد. سگا از دور رقابت های کنسولی خارج شد

اما با این حال، هنوز هم که هنوز یکی از شرکت‌های تاثیرگذار و مهم صنعت بازی‌سازی محسوب می‌شود. شاید بسیاری به خاطر ژاپنی بودن این کمپانی، آن را یک شرکت اصیل در سرزمین آفتاب تابان بدانند، اما موسسان این شرکت همگی آمریکایی بودند که از معروف‌ترین آنها می‌توان به دیوید روسان اشاره داشت. سگا کار خود را از سال ۱۹۴۰ تحت نام «Service Games» در جزایر هاوایی ایالات متحده آغاز کرد. دیوید روسان که به عنوان افسر در نیروی هوایی ایالات متحده آمریکا فعالیت می‌کرد و سگا را با عنوان روسان اینترپرایز خریداری کرده بود آن را به شرکت «Gulf+Westers» فروخت، شرکتی که مالک استودیو فیلم سازی پارامونت پیکچرز نیز محسوب می‌شد. روسان پس از فروش سگا به این شرکت در سمت مدیرعاملی آن باقی ماند و توانست با مدیریت خوب خود روسای «Gulf+Western» را مجاب کند تا سگا را به عنوان یک زیرمجموعه متمم درآورد و آن را گسترش داد. خلق نشان تجاری سگا نیز به سال ۱۹۷۶ برمی‌گردد، سالی که این شرکت بسیار موفق بود و توانست تا سال ۱۹۷۹ حدود ۱۰۰ میلیون دلار درآمد داشته باشد.

در سال ۱۹۸۲ سود حاصل از تجارت سگا در زمینه دستگاه‌های بازی آرکید از مرز ۲۱۴ میلیون دلار عبور کرد و در همین سال بود که این شرکت اولین بازی سه بعدی صنعت بازی‌های ویدیویی با نام «SubRoc3D» را روانه بازار کردند. از این پس بود که سگا با سود هنگفت حاصل از فعالیت‌های خود اولین کنسول خانگی را با نام «SG-1000» عرضه کرد. سال‌ها از دوران اوج و خروش سگا می‌گذرد و حتی در حال حاضر با نینتندو، رقیب دیرینه‌ی خود همکاری نزدیک دارد. مقر اصلی این شرکت در منطقه‌ی اوتا شهر توکیو قرار دارد. سگا علاوه بر ژاپن، در آمریکا و اروپا هم فعالیت دارد و در مجموع بیش از ۲،۲۲۶ کارمند در این مجموعه مشغول به کار هستند. طرفداران سگا همگی این شرکت را با مجموعه بازی‌های سونیک به یاد می‌آورند. البته بازی‌های معروفی مانند «Shinobi» «Valkyria» و «Yakuza» هم جزوی از مشخصه‌های سگا به شمار می‌روند. سگا علاوه بر بازی‌های اصیل خود، تیم‌های خارجی دیگری هم دارند که بازی‌های مطرحی را تولید کرده‌اند. از معروف‌ترین آنها می‌توان به تیم «Creative Assembly» اشاره کرد که سری بازی‌های «Total War» را تولید می‌کند. سری بازی‌های استراتژیک «Company of Heroes» هم که توسط استودیو رلیک ساخته می‌شود، متعلق به شرکت سگا است.

۵- **اکتیویژن بلیزارد!** ناشرین و تولیدکنندگان بازی‌های مولتی میلیونی «*Call of Duty*» و «*Warcraft*» از موفق‌ترین فعالان صنعت بازی‌سازی دنیا هستند که نقش بسزایی در رونق هر ساله‌ی بازی‌های ویدیویی ایفا می‌کنند. اکتیویژن بلیزارد در واقع یک شرکت مادر است که در سال ۲۰۰۷ طی توافقی بین دو کمپانی اکتیویژن و بلیزارد به وجود آمد و ارزش مالی آن بالغ بر ۴/۸۵ میلیارد دلار می‌باشد. این دو شرکت کنترل کامل بر بازی‌های خود دارند و عملاً دخالتی در روند تولید بازی‌های یکدیگر نمی‌کنند، اما دارایی‌ها و درآمد آنها در قالب یک شرکت سرمایه‌گذاری جمع و محاسبه می‌شود. این موارد چیزهایی هستند که اکثر گیمرها می‌بینند، اما در واقع شرکت اکتیویژن با شرکت سهامی ویوندی گیمز برای ادغام وارد مذاکره شده بود و شرکت سهامی اکتیویژن بلیزارد را می‌توان از تلفیق ویوندی گیمز، شرکت سرگرمی‌های سیرا، بلیزارد و اکتیویژن توصیف کرد. با این حال مهره‌های کلیدی اکتیویژن و بلیزارد سر جای خود باقی مانده‌اند.

در سال ۲۰۱۳، اکتیویژن بلیزارد تصمیم به جدایی از ویوندی با خرید ۴۲۹ میلیون سهم به ارزش ۵،۸۳ میلیارد دلار کرد. این خرید باعث شد اکتیویژن بلیزارد به شرکتی مستقل تبدیل شود که سهام آن در دست عموم قرار گرفته است. اکتیویژن تولیدکننده و ناشر سری بازی‌های تیراندازی نظامی اول شخص «*Call of Duty*» است که تا کنون بیش از ۱۰ میلیارد دلار به جیب این ناشر تنها از راه فروش نسخه‌های بازی روانه شده است. در سوی دیگر، بلیزارد را با سری «*Warcraft*» و از همه مهمتر، «*World of Warcraft*» می‌بینیم که در حال حاضر بیش از ۱۰ میلیون کاربر دارد و چیزی حدود ۱۰۰ میلیون حساب کاربری برای آن ایجاد شده است. اکتیویژن بلیزارد روی هم رفته نزدیک به ۱۰ هزار نفر کارمند دارند که در شعبات و استودیوهای مختلف در نقاط مختلف دنیا فعالیت می‌کنند. مقر اصلی این کمپانی شهر سانتا مونیکا واقع در ایالت کالیفرنیا آمریکا است.

۶- **نامکو باندی!** ارزش این شرکت به رقمی بالغ بر ۴/۷۴ میلیارد دلار می‌رسد. سازندگان سری بازی‌های مبارزه‌ای «*Tekken*» برای اهالی گیمر غریبه نیستند. این شرکت ژاپنی در سال ۱۹۵۵ در توکیو تاسیس شد. در اصل، این کمپانی زیر شاخه‌ای از شرکتی بزرگتر به نام شرکت دارایی باندای نامکو است که علاوه بر فعالیت در حوزه‌ی بازی‌های ویدیویی، در زمینه‌ی ساخت انیمه، اسباب بازی و پارک‌های تفریحی نیز جزو تاثیرگذارترین مهره‌های ژاپن محسوب می‌شود. نامکو باندای با داشتن بیش از ۱۰۰۰

1. Activision Blizzard

2. Bandai Namco

کارمند فقط در مقر ژاپن و صدها کارمند دیگر در کشورهای فرانسه، رومانی، بریتانیا، آلمان، پرتغال و حتی ناحیه‌ی آمریکای شمالی، حوزه‌ی فعالیت خود را به صورت جهانی دنبال می‌کند. شعبه‌ی اروپای باندای از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است و در حال حاضر بازی‌های بسیار خوبی را هم در دست تولید و عرضه دارد که از مهم‌ترین آنها می‌توان به «Project CARS» اشاره کرد.

شاید بسیاری نمکو باندای را به خاطر بازی «Tekken» بشناسند، اما سری بازی‌های «Naruto» که اقتباسی از انیمیشنی به همین نام است، محصولی راهبردی برای نمکو به حساب می‌آید. نمکو باندای یکی از تولیدکنندگان موفق مجسمه‌های آمیبو برای کنسول خانگی «Wii U» است که توانسته کمک شایانی به رونق این فیگورهای مجهز به «NFC» برای شرکت نینتندو کند. همکاری نمکو با نینتندو به همین محدود نیست و حتی این شرکت از تولیدکنندگان بازی ماریو هم بوده است. بازی «Mario Super Sluggers» قسمتی از مجموعه‌ی ماریو است که توسط نمکو در سال ۲۰۰۸ توسعه داده شد.

۷- الکترونیک آرتز؛ «Battlefield»، «Command & Conquer»، «Medal of Honor» و بازی ورزشی مطرح «FIFA»، همگی متعلق به شرکت بزرگ بازی‌سازی الکترونیک آرتز است. از این شرکت می‌توان به عنوان مشهورترین کمپانی تولیدکننده‌ی بازی‌های ویدیویی در سراسر دنیا نام برد چرا که اکثر مجموعه بازی‌های بزرگ و پرفروش دنیا توسط این کمپانی آمریکایی تولید شده‌اند. ارزش مالی این شرکت مبلغی نزدیک به ۴/۱۴ میلیارد دلار است، الکترونیک آرتز در سال ۱۹۸۲ در شهر ردوود ایالت کالیفرنیا تاسیس شد و با داشتن بیش از ۹۳۷۰ کارمند در سراسر دنیا، یکی از بزرگ‌ترین تشکیلات تولید بازی‌های ویدیویی را در اختیار دارد. الکترونیک آرتز هم یکی از شرکت‌های صاحب سبک در بازی‌های خود است و رقابت شدیدی با دیگر کمپانی‌ها به واسطه‌ی مجموعه بازی‌های مختلف خود دارد. در سبک ورزشی، بازی‌هایی مانند «FIFA»، «Madden» و «NBA Live» فروش فوق‌العاده بالایی دارند و سری بازی‌های «Need for Speed» یکی از مدعیان سبک رانندگی است. سری بازی‌های تیراندازی اول شخص «Battlefield» و «Medal of Honor» سهم بزرگی از فروش سالانه‌ی بازی‌ها را در اختیار دارند و مجالی برای ورود شرکت‌های دیگر برای ساخت بازی‌های تیراندازی نظامی اول شخص نمی‌گذارند. البته تنها رقیب بزرگ الکترونیک آرتز در این سبک «Call of Duty»

شرکت اکتیویژن است. الکترونیک آرتز در طول دوران فعالیت خود حواشی زیادی را هم به دنبال داشته است. در آپریل ۲۰۱۲ این شرکت به عنوان بدترین کمپانی ایالات متحده آمریکا شناخته شد. این لقب غیر متعارف پس از حواشی پایان‌بندی قسمت سوم «*Mass Effect*» و مخالفت‌های مخاطبان بازی، به این شرکت داده شد. جان ریزی‌برگ، سخنگوی الکترونیک آرتز در واکنش به این اتفاق گفته بود:

ما کاملا مطمئن هستیم که رؤسای بانک‌ها، صنایع نفت، تنباکو و شرکت‌های تولید سلاح به نوعی از این لیست کنار گذاشته شده‌اند. با این حال، ما به فعالیت‌های افتخار آمیز خود ادامه خواهیم داد و بازی‌ها و سرویس‌های خارق‌العاده‌ای را برای بیش از ۳۰۰ میلیون کاربر خود ارائه می‌دهیم.

۸- شرکت کونامی: هشتمین شرکت برتر بازی سازی دنیا شرکت کونامی است که ارزش آن به ۴/۴۱ میلیارد دلار می‌رسد. کونامی بیش از هر چیز برای دو بازی «*Pro Evolution Soccer*» و سری مخفی کاری «*Metal Gear*» معروف است. البته بازی‌هایی مانند «*Silent Hill*» و «*Castelvania*» نیز از مشخصه‌های اصلی این کمپانی ژاپنی به شمار می‌رود. از کونامی می‌توان به عنوان یک شرکت صاحب سبک در تولید بازی یاد کرد. سری «*Metal Gear*» که توسط استودیو «کوجیما پروداکشنز» و شخص هیدئو کوجیما ساخته شده است، جزو اولین بازی‌های سبک مخفی کاری بوده که بازی‌های زیادی مانند اسپلینتر سل شرکت یوبی‌سافت و هیتمن اسکور انیکس از آن به عنوان منبع الهام استفاده کرده‌اند.

در سوی دیگر، سری بازی‌های فوتبالی «*Pro Evolution Soccer*» که در ژاپن با نام «*Winning Eleven*» توزیع می‌شود، تنها رقیب بازی «*FIFA*» شرکت الکترونیک آرتز است. سری بازی‌های ترسناک «*Silent Hill*» با هدف مقابله با رزیدنت ایول، سبک و سیاقی جدید را در ژانر وحشت پدید آورد و تبدیل به انتخاب اصلی هواداران این سبک شد. جالب است بدانید قسمت جدید این سری توسط شخص هیدئو کوجیما، خالق سری متال گیر و گیرمو دل‌تورو، کارگردان شهیر هالیوودی در دست تولید است. همچنین نورمن ریداس، بازیگر محبوب سریال «واکینگ دد» هم در این بازی حضور دارد. کونامی با اینکه شرکتی ژاپنی است، اما فعالیتی جهانی دارد و در نقاط مختلف دنیا، استودیوها و شعبات فعالی را برپا کرده است. کونامی در حال حاضر بیش از ۵۴۵۳ کارمند، طبق آمار

رسمی تا انتهای سال ۲۰۱۴ در اختیار دارد و برای تمامی پلتفرم‌ها و کنسول‌های حال حاضر، محصولات متنوعی را عرضه کرده است. همانند یوبی‌سافت، کونامی هم دستی در تولید فیلم بر اساس بازی‌های خود دارد و تقریباً در این زمینه موفق هم بوده است. فیلم «*Silent Hill*» در سال ۲۰۰۶ را می‌توان یکی از فیلم‌های خوب اقتباسی از بازی‌های ویدیویی نامید. همچنین فیلمی بر اساس بازی «*Metal Gear Solid*» را در دست تولید دارد.

۹- **شرکت یوبی سافت**: کمپانی فرانسوی یوبی‌سافت در سال ۱۹۸۶ تاسیس شد و در حال حاضر با داشتن ۲۹ استودیو در ۲۶ کشور دنیا و بیش از ۹۲۰۰ کارمند، در مقام سوم بزرگ‌ترین ناشران بازی‌های ویدیویی قرار گرفته است و ارزش آن بالغ بر ۱/۸۴ میلیارد دلار است. با اینکه مقر اصلی شرکت در کشور فرانسه قرار دارد، اما بزرگ‌ترین استودیو این کمپانی در تورنتوی کانادا با ۲۱۰۰ نفر کارمند واقع شده است. یوبی‌سافت بیش از ۱۶ مجموعه بازی بزرگ دارد که هر کدام از آنها موفقیت‌های زیادی را کسب کردند. بازی‌های سالانه‌ای مانند «*Assassin's Creed*» و «*Far Cry*» نقش عمده‌ای در کسب درآمد ممتد این کمپانی دارند. یکی از مشخصه‌های بارز یوبی‌سافت، تولید موتورهای گرافیکی اختصاصی برای هر یک از بازی‌های خود است. برای مثال، بازی «*Tom Clancy's Division*» از موتور «*SnowDrop*» استفاده می‌کند و سری بازی‌های «*Assassin's Creed*» از موتور «*Anvil Next*» بهره می‌برند. حتی بازی جهان باز «*Far Cry*» از موتوری شبیه به «*Cryengine*» به نام «*Dunya*» استفاده می‌کند و بازی اکشن سوم شخص جهان باز «*Watchdogs*» با استفاده از موتور «*Disrupt*» توسعه داده شده است. شرکت یوبی‌سافت در بخش تولید فیلم هم فعالیت دارد و بخشی به نام یوبی‌سافت موشن پیکچرز را با هدف تولید فیلم از سری بازی‌های این شرکت تاسیس کرده است. از فیلم‌های خوبی که توسط این شرکت تهیه شد می‌توان به «*Prince of Persia*» اشاره کرد که با همکاری کمپانی دیزنی تولید شده است.

۱۰- **اسکوئر انیکس**: هرگاه نامی از این شرکت به میان می‌آید، اهالی بازی به یاد سری بازی‌های «*Final Fantasy*» می‌افتند. اسکوئر انیکس یکی از غول‌های بازی‌سازی کشور ژاپن است که از ترکیب دو شرکت اسکوئر و انیکس در سال ۲۰۰۳ پدید آمده است. این کمپانی بیشتر به خاطر ساخت بازی‌های چون «*Final Fantasy*»، «*Dragon*»

1. UbiSof

2. Square Enix

«Quest» و «Kingdom Hearts» مطرح است. در سال های اخیر این شرکت گستره فعالیت های خود را بیشتر کرده است و با خرید استودیوی نام آشنای «EIDOS» حوزه فعالیت خود را در جهان گسترش داده است و بخش اروپایی خود را رسماً تأسیس کرده است تا عنوان پر طرفدار «Tomb Raider» را نیز به انحصار خود در بیاورد. ارزش این شرکت هم اکنون مبلغی بالغ بر ۱/۲۶ میلیارد دلار است و همچنین این شرکت دارای ۳۵۸۱ کارمند دارد و ۸۷۰ نفر آن در بخش اروپایی مشغول به کار هستند. شرکت اسکوئر انیکس در چند سال گذشته فعالیت های خود را برای ورود به تکنولوژی ابر و استریم آغاز کرده است و شرکتی با نام «شینرا تکنولوژی» را در شهر نیویورک آمریکا تأسیس نموده تا بتواند قدم مثبتی در این زمینه دارد. در جدول زیر به طور مختصر به بررسی کمپانی های برتر بازی سازی که در جهان به طور گسترده فعالیت دارند، پرداخته اند.

جدول (۲-۱): کمپانی های برتر بازی سازی

Rank	Company	Financial value (Billion Dollar)	Number of Employees	Area	Famous titles
1	Sony Entertainment	\$13/1B	8000 N	Japan	God Of War The Last Of Us Uncharted Crash
2	Microsoft	\$12/82B	7200 N	USA	Halo Gears Of War Forza Fable
3	Nintendo	\$6/28B	5213 N	Japan	Super Mario
4	Sega	\$4/9B	2226 N	Japan	Sonic Shinobi Total War
5	Activision	\$4/85B	1587 N	USA	Call Of Duty Warcraft
6	Namco	\$4/74B	1000 N	Japan	Tekken Dark Souls
7	Electronic Arts	\$4/14B	9370 N	USA	Battlefield Fifa Need For Speed
8	Konami	\$4/14B	5453 N	Japan	PES Metal Gear Silent Hill
9	Ubisoft	\$1/84B	9200 N	France	Far cry Assassin's Creed Prince of Persia Splinter cell
10	Square Enix	\$1/26B	3581 N	Japan	Final Fantasy Dragon Quest Kingdom Hearts

با بررسی کمپانی‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به راحتی فهمید که بازی‌های رایانه‌ای صنعتی بسیار پررونق هستند و سالانه مبالغ بسیار زیادی در آن‌ها جابه‌جا می‌شود و همچنین از لحاظ کسب و کار و اشتغال‌زایی بسیار مهم هستند. این کمپانی‌ها بسیاری از افراد متخصص را در بازار کار و این صنعت عظیم مشغول می‌کنند. اما نکته مهمی که باید بدان توجه نمود این است که بازی‌های رایانه‌ای در غرب کارکرد اقتصادی بسیار مهمی دارند که به رشد و پیشرفت کشورهای غربی از لحاظ فرهنگی و اقتصادی بسیار کمک می‌کند، زیرا علاوه بر سود آوری‌های بسیار محتوای این بازی‌ها بیشتر شامل مباحث فرهنگ و ارزش‌های غربی می‌باشد. اما در کشورهای در حال توسعه و جهان سوم چون کشور ما تنها نقشی که در صنعت عظیم بای‌های رایانه‌ای دارند، نقش مصرف‌کننده است. این کشورها بزرگترین متقاضیان این بازی‌ها هستند و سالانه مبالغ بسیاری از سبد خرید فرهنگی خود را به این بازی‌ها اختصاص می‌دهند.

بررسی پدیده اسلام‌هراسی

امروزه بسیاری از گفتمان‌های جهانی در مقابل گفتمان غرب توانایی مقاومت ندارند، اما گفتمان اسلامی در سطح جهان گفتمانی قدرتمند است و همواره در مقابل گفتمان غرب ایستادگی کرده است. امپراطوری غرب همواره بر این باور است که تمام دنیا باید اندیشه و مبانی فکری، سیاست‌ها و فرهنگ آنها را بپذیرند و از آن تقلید کنند، اما گفتمان اسلامی از همان زمان ابتدایی حیاتش تا به امروز در مقابل استعماری غرب مقاومت کرده است. استوارت هال اندیشمند برجسته مکتب فرهنگی بیرمنگام در همین زمینه ادعا می‌کند که: «تثبیت هویت مدرن علمی، سکولار و سرمایه‌داری غربی از حیث منطقی در گرو مقایسه و تعیین تمایزات آن با دیگر فرهنگ‌های غیر غربی است». از این رو شرق‌شناسی ناگزیر از به کارگیری زبانی دو گانه است. نه فقط فهم شرق و دیگری در قالب چهارچوب‌های خاص غربی، بلکه اساساً به این دلیل که غرب به واسطه تعیین تفاوت‌ها و تمایزاتش با دیگران، به تعریفی از خود برسد. اندیشه اسلام‌هراسی و اقدامات ناشی از آن بر پایه‌های نظری و چهارچوب‌های مفهومی و ایدئولوژیکی بسیار پیچیده‌ای مبتنی است، که برخی از مهمترین آنها عبارتند از: شرق‌شناسی، برخورد تمدن‌ها، نژاد پرستی فرهنگی و چند فرهنگ‌گرایی. از این رو برای شناخت بهتر و بررسی دقیق‌تر اسلام‌هراسی (به ویژه بعد رسانه‌ای آن) به عنوان یک پدیده اجتماعی ناگزیریم به متون کلاسیک و آثار مرتبط با ریشه‌ها و خاستگاه‌های نظری و زمینه‌های اجتماعی - تاریخی آن مراجعه کنیم.

در یک تعریف کلی اسلام هراسی عبارت است از «خصوصیت غیر منطقی برخی گروه ها و جریانات غرب محور با مسلمانان است». در اندیشه ادوارد سعید از سویی اسلام هسته اصلی گفتمان ایدئولوژیکی شرق شناسی محسوب می شود، چرا که در دوران معاصر، بخش اعظم تحقیقات انجام شده در این زمینه، به مطالعات اسلامی اختصاص داشته است. برای نمونه از سده ۱۸ تا ۲۰ میلادی حدود شصت هزار جلد کتاب راجع به اسلام و تمدن اسلامی نوشته شده است. امروزه به مدد وسایل ارتباط جمعی، بازنمایی شرق شناسانه، بسط و پیچیدگی بیشتری یافته است. رسانه ها سعی می کنند با اتکا بر کلیشه های تاریخی و تحلیل معانی ترجیحی خود بر افکار و اندیشه ها به حفظ روابط قدرت چیره دستانه بپردازند.

به طور کلی در غرب بر این مهم نوعی اجماع و اتفاق نظر به وجود آمده است که اسلام سپر بلای هر امر نامطلوبی در بافت های سیاسی، اجتماعی و اقتصادی جدید جهان شمرده می شود. از دید دست راستی، اسلام نماینگر توحش و بربریت است، از دید چپ، اسلام نوعی دین سالاری و حکومت قرون وسطایی است و برای افراد میانه رو نیز شکلی از بیگانگی نامطبوع محسوب می شود.

در این میان یک نکته مهم و جود دارد که توجه به آن ضروری است، و نقشی محوری در ترویج اندیشه های اسلام هراسانه دارد و آن نقش کلیدی رسانه ها است.

یک جنبه از دنیای پسامدرن و الکترونیکی معاصر آن است که در مورد چهارچوب های کلیشه ای که شرق به واسطه آنها تصویر شده، نوعی تقویت و استحکام جدید به چشم می خورد. ابزاری مانند فیلم های سینمایی، تلویزیون و سایر منابع و وسایل ارتباط جمعی و کانال های اطلاعاتی، مردم را بیش از پیش در قالب های استانداردها درآورده اند و این مسأله موجب تقویت پایه های آکادمیک و تخیلی شرق مرموز (شرق شناسی قرن نوزدهم) شده است. امروزه رسانه ها نقش محوری در ایجاد تفکرات و جهت دهی به تفکرات مخاطبان دارند، طبیعی است کسانی که رسانه های قوی تری در دست دارند، در ایجاد تفکرات ضد اسلامی نیز نقش مهم تری دارند. یک نمونه رسانه های خبری «بی بی سی» و «من و تو» هستند، که وابسته به کشور انگلستان هستند. مهمترین هدف این شبکه ها تطهیر رسانه ای و ایجاد چهره ای مخرب از نظام های اسلامی و خصوصاً جمهوری اسلامی ایران است. این رسانه ها به طرز ماهرانه ای به انجام عمل «تطهیر رسانه ای» می پردازند و آن را به شکلی سامان می دهند که دید مخاطبان خود را نسبت به هدف خود که نظام های اسلامی و مسلمانان هستند مخدوش نمایند. اساساً در کشوری چون کشور ما به دلیل ضعف سواد رسانه ای در میان مردم نفوذ این گونه سیاست گذاری ها از طرف کشورهای غربی و شبکه های وابسته به آنها

بسیار زیاد است. به همین دلیل است که موضوع اسلام ستیزی در غرب کانون توجه رسانه‌ها است و از رسانه‌ها برای ایجاد این نوع نگاه اسلام ستیزانه استفاده می‌کنند. در جدول صفحه بعد می‌توانیم نوع نگاه غربیان به خود و متقابلاً نوع نگاه آنها به شرق و مسلمانان را با توجه به آثار تألیف شده از جانب غربیان را بررسی کنیم:

جدول (۲-۲): گفتمان حاکم بر شرق شناسی

چهارچوب های بازنمایی دیگری (اسلام و مسلمانان)	چهارچوب های معرفی خود (غرب)
عقب ماندگی و تحجر	توسعه و نوگرایی
تعصب و خشونت	تساهل و بردباری
شرارت و جنگ طلبی	صلح طلبی
جنون و تندروی	عقلانیت و مسئولیت شناسی
مروج تروریسم	قربانی تروریسم
سرکوب زنان	آزادی زنان

به طور کلی نوع نگاه غربیان به مسلمانان و دین اسلام نوع نگاهی متحجرانه و بدوی است. در نگاه غربیان آنچه در دنیا رخ می‌دهد و موجب از هم پاشیدن نظم و آرامش دنیا است از جانب مسلمانان است و آنچه موجب صلح می‌شود و دنیا را به نظم نوین جهانی می‌کشد از جانب امپراطوری غرب است. غرب از هر ابزاری برای تضعیف گفتمان اسلامی استفاده می‌کند و مهمترین آن در عصر حاضر رسانه‌ها است و امروزه با ظهور رسانه‌های چون بازی‌های رایانه‌ای غرب برنامه ریزی‌های بلند مدتی برای تضعیف گفتمان اسلامی از طریق این رسانه‌ی نو ظهور انجام داده است.

در سال ۲۰۱۲ بازی رایانه‌ای «عملیات ویژه: خط مرزی» ساخته استدیو آمریکایی «یاگار» به ارائه تصویری نادرست از مسلمانان در امارات متحده عربی اقدام کرد و در سال ۲۰۱۳ اینبار بازی «متال گیر: فانتوم پین» به حوادث یازده سپتامبر پرداخت و بحران‌های غرب آسیا را به نمایش کشید تا نقش مسلمانان را در به وجود آمدن بحران‌های جهانی و ایجاد ناامنی‌ها پر رنگ کنند. این تنها دو نمونه از بسیاری از بازی‌های ساخته شده با محوریت مسلمان و اسلام هراسی است.

1. Spec ops: The Line

2. Yagar

3. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

بازی های رایانه ای به عنوان رسانه

همانطور که قبلاً بیان کردیم به دلیل قدمت کم بازی های رایانه ای، نظریات گسترده و دقیق در مورد این بازی ها وجود ندارد و عمده نظریات که در این حوزه است مربوط به ساختار فنی و چگونگی ساخت بازی ها می باشد. به همین دلیل برای ارائه یک چهارچوب نظری قوی می توانیم از نظریه مربوط به رسانه ها و دیدگاه های اندیشمندان و صاحب نظران در خصوص رسانه ها و و تلفیق آنها با ماهیت و ساختار بازی های رایانه ای به یک مدل نظری درست برسیم و همچنین در ادامه به بررسی دیدگاه هایی چند در خصوص پدیده اسلام هراسی بپردازیم و با استفاده از دیدگاه اندیشمندان دیدگاه دقیق تری نسبت به پدیده اسلام هراسی به دست آوریم.

بازی های رایانه ای به عنوان رسانه

در این بخش به نظریات رسانه ای جامعه شناختی، روانشناختی و فلسفی که با ماهیت موضوع و بازی های رایانه ای در ارتباط هستند، اشاره می کنیم و از طرح نظری اندیشمندان پست مدرن، مکتب فرانکفورت، نئومارکسیست ها، پست مارکسیست ها و نگاهی به اندیشه فردریش نیچه در باب مفهوم محوری اندیشه او یعنی «ابر انسان» داریم و همچنین نظریه شرطی شدن مخاطب که در مطالعات حوزه قدرت نرم بسیار پرکاربرد است را بررسی می کنیم.

بازی های رایانه ای و شرطی سازی مخاطبان

یکی از دیدگاه های مهم روانشناسی که امروزه در رسانه ها و خصوصاً قدرت نرم بسیار پرکاربرد است، نظریه «شرطی سازی عامل» پاولف^۱ می باشد. شرطی شدن به ارتباط بین محرک تقویت کننده و پاسخ وابسته است. کشف مهم پاولف این بود که بازتاب های طبیعی با نخستین جاندار را می توان به کمک شرطی سازی گسترش داد. بازتاب، به رابطه ساده بین یک پاسخ و محرکی که از طریق تأثیرگذاری حسی آن پاسخ را تولید می کند، گفته می شود. به باور روانشناسان حجم وسیعی از گزارش ها، اخبار، تحلیل ها و پیام های رسانه ها به تغییر نظرات و نگرش مخاطبان توجه دارد. به باور آن ها رسانه ها برای دگرگونی دیدگاه و نگرش های مخاطبان، اغلب از روش های برگرفته از نظریه شرطی سازی و درگیر شدن اندک استفاده می کند. با استفاده از وسایل ارتباطی می توان از طریق تکرار نمادها با شعارها، توده های وسیع انسانی را شرطی ساخت و عاداتی تازه در آن ها پدید آورد و آن ها را در

جهت مطلوب به حرکت درآورد. همچنین از این تکنیک بسیار خطرناک برای استحاله فرهنگی ملت‌ها نیز استفاده می‌شود.

بازی‌های رایانه‌ای نوعی دیگر از این شرطی سازی خطرناک به حساب می‌آیند، به طور نمونه در بازی «جهنم خلیج فارس» یک سرباز آمریکایی به یک پایانه نفتی در خلیج فارس وارد می‌شود تا چند گروگان آمریکایی را که در پایانه نفتی اسیر هستند آزاد کند. در این بازی نکات جزئی روانشناسی از جمله شرطی سازی کنشگر برای ایجاد انزجار از مسلمانان استفاده شده است. به طوری که مخاطب هر جا صدای «الله اکبر» و «یا مهدی» را شنید بی اختیار به سمت مسلمانان شلیک کند.

محوریت پلی در تبیین بازی‌های رایانه‌ای

برای شناخت و تبیین بازی‌های رایانه‌ای به عنوان حوضه‌ای خاص در مطالعات رسانه‌ای باید مفهوم «پلی» را سازماندهی کرد، نظریه پلی مرحله مهمی از تکامل نظریات ارتباطات می‌باشد و تأکید آن بر افتراقی است که در کنش‌های بین آنان و رسانه رخ می‌دهد. جهان رسانه‌های بازی پذیر در حال تمایز بیشتر از حوزه عمومی رسانه است.

مفاهیم بازی و بازی پذیری، تنها به ساختار فنی رسانه‌ها راجع نیست، مفهومی از پلی که بتواند در سطح محتوا و نظریه‌های مرتبط با انتقال پیام و معانی متبادر از پیام رسانه‌ای کاربرد داشته باشد، ژرفای این مفهوم را نشان می‌دهد از این رو استعاره پلی در گفتمان پست مدرنیسم شیوع یافته است.

به عقیده دریدا معنا اکنون چنان گسترده شده است که مدلول در پس دال نهان شده است، در این خوانش، بازی وابسته به ابهام بین معنا و غیبت معنا است. به عبارت دیگر، اگر یک نشانه می‌تواند هر معنایی را داشته باشد، تنها امر قابل ادراک، بازی صورت گرفته در دلالت است نه چیز دیگری. بر مبنای فلسفه دریدا هنگامی که ارتباطات به عنوان پلی مورد ملاحظه قرار می‌گیرد، واژه‌هایی مانند «فرستنده» و «گیرنده»، «پیام» و «بازخورد» معانی جاری خود را از دست خواهند داد.

ساختار تعاملی بازی‌های رایانه‌ای در عصر توسعه بازی‌های رایانه‌ای به گونه‌ای شده است که نقش منفعل و بی‌تأثیر مخاطب این بازی‌ها مورد نظر نیست. در بحث از رسانه‌ها با دو نوع مخاطب سر کار داریم که عبارتند از: مخاطب فعال و مخاطب منفعل.

مخاطب منفعل رسانه‌ها را صرفاً برای سرگرمی مورد استفاده قرار می‌دهد، اما مخاطب فعال این گونه نیست، اینگونه مخاطب اساساً به رسانه‌ها با دیدی انتقادی نگاه می‌کند و در هنگام استفاده از رسانه‌ها چرایی‌هایی در ذهنش شکل می‌گیرد. در بازی‌های رایانه‌ای نیز اینگونه است که اساساً مخاطب باید فعال باشد و نه منفعل، اما این مخاطب در جریان فعال بودن به قول دریدا بین دال و مدلول‌ها می‌تواند رابطه را بیابد به میزان فعال بودن او بستگی دارد. در بازی‌های رایانه‌ای که اکنون در حال نشر است مخاطب با یک نوع ساختار تعاملی رو به رو است.

ساختار تعاملی بازی‌های رایانه‌ای، به بازیکن این اجازه را می‌دهد که خود به هیئت نویسندگان در آید و خط داستانی بازی را تغییر دهد. از سال ۲۰۰۴ به بعد با ظهور سبک «جهان باز» در میان انواع ژانرهای بازی‌های رایانه‌ای، آزادی عمل بیشتری به بازیکنان داده شد تا با تغییر در خط داستانی بازی‌ها خود بازی را جلو برده و خود تعیین کنند که بازی چگونه پایان یابد. از نمونه‌های این بازی‌ها می‌توان به عناوینی چون «سرقت بزرگ اتومبیل: سن آندریاس»، «سگ‌های نگهبان» و بازی «عملیات ویژه: خط مرزی» اشاره کرد.

معنا در بازی‌های رایانه‌ای نقش بسیار مهمی دارد، هر نوع ساختار معنایی در بازی‌ها روایت نوع خاصی از بازی برای مخاطبان این بازی‌ها است و این مخاطبان هستند که برای تصمیم‌گیری در خصوص حرکت در روند بازی نقش محوری دارند و بر اساس برداشت‌های خود از معنای بازی به ادامه بازی می‌پردازند.

تولید رضایت در بازی‌های رایانه‌ای

یکی از خط و مشی‌های اصلی رسانه‌های غربی جهت دهی به افکار عمومی است. رسانه‌هایی که در دست امپراطوری غرب قرار دارند به عنوان ابزاری برای مشروع سازی سیاست‌های غرب مورد استفاده قرار گرفته‌اند. در غرب اساساً صاحبان قدرت به رسانه‌ها نگاهی ابزار گونه برای اجرای مقاصد سیاسی خود دارند و نقش اساسی رسانه‌ها که اطلاع رسانی است تحت تأثیر همین سیاست‌ها و نگاه ابزاری به رسانه‌ها قرار می‌گیرد.

هرمان و چامسکی^۱ در مدلی که به «مدل رضایت» مشهور است، به این مسئله اشاره می‌کنند که در کشورهای غربی چون آمریکا، یکی از مهمترین کارکرد‌های رسانه‌های جمعی، تولید رضایت (رضایت‌سازی) برای سیاست خارجی آمریکا است. بنابر گفته این دو محقق،

1. *Grand Theft Auto: San Andreas*

2. *Watch Dogs*

3. *Herman and Chomsky*

رسانه‌های جمعی در آمریکا به گونه‌ای عمل می‌کنند که رضایت و حمایت مردم را نسبت به عملکرد سیاست خارجی سیاستمداران آمریکا جلب کنند. در این رویکرد به جای آنکه رسانه‌ها برای اقباع افکار عمومی صرف شود، در طولانی مدت، داده‌های ذهنی مخاطب به گونه‌ای مدیریت می‌شود که رفتار سیاستمداران در بحران‌ها دقیقاً مطلوب نظر مخاطب باشد.

برای تولید رضایت یکی از شیوه‌هایی که در بازی‌های رایانه‌ای در حال وقوع است، پیشگویی‌های این بازی‌هاست که با واقعیت رخ داده در ماه‌ها و سال‌های آینده همخوانی دارد. در بسیاری از بازی‌ها، قبل از وقوع یک واقعه مانند حمله نظامی، سعی می‌شود افکار عمومی توجیه شده و زمینه‌های تهاجم نظامی و ... فراهم شود.

توجیه کردن مخاطبان در رسانه‌ها نقش مهمی در پیشبرد اهداف سلطه‌طلبانه نظام‌های استعماری دارد. به عنوان نمونه در رسانه‌ها حملات آمریکا به خاورمیانه و حضور نظامی آنها در منطقه غرب آسیا از طریق ساخت مستندها، فیلم‌های سینمایی و همین بازی‌های رایانه‌ای به شکل بسیار زیرکانه‌ای مشروع شده است.

اگر بخواهیم به بازی‌های رایانه‌ای اشاره کنیم دو نمونه مهم آن که با سیاست مشروع سازی رسانه‌ای بسیار تطابق دارد، بازی رایانه‌ای «متال گیر: فانتوم پین» و «آغاز نبرد» است. در بازی متال گیر به حوادث یازدهم سپتامبر و نقش اساسی مسلمانان در وقوع این حادثه بسیار پرداخته شده است هر چند نادرست و در بخش دیگری از این بازی به بحران غرب آسیا و وقایع جنگ سرد به شکلی قابل توجه نیز پرداخته شده است. در بازی آغاز نبرد که در سال ۱۳۸۴ به بازار آمد، کاربر باید در قالب یک گروه نظامی آمریکایی به لبنان بروند و به شیعیان آن کشور حمله کنند. جالب اینکه زمان حمله در این بازی دو سال آینده یعنی سال ۱۳۸۶ است و درست در همین سال حمله واقعی اسرائیل به لبنان با حمایت آمریکا و جنگ ۳۳ روزه علیه لبنان صورت گرفت و این بازی مقدمه‌ای پیشگویانه بر وقایع دنیای سیاست در آمد.

رسانه‌ها با سیاست پیوند عمیقی دارند و این گروه‌های قدرت در حوزه سیاست هستند، که با استفاده از رسانه‌ها به افکار عمومی جهت می‌دهند و ایدئولوژی‌ها و سیاست‌های مورد نظر خود را با استفاده از ابزار قدرتمندی چون رسانه‌ها به پیش می‌برند و با استفاده از مشروع سازی در بیشتر مواقع نظر عمومیت مردم را به خود جلب می‌کنند.

بازی‌های رایانه‌ای به مثابه نظام‌های ایدئولوژیک

لویی آلتوسر ایدئولوژی را مجموعه‌ای از تصاویر، نمادها و چارچوب‌های مفهومی می‌داند که مهمترین کار ویژه آن «سوژه‌سازی» است. لویی آلتوسر اندیشمند ساختارگرای فرانسوی، وسایل ارتباط جمعی را به مثابه دستگاه‌های ایدئولوژیک می‌داند که گرایش به رفتار و فکر کردن در شیوه‌های مقبول اجتماعی را در مردم به وجود می‌آورد.

وی ایدئولوژی را نه به عنوان یک چیز کاذب، بلکه به عنوان یک چهارچوب مفهومی در نظر می‌گیرد که کار ویژه آن برای صاحبان قدرت «سوژه‌سازی» است. برای آلتوسر افراد به مثابه سازه‌های ایدئولوژیک هستند و ایدئولوژی به معنای تصاویر و گفتمان‌هایی که رایج‌ترین شناخت و ارزش‌ها را تشکیل می‌دهد. به نظر آلتوسر ایدئولوژی به این علت ضرورت دارد که صاحبان قدرت بتوانند از طریق رسانه‌های جمعی آنچه را که در واقع سیاسی، نسبی و متغیر است را به چیزی تبدیل کنند که به نظر می‌رسد طبیعی، جهان‌شمول و ابدی است. بازی‌ها داستان‌سرایی نمی‌کنند، برعکس این امکان را برای بازیکنان فراهم می‌کنند که تا هر یک جریان بازی، داستان خود را بسازند. این بازی‌ها بازیکن را مجبور می‌سازند تا توجهی ویژه به محرک پیام نشان دهند و معنای آن را منفعلانه دریافت نکنند، بلکه در مورد این محرکها، تصمیم‌های فعالانه بگیرند و به گونه‌ای که با قواعد، شخصیت‌ها و موقعیت بازی وارد یکسری تعاملات شود. این تصمیم‌گیری‌ها، جریان و ماهیت بازی‌ها را تغییر می‌دهد.

این مکانیسم، موجب شده بازی‌های رایانه‌ای، تعاملی و منفصل از ایدئولوژی به نظر برسند؛ زیرا بازیکن، به عنوان شخصی مؤثر فاعل عامل در تولید بازنمایی‌های ایدئولوژیک است. اما توجه به این امر که بازنمایی بازیکن، در شرایط از پیش تعیین شده صورت می‌گیرد، تجدید نظر در ایده تعاملی بودن بازی‌ها را الزامی می‌کند.

فراسکا (۲۰۰۱) در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای به سه سطح بازنمایی را اشاره می‌کند: سطح اول که «زمینه‌روایی» است و ردپایش را با توجه به رابطه بینا‌متنی بازی رایانه‌ای با داستان یا قطعه تاریخی مشخص، در بیرون از جهان داستان یافت. سطح دوم «نظام رویه‌ای» که ایدئولوژی موجود در آن غالباً از طریق وجهی ناخودآگاه تلقی می‌شود یا بر مبنای تولید ایدئولوژی در بافت اجتماعی است و بلاخره سطح سوم که «معانی حاصل از پیروزی و شکست» نام دارد، بخش مهمی در تعیین کلیت ایدئولوژی بازی دارد زیرا هدف بازی، پیروزی، شکست و وضعیت مطلوب در بازی را برای ما تعریف می‌کند.

اما فرآیند تأثیر گذاری ایدئولوژی در بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر دو اصل است: الف) تقدم کردار بر باور: آلتوسر و ژیاک ابر این باورند که کردار بر باور مقدم است. به عبارتی دیگر «ما عمل نمی‌کنیم چون باور داریم بلکه باور داریم چون عمل می‌کنیم». این درک از بازی به این نکته اشاره دارد که چگونه بازی به مثابه یک دستگاه ایدئولوژیک عمل می‌کند. ژیاک می‌گوید: «باور ها و احساسات ما آنچه احساس می‌کنیم، نیست، بلکه آنچه می‌کنیم است». در واقع ایدئولوژی یک نظام باور نیست که ابتدا به فرد عرضه شود و سپس باور به آن به وجود می‌آید، همین که در نظام‌های اجتماعی به کردارهایی که از ما خواسته می‌شود، عمل می‌کنیم، باور نسبت به آن چیزها در ما پدید می‌آید. به همین خاطر است که افراد متوجه رسوخ ایدئولوژی به درونشان نمی‌شوند. آنچه در بازی‌های رایانه‌ای اتفاق می‌افتد دقیقاً همین است، چون انجامش می‌دهیم به آنها باور پیدا می‌کنیم از لحظه‌ای که نخستین کلیک بازیکن برای راه انداختن یک بازی صورت می‌گیرد، دستگاه باور بازی به کار می‌افتد. در جریان بازی‌های رایانه‌ای با هر عملی که انجام می‌دهیم در کار مشارکت در باوری هستیم که در بازی وجود دارد، انجامش می‌دهیم ولی از آن خبر نداریم.

ب) شکل‌گیری جریان روان در بازی‌های رایانه‌ای: طراحی حرفه‌ای و دقیق یک بازی رایانه‌ای باعث ایجاد تجربه‌ای با نام «جریان روان» و «پیشروی مرحله به مرحله» در بازیکن می‌باشد. به همین دلیل فرد با تجربه چنین حسی، غرق در دنیای بازی‌ها می‌شود به گونه‌ای که زمان و مکان را فراموش می‌کند. بازیکنان بازی‌های دیجیتال چنان درگیر در بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند که گویی وارد جهانی شده‌اند که صفحه نمایش به آنها ارائه می‌دهد و در این مسیر، حس حضور در جهان واقعی را از دست می‌دهند. بازیکنان چنان جذب لذت ناشی از بازی می‌شوند که نیازهای دیگرشان (تشنگی، گرسنگی، خواب و...) در وهله دوم قرار می‌گیرد. به عبارت دیگر، ارضای نیازهای ثانویه فدای گرایش به سمت ارضای نیاز اولیه رسیدن به مرحله بعدی بازی می‌شود.

بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی مرحله‌ای بودن و استفاده از گیم پلی‌های روان و جلوه‌های بصری پر زرق و برق و طبیعی چنان مخاطبان خود را حیرت زده و غرق در بازی می‌کنند، که کاربران این بازی در اکثر اوقات متوجه رسوخ ایدئولوژی‌های در این بازی‌ها نمی‌شوند. در بازی‌های رایانه‌ای همانند تبلیغات کالا در تلویزیون نوعی شباهت وجود دارد. یعنی اگر صرفاً به بازی‌ها با دید سرگرمی نگاه کنیم به نوعی اسیر ایدئولوژی‌هایی می‌شویم که در صنعت مد و با استفاده از تبلیغات تلویزیونی می‌بینیم. درست است که در ابتدا هدف بازی

های رسانه ای در دو حوزه سرگرمی و اقتصادی خلاصه می شد اما امروزه با حضور قدرتمند بازی های رایانه ای صرفاً نمی توان این دو کارکرد را برای آن قائل شد، بلکه باید کارکردهای فرهنگی و سیاسی این بازی ها را مد نظر قرار داد.

بنابراین رسوخ ایدئولوژی های سیستم سرمایه داری خصوصاً در این صنعت که چه از لحاظ مخاطب و سرگرمی و چه از لحاظ اقتصادی به عنوان یک صنعت پر قدرت در عصر حاضر شناخته می شود، دور از انتظار نیست.

تولید فراواقعیت در بازی های رایانه ای

بودریار معتقد است در روزگاری که رسانه های گروهی همه جا حضور دارند، «فراواقعیت» آفریده می شود که متشکل از آمیزه ای از رفتاری های مردم و تصاویر رسانه هاست.

بودریار، توجه خود را به تحلیل جامعه معاصر معطوف ساخت، که به گمان او دیگر تحت سلطه تولید نیست، بلکه بیشتر از سوی رسانه ها، مدل‌های سبیرنتیک و نظام های هدایت کننده، رایانه ها، پردازش اطلاعات و صنایع دانش و سرگرمی تحت سلطه قرار گرفته است. نتیجه بر آمده از این نظام ها، نوعی انفجار تمام عیار نشانه ها است.

بودریار بر این عقیده است که رسانه ها راهبرد قدرت هستند و ابزاری برای افسون زدایی توده ها و تحمیل حقیقت بر آنها می باشند. رسانه ها چیزی جز ابزار اعجاب انگیزی برای متزلزل سازی امور واقعی و حقیقی و متزلزل سازی همه ی حقایق تاریخی یا سیاسی نیستند.

بودریار در یک تقسیم بندی سه نوع بدل یا وانمود از واقعیت را که به تدریج ارتباط خود را با واقعیت منقطع می سازند، مطرح می کند به طوری که در مرحله پایانی به کلی از واقعیت جدا می شود و راهی جداگانه و مستقل می پیماید. بودریار سه سطح نظم برای وانمودها مشخص می کند: الف) جعل: که مربوط به دوره رنسانس و آغاز انقلاب صنعتی است، این نظم در سطح قانون طبیعی ارزش یا همان ارزش مصرفی، عمل می کند. ب) تولید: این نظم، در دوران صنعتی سلطه داشت و در سطح قانون بازاری ارزش، عمل می کند. ج) وانمایی: این نظم مربوط به دوران کنونی است و در سطح قانون ساختاری ارزش، که رمزها سلطه می رانند، عمل می کند. در سطح اول می توان به راحتی نسخه بدلی را از واقعیت تشخیص داد. در سطح دوم، هر چند مرزهای بین بدل و واقعیت محو می شوند، اما هنوز واقعیت وجود دارد. در سطح سوم که مختص جهان پست مدرن است، دیگر تقابلی بین بدل و واقعیت وجود ندارد، در چنین حالتی بدل جایگزین واقعیت می شود و با به عبارت دیگر فرا واقعیت وجود دارد.

گذر از نظم دوم که بر تولید صنعتی مبتنی است به نظم سوم که بر اطلاعات مبتنی است، در نظر بودریار، دقیقاً معادل گذار از مدرنیته به پسامدرنیته در نظر لیوتارد است. بودریار، توجه خود را به تحلیل جامعه معاصر معطوف ساخت، که به گمان او دیگر تحت سلطه تولید نیست، بلکه بیشتر از سوی رسانه‌ها، مدل‌های سبیرنتیک و نظام‌های هدایت‌کننده، رایانه‌ها، پردازش اطلاعات و صنایع دانش و سرگرمی تحت سلطه قرار گرفته است. نتیجه برآمده از این نظام‌ها، نوعی انفجار تمام‌عیار نشانه‌ها است.

اما بودریار از مفهوم «شبیه‌سازی» به عنوان پُلی بین واقعیت و فراواقعیت استفاده می‌کند. شبیه‌سازی فرآیند ترکیب واقعیت و خیال و به یک فرآیند بازنمایی اشاره دارد، فرآیندی که در نهایت وانموده‌هایی می‌سازد که هیچ ارجاعی به هیچ نسخه اصلی ندارند. برای آنکه بیشتر فراواقعیت به وجود بیاید، واقعیت‌های بیرونی باید شبیه‌سازی شوند. منظور از شبیه‌سازی، یعنی تقلید و بازسازی یک واقعیت از طریق ابزارها و الگوهای اسطوره‌ای به نحوی که بتوان واقعیت شبیه‌سازی شده را از واقعیت اصلی، گسست و جانشین کرد. فرآیند شبیه‌سازی تا رسیدن به امر فراواقعی از چند مرحله عبور می‌کند: در مرحله نخست؛ شبیه‌سازی صرفاً نوعی کپی برداری از امر واقعی است و ما بازتابی از امر واقعی را می‌بینیم. در سطح دوم؛ با تحریف واقعیت اولیه مواجهیم و اینجاست که کم‌کم مرز میان امر واقعی و امر کپی برداری شده محو می‌شود.

به بیان اندیشمندان پست مدرن همچون لیوتار و بودریار، سیاست سازان از طریق شبیه‌سازی به وسیله رسانه‌ها، به واقعیت شکل و جهت می‌دهند، نشانه‌ها را می‌آفرینند و نیازها، تصورات و رفتار آدمی را شرطی کرده، با ایجاد فراواقعیت، ذهنیت مردم را سازمان می‌دهند. به عقیده بودریار عملکردهای رسانه‌ای، درک ما از فضا و زمان را بازسازی نموده‌اند. واقعیت دیگر نه در نتیجه تماس ما با جهان خارج، بلکه چیزی است که صفحه تلویزیون و یا بازی‌های رایانه‌ای به ما عرضه می‌کنند.

همچنان که بودریار می‌گوید، در بازی‌ها به دلیل جدایی رمزگان و دال‌ها از واقعیت‌ها و مدلول‌های خود، رمزگان می‌توانند مستقل از واقعیات، بدون آنکه نیازی به امر واقعی داشته باشند، واقعیت را شبیه‌سازی می‌کنند و در مراحل نیز بر واقعیت پیشی می‌گیرند.

بازی‌های رایانه‌ای با ساخت فراواقعیت‌ها ذهنیت مخاطبان این رسانه‌ها را شکل می‌دهند و در تصویرسازی‌های خود از نشانه‌ها و نمادها برای اثبات این فراواقعیت‌ها استفاده می‌کنند. کاربرد این فراواقعیت‌ها بیشتر در بازی‌هایی که در ژانرهای سیاسی و فرهنگی ساخته

می شوند مشهود تر است. مثلاً در بازی «فرار از سلول: لیست سیاه» سازندگان بازی های با استفاده از جمله ای بر روی دیوار با مضمون «مرگ بر آمریکا» به مخاطبان این باور را القا می کنند که جمهوری اسلامی ایران حامی تروریست و دشمن اصلی آمریکا است، در حالی که این موضوع کاملاً بر عکس است. بودریار رسانه ها را چونان ابزاری برای ساختن فراواقعیت می داند. بازی های رایانه ای با خاصیت تعاملی بودن و باور پذیر بودن می توانند بستر مناسبی برای ساخت فراواقعیت ها باشند.

بازی های رایانه ای ابزاری برای سلطه فرهنگی

از نگاه اندیشمندان مکتب فرانکفورت صنعت فرهنگ به معنای تولید هدفمند یک فرهنگ استاندارد و قالبی است که از طریق نفوذ رسانه ها، همچون کالایی مصرفی به خورد توده ها داده می شود تا آنها را در جهتی همسو با تمایلات و ارزش های سرمایه داری هدایت کند، صنعت فرهنگ، رواج نوعی فرهنگ استاندارد با بهره گیری از انواع سرگرمی های منحط و توده گیری است که مردم را در چنگ خود اسیر می دارد. این فرهنگ، فردیت و آزادی را از میان می برد. رسانه ها عنصر اساسی در صنعت فرهنگ هستند رسانه های گروهی با قدرت اثر گذاری زیادی انسانها را تحت سیطره خود قرار داده اند. به عقیده مکتب فرانکفورت رسانه ها به سفارش قدرتهای حاکم یک فرهنگ قالبی تولید می کنند که مطابق با خوشایند بودن نظام سرمایه داری، علل خصوص گسترش روز افزون مصرف گرایی برای سود آوری هرچه بیشتر برای سیستم سرمایه داری باشند. آنگاه این فرهنگ صنعتی را به شکل کالایی مصرفی، روانه بازار جامعه می نمایند آدورنو و هورکهایمر^۳ که مبدعان واژه صنعت فرهنگ هستند دو مرحله را در فرآیند کار آن برشمرده اند: ابتدا استاندارد شدن تولید فرهنگی و بعد، تبدیل فرهنگ به کالا که در نهایت به پرستش کالای فرهنگی ختم می شود. آنان بیان می کنند که هنرمند به دلیل مشخصات درونیش کار هنری را انجام می دهد اما در دوران سرمایه داری فرآیند تولید هنری تبدیل به فرآیند سفارش و تولید شده و تولیدات فرهنگی برای انجام تبلیغات، استاندارد می شوند. در عین حال با آنکه تولید فرهنگی هیچ ارزش مصرفی یا مبادله ای ندارد اما مورد پرستش توده قرار می گیرد لذا در صنعت فرهنگ، تولیدکننده و مصرف کننده هیچ کنترلی بر فرآیند فرهنگ ندارند بلکه نیازهای سرمایه داری باعث تولید این فرآیند میگردد.

1. *Splinter cell (black list)*

2. *Adorno*

3. *Hurkheimer*

مارکوزه^۱ در کتاب «انسان تک ساحتی» از مفهومی با نام فرهنگ بسته بندی شده یاد می‌کند، وی بر نقش شدید کننده رسانه های جمعی و غرق شدن سنتهای فرهنگی جامعه در فرهنگ بسته بندی شده ای که رسانه ها به ما می دهند تأکید می کند. به نظر مارکوزه رسانه های نوین در پاسخ به ملاحظات صنعت تبلیغات و افزایش مصرف شکل گرفته اند و نوعی شعور کاذب ایجاد می کنند. در این وضعیت مردم منافع واقعی خود را درک نکرده اند و نظم اجتماعی یکپارچه سرکوبگر و نالایق خو می گیرند. آنتونی گرامشی^۲ نظریه پرداز نئومارکسیست معتقد بود که، اصولاً سلطه اصطلاحی است که به معنای حاکمیت و برتری یک کشور یا ملت بر کشور یا ملت دیگر به کار می رود. گرامشی این مفهوم را در حوزه رسانه مطرح کرده است. «سلطه» در نظر گرامشی عبارت بود از حضور سنگین و اشباع کننده که از طریق آموزش تدریجی و تبلیغات توسط رسانه ها بر توده های جامعه تحمیل می گردد. همچنان که مشاهده می شود، در این نظریه همه اختیارها و تأثیرگذاری ها به رسانه داده شده است به عقیده گرامشی بین دو مقوله ی فرهنگ و هژمونی رابطه ای مستقیم وجود دارد و مؤلفه ی فرهنگ واسطه ی تحقق هژمونی و شرط لازم استقرار یک بازیگر بر اریکه ی تک قطبی هژمونیک نظام جهانی محسوب می شود. به عبارت دیگر برخلاف تلقی رایج که مفهوم هژمونی را به غلط معادل مفهوم سلطه ی اجبارآمیز و یا حاکمیت بلا منازعه می پندارد، هژمونی نوعی اعمال سلطه ی آمیخته با رضایت و مبتنی بر توان راهبری فرهنگی و ایدئولوژیک جوامع است.

سیستم سرمایه داری غرب و خصوصاً آمریکا با برپایی اتاق های فکری، ساخت استدیوهای مجهز بازی سازی و استفاده از کارگردانان و چهره های سرشناس این حوزه و حتی بازیگران معروف صنعت سینما سعی در ارائه ارزشهای فرهنگی خود به عنوان بسته های فرهنگی دارند که نمایش دهنده ارزش ها و آرمانهای فرهنگی غرب است. امروزه بازی هایی که در حوزه سبک زندگی ساخته می شوند گواه بر این ماجرا است که آمریکا بازی هایی در زانر های مختلف می سازد که ارزش ها و آرمانهای فرهنگی غرب را در ذهن مخاطبان تداعی می کند. از جمله این بازی ها می توان به بازی معروف و پر طرفدار «سرقت بزرگ اتومبیل» اشاره کرد. این بازی نمونه کاملی از موضوع ترویج سبک زندگی در رسانه ها می باشد که با هدف سلطه فرهنگی و ترویج ارزشهای غربی چون؛ موسیقی غربی، رقص، برهنگی، مسائل جنسی، خشونت و ... ساخته می شود. نمایش ارزش ها، هنجارها و اصول زندگی غربی در این بازی

1. Marcuse

2. Antonio Gramsci

به صورت بسیار جذاب هر مخاطبی را به خود جذب می کند. همچنین سبک «جهان آزاد» این بازی و آزادی عمل بازیکن به طوری که بازیکن می تواند به هر جا برود و با هر کس درگیر شود.

قهرمان سازی در بازی های رایانه ای

یکی از محور های اساسی در رسانه های غربی، قهرمان سازی است. امروزه صنعت فیلم سازی هالیوود و بازی های رایانه ای با تکیه بر آراء اندیشمندانی چون فردریش نیچه^۱ به ساخت ابر قهرمانان از جنس آمریکایی می پردازند. این دیدگاه های اومانیستی که در صنعت های رسانه ای غرب رواج پیدا کرده است به طور آشکار با دیدگاه ی اسلامی و دینی در تضاد است. در رویکرد قهرمان سازی که از سوی رسانه های غربی شکل می گیرد جایگاهی برای خداوند و اراده خداوند قائل نیستند. نیچه در چنین گفت زرتشت می گوید:

«خدا اکنون مرده است، ای والاترین مردان، او برایتان خطری بزرگ بود، هنگامی شما توانسته اید به پا خیزید که او در گور خفته است».

نیچه با اعلام مرگ خدا، الهام بخش رویکردهای انسان محور برای تولید کنندگان رسانه ای بوده است. بخشی از ساختار سینمای آمریکا با عنوان سینمای «مارول»^۲ و «دی سی»^۳ وظیفه تولیدات ابر قهرمانانه را برای مخاطبان جهانی دارد. سینمای مارول با تولید شخصیت هایی ابر قهرمانی چون مرد عنکبوتی، هالک، سوپر من، مرد آهنی و ... نه تنها وجه اومانیستی را برای مخاطبان جهانی پررنگ می کند، بلکه ناجی دنیا را به انسانها تقلیل داده و جایگاه خداوند را کتمان می کنند.

برجسته ترین شاخصه ابر انسان نیچه که او را از والاتباران نیز بالاتر می برد و در سنجی متفاوت از گونه آنان جای می دهد، اصل آفرینش گری و اراده کنش مند و تأثیر گذار اوست، همان که نیچه آن را «نیست انگاری فعال» نام می نهد. هنجار های زمانه در نظر او آن چنان ناکافی و بی اثر می نماید که چشم داشت ایجاد هر تغییر سازنده ای به مدد آنها انتظاری عبث و بی سرانجام خواهد بود. از این روست که او خود دست به کار آفرینش آرمان ها و هنجارهای خویش می گردد، و فضیلت های خود را نیز چنین بیان می کند: «فضیلت خود شما است، نه چیزی بیگانه با شما».

1. Friedrich Nietzsche
2. Marvel
3. DC

آزادی مهمترین بایسته، ابر انسان نیچه است. البته نه در معنای تعریف مرسوم و مشهور دنیای مدرن از آزادی و مقاومتی که بر آن چیره می‌باید شد، اندازه می‌توان گرفت. با کوششی که برای بالا دست ماندن می‌باید به خرج داد. عالی‌ترین نوع آزادی انسان آزاد را در آن جا می‌باید جست که همواره می‌باید بر بالاترین مقاومت‌ها چیره شد.

این تفکرات و شخصیت‌ها ابر قهرمان خیلی سریعتر از آنچه که فکرش را بکنیم، به صنعت بازی‌های رایانه‌ای و ایدئولوژی‌های فرهنگی غربی رسوخ کرده است و بر ذهن مخاطبان این رسانه‌ها بسیار تأثیر گذار بوده است. اکثراً بازی‌هایی که براساس فیلم‌های ابرقهرمانانه مارولی ساخته می‌شوند، دارای چنین خصایص قهرمان پرورانه‌ای هستند، از دیگر بازی‌های معروف که با خوانشی ابرقهرمانانه در غرب تولید می‌شوند می‌توان به بازی معروف «متال گیر: طلوع انتقام جو» اشاره کرد، بحث انسان مصنوعی و شبیه‌سازی از تم‌های اصلی این بازی است، حتی این بازی را می‌توان بر اساس فلسفه قدرت نیچه که میل به قدرت را مقدمه پیدایش انسان برتر می‌داند، تفسیر کرد.

در این خصوص باید اشاره کنیم که سیاست‌های رسانه‌های غربی بدین صورت است که در اکثر تولیدات خود در دو دهه اخیر به دنبال ایجاد فضای آخر زمانی بوده‌اند که انسان‌ها به پایان راه خود می‌رسند و این قهرمانان غربی هستند که در نهایت می‌توانند از نابودی دنیا جلوگیری کنند و جالب این است که دشمنان در این تولیدات غیر غربی هستند و به صورت خیلی زیرکانه دشمنان را از کشورهای هدف خود قرار می‌دهند.

به عنوان نمونه در فیلم «مردان ایکس: آخر زمان» محصول ۲۰۱۸ که یکی از فیلم‌های مارولی پر طرفدار در دنیا است ما با دشمنی رو به رو هستیم که به طور دقیق مشخصات حضرت مهدی (عج) را دارد و سینمای مارول در این فیلم به طور علنی دنیای اسلام و شیعیان را هدف خود قرار داده است. تمام مشخصات این کاراکتر به ویژگی‌های مهدی موعود اشاره دارد و به این ترتیب ابر قهرمانان آمریکایی باید در مقابل دشمن ایستادگی کنند و او را شکست داده و نابود کنند. غرب از تمام ابزار خود برای تخریب مخالفانش استفاده می‌کند و رسانه‌ها نیز ابزار مناسبی برای اجرای این ایدئولوژی هستند.

قهرمان‌سازی به عنوان یکی از شاکله‌های اصلی بازی‌های رایانه‌ای از سوی نویسندگان این بازی‌ها و بازی‌سازان مد نظر است اما این نکته را باید یاد آور شد که استفاده غرب از آراء فلاسفه و اندیشمندان به شکلی وارونه است و به نوعی با دیدی ابزاری به دیدگاه‌های اندیشمندانی چون نیچه نگاه کرده‌اند و باید این را به خاطر بسپاریم که ابر انسانی که نیچه

از آن سخن می‌گوید با قهرمانانی که در کامیک‌های دی‌سی و مارول وجود دارد بسیار متفاوت است.

در کل باید به این نکته اشاره کنیم که غرب و خصوصاً آمریکا به عنوان سردم‌دار اصلی آن به دنبال این هستند که به جهانیان بفهمانند که غرب محور همه چیز است و اگر قرار است تغییر رخ دهد این غرب است که آن تغییر را رقم می‌زند و در رأس آنها آمریکا است که بیشترین تولیدات رسانه‌ای را با این مضامین دارد

بدمن سازی رویکردی نوین در بازی‌های رایانه‌ای

یکی از رویکردهای جدید بازی‌های رایانه‌ای که از سال ۲۰۰۱ به بعد در بازی‌های رایانه‌ای بسیار مرسوم شد و حتی ایده‌دهنده‌ای برای ساخت فیلم‌های پر سر و صدای سینما نیز شد، رویکردی به نام «بدمن سازی» است. این رویکرد زاده «وضعیت پست مدرن» است. وضعیت پست مدرن اساساً خیال متصل به واقعیتی ندارد، وضعیتی که در آن نقطه مرکزیت وجود ندارد و مرز بین خوبی‌ها و بدی‌ها مشخص نیست و تشخیص واقعیت در آن غیر ممکن به نظر می‌رسد.

بدمن سازی نوعی ایدئولوژی از جانب فرهنگ غرب است که به طور ویژه برای مخاطبان کم سن و سال خود ساخته می‌شود. می‌دانیم که کودکان و نوجوانان در سن حساسی قرار دارند و در این سن به دنبال قهرمان و الگو برای خود هستند. این دقیقاً بهترین فرصت، برای القای ایدئولوژی بدمن سازی به مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای است.

مهمترین چیزی که مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن هستند، یک قهرمان در درون داستان است. برای آنها فرقی نمی‌کند که این قهرمان چگونه شخصیتی باشد، زمانی که شروع به بازی می‌کنند ذهن آنها به دنبال الگو برداری از کاراکتر اصلی بازی مورد نظر خود است.

حال اگر این شخصیت‌ها به طور کامل منفی باشند، چه بر سر مصرف‌کننده این بازی‌ها می‌آید. بسیاری از رویکرد‌های روان‌شناسی و حتی سازمان بهداشت جهانی بر اثرات مخرب این بازی‌ها بر روی مخاطبان گفته‌اند و این بازی‌ها را عاملی برای ترویج خشونت، پرخاشگری و ... به حساب آورده‌اند. اما از لحاظ جامعه‌شناختی این بازی‌ها می‌تواند مخرب تر از این‌ها باشد و علاوه بر سطح فردی، در سطح کلان و ساختارهای جامعه را در دراز مدت تحت تأثیر قرار دهد.

حال به چند نمونه از بازی‌هایی که ساخته استدیوهای غربی است و به ترویج ایدئولوژی بدمن‌سازی پرداخته است، می‌توانیم اشاره کنیم تا این رویکرد برای ما قابل فهم تر شود. ابتدا به بازی «سگ‌های نگهبان» می‌پردازیم. این بازی توسط استدیو فرانسوی یوبی سافت ساخته و در سال ۲۰۱۳ انتشار یافت. شخصیت اصلی این بازی که گیمرها هدایت آن را بر عهده دارند یک هکر به نام «آیدین پیرس» است. این شخصیت از طریق دسترسی به یک سیستم مرکزی به نام «ctos» به تمام اطلاعات افراد دسترسی دارد و می‌تواند به راحتی دوربین‌های شهر را از کار بیندازد و یا از حساب افراد بدون آن که اطلاع داشته باشند پول برداشت کند. این شخصیت در بازی اساساً کارهای هنجار شکنانه را به مخاطب خود آموزش می‌دهد و به دلیل جذابیت بیش از حد بازی و غرق شدن بازیکن در بازی مخاطب متوجه رسوخ این ناهنجاری‌ها در ناخودآگاهش نمی‌شود. از سمت دیگر این نوع ایدئولوژی می‌تواند شخص را در حالت تعاملی با جامعه خود در قالب شخصیت اصلی بازی در بیاورد.

در سری بازی «سرقت بزرگ اتومبیل: سن آندریاس» نیز با همین قضیه رو به رو هستیم. این بازی نیز به مانند بازی سگ‌های نگهبان در سبک جهان باز است. یعنی مخاطب به آزادی عمل بسیاری دسترسی دارد. در این بازی گیمر هدایت شخصیتی به نام «کارل جانسون» را در اختیار دارد که می‌تواند هر کاری بکند به کازینوهای شبانه برود، عمل جنسی انجام دهد، دزدی کند، با ماشین به مردم حمله کند، ضرب و شتم کند و پلیس‌ها را با تفنگ به قتل برساند. لذت انجام این بازی در فضای یک جامعه آمریکایی انقدر زیاد است که به سختی می‌توان متوجه پیامدهای این بازی شد. هنوز هم شخصیت کارل جانسون بعد از گذشت بیش از یک دهه به عنوان یکی از کاراکترها مورد علاقه اهالی بازی‌های رایانه‌ای است. این بازی به هیچ عنوان نمی‌تواند شما را به سمت اخلاقیات و رعایت هنجارهای درست جامعه هدایت کند، زیرا هنجار شکنی اصلی‌ترین پارامتر این بازی است.

اما در بازی «کسلوانیا: اربابان سایه‌ها ۲» قضیه کاملاً با ظهور یک بدمن معنی پیدا می‌کند. این بازی در سال ۲۰۱۳ توسط شرکت کونامی عرضه شد و تیم اسپانیایی مرکوری استیم وظیفه ساخت این بازی را بر عهده داشتند.

در این بازی مخاطب کنترل شخصیتی با نام «گابریل بلمانت» را بر عهده دارد. مهمترین نکته در این بازی این است که کاراکتر اصلی داستان بازی یک خون آشام است، که به هیچکس رحم نمی‌کند حتی بچه‌ها. او هر چیزی که بر سر راهش قرار می‌گیرد را نابود می‌کند. در این بازی مخاطب با مفاهیم عمیق معنوی و خداشناسی نیز سر کار دارد و قرار

گرفتن در جایگاه شخصیت اصلی بازی که یک خون آشام است و نحوه تعامل بازیکن با این کاراکتر باعث می شود که مخاطب خود را در جایگاه او قرار دهد و حتی در یکی از مراحل بازی او با فرشتگان به جنگ بپردازد. دست مایه قرار دادن مفاهیم معنوی توسط یک شخصیت بدمن و کاملاً منفور و نحوه تعامل مخاطب با او ایده بسیار خطرناکی است که سازندگان این بازی از آن برای استفاده از این ایدئولوژی استفاده کرده اند. جالب است که در این بازی از شخصیت مثبت خبری نیست و تمامی شخصیت ها منفی هستند و با اینکه در این بازی از مفاهیم معنوی سخن به میان می آید، جایگاه خداوند به طور کلی در این بازی نادیده گرفته شده است.

در نهایت رویکردی که سخن از آن به میان آوردیم رویکردی است که از سوی صاحب نظران کمتر مورد توجه بوده است و بیشترین توجه از طرف سازندگان بازی های رایانه ای به آن شده است. در بازی هایی با این رویکرد ما با جهانی یکسره بی نظم و دچار هرج و مرج طرف هستیم و ساختارهای حرفه ای این بازی ها و مخاطبین کم سن و سال این بازی ها و سواد رسانه ای پایین آنها باعث می شود تا مخاطبین متوجه پیام های این بازی ها نشوند. بنابراین در دنیای این بازی ها نباید به دنبال قهرمان و شخصیت های خوب باشیم. در این گونه فضاهای بازی سازی، مخاطب در موقعیتی قرار می گیرد که تنها در صورت بد بودن می تواند پیروز شود و به مراحل بعدی بازی برسد. خشونت ناشی از این بازی ها و علاقه ی مخاطبان به این بازی ها می تواند در نهایت ضربات جبران ناپذیری هم در سطح فردی و هم در سطح ساختاری به جامعه وارد سازد.

بازی های رایانه ای به مثابه ابزار کنترل و نفوذ

میشل فوکوادر کتاب «انطباق و مجازات» از این موضوع سخن به میان می آورد که دانش چگونه تکنولوژی هایی را برای اعمال قدرت به بار می آورد. در همین راستا وی از مفهومی با نام «دیده بانی مشرف به صحنه» سخن به میان می آورد. از نظر فوکو دیده بانی مشرف یک صحنه ساختاری است که به کارکنان زندان اجازه می دهد تا بزهداران را کاملاً زیر نظر داشته باشند. این ممکن است برجی در میان یک زندان دایره ای شکل باشد، به گونه ای که همه نگهبانان بتوانند همه بندهای زندان را تحت نظر داشته باشند. دیده بانی مشرف به صحنه به زندانبانان قدرت عظیمی می بخشد، زیرا امکان مراقبت همه جانبه را برای آنها فراهم می سازد. مهمتر این که چون در اینجا زندانبان به دست خودشان نیز بر خودشان

اعمال نظارت می‌کنند، قدرت این ساختار افزون تر شده است، زیرا خود زندانیان از بسیاری از کارهایی که می‌ترسند ممکن است به وسیله نگهبانان دیده شود، خود داری می‌کنند. در اینجا پیوند آشکاری دانش، تکنولوژی و قدرت به چشم می‌خورد.

جامعه انضباطی و مفهوم دیده بانی مشرف به صحنه ای که فوکو از آن سخن به میان می‌آورد شامل تمامی تکنولوژی‌ها و متعلقات آن می‌باشد از دوربین‌ها مدار بسته داخل شهرها گرفته تا رسانه‌هایی چون سینما، تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای.

امروزه ثابت شده است که بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای و نرم افزارهای تولید شده از جانب شرکت‌های غربی جنبه جاسوسی داشته و برای نفوذ در جوامع هدف مورد استفاده قرار می‌گیرند و به نوعی دیده بانی مشرف به صحنه را در سطح جهان راه اندازی کرده‌اند. سایت خبری شبکه «سی‌ان‌ان» در ۱۹ آذر ۱۳۹۲ طی گزارشی به این نکته اشاره کرد که بازی‌های رایانه‌ای، جولانگاه سرویس‌های اطلاعاتی آمریکا و انگلستان شده‌اند. این اطلاعات را کارمند سابق آژانس اطلاعاتی آمریکا «ادوارد اسنودن» فاش کرد و به عنوان نمونه از دو بازی آنلاین «ورلد آو وار کرفت» و «سکند لایف» اشاره نمود. حضور این جاسوسان در فضای بازی‌های رایانه‌ای انقدر گسترده است، که برای جلوگیری از اشتباهات و جاسوسی از یکدیگر حتی یک ستاد در نظر گرفته‌اند. در این ستاد هماهنگی‌ها بین سرویس‌های مختلف اطلاعاتی انجام می‌شود، تا جاسوسان غربی به اشتباه یکدیگر را هدف تخلیه اطلاعاتی و شناسایی قرار ندهند. شرکت‌های بازی‌ساز و ارائه‌دهنده این بازی‌ها ادعا می‌کنند که با این سازمان‌ها همکاری ندارند و اگر چنین رفتارهایی رخ می‌دهد، توسط خود سرویس‌های اطلاعاتی و بدون اطلاع تولیدکننده‌های بازی‌های رایانه‌ای است.

اما آیا با توجه به گسترش روز افزون فناوری‌های جاسوسی در غرب آیا این بازی‌ها اساساً نوعی ابزار نظارتی در خود ندارند؟ آیا می‌توان به راحتی از این ادعای ادوارد اسنودن گذشت؟ آیا این بازی‌ها اساساً نوعی ابزار نظارت و کنترل در خود ندارند که بازیکنان خود را زیر نظر بگیرند و همانگونه که میشل فوکو می‌گوید، مفهوم دیده بانی مشرف به صحنه را در دنیای واقعی و از طریق بازی‌های رایانه‌ای اجرا کنند؟

در چند سال اخیر غول‌های تکنولوژی مانند مایکروسافت و گوگل تمام تلاش خود را کرده‌اند و سازمان امنیت ملی آمریکا را مورد هدف قرار داده‌اند تا از نظارت و کنترل آنها بر کاربران جلوگیری کنند. حتی شرکت مایکروسافت طی بیانیه‌ای اعلام کرد که کد گذاری‌های خود را سخت‌تر کرده تا از جاسوسی سرویس‌های اطلاعاتی آمریکا جلوگیری کند.

بنا به اطلاعات ادوارد اسنودن که به تأیید رسانه‌هایی چون «نیویورک تایمز» و «گاردین» رسیده است، آمریکا سالهاست که از طریق بازی‌های رایانه‌ای در حال نظارت و جاسوسی است. آژانس امنیت ملی آمریکا بنا به افشاگری‌های اسنودن به طور سازمان یافته در این فضای وسیع آنلاین در حال جاسوسی و اطلاعات خصوصی کاربران بازی‌های رایانه‌ای است. اما یکی از بازی‌های رایانه‌ای که می‌توان از آن به عنوان ابزار نظارتی و جاسوسی غرب نام برد، بازی موبایلی «پوکمان گو» است. این بازی را یک شرکت آمریکایی به نام «نیانتیک» در سال ۱۳۹۵ ساخته است و به سرعت با استقبال مخاطبان در سرتاسر جهان رو به رو شد. این بازی ترکیبی از فضای مجازی و واقعیت است و کاربر برای انجام باید مدام در فضاهای واقعی حضور داشته باشد. کارشناسان این بازی را یکی از ابزارهای جاسوسی و نظارت آمریکا و رژیم صهیونیستی برای جاسوسی از مراکز مختلف اطلاعاتی معرفی کرده‌اند. پوکمان‌ها در مناطقی آشکار می‌شوند، که کاربران در آن رفت و آمد دارند، جایی که رفت و آمد کاربران کم است، به عنوان مرکزی که احتمالاً محرمانه است در بازی شناسایی می‌شود و جایی که رفت و آمد به شدت اندک است، در نقشه جغرافیایی به عنوان منطقه نظامی و امنیتی با سطح طبقه بندی بسیار بالا شناسایی می‌شود.

بدین ترتیب و بنا بر آنچه گفته شد، بین بازی‌های رایانه‌ای و نوع کارکردی که فوکو در ارتباط با تکنولوژی، قدرت و دانش بیان می‌کند، پیوند و ارتباطی قوی وجود دارد و با توجه به نمونه‌هایی که از آن یاد شد می‌توان این موضوع را یادآور شد که بازی‌های رایانه‌ای در دهه‌های اخیر و خصوصاً در شش سال آخر حیات خود به عنوان ابزاری خطرناک در دست امپراطوری غرب به کار گرفته شده‌اند تا به عنوان ابزار نظارت و کنترل مورد استفاده قرار بگیرند و به کشورهای استعمارگری چون آمریکا، رژیم صهیونیستی و انگلیس اجازه تجاوز به حریم خصوصی کاربران بازی‌ها را بدهند.

حوزه‌ی اسلام‌هراسی

در این بخش قصد داریم که نگاهی به دیدگاه برخی اندیشمندان این حوزه درباره پدیده اسلام‌هراسی داشته باشیم و بتوانیم تصویر روشنی از این پدیده ارائه دهیم و به همین دلیل به دو نظریه مهم ارائه شده یعنی بنیادگرایی و شرق‌شناسی بپردازیم.

نظریه بنیادگرایی

بنیادگرایی اسلامی روش تبیین و تحلیل مجموعه‌ای از رخدادها در جوامع مسلمین است. تبیین‌های بنیادگرایی اسلامی، کار خود را بیشتر با ذکر تعدادی از رویدادهای جهان اسلام که نشانگر اهمیت روز افزون اسلام هستند شروع می‌کنند. گیتا ساگال^۱ و نیرا یووال دیویس^۲ از جمله نویسندگانی هستند که معتقدند می‌توان از بنیادگرایی به عنوان یک مقوله تحلیلی استفاده کرد و به عقیده ایشان، بنیادگرایی سه خصیصه عمده دارد:

۱. طرحی برای کنترل بدن زن است.
۲. نوعی عمل سیاسی که کثرت‌گرایی را رد می‌کند.
۳. نهضتی است که با قاطعیت از ادغام دین و سیاست به عنوان ابزاری برای پیشبرد اهداف خود حمایت می‌کند.

در میان خصایص ذکر شده، ویژگی سوم بیشتر مد نظر بوده است. در این باره برنارد لوئیس^۳ معتقد است که: «در اسلام طبق اصول اساسی آن، بین سیاست و دین تفاوت وجود ندارد» این همان موردی است که ساگال و دیویس در مثال‌های مختلف خود بر آن تأکید می‌کنند. ایشان با وجود این اظهارات نامستند، تأکید دارند که استفاده از ابزار سیاسی توسط گروه‌های مذهبی، ویژگی خاص بنیادگرایی است. در واقع فرض آنها اینست که بین دولت و کلیسا یک مرز طبیعی وجود دارد، اما مشکل این نوع استدلال این است که مرز بین مذهب و سیاست کاملاً روشن نیست. تعریف موجود مذهب، محصول تاریخ خاصی است که در آن مذهب قلمروی مجزا از زندگی دارد. بازتاب این امر دو چیز است: نخست القا می‌کند که مذهب از دیگر اشکال روابط اجتماعی مانند سیاست جداست، دوم اینکه، مذهب بخشی مستقل از زندگی اجتماعی است که می‌توان آن را از نظم اجتماعی جدا و متمایز پنداشت. آشکار است چنین تعریفی از مذهب سبب می‌شود که نظریه پردازان بنیادگرایی را ناقض خود مذهب ببینیم.

نظریه شرق‌شناسی

یکی از شیوه‌های توصیف‌گفتمان بنیادگرایی اسلامی را «شرق‌شناسی» می‌خوانند. تا زمانی که اولین انتقادات از این رویکرد توسط ادوارد سعید^۴ انجام شد، شرق‌شناسی بیشتر یک عنوان دانشگاهی برای رشته‌هایی بود که جوامع، تاریخ و زبان‌های شرقی را مطالعه کرد.

1. Sagal

2. Davis

3. Lewis

4. Edward Said

سعید می گوید که طرح و شالوده بندی مفهوم بنیادگرایی به عنوان اصطلاحی کلیدی برای تحلیل تضاد های سیاسی، از مکان هایی مانند، کارخانه های فکری در مراکز مادرشهر نظیر واشنگتن و لندن برخاسته است، به این ترتیب نابهنجاری و افراط گرایی بنیادگرایی در مقابل اعتدال و منطق پذیری هژمونی غربی قرار می گیرد.

ادوارد سعید، ایده های فوکو در مورد شکل بندی های گفتمانی را با تفکرات گرامشی در مورد هژمونی ترکیب کرد و انتقادی قوی فراهم ساخت که اعتبار شرق شناسی را به چالش کشاند. وی نمی پذیرد که شرق شناسی، فعالیت علمی و بی طرف در مطالعه شرق است و معتقد است شرق شناسی در گسترش امپریالیسم در درون دنیای اسلام پدید آمد و همزمان، اشاعه یافت. بدین سان فعالیت شرق شناسی، دقیقاً همزمان با تسلط امپریالیسم بر بخش های عظیمی از جهان اسلام صورت می پذیرد.

به طور کلی شرق شناسی، گفتمانی است که از قدرت و دانش حاصل می شود و تحت شرایط خاص تاریخی در سطح جهان اروپا گسترش یافت. به عقیده سعید شرق شناسی زمانی حاصل شد که ناپلئون مصر را مورد تهاجم قرار داد و به همین سبب شرق شناسی را به عنوان عمل کاملاً جزمی نگاه نمی کند. به نظر او جزمیت شرق شناسی ناشی از قدرت است که بر اسلام اعمال می کند، یعنی جزمیت سیاسی نه فلسفی.

رسانه ها و اسلام هراسی

غربی ها نه با رویکردی مطالعاتی و پژوهشی، بلکه عموماً از طریق برخی حوادث و موضوعات خاص با اسلام و فرهنگ مسلمانان آشنا شده اند. برای شهروندان غربی درگیر با مشکلات جوامع پسا صنعتی که اصولاً فرصت، حوصله و آمادگی لازم برای آشنایی دقیق با اسلام، از طریق مستندات علمی را ندارد، منبعی جز رسانه های جمعی باقی نمی ماند. منابعی که غالباً بر طرح انضمامی مفاهیمی در خصوص اسلام و جوامع اسلامی می پردازند. در چند دهه اخیر، بواسطه برخی اتفاقات در جهان، موضوعات خاصی محور بحث و گفتگوهای رسانه های غربی از اسلام قرار گرفته است. غربیان عمدتاً از این طریق، به تدریج از اسلام و مسلمانان اطلاع یافته اند. روشن است که اطلاعات حاصل ده از این طریق نمی تواند معتبر و قابل اتکا باشد. اما نقطه عطف اسلام هراسی از جانب غرب در رسانه ها با چندین رویداد مهم گره خورده است که سه مورد از آنها از بقیه رویداد ها مهمتر است که عبارتند از:

۱. بحران نفت در دهه ۷۰ میلادی: پس از این رخداد، رسانه های جمعی آمریکا به مردم چنین القاء می کردند که کشورهای اسلامی و ساکنان خاورمیانه در تقابل با منافع غرب

از نوعی سرسختی و سازش ناپذیری برخوردارند. این تنها بدین علت بود که آنها دیگر حاضر نبودند همچون سابق، ذخایر انرژی خود را به صورت مجانی در اختیار غربی‌ها قرار دهند.

۲. وقوع انقلاب اسلامی در ایران و اشغال سفارت آمریکا در تهران: اواخر دهه ۷۰ میلادی، ایران به عنوان محور اصلی نمایش اسلام در رسانه‌های غرب مطرح شد. انقلاب ایران، جنبشی که در چنین مقیاس وسیعی بعد از انقلاب بلشویکی روسیه در اکتبر ۱۹۱۷ به این سو بی سابقه بود. اما اشغال غیر معمول و غافل‌گیرکننده سفارت و همچنین توجه ویژه و متمرکز رسانه‌ها به این واقعه، عواطف و احساسات آمریکایی‌ها را حقیقتاً جریحه دار کرد.

۳. حادثه ۱۱ سپتامبر: بعد از وقوع این حادثه رسانه‌های آمریکایی به ماشین تمام و کمال دولت تبدیل شدند. آنها با نمایش و پخش مکرر و دائمی صحنه‌های این رویداد فاجعه بار، همراه با تکان خوردن پرچم آمریکا و موسیقی ملایم و غمگین راک در پس زمینه تصویر، اجازه هرگونه ریشه‌یابی صادقانه و صحیح از چگونگی وقوع این حادثه و علل زمینه‌های مؤثر در شکل‌گیری و نیز مسببان اصلی آن را از کارشناسان سلب کردند.

از دیگر موضوعاتی که می‌توان به موضوع اسلام‌هراسی از جانب رسانه‌های غربی دامن‌بزنند می‌توان به ماجرای سلمان رشدی و کتاب آیات شیطانی، جنگ اول خلیج فارس، آشوب‌های سال ۲۰۰۱ در انگلستان، حملات تروریستی لندن در سال ۲۰۰۵، کارتون‌های موهن دانمارکی و نشر کاریکاتورهای توهین‌آمیز به پیامبر اسلام و ماجرای مسجد گران‌دیزیر اشاره کرد.

همه موضوعات ذکر شده در راستای ایجاد هراس عمومی در آمریکا، نمایش جهاد اسلام و اجتماعات اسلامی علیه غرب و توجیه سیاست‌های جنگ‌افروزانه و ماجراجویانه غرب و خصوصاً آمریکا به کار گرفته شد.

نقدی بر نظریات و دیدگاه‌های ارائه شده

همانگونه که در ابتدای این قسمت از کتاب گفته شد، دیدگاه‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای به دلیل سن کم این بازی‌ها چندان موجود نیست و شاید بیشتر در دهه حاضر این بازی‌ها مورد توجه قرار گرفته است. بیشتر نظریاتی که در حوزه بازی‌های رایانه‌ای ارائه شده است مربوط به ساختار فنی و چگونگی ساخت و توسعه یک بازی است که در راستای موضوع مورد بررسی کتاب اشاره به آنها چندان کار ساز نیست، اما باید به این نکته توجه نمود که بازی‌های رایانه‌ای به دلیل اینکه نوعی رسانه هستند و در کنار رسانه‌های سمعی و بصری دیگری چون تلویزیون، سینما، رادیو و ... قرار می‌گیرند می‌توان از نظریاتی که در حوزه رسانه‌ها

مطرح شده است، استفاده نمود و برای تبیین ابعاد و ساختار های بازی های رایانه ای در چهارچوب این کتاب از این نظریاتی که در باب رسانه ها از سوی اندیشمندان مطرح شده سود جست.

بازی های رایانه ای با رسانه های دیگر تفاوت دارند. یکی از تفاوت های اساسی بازی های رایانه ای با رسانه های دیگری نظیر سینما و تلویزیون مربوط به نحوه تعامل مخاطب و برخورد مخاطب با این بازی ها است. در این بازی ها مخاطب از دوجنبه باید فعال باشد. جنبه اول مربوط به جنبه های فکری و جنبه دوم به نحوه تعامل جسمانی با این بازی ها برمی گردد. اساساً مخاطبان در برخورد با رسانه ها غیر فعال هستند و به همین دلیل است که متوجه رسوخ یک رشته از افکار و ایدئولوژی ها نمی شوند. با توجه به اینکه رسانه ها خاصیت ایدئولوژیکی و ابزار گونه دارند، دیدگاه های مطرح شده در این کتاب بسیار کاربردی هستند هر چند که تطبیق آنها با بازی های رایانه ای کمی دشوار به نظر می رسد اما با نگاهی ژرف تر می توان فهمید که این دیدگاه ها از نظریه شرطی شدن تا دیدگاه های قهرمان سازی و صنعت فرهنگی بسیار می توانند در روشن شدن مسئله و پیشبرد اهداف این اثر مهم باشند. در طرح نظری این کتاب دیدگاه های اندیشمندان و ارتباط گیری آنها با بازی های رایانه ای به گونه ای بوده است که به طور روشنی توانسته ماهیت این بازی ها را مطرح کند چه در زمانی که بحث از مشروعیت سازی در این بازی ها می شود و چه زمانی که بحث از فلسفه ی قهرمان سازی و غرب برتر می شود و یا حتی زمانی که این بازی ها به منظور سلطه فرهنگی و تولید فراواقعیت مورد استفاده قرار می گیرند.

در کل آنچه که از جانب اندیشمندان مطرح است بیشتر بر بعد ذهنی تأکید می کند و معتقدند که بازی های رایانه ای اثرگذاری بیشتر بر بعد ذهنی دارد تا بعد جسمی. البته باید به این نکته اشاره کرد که تعریف این صاحب نظران از بعد ذهنی با آنچه که روانشناسان از تأثیر بازی های رایانه ای بر بعد ذهنی و مسائل خشونت و پرخاشگری و ... مطرح می کنند متفاوت است. به عقیده اندیشمندان مهمترین هدفی که این بازی ها دارند، رساندن پیام مد نظر خود به مخاطبانشان است. اصل اساسی در بحث کالاهای فرهنگی چون بازی های رایانه ای، تولید محتوا و پیام است، البته در نقد نظریات اندیشمندان باید گفت که همیشه رسانه ها ابزاری برای سلطه و استعمار نیستند و می توان از آنها برای مسائل یادگیری و تولید پیام و محتوا های انسانی به مانند، صلح و دوستی استفاده کرد.

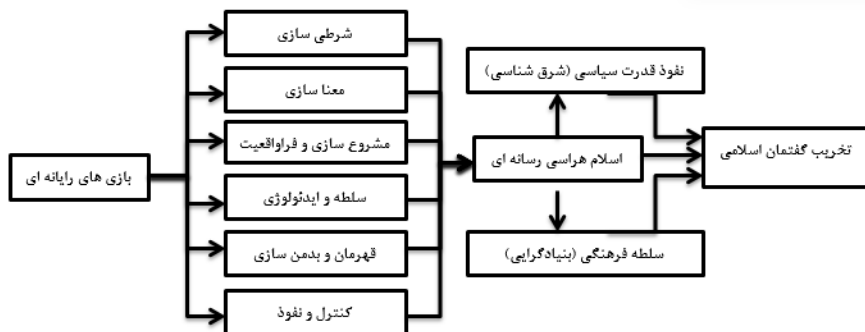
وجود سیستم استعمارگر سرمایه داری باعث شده تا هر ابزاری را برای رسیدن به هدف و منطق خود که سلطه بر جهان است به کار بگیرد، پس منطقی است که نظام سرمایه داری غرب با به کارگیری بازی‌های رایانه‌ای به اهداف سلطه جویانه خود برسد. در باب دیدگاه‌های مطرح شده اسلام‌هراسی، باید گفت که دیدگاه‌های مطرح شده یعنی شرق‌شناسی و بنیادگرایی نظریاتی هستند که در راستا اسلام‌گرایی و قرار گرفتن اسلام و گفتمان اسلامی در محوریت و نقطه مقابل گفتمان غربی قرار گرفته‌اند و دیدگاه‌هایی مثل شرق‌شناسی به عنوان ابزاری گفتمانی در دست غرب برای تضعیف گفتمان اسلامی هستند. همچنین در عصر حاضر غرب از ابزار رسانه‌ای خود برای تطهیر رسانه‌ای در نقطه مقابل اسلام و تخریب اسلام و مبانی فکری اسلام استفاده کرده است.

جمع بندی

در این فصل از کتاب ابتدا به چستی بازی‌های رایانه‌ای و مفاهیم مرتبط با آن مثل قدرت نرم پرداختیم و سپس با ارائه دیدگاه‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای و اسلام‌هراسی به روشن‌تر کردن جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در حوزه قدرت نرم پرداختیم. بر طبق الگوی نظری که در ادامه آمده است فرآیند اسلام‌هراسی غرب بدین صورت می‌باشد که کشورهای غربی درون بازی‌های رایانه‌ای به صورت مستقیم و غیر مستقیم مفاهیمی چون معنا سازی، مشروع سازی، سلطه فرهنگی و ... را به نحوی زیرکانه و بسیار حرفه‌ای پرورش می‌دهند و از این طریق اسلام‌هراسی را به عنوان یک پدیده غالب در رسانه‌ها برای مخاطبان خود به نمایش می‌گذارند و از طریق اسلام‌هراسی نفوذ سیاسی و سلطه فرهنگی خود را در کشورهای هدف به مرحله اجرا در می‌آورند و به صورت زنجیره‌وار اقدام به تخریب گفتمان اسلامی در سطح بین‌المللی می‌کنند. مدل نظری ترسیم شده در این فصل بیانگر این موضوع است که اتاق‌های فکری کانون‌های استعماری در غرب چگونه مخاطبان این بازی‌ها را از طریق روندی محاسبه شده برای رسیدن مقاصد خود مورد هدف قرار می‌دهند و به افکار و عقاید آنها شکل می‌دهند.

در نهایت با توجه به چهارچوب نظری مطرح شده و دیدگاه‌های نظری ذکر شده مدل نظری زیر را می‌توان استنباط کرد:

شکل (۲-۲): مدل نظری



فصل سوم

مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای؛ نشانه‌شناسی به مثابه روش

این فصل را بهتر است با این سؤال شروع کنیم: «در برخورد با بازی های رایانه ای چگونه عمل کنیم، یا به عبارتی چگونه می توانیم محتوای یک بازی رایانه ای را تحلیل کنیم؟» روش های متفاوتی برای تحلیل این بازی ها وجود دارد که مهترین آنها نشانه شناسی، تحلیل محتوا و تحلیل گفتمان است. البته روش نشانه شناسی به دلیل درگیری بیشتر با تصاویر می تواند کاربردی تر باشد. در این فصل به روش نشانه شناسی به مثابه ابزاری برای تحلیل بازی های رایانه ای می پردازیم و چگونگی استفاده از این روش را در مواجهه با این بازی ها شرح می دهیم و در ادامه به بررسی نمونه هایی می پردازیم که در فصل چهارم کتاب آنها را با استفاده از روش نشانه شناسی تحلیل خواهیم کرد.

نشانه ها پایه و اساس کلی ارتباطات هستند. هر نشانه نماینگر موضوعی غیر از خود آن است و معنی رابطه را بین یک شیء، عقیده یا نشانه است. در روش نشانه شناسی رابطه نشانه ها و چیزی که به جای آنها می نشیند، بسیار مهم است و به همین دلیل توجه به دو مفهوم «همنشینی» و «جاننشینی» بسار حیاتی است. آنچه که بسیار مهم است این واقعیت است که ما شروع به کشف قوانینی کرده ایم که بر روابط میان نشانه ها و معناهایی که می توانند تولید شوند، حاکم اند. این قوانین را می توان در دو سطح همنشینی و جاننشینی تحلیل کرد. در کلیت خود تحلیل همنشینی هر متن معنای ظاهری آن و تحلیل جاننشینی معنای پوشیده آن را نشان می دهد. همنشینی شامل آنچه اتفاق می افتد و جاننشینی ساخت پوشیده و پنهان در بر گیرنده موضوع متن است.

نشانه شناسی برای اولین بار به عنوان یک نظریه در اندیشه های فردیناند سوسور^۱ اندیشمند سوئسی تجلی یافت و سپس با گسترش و بسط آن توسط اندیشمندان دیگر از جمله امبرتو اکو^۲ و رولان بارت^۳ به عنوان روشی مناسب برای تحلیل بسیاری از متون مورد بررسی قرار گرفت. باید در نظر داشت که امروزه نشانه ها نقش بسیار مهمی در زندگی ما ایفا می کنند

1. Ferdinand Saussure

2. Umberto Eco

3. Roland Barthes

و زیست جهانی که ما در آن زندگی می‌کنیم یک زیست جهان اطلاعاتی و ارتباطی است که رسانه‌ها نقش مهمی در آن دارند.

رویکرد نشانه‌شناختی با هدف کشف اصول کلی که بر مبنای آنها نظام نشانه‌شناسی عمل می‌کند، مورد بررسی قرار می‌گیرد. البته این اصول کلی جنبه انتزاعی دارند. شناخت این انتزاع‌ها، به شناخت واقعیت انضمامی و نظام تولیدکننده نشانه‌ها کمک می‌کند و به این ترتیب نشانه‌شناسی یک موضوع کلی را بازسازی می‌کند. هدف نشانه‌شناسی در کلیت خود رمزگشایی از محتوای نظام نشانه‌شناختی و جست و جوی سطح معنا ثابت و کلی تر در آن است. از نگاهی دیگر هدف نشانه‌شناسی بررسی و درک نظامی از نشانه بدون توجه ماهیت و محدودیت‌های آن است.

نشانه‌شناسان به معنایی که خوانندگان و به نوعی گیرندگان پیام‌ها به نشانه‌ها می‌دهند اهمیت می‌دهند و به نقش بافت نشانه‌شناختی در شکل‌دهی معنا تأکید می‌کنند. امبرتو اکو در کتاب نشانه‌شناسی خود بر این باور است که: «نشانه‌ها را نباید فارغ از از قلمرو اجتماعی و فرهنگی مورد بررسی قرار داد». فهم و دریافت نشانه‌ها از نظر اکو در قلمرو فرهنگی و اجتماعی باید با به کارگیری فرضیه و روش‌های پلیسی همراه باشد و همچنین نشانه‌شناسی را نباید به رشته‌ای خشک و بی‌روح تبدیل شود و به بهانه‌گرایی علم مدارانه از ورود به ساحت هنری و فرهنگی محروم گردد.

دکتر فرزانه سجوی برای نشانه‌ها اهمیت زیادی قائل است و به طور کلی بر این باور است که نشانه‌شناسی علمی است که کارکردهای اجتماعی را بررسی می‌کند. به عبارت دیگر تمامی رفتارهای ما از لباس پوشیدن تا رفتار ما در محیط شهری و ... همگی نشانه‌هاست و ما همواره در حال ساخت نشانه‌ها هستیم.

رولاند بارت در کتاب «امپراطوری نشانه‌ها» به استفاده از این روش به بررسی کشور ژاپن می‌پردازد، پس باید دانست که نشانه‌شناسی چه در ساحت نظریه و چه در ساحت روش بسیار گسترده و مهم است. بررسی آثار بارت نشان می‌دهد که او از نشانه‌شناسی به ساختارگرایی می‌رسد و پس از آن با نفی رابطه دال و مدلول می‌پردازد. بارت نخستین کسی بود که الگوی نظام مندی را برای تحلیل نمادها و نشانه‌ها ارائه کرد. بارت از سه شیوه اساسی برای شناخت نشانه‌ها را یاد می‌کند: ۱- می‌توان در کنار معنای ضمنی از معنای صریح استفاده کرد. ۲- شناخت اسطوره‌ها ۳- شی‌زمانی تبدیل به نماد می‌شود که از طریق قرارداد و استفاده از معنایی کسب کند که در یادآوری چیزی کمکش می‌کند.

بارت از نشانه‌شناسی به عنوان اصلی‌ترین روش برای نقد ایدئولوژی یاد می‌کند و به همین دلیل نظریات وی ابزار مؤثری برای بررسی و نقد نحوه عملکرد متون رسانه‌ای است. از آنجایی که رسانه‌ها عنصر مهم و شاید مهم‌ترین عنصر در چهارچوب نظام اجتماعی و فرهنگی نشانه‌ها برای اسطوره‌سازی هستند، به نظر می‌رسد تلویزیون، اینترنت و دیگر رسانه‌ها می‌توانند به طور آشکار به شکل‌گیری بعضی اسطوره‌ها کمک کنند.

با توجه به آنچه گفته شد، انتقال پیام در رسانه‌ها از طریق نشانه‌ها و نمادها صورت می‌گیرد. برای بررسی بازی‌ها باید به سراغ نشانه و نمادها برویم. پیام بازی‌ها پنهان و به صورت غیر مستقیم در ناخودآگاه فرد تأثیر می‌گذارد، و به همین دلیل است که می‌توان با استفاده از روش نشانه‌شناختی به بررسی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌های نوظهور و پر مخاطب پرداخت.

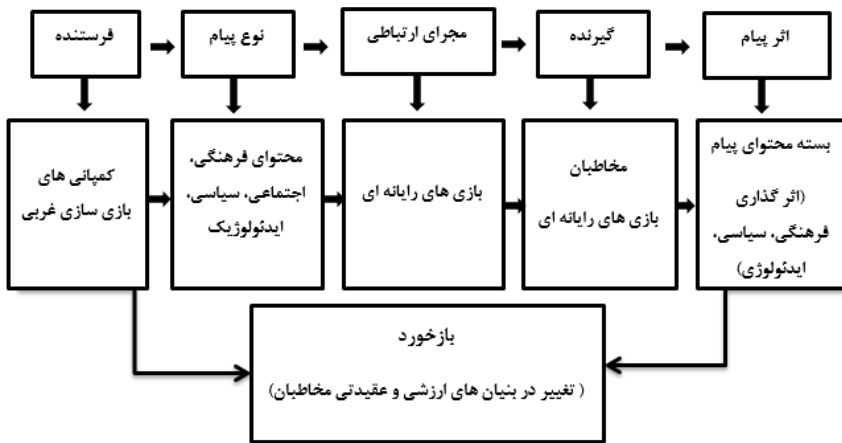
روش نشانه‌شناسی صرفاً دل‌مشغول فهم نظم نمادین و رژیم‌های نظارت و کنترلی است که مقوله‌هایی چون مشروعیت، قدرت، اقتدار و... را در بر می‌گیرد. نشانه‌شناسی صرفاً پدیده‌ها را بررسی نمی‌کند، بلکه چگونگی محدود شدن معنای ایده‌ها و تبدیل ایده‌ها به نشانه‌ها، بر اساس یک معنای قراردادی را بررسی می‌کند. در نشانه‌شناسی بررسی، امر سیاسی صرفاً از رهگذر نشانه‌شناسی می‌گذرد. به طور کلی نشانه‌شناسی در سیاست مقدم و مرجح بر هر چیز است و با ما از دو شناسه بیناذهنی بودن امور سیاسی و دلالت سخن می‌گوید. به طور کلی نشانه‌شناسی به مثابه یک روش، شناخت امور و پدیدارهای سیاسی را اولاً، در گرو شناخت بستری‌های ایدئولوژیک، فرهنگی و معرفتی آنها، و ثانیاً وابسته به تحلیل و دقت رابطه ایده‌ها و نشانه‌ها می‌داند.

چگونه یک بازی رایانه‌ای را تحلیل کنیم؟

فلیپ تاگ^۱ نویسنده حوزه‌ی رسانه‌ها معتقد است که در تحلیل رسانه‌ها باید جنبه‌ها و ابعاد مختلف رسانه‌ها را مورد بررسی قرار داد. بنابراین می‌توان الگوی تاگ را در تحلیل جنبه‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای نیز به کار بست، این الگو سوال‌های مهمی درباره ابعاد مختلف رسانه‌ها مطرح می‌کند:

- فرستنده و گیرنده پیام چه کسی است؟

- ماهیت مجرای ارتباطی چیست و دریافت معنی یک متن در چه جایی صورت می‌گیرد؟
- چه رابطه‌ای بین فرستندگان و دریافت‌کننده توسط یک متن رسانه‌ای و به طور کلی در یک لحظه ارتباط خاص وجود دارد؟
- گیرندگان چه انگیزه‌ای در توجه به یک متن رسانه‌ای یا استفاده از آن دارند و فرستندگان چه علاقه و انگیزه‌ای از فرستادن یک پیام دارند؟
- این ارتباط‌ها یک طرفه است یا دو طرفه؟
- چه جنبه‌های اجتماعی، سیاسی، فرهنگی و ایدئولوژیکی در عمل کدگذاری فرستندگان هنگام ساخت پیام وجود دارد؟
- پیام ارتباطی در جریان عبور از مجراهای ارتباطی ممکن است در معرض چه تداخل‌هایی قرار بگیرد؟
- ارتباط از طریق یک متن رسانه‌ای در چه موقعیت‌هایی صورت می‌گیرد؟
- دیدگاه فرستندگان و دریافت‌کنندگان پیام در یک موقعیت ارتباطی نسبت به یکدیگر چیست؟



شکل (۳-۱): الگوی ارتباطی

چند عنوان پرترفدار در حوزه قدرت نرم

هر ساله بازی‌های زیادی در سرتاسر جهان از طریق کمپانی‌های بازی‌سازی عرضه می‌شود. برخی از این بازی‌ها بسیار پرترفدار و در سبک خود بسیار شاخص هستند. برخی از این بازی‌ها اسلام را به نوع خاصی مورد توجه قرار می‌دهند. این بازی‌ها هر کدام به نوعی پدیده

اسلام هراسی را در خود جای داده‌اند و دین اسلام و مسلمانان را به طور مستقیم یا غیر مستقیم مورد هدف قرار داده‌اند. در انتخاب بازی‌هایی که مورد تحلیل قرار می‌گیرند می‌توان چهار زمینه و معیار اساسی را مورد توجه قرار داد، که به شرح زیر است:

۱- مهمترین دلیل برای انتخاب این بازی‌ها می‌تواند محتوای آنها باشد که شاکله‌ی اصلی بازی‌ها را تشکیل می‌دهد. محتوای بازی‌های رایانه‌ای به نحو بسیار دقیق و حساب شده‌ای در جریان بازی‌ها قرار می‌گیرند. مهمترین مسئله در انتخاب نمونه‌های مورد بررسی در این کتاب درون مایه‌های آنها است به صورتی که این بازی‌ها در درون داستان‌های خود چه به صورت آشکار و یا عموماً به صورت پنهان مسائل و موضوعاتی را مطرح می‌کنند که در اکثر موارد به راحتی و به صورت سطحی نمی‌توان به آنها آگاه شد، بلکه برای فهمیدن آنها باید نگاهی ریزبینانه‌تر و ژرف‌تر داشت. در همه‌ی نمونه‌های انتخاب شده این کتاب موضوع اسلام هراسی به صورت مستقیم و غیر مستقیم در درون داستان و روند حرکتی این بازی‌ها قرار دارد، اما در برخی بازی‌ها مانند جهنم خلیج فارس، میدان نبرد و یا فرقه قاتلین موضوع اسلام هراسی به صورت مستقیم بیان شده است اما در برخی نمونه‌ها مانند بازی شیطان هم می‌گرید یا سرقت بزرگ اتومبیل مفهوم اسلامی ستیزی به شکل پنهانی توسط سازندگان بازی ساخته و پرداخته شده است. به همین دلیل توجه به محتوا و داستان بازی‌ها به عنوان شاکله‌ی اصلی این بازی‌ها مورد توجه قرار گرفته است.

۲- دلیل مهم دیگری که در انتخاب این نمونه‌ها مورد توجه قرار گرفته است، کمپانی‌ها و استدیوهای تولیدکننده این بازی‌ها هستند. در طول چند دهه اخیر کمپانی‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای بسیار گسترده‌تر از قبل شده‌اند. برخی از شرکت‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای خصوصاً در غرب به نوعی تبدیل به نهادهای ایدئولوژیک در دست صاحبان قدرت شده‌اند. به عنوان مثال شرکت فرانسوی یوبی سافت همواره در بسیاری از آثارش تم سیاسی و فرهنگی را لحاظ کرده است، همچنان که در کتاب حاضر سه بازی فرار از سلول (لیست سیاه)، شاهزاده پارسی و فرقه قاتلین ساخته استدیوهای مختلف این شرکت بزرگ بازی‌سازی می‌باشند و سهمی بزرگ در بررسی موضوع این کتاب دارند. بنابراین سرآغاز اولیه شکل‌گیری بازی‌ها از طرف کمپانی‌های بازی‌سازی هست و بررسی کمپانی‌های بازی‌سازی برای روشن‌تر شدن موضوع مورد بررسی می‌تواند مهم باشد.

۳- امروزه در دنیا و در بحث گفتمان شناسی، گفتمان اسلامی و گفتمان غربی رو در رو یکدیگر قرار گرفته اند، و سوء استفاده غرب در جهت استفاده ابزاری از بازی‌های رایانه‌ای برای ترویج فرهنگ و ارزش های خود برای مخاطبان و تضعیف گفتمان اسلامی، دلیلی بر انتخاب این نمونه ها است.

۴- هر بازی که تولید می شود، از سوی کارشناسان، منتقدان و کاربران مورد بررسی قرار می گیرد و امتیازهایی هم از جانب کاربران و هم منتقدان به بازی تعلق می گیرد. وب سایت جهانی «متاکریتک»، تخصصی ترین وب سایت بازی های رایانه ای است که امتیازاتی را که از جانب منتقدان و کاربران به بازی تعلق می گیرد، ثبت می کند. در کل وب سایت متاکریتک مرجع مهمی برای اهالی بازی های رایانه ای و کسب اطلاعات و امتیازات در مورد بازی های رایانه ای است. بنابراین در انتخاب این بازی ها نیز به این وب سایت رجوع کرده ایم و امتیازات مربوط به بازی و همچنین جزئیات دیگری چون میزان فروش و... را در مورد این بازی ها را مورد بررسی قرار داده ایم. با توجه به معیارها و زمینه های گفته شده، ده بازی رایانه ای را انتخاب کرده و مورد بررسی قرار می دهیم که در ادامه به معرفی آنها می پردازیم.

۱- **جهنم خلیج فارس:** این بازی در سال ۱۹۹۱، توسط شرکت آمریکایی «اینر پرایس» ساخته و برای میکروسافت ویندوز ارائه شده است. عنوان دیگری که این بازی به آن معروف است، «یا مهدی» است، به طوری که در آمریکا این بازی با این عنوان شناخته می شود. این بازی بر اساس تز «پاولف» در روانشناسی (شرطی شدن کلاسیک) ساخته شده است. در حقیقت این بازی یکی از محصولات کنفرانس شیعه شناسی، دسامبر ۱۹۸۴ تل آویو است. کنفرانسی که انقلاب اسلامی را در دو مفهوم محوری قیام عاشورا (نگاه سرخ تشیع) و قیام حضرت مهدی (عج) (نگاه سبز تشیع) مورد شناسایی قرار می دهد. این بازی در سبک اکشن است و در زمان خود چندین هزار نسخه فروش داشته است. البته این بازی از جانب منتقدان چندان مورد استقبال قرار نگرفته و امتیاز ۴۳ از ۱۰۰ را از جانب منتقدان و امتیاز ۳/۱ از ۱۰ را از جانب کاربران دریافت کرده است.

۲- ندای وظیفه (جنگاوری نوین ۲): شرکت «اینفینیتی وار»^۱ بعد از بازی سازی دو جنگ جهانی در سری های اول بازی های ندای وظیفه، این بار مخاطبان خود را در اقدامی بزرگ به دنیای مدرن آورده و با ساخت رویدادهای جنگی در عصر حاضر اتفاق بزرگی در دنیای بازی های تیراندازی و سری بازی های ندای وظیفه رقم زد و کمپانی اکتیویژن آن را منتشر کرد. بازی ندای وظیفه (جنگاوری نوین ۲) در سبک تیراندازی اول شخص بوده و ادامه ای بر بازی جنگاوری نوین ۱ است. این بازی در ۱۱ فوریه ۲۰۰۹ در مراسم «Game Eward» معرفی و در سال ۲۰۱۱ برای کنسول های پلی استیشن ۳، ایکس باکس ۳۶۰ و مایکروسافت ویندوز منتشر شده است. طبق اعلام وب سایت تخصصی ویدئو گیمز:^۲ «این بازی در ۲۴ ساعت پس از انتشار ۴/۷ میلیون نسخه فروش داشته است و فروشی بالغ بر ۳۱۰ میلیون دلار داشته است. همچنین در پنجمین روز انتشارش ۵۵۰ میلیون دلار فروخته و تا ۱۸ ژانویه ۲۰۱۰ بیش از ۱ میلیارد دلار فروش داشته و سومین بازی پرفروش انگلستان و دومین بازی پرفروش آمریکا بوده است. همچنین این بازی در سال ۲۰۰۹ پرفروش ترین بازی پلی استیشن ۳ در آمریکا بوده است». این عنوان موفق ترین بازی سری ندای وظیفه بوده است، که فروش قابل توجهی داشته است و در هفته اول انتشار بیش از ۴ میلیون نسخه فروش داشته و از وب سایت متاکریتیک امتیاز ۸۶ از ۱۰۰ را گرفته و امتیاز ۸/۸ از ۱۰ را از جانب کاربران دریافت نموده است که بسیار امتیاز قابل توجه و مهمی است. بدون شک این بازی یکی از برترین و البته پرترفدار ترین عنوان در سبک بازی های تیراندازی است.

۳- میدان نبرد ۳: این بازی توسط استودیوی سوئدی «دایس ۳» ساخته شده است و در ۲۰ اکتبر ۲۰۱۱ توسط شرکت «الکترونیک آرتز» برای کنسول های پلی استیشن ۳، ایکس باکس ۳۶۰ و مایکروسافت ویندوز منتشر شده است. داستان بازی طی ۹ ماه در سال ۲۰۱۴ رخ می دهد و بیشتر اتفاقات آن دو کشور اسلامی و شیعی ایران و عراق رخ می دهد. در این بازی پردازش به جزئیات و بازی سازی نقاط مختلف ایران بسیار دقیق طراحی شده است. سری بازی های میدان نبرد جزء پرترفدارترین بازی های سبک تیراندازی و اکشن است و به عنوان رقیبی جدی برای سری بازی های ندای وظیفه در میان اهالی بازی های رایانه ای شناخته می شود. نکته مهم در مورد این ضعف فنی بود که در هنگام

1. Call of Duty: Modern Warfare 2

2. Infinity War

۲. قابل استناد در وب سایت تخصصی www.videogamer.com

4. Battlefield3

عرضه از جانب کاربران مورد اعتراض قرار گرفته است، اما در نهایت بازی امتیاز بالایی از جانب منتقدین و کاربران گرفت. امتیاز این بازی در متاکریتیک از جانب کاربران ۷/۶ از ۱۰ و از طرف منتقدین ۸۹ از ۱۰۰ بوده است.

۴- بازی فرار از سلول (لیست سیاه): این بازی توسط شعبه تورنتو کمپانی یوبی سافت ساخته و در ماه اوت ۲۰۱۳ و برای پلی استیشن ۳، ایکس باکس ۳۶۰ و کنسول وی یو منتشر شده است. این بازی در واقع آمریکا را در موقعیتی قرار می‌دهد که دشمنان این کشور قصد دارند منافع آمریکا را به خطر بیندازند و مأمور سازمان سیا آمریکا مأموریت دارد که این دشمنان را شناسایی کند و در ادامه نابود کند. در این بازی مسلمانان و ایرانیان و سپاه پاسداران نقش محوری در بازی البته به عنوان نیروی شر ایفا می‌کنند، که نکته قابل تأملی است. این بازی در متاکریتیک امتیاز ۸۲ از ۱۰۰ از طرف منتقدین و امتیاز ۷/۵ از ۱۰ را از طرف کاربران گرفته است که امتیاز بالایی است. لیست سیاه آخرین عنوانی است که از سری بازی‌های پرطرفدار و البته پر فروش بازی‌های فرار از سلول بوده است.

۵- اقامتگاه شیطان ۴: این بازی در سبک اکشن و ترسناک توسط شرکت ژاپنی کپکام^۲ ساخته شده و توسط کپکام، یوبی سافت و نینتندو به صورت مشترک برای کنسول پلی استیشن ۲ در ۱۱ ژانویه ۲۰۰۵ منتشر شد. این بازی در سبک ترس جزء بازی‌های شاخص و پر طرفدار است و علاقه‌مندان بسیاری در سرتاسر دنیا دارد. این بازی روایت مأموریت یک پلیس آمریکایی است که باید پرونده ربوده شدن دختر رئیس جمهور آمریکا را مورد بررسی قرار دهد و در ادامه اتفاقات عجیبی برای این مأمور می‌افتد و با انسان‌های عجیبی رو به رو می‌شود. امتیاز این بازی پرطرفدار در متاکریتیک از جانب منتقدان ۸۰ از ۱۰۰ است و از طرف کاربران ۸/۷ از ۱۰ می‌باشد. فروش خیره‌کننده این بازی در هفته اول عرضه خود بیش از ۱ میلیون نسخه بوده است و این بازی جزو پرفروش‌ترین بازی‌های ژانر ترس قرار داده است.

۶- شاهزاده پارسی (شن‌های فراموش شده): این بازی توسط مونترال یوبی سافت ساخته شده است و در سال ۲۰۱۰ برای مایکروسافت ویندوز، ایکس باکس ۳۶۰ و پلی‌استیشن ۳ توسط بخش مرکزی شرکت یوبی سافت منتشر شده است. این بازی

1. Resident Evil 4

2. Copcom

3. Prince of Persia: The Forgotten Sands

برداشتی آزاد از ماجرای «سرو کشمر» است. این بازی روایتگر رابطه یک شاهزاده پارسی است که مخالف حرف های برادرش است. همچنین در بخش هایی از بازی کاراکترهای بازی به زبان فارسی حرف می زنند. سری بازی های شاهزاده پارسی نیز مجموعه ای بزرگ از شرکت یوبی سافت است که طرفداران زیادی در سراسر دنیا دارد و به مانند بازی فرقه قاتلین یکی از پایه های اساسی شرکت یوبی سافت است که میلیون ها دلار سودآوری برای این شرکت داشته است. بازی شاهزاده پارسی ۴ در متاکریتیک از جانب منتقدان امتیاز ۸۲ از ۱۰۰ و از سوی کاربران امتیاز ۷/۳ را از جانب کاربران گرفته است.

۷- عملیات آی جی آی ۲ (ضربه پنهان): این بازی در سبک تیراندازی اول شخص بوده و توسط شرکت «کد مسترز» ساخته شده و در سال ۲۰۰۳ برای مایکروسافت ویندوز منتشر شده است. این بازی داستان یک مأمور انگلیسی است که از جانب دولت انگلیس وظیفه دارد که یک بمب مغناطیسی را توسط یک مافیای روسیه ای سرقت شده است، پس بگیرد. این بازی در ۱۹ مرحله طراحی شده است و در کشورهای بلوک شرق، کشورهای اسلامی و چین رخ می دهد. این بازی از جانب کاربران در وب سایت متاکریتیک امتیاز ۸/۳ را گرفته و از جانب منتقدین امتیاز ۶۸ را گرفته که امتیاز خوبی محسوب می شود. این بازی در کنار سری بازی های فرار از سلول در سبک مخفی کاری بسیار پر طرفدار هستند. این بازی در زمان عرضه بر طبق فروش جدول هفتگی بریتانیا در هفته اول ۵۰۰۰۰ هزار نسخه فروخته است.

۸- شیطان هم می گرید: این بازی در سال ۲۰۰۱ توسط کمپانی ژاپنی کپکام ساخته و برای کنسول پلی استیشن ۲ عرضه شد. داستان بازی در فضایی شبه آخر زمانی و درباره شکارچی هیولایی است که به دنبال گرفتن انتقام مادر و برادر خود است. این بازی در نخستین هفته عرضه خود بیش از ۴۰۰۰۰ هزار نسخه فروش داشته است و نسخه ایکس باکس ۳۶۰ فروشی بالغ بر ۲۸۰۰۰ هزار نسخه داشته است. در ۲۰ فوریه ۲۰۰۸ شرکت کپکام اعلام کرد این بازی تا سال ۲۰۰۸ و بعد از گذشت ۷ سال بیش از ۳ میلیون نسخه فروش داشته است. این بازی در وب سایت متاکریتیک از سوی منتقدین امتیاز ۹۴ را گرفته است و از جانب کاربران امتیاز ۸/۶ را دارد.

۹- **بازی فرقه قاتلین!** به جرئت می‌توان گفت این عنوان یکی از پرفرودارترین و پایه‌گذار سبکی نو در بازی‌های رایانه‌ای بوده است که باعث خلق چندین سری دیگر از این شاهکار در دنیای بازی‌های رایانه‌ای برای نسل‌های مختلف بوده است. این بازی در سال ۲۰۰۷ توسط یوبی سافت مونترال ساخته و توسط بخش مرکزی یوبی سافت منتشر شد. در سال ۲۰۰۷ این بازی برای کنسول‌های ایکس باکس ۳۶۰، پلی استیشن ۳ و مایکروسافت ویندوز ساخته شده است. داستان این بازی در دو بازه زمانی مختلف در زمان جنگ‌های صلیبی و سال ۲۰۱۲ در عصر مدرن پیگیری می‌شود و مربوط به فرقه‌ای آئینی با نام «حشاشین» است. همچنین ذکر این نکته حائز اهمیت است که داستان این بازی‌ها واقعی بوده و ایرانی‌ها در آن نقش بسیار مهمی دارند و کاراکترهای اصلی این بازی‌ها بهترین آدمکش‌های زمان خود هستند، ریشه‌های داستانی و شخصیت این بازی به فرقه اسماعیلیه بر می‌گردد. مجموع بازی‌های فرقه قاتلین تا به امروزه به مجموعه‌ای ۱۸ گانه رو برای مخاطبان فراهم کرده است، که شامل ۱۰ نسخه اصلی و ۸ عنوان فرعی است، که طرفداران زیادی را در سرتاسر جهان دارد و میلیون‌ها نسخه در سرتاسر جهان فروش داشته و یکی از پایه‌های اصلی رونق اقتصادی شرکت یوبی سافت بوده است. امتیاز این بازی در متاکریتیک ۸/۳ از سوی کاربران و ۶۸ از جانب منتقدین بوده است.

۱۰- **سرقت بزرگ اتومبیل (سن آندریاس)**: به جرئت می‌توان گفت از اهالی بازی‌های رایانه‌ای کسی نیست که این عنوان پر طرفدار شرکت «راک استار» را بازی نکرده باشد یا طرفدار جدی این سری نباشد. انتشار این بازی در ۲۶ اکتبر ۲۰۰۴ برای کنسول پلی استیشن ۲ یکی از بزرگترین رخدادهای صنعت گیم بوده است. این بازی به دلیل درخواست‌های مکرر بازیبازان در ۷ ژوئن ۲۰۰۵ برای ایکس باکس و مایکروسافت ویندوز منتشر شد. ساختار سنت شکنانه این بازی باعث شد که اهالی بازی تا مدت‌ها هیچ بازی دیگری را نبینند و آن را جزء ۵ بازی برتر تاریخ صنعت بازی سازی بدانند. در این بازی شما بدون هیچ قید شرطی وار جامعه آمریکایی دهه ۹۰ می‌شوید و فرهنگ غربی را با تمام جزئیات تجربه می‌کنید. این بازی تا سال ۲۰۰۶ یعنی دو سال بعد از عرضه، ۲۷/۵ میلیون نسخه فروش داشته است. امتیاز این بازی بسیار بالا و قابل توجه است. در متاکریتیک این بازی امتیاز ۹۵ از ۱۰۰ را از جانب منتقدین گرفته و از جانب کاربران امتیاز ۹ از ۱۰ را دریافت کرده است. از بین نمونه‌های ذکر شده، ۸ بازی در کمپانی‌های غربی

ساخته شده اند و سهم شرکت یوبی سافت با سه بازی در بین نمونه ها از همه بیشتر است. در این میان شرکت ژاپنی کپکام نیز با دو بازی رتبه دوم را دارد. امتیازهای مربوط به بازی ها نشان می دهد که این بازی ها در میان طرفداران چه قدر محبوب هستند و فروش چشمگیر این بازی ها حکایت از محبوب بودن این بازی ها دارد. جدول زیر خلاصه ای از نمونه های مورد بررسی در این کتاب است:

جدول (۱-۳): نمونه های مورد بررسی

ردیف	عنوان	کمپانی منتشر کننده	سال انتشار	امتیاز منتقدان (از ۱۰۰)	امتیاز کاربران (از ۱۰)	سکوهای پرتاب
۱	جهنم خلیج فارس	اینر پرایس	۱۹۹۱	۴۳	۳/۱	ویندوز
۲	ندای وظیفه (جنگاوری نوین ۲)	اکتیویژن	۲۰۱۱	۸۶	۸/۸	پلی استیشن ۳ ایکس باکس ۳۶۰ ویندوز
۳	میدان نبرد ۳	الکترونیک آرتز	۲۰۱۱	۸۹	۷/۶	پلی استیشن ۳ ایکس باکس ۳۶۰ ویندوز
۴	فرار از سلول (لیست سیاه)	یوبی سافت	۲۰۱۳	۸۲	۷/۵	پلی استیشن ۳ ایکس باکس ۳۶۰ وی یو
۵	اقامتگاه شیطان ۴	کپکام	۲۰۰۵	۸۰	۸/۷	پلی استیشن ۲
۶	شیطان هم می گرید	کپکام	۲۰۰۱	۹۴	۸/۶	پلی استیشن ۲
۷	فرقه قاتلین ۱	یوبی سافت	۲۰۰۷	۶۸	۸/۳	پلی استیشن ۳ ایکس باکس ۳۶۰ ویندوز
۸	عملیات آی جی آی ۲ (ضربه پنهان)	کدمسترز	۲۰۰۳	۶۸	۸/۳	ویندوز
۹	سرقت بزرگ شهر (سن آندریاس)	راک استار	۲۰۰۴	۹۵	۹	پلی استیشن ۲ ایکس باکس ویندوز
۱۰	شاهزاده پارسی ۴	یوبی سافت	۲۰۰۸	۸۲	۷/۳	پلی استیشن ۳ ایکس باکس ۳۶۰

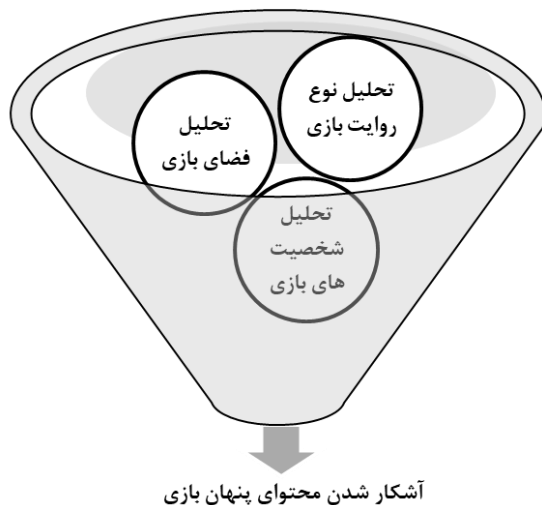
شیوه تحلیل داده

۱- تحلیل داده های بازی با استفاده از الگوی رسانه ای فیلیپ تاگ: در الگوی رسانه ای تاگ، تحلیل محتوای رسانه ای در سه سطح اصلی صورت می گیرد که به شرح زیر است:

الف) تحلیل شخصیت های بازی: شخصیت های بازی به چه صورت معرفی می شوند؟ (دشمن، قهرمان، یار)، ویژگی ظاهری آنها چیست؟ (نوع پوشش، گفتار، رفتار)، این شخصیت‌های چه ویژگی و توانایی هایی دارند؟

ب) تحلیل فضای بازی: این بخش از تحلیل شامل مواردی از قبیل: تحلیل زمان، مکان، دلالت اشیای موجود بازی، تحلیل صدا و موسیقی ها، تحلیل میزانشن و رنگ‌پردازی صحنه‌های بازی

ج) تحلیل روایت داستانی بازی: این مورد شامل نوع روایت بازی می شود و به بررسی و تحلیل داستان بازی های مورد نظر می پردازد. روایت بازی نیز شامل خطی و غیر خطی می شود. روایت خطی بازی بیانگر این است که خط داستانی بازی مسیر مشخصی را طی می کند. اما روایت غیر خطی شامل داستان فرعی نیز می باشد که در نهایت به داستان اصلی بازی پیوند می خورد.



۲- تحلیل داده‌های بازی با پرداختن به ابعاد و جنبه‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای: بازی‌های رایانه‌ای به مانند دیگر رسانه‌ها از جنبه‌ها و ابعاد مختلفی تشکیل شده‌اند. در این بخش قرار است که علاوه بر بررسی ابعاد اصلی بازی‌های رایانه‌ای، به بررسی سبک و درجه سنی بازی‌های رایانه‌ای بپردازیم تا در فصل بعدی درک و شناخت بهتری از بازی‌های مورد بررسی داشته باشیم. پس ابتدا به بررسی چهار بعد اصلی بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازیم و سپس به بررسی ژانر و درجه سنی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان مؤلفه‌های اساسی این بازی‌ها می‌پردازیم.

ابعاد اصلی بازی‌های رایانه‌ای

هر بازی رایانه‌ای از چهار بعد اصلی تشکیل شده است که عبارتند از :

۱- گیم پلی: شاید مهمترین بعد از میان ابعاد ذکر شده گیم پلی باشد. گیم پلی در بازی‌های رایانه‌ای نقشی اساسی دارد. این بعد با ژانر و سبک بازی ارتباط تنگاتنگی دارد و همچنین گیم پلی یک بازی ارتباط مستقیمی با جریان بازی و داستان و سناریوهای بازی دارد. گیم پلی در بازی روند کلی بازی را برای ما مشخص می‌کند، هر چقدر گیم پلی یک بازی روان تر باشد مخاطب بیشتر در بازی غرق می‌شود و رغبت بیشتری به انجام بازی دارد. امروزه عمده بازی‌هایی که ساخته می‌شوند به صورت مرحله‌ای می‌باشد و به همین دلیل نقش گیم پلی و طراحی آن برای شرکت‌های سازنده بازی بسیار مهم است.

۲- جلوه‌های بصری: اما از بحث گیم پلی که عبور کنیم به بخش جلوه‌های بصری می‌رسیم. امروزه با اتکا به جلوه‌های بصری و گرافیکی مرز بین بازی‌ها و واقعیت بسیار باریک شده است. اکثر شرکت‌های سازنده بازی‌ها با استفاده از موتورهای گرافیکی انحصاری به ساخت بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند. هزینه‌های ساخت موتورهای گرافیکی برای ساخت جلوه‌های بصری بازی‌های رایانه‌ای بسیار زیاد است و هزینه‌های هنگفتی را از طرف شرکت‌های توسعه دهنده بازی‌های رایانه‌ای می‌طلبد. به عنوان نمونه می‌توان به موتور گرافیکی «آی. دی. تاچ ۶» اشاره کرد که شرکت «بیدسا» از آن برای ساخت بازی‌ها در نسل هشتم استفاده کرد و با گرافیک خیره کننده به ساخت سری بازی‌های «دووم» پرداخت. موتورهای گرافیکی بازی‌ها شامل یک موتورگرافیکی برای

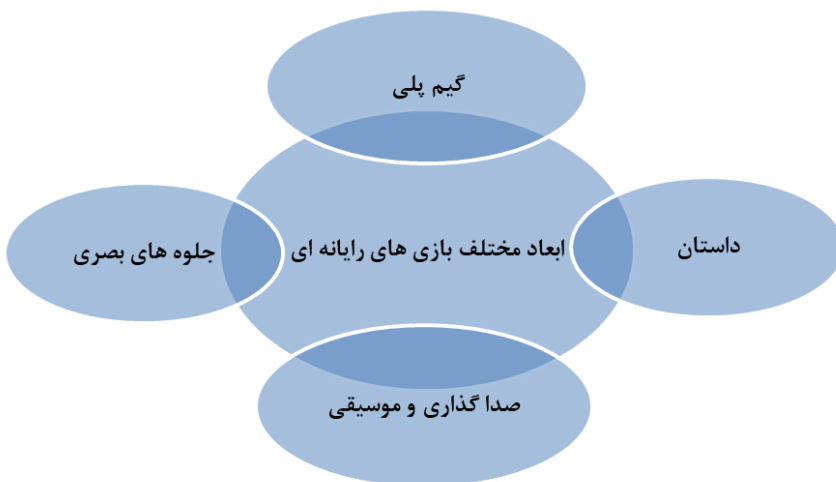
ترسیم و یک موتور فیزیکی برای پیاده سازی محیط فیزیکی هستند. همچنین در سال ۲۰۱۲ شرکت «2K» با استفاده از موتور گرافیکی «آنرئال اینگاین» به ساخت بازی «خط ویژه: عملیات مرزی» پرداخت که در آن زمان سر و صدای بسیاری در دنیای بازی های رایانه ای به پا کرد و هنوز هم بعد از گذشت چندین سال از عرضه این بازی گرافیک و جلوه های بصری آن بر سر زبان است. به طور کلی شرکت های سازنده بازی با ساخت موتورهای گرافیکی انحصاری و هزینه های بسیار زیاد سعی در نزدیک تر کردن هر چه بیشتر بازی های خود با واقعیت دارند. بنابراین جلوه های بصری و گرافیک های پر زرق و برق از فاکتور های اصلی بازی های رایانه ای چه در دیدگاه مخاطبان و چه در نظر منتقدین است.

۳- داستان: یکی از فاکتورهای مهم دیگر در ارزیابی بازی های رایانه ای داستان بازی است. امروزه سناریو های بازی های رایانه ای بسیار مهم و حیاتی هستند. داستان های بازی امروزه به فیلم های سینمایی و خصوصاً سینمای هالیوود بسیار نزدیک است. در بازی های رایانه ای این دهه استفاده از نویسندگان چیره دست و کارگردانان به نام برای ساخت بازی ها و همچنین بازیگران سرشناس برای پیاده کردن هر چه بهتر داستان بازی ها نقشی بسیار حیاتی دارد. به عنوان نمونه برای ساخت سری بازی های «فرار از سلول» شرکت «یوبی سافت» از رمان های سیاسی «تام کلنسی آ» یکی از مشهورترین نویسندگان رمان های سیاسی در دنیا استفاده می کند. یا استودیوی معروف فرانسوی «کوانتوم بریک» برای ساخت بازی های خود از «دیوید کیچ» کارگردان مشهور سینما استفاده می کند. یکی از نمونه های که می توان از آن یاد کرد بازی «ماوراء: دو فرشته» است که ساخت آن توسط استودیو کوانتوم بریک به دیوید کیچ واگذار شد و برای هر چه به واقعیت نزدیک تر شدن بازی ها از دو بازیگر معروف سینمای جهان یعنی «آلن پیچ» بازیگر کانادایی و «ویلیام دافو» بازیگر آمریکایی استفاده کرده است. در این بازی داستان و تمام جزئیات به شکل غیر قابل باوری به شکل یک فیلم سینمایی روایت می شود تا آنجایی که پای منتقدان سینما به این بازی کشیده شد. به هر حال امروزه سیاست گذاری در حوزه بازی های رایانه ای به شکلی است که داستان بازی ها باید بسیار قوی و به واقعیت نزدیک باشد تا مخاطبان را هر چه بهتر در محیط بازی غرق کنند.

۴- **صداگذاری و موسیقی:** اما صداگذاری و موسیقی نیز یکی از عوامل و ابعاد بسیار برجسته در بازی های رایانه ای هستند. امروزه بعد از طراحی کاراکترهای بازی ها از بسیاری از شخصیت ها و بازیگران معروف دنیا برای صدا پیشگی شخصیت های بازی های رایانه ای استفاده می شود. حتی استدیو های جداگانه ای برای ساخت موسیقی های بازی های رایانه ای در نظر گرفته می شود. بنا بر سبک و ژانر یک بازی نیز نوع کاراکتر صدا پیشه و موسیقی استفاده می شود. به عنوان نمونه بازی هایی که در ژانر تاریخی هستند نیازمند موسیقی های حماسی هستند و یا بازی های که در ژانر ترس هستند به موسیقی های ترسناک و نفس گیر نیازمندند.

در این دهه بهترین نمونه موسیقی و صدا گذاری را می توان به عنوان «کسلوانیا: اربابان سایه ۱ و ۲» اختصاص داد که توسط کارگردان معروف ژاپنی «هیدئو کوچیما» و شرکت اسپانیایی «مرکوری استیم» ساخته و توسط کمپانی «کونامی» منتشر شد. ساخت موسیقی این بازی به «اسکار آرایجوی» موسیقی دان معروف اسپانیایی سپرده شد و برای ساخت موسیقی این بازی مورد ستایش بسیاری از منتقدان قرار گرفت. همچنین مجموعه موسیقی های این بازی، جز پر شنونده ترین موسیقی های بازی در سطح بین المللی بوده است و یکی از فاکتورهای اصلی موفقیت تجاری این بازی در بازار های جهانی بوده است. در نهایت باید گفت که چهار فاکتور اصلی در ساخت یک بازی اگر به درستی در کنار یکدیگر قرار بگیرند و ارتباط درستی با فضای بازی داشته باشند، می توان شاهد یک بازی موفق بود.

شکل (۳-۳): ابعاد مختلف بازی های رایانه ای



ژانرهای مختلف بازی‌های رایانه‌ای

مولفه‌های بسیاری حیات صنعت بازی‌های دیجیتال را در دست‌ان خود گرفته‌اند و نبض این صنعت را با روش‌های متعدد در راستای بهینه‌سازی تولیدات محصولات بازی، اندازه‌گیری می‌گیرند. اما باید اذعان داشت که در میان تمامی این مولفه‌ها، ژانر یا سبک را بایست قلب تپنده صنعت بازیهای دیجیتال دانست. امروزه بازی‌های رایانه‌ای در سبک‌های مختلفی ساخته می‌شوند و هر کدام از این سبک‌ها دارای ویژگی‌های خاص خود هستند. البته باید به این نکته توجه کرد که سالانه تعداد زیادی بازی در ژانرهای مختلف ساخته می‌شود که مخاطب بسته به نوع علاقه خود، سبک مورد علاقه خود را انتخاب می‌کند. ژانر به عنوان مولفه‌ای تعیین‌کننده که هم‌راستا با ماهیت لذت‌آفرینی و لذت‌بخشی برای بازیکنان عمل می‌کند، موضوعی اثرگذار بر ابعاد مختلف بازی از جمله تولید، تقاضا، فروش، صادرات، انتخاب و مواجهه بازیکن می‌باشد.

اما می‌توان گفت که مهمترین طبقه از ژانرهای بازی‌های رایانه‌ای را آدامز و رولینگز انجام داده‌اند که شامل ژانرهای اصلی و فرعی می‌باشد و به شرح زیر است:

۱- **ژانر اکشن:** تعریف این ژانر به دلیل آشنایی بیشتر بازیکنان، آسان و دارای پیچیدگی بالایی نیست. نخستین بازی‌های دیجیتال ساخته شده همچون؛ پک من، مهاجمان فضا و سیاره‌ها، بازی‌های مبتنی بر ژانر اکشن بوده‌اند. این بازی‌ها با هدف تست مهارت و هماهنگی فیزیکی بازیکنان اغلب در دست‌ان و چشمان طراحی و ساخته می‌شوند. حل مسأله، کشمکش تاکتیکی و چالش‌کوئیدن مهمترین ویژگی‌های این نوع بازی‌هاست (آدامز و رولینگز، ۲۰۱۳: ۳۹۲). مثال‌هایی از این دست عبارتند از: بازی‌های ایندیانا جونز، قارچ‌خور و بتلفیلد.

از مهمترین ژانرهای فرعی این بازی‌ها می‌توان به موارد ذیل اشاره کرد:

الف) تیراندازی: اول شخص تیرانداز و سوم شخص تیرانداز.

ب) سکو بازی

ج) مبارزه‌ای

د) حل مسأله سریع

ه) اکشن ماجراجویی

و) موسیقی و ریتم.

۲- **ژانر استراتژی:** این ژانر همچون ژانر قبلی، از قدیمی‌ترین سبک‌های ساخت بازی در دنیا به حساب می‌آید. کشمکش، کاوش و مدیریت اقتصادی از مهمترین وظایف

بازیکن در این ژانر می باشد. مواردی از این دست وجود دارند که سازندگان مبادرت به ساخت باز یهای استراتژیکی از ۲۲۰۰ سال قبل از میلاد مسیح نموده اند و یا به شبیه سازی فضای جنگ های مدرن و یا رویدادهای فعلی و موقعیت هایی در آینده نموده اند. موفقیت در این بازی ها مستلزم انجام فعالیت های منطقی استراتژیک اتخاذ تصمیمات راهبردی است. مشهورترین بازی های ژانر استراتژی عبارتند از بازی تمدن ۳، استار کرفت.

۳- ژانر نقش آفرینی: این ژانر با نام آر. پی. جی گفته می شود. این سبک به بازیکن این امکان را می دهد که بر خلاف بسیاری از ژانرها، با آزادی عمل و نقش پر رنگ تر در محیط های شبیه سازی شده واقعی، فانتزی و یا ساختگی به انجام عملیات بپردازد. حوادثی که در فضای چنین ژانری رخ می دهد اغلب در دنیای واقعی غیر ممکن است. مانند تبدیل شدن یک انسان معمولی به یک انسان ابر قهرمان با مختصات فیزیکی و یا حرکتی بسیار متفاوت. نمونه های موفق بازی در ژانر نقش آفرینی عبارتند از: دیابلو و نت هک.

۴- ژانر ورزشی: بر خلاف ژانرهای دیگر که بازیکن نمی داند در کجاست در ژانر ورزشی بازیکن دقیقا می داند در کجا و در چه فضایی بازی می کند. این ژانر معمولا شبیه ساز ورزش ها و مسابقات واقعی یا خیالی هستند که بازیکن ملزم به شرکت در مسابقه یا اداره یک تیم ورزشی است. سری بازی های فیفا، پس، پی بیسبال، و بلیتز از نمونه های موفق این ژانر هستند.

۵- ژانر شبیه سازی نقلیه: ساخت و طراحی بازی هایی در این سبک نیازمند شناخت و آگاهی کافی در مورد وسایل نقلیه ای چون قطار، هواپیما، اتومبیل، کامیون و... است که بازیکنان را متقاعد کند که در فضای این گونه بازی ها قرار دارد. بر خلاف بازی سازان که برای ساخت این سبک از بازی ها باید از ابتدا از مکانیزم های حرکتی وسایل اطلاع داشته باشند، بازیکنان در این ژانر در طی مراحل مختلف بازی با این مکانیزم آشنا شده و یادگیری می کنند از نمونه های موفق بازی های این ژانر می توان به بازی های یوروتراک، جی تی لجنדרز و شبیه ساز پرواز مایکروسافت نام برد.

۶- ژانر شبیه سازی و ساخت و ساز مدیریت: این گونه ژانر برای ساخت بازی هایی به کار برده می شوند که با هدف آموزش و قرار گیری بازیکن در یک موقعیت فرآیندگونه طراحی می شوند و در طی بازی، دنیایی ساخته و مدیریت می شود. نمونه بارز این گونه بازی ها، بازی سیم سیٹی است.

۷- ژانر ماجراجویی: اغلب برای حل یک یا چند معما طراحی می‌شوند و داستان تعاملی بازی بیش از هر چیز دیگری در این ژانر دارای اهمیت است. یکی از مهمترین ویژگی‌های ژانرهای فرعی آن، اکشن ماجراجویی است و از نمونه‌های موفق آن، بازی ایرانی شبان است.

۸- ژانر زندگی مصنوعی (مجازی): شبیه ساز زندگی بیولوژیکی انسان و سایر موجودات است که اغلب تقاضای بازار برای ساخت آنها بسیار کم بوده است و طراحی آن دشوار و مبتنی بر دانش چند رشته‌ای است. این ژانر می‌تواند شبیه ساز بسیاری از مسائل غیر ملموس از جمله روابط انسان و ماشین و یا محیط اکوسیستم‌ها است. مهمترین ژانرهای فرعی آن، حیوانات مصنوعی است و بازی‌های الهی، بازی‌های زندگی مصنوعی ژنتیکی از دیگر ژانرهای فرعی آن هستند. همچنین بارزترین نمونه‌ی گویای این ژانر، بازی سیمز است.

۹- ژانر پازل: حضور این ژانر تقریباً در طراحی و ساخت بسیاری از انواع دیگر ژانرها دیده می‌شود. پیشرفت بازی‌های پازلی، مبتنی بر حل مسأله‌های متعددی از سطوح ساده تا سنگین است. بازی ماشین افسانه‌ای نمونه موفق از یک بازی پازلی است.

۱۰- ژانر بازی آنلاین: این ژانر را باید در حقیقت یک فناوری دانست تا یک ژانر صرف بازی که موفق به ایجاد تحول در بازار شده است. این گونه بازی‌ها که اغلب مبتنی بر صرف زمان واقعی هستند تا نوبت، به بازیکنان امکان می‌دهند تا با اتصال به اینترنت، در هر موقعیت جغرافیایی با دیگر بازیکنان بازی کنند. نمونه‌های بارز این ژانر بازی‌های ورد آو وار گرفت و زندگی دوم است.

ژانر در بازی‌های رایانه‌ای بسیار حیاتی است. انتخاب نوع ژانر بازی بسته به تخصص افراد در طراحی و ساخت بازی‌ها است. امروزه ژانر ورزشی و اکشن جزء پر طرفدارترین‌ها در بازی‌های رایانه‌ای است و به همین دلیل غالب بازی‌های ساخته شده توسط کمپانی‌های بازی سازی به این دو ژانر اختصاص دارد.

رده بندی سنی مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای

معمولاً تمامی بازی‌های رایانه‌ای دارای درجه سنی هستند که مخاطبان خاص خود را می‌طلبند. درجه بندی سنی معمولاً بر اساس محتوای بازی‌ها از منظر گوناگون انجام می‌شود هر چند این موضوع اغلب از جانب مخاطبان به خصوص در کشورهای جهان سوم رعایت نمی‌شود، اما جزء الزامات تولید بازی‌های رایانه‌ای است. در ایران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای وظیفه بررسی مجدد بازی‌ها و تعیین درجه سنی آنها را دارد.

همچنین بر اساس رده سنی، تقسیمات گوناگونی در کشورهای مختلف انجام شده است که معروف ترین آنها بدین ترتیب است:

۱. بازی های خاص کودکان سه سال به بالا (*EC*)
۲. بازی های همگانی (*E*)
۳. بازی های ویژه نوجوانان ۱۳ سال به بالا (*ET*)
۴. بازی های مربوط به جوانان ۱۷ سال به بالا (*M*)
۵. بازی های خاص بزرگسالان ۱۸ سال به بالا (*AO*) (منطقی، ۱۳۸۷: ۲۵۶).

البته در مواردی خیلی کم مشاهده شده است که بازی های با رده بندی سنی بالا ۲۵ سال وجود دارد.

رده بندی سنی بازی های رایانه ای خیلی ضروری و مهم است. اگر بازی های رایانه ای را به عنوان کالاهای فرهنگی در نظر بگیریم، رده بندی سنی بازی ها به عنوان راهنمای سبد مصرفی است که باید افراد آن را به عنوان معیاری مهم در خرید این بازی ها مورد توجه قرار دهند. در کشور ما نیز بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به عنوان متولی اصلی حوزه بازی های رایانه ای، نظارت و ارزیابی دقیقی بر بازی های رایانه ای دارد و به طور کلی از الگو و معیارهای جهانی بازی های رایانه ای پیروی می کند.

البته ذکر این نکته حائز اهمیت است که ژانر بازی ها با رده بندی سنی آنها ارتباط مستقیم دارند و البته محتوا و ایدئولوژی های نهفته در این بازی ها را نمی توان با نظام رده بندی سنی بازی ها مرتبط دانست. به عنوان نمونه بازی های ورزشی شبیه سازی شده رده بندی سنی مثبت سه سال را دارند. بازی های اکشن غالباً رده بندی سنی بالای ۱۳ سال به بالا را در برمی گیرند و بازی های ژانر ترس غالباً رده بندی ۱۸ سال به بالا را می طلبند. اما نکته ای که قابل توجه است اینکه در بیشتر موارد افرادی که این بازی ها را خریداری می کنند به نظام سنی آنها توجه چندانی ندارند، که از این لحاظ نقش نظارت خانواده و بالابودن آگاهی و سواد رسانه ای در این حیطة بسیار مهم و حیاتی است.

فصل چهارم

ساز و کارهای قدرت نرم در بازی‌های رایانه‌ای؛ مصادیق شاخص

در این فصل به تجزیه و تحلیل عناوین معرفی شده در فصل قبل می پردازیم که شامل ده بازی رایانه‌ای می باشد. این تجزیه و تحلیل با توجه به روش نشانه شناختی و با توجه به معیار های تحلیلی که در فصل گذشته از آنها سخن به میان آوردیم صورت می گیرد. یافته های برآمده از تحلیل نشانه شناسی در این کتاب در قالب سه جدول که شامل روایت داستانی بازی، خصوصیات شخصیت های بازی و فضای بازی آمده است

بازی جهنم خلیج فارس

جدول (۴-۱): روایت داستانی بازی «جهنم خلیج فارس»

روایت بازی		حوادث بازی در یک پایانه نفتی در خلیج فارس در سال ۱۹۹۱ رخ می دهد. داستان این بازی بدین گونه است که بازیکن باید چند گروگان آمریکایی که در این پایانه نفتی توسط دشمنانی که مسلمان شیعه مذهب اسیر هستند را آزاد کند.
نوع روایت		خطی سنتی
اهداف	اصلی	آزاد کردن گروگان های آمریکایی
	فرعی	نابود کردن پایانه نفتی خلیج فارس
ژانر بازی		اکشن (سوم شخص)
درجه سنی بازی		۱۳ سال به بالا
مأموریت		مأموریت بازی به صورت مخفی و درگیری با سلاح های گرم است. مأموریت اصلی این بازی نجات گروگانان آمریکایی و نابودی پایانه نفتی خلیج فارس است.
تحلیل همنشینی و جانشینی	تحلیل همنشینی	در این بازی دشمنان ندای «یا مهدی» و «الله اکبر» سر می دهند که این موضوع بیانگر این مسئله است که دشمنان مسلمان، شیعه مذهب و با توجه به حضور ایران در منطقه خلیج فارس دشمنان ایرانی هستند. قبل از به صدا در آمدن ندای «الله اکبر» باید بازیکن به دشمن شلیک کند تا موفق
	تحلیل جانشینی	در این بازی نام حضرت ولی عصر (عج) به عنوان شعاری تروریستی طراحی شده است و هر گونه غفلت از گویندگان این نام برابر با مرگ و از دست دادن امتیاز است. به این ترتیب این بازی به طرز خاصی اسلام شیعی را در آستانه آغاز نبرد غرب علیه اسلام به عنوان هدف غرب در نظر گرفته است. این بازی به

شود در غیر این صورت شکست خواهد خورد و این همنشینی ندایی مقدس را با خشونت همراه می‌سازد.	طور خاص برای مبارزه با اسلام‌گرایی شیعی و انقلاب اسلامی ایران طراحی شده است.
---	--

جدول (۴-۲): خصوصیات شخصیت‌های بازی «جهنم خلیج فارس»

بازیکن (مأموران)	نماد خیر و نیروی آمریکایی که در پی رفع خطر در منطقه خلیج فارس است و نابود کننده دشمنانی که شیعیان ایرانی هستند
دشمن	ایرانیان شیعی که در پایانه خلیج فارس هستند و نماد شرارت و خطر، به فکر نابودی آمریکایی‌ها و برهم زنده نظم و صلح جهانی، دارای اهداف مخرب نظامی.

جدول (۴-۳): فضای بازی «جهنم خلیج فارس»

زمان	شب
مکان	پایانه نفتی در خلیج فارس
موسیقی و صداگذاری	موسیقی با ریتمی تند دلهره‌آور خصوصاً در هنگام مواجهه با دشمنان که مسلمانان هستند که با ندای «یا مهدی» و «الله اکبر» شناخته می‌شوند.
میزانسن و رنگ پردازی	فضایی متشکل از رنگ‌های مختلف که رنگ لباس مسلمانان به شکل سبز (نگاه سبز تشیع) و آمریکایی‌ها سفید (نماد صلح و دوستی) است.
اشیاء	انواع اسلحه‌های گرم که در طول بازی به کار گرفته می‌شود و وسایل موجود در یک پایانه نفتی شامل میز، صندلی، قاب عکس و

بازی جهنم خلیج فارس جزء اولین بازی‌ها و حتی نخستین پروژه‌های اسلام‌ستیزی رسانه‌ای از جانب غرب بوده است که توسط شرکت آمریکایی اینترپرایس ساخته شده است. این بازی در زمانی عرضه شده که بازی‌های دو بعدی رونق بسیاری در صنعت گیم داشته‌اند. در این بازی شیعیان و به خصوص ایرانیان به شکل دشمنانی خطرناک به مخاطبان معرفی می‌شوند که باید نابود شوند. خلیج فارس همواره در طول تاریخ نقشی استراتژیکی برای ایران در منطقه ایفا کرده است و با توجه به قدرت استعماری آمریکا و حضور مداوم آن در منطقه غرب آسیا این منطقه نقش کلیدی و بسیار مهمی دارد. همچنین این بازی محصول کنفرانس شیعه‌شناسی است که در دسامبر ۱۹۸۴، انقلاب اسلامی ایران را در دو محور «نگاه سرخ تشیع» با محوریت قیام عاشورا و «نگاه سبز تشیع» قیام حضرت مهدی (عج) مورد بررسی قرار داد. استفاده حرفه‌ای از موسیقی که باعث انزجار در مخاطبان می‌شود و استفاده از تز روانشناسی پاولف از برای شرطی‌سازی مخاطبان و رسوخ بیشتر ایدئولوژی در ذهن مخاطبان از دیگر ویژگی‌های بارز این بازی است. با توجه به تحلیل این بازی می‌توان به این

نکته پی برد که کشور ما در جهان و به خصوص منطقه غرب آسیا چقدر مهم است که غرب برای به مقابله و استعمار کشور ما در سالهایی که صنعت گیم تازه به دوران شکوفایی خود نزدیک می شد، دست به ساخت بازی زده است که به شکلی آشکارا به دشمنی با جمهوری اسلامی ایران، اسلام شیعی و ارزش‌ها و آرمان‌هایی اسلامی چون ظهور حضرت مهدی (عج) می پردازد.

بازی ندای وظیفه ۴ (جنگ‌های مدرن)

جدول (۴-۴): روایت داستانی بازی «ندای وظیفه»

داستان بازی حول محور دستگیری جاسوسی به نام نیکولای است که در آستانه دستگیری نیکولای توسط سربازان آمریکایی ناگهان خالد اسد سر کرده یک گروهک تروریستی از راه می رسد و نیکولای را از دست سربازان آمریکایی می رباید. در این بازی داستان حول محور وجود یک بمب اتم می چرخد که نیکولای از رمز و راز آن خبر دارد و بازیکن باید با دستگیری خالد اسد و نیکولای از راز این بمب اتم آگاه شود.		روایت بازی	
چند خطی		نوع روایت	
پیدا کردن بمب اتمی که در اختیار جاسوسان و مسلمانان تروریست است.	اصلی	اهداف	
کشتن خالد اسد و نیکولای که به عنوان سر کرده گروهک تروریستی مسلمانان و جاسوس روسیه ای مورد هدف هستند.	فرعی		
اکشن (اول شخص)		ژانر بازی	
۱۸ سال به بالا		درجه سنی بازی	
پیدا کردن بمب اتم، نابودی مسلمانان تروریست، نابودی جاسوس روسی.		مأموریت	
تحلیل جانیشینی	تحلیل همنشینی	تحلیل همنشینی و جانیشینی	
در این بازی همه چیز به شکل زنجیره وار در کنار هم قرار گرفته است. وجود شخصیت های اسلامی و نقش و نگارهای اسلامی بر روی دیوار و شنیده شدن اصواتی مانند اذان که متعلق به دین اسلام است همگی و منطقه هایی که مبارزه در آنها صورت می گیرد همگی حکایت از این دارد که اسلام یک ایدئولوژی خطرناک است و وجود اسلام برای صلح جهانی بسیار خطرناک است. وجود مسلمانان به عنوان تروریست و بر هم زنده نظم جهانی، توهین به مقدسات اسلامی و خدشه دار کردن چهره مسلمانان و نمایش آنها به عنوان افرادی وحشی و عقب مانده در دیدگاه مخاطبان از تم های اصلی این بازی است.	وجود مساجد و صدای اذان، شعار های اسلامی روی دیوار مانند نام «الله اکبر»، وجود تابلویی که حدیثی از امام صادق در حاشیه آن است با این مضمون که « خداوند زیباست و زیبایی ها را دوست دارد» در قسمت فوقانی یک توالت فرنگی در یک خانه که متعلق به مسلمانان است. گروه های تروریستی که به عنوان شخصیت های مسلمان و اسلامی به مخاطبان معرفی می شوند. همچنین بیشتر نبردها در این بازی در خاک کشور عراق صورت می گیرد که چندین سال توسط نظامیان آمریکایی اشغال شده بود.		

جدول (۴-۵): خصوصیت شخصیت‌های بازی «ندای وظیفه»

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

جدول (۴-۶): فضای بازی «ندای وظیفه»

زمان	روز و شب
مکان	کشورهای خاورمیانه، بیشتر مراحل بازی در عراق
موسیقی و صداگذاری	موسیقی‌هایی با ریتم تند و دلهره‌آور و همراه با اصوات اسلامی چون اذان و ندا‌های اسلامی دیگری چون الله اکبر و ...
میزانسن و رنگ پردازی	رنگ‌های متنوع و متناسب با ژانر بازی، صحنه پردازی‌های دقیق و پرجزئیات از مناطق بازی که در خاک عراق است.
اشیاء	وجود سلاح و ادوات نظامی مانند تفنگ، تانک، هواپیمای جنگی، وجود وسایلی که به صورت آشکار نشان دهنده مکان مسلمانان است.

سری بازی‌های ندای وظیفه در سطح جهان بسیار محبوب هستند و تاکنون نسخه‌های بسیاری از آنها در سال‌های اخیر منتشر شده است. شاید کمتر مخاطبی را پیدا کنیم که این بازی‌ها را نشناسد. نسخه‌های ابتدایی این بازی روایتگر جنگ‌های جهانی بوده است. اما در سال‌های بعد و با توجه به محبوبیت بالای این بازی‌ها سیاست‌مداران آمریکایی در این بازی‌ها نقش عمده‌ای داشته‌اند به طوری که حتی شرکت سازنده این بازی‌ها برای سربازانی که در جنگ آمریکا و عراق صدمه دیده‌اند، بخشی را برای کمک‌رسانی به سربازان آسیب

دیده ساخته و هر ساله از طریق فروش این بازی‌ها مبالغی را جهت کمک به این سربازان آسیب دیده در نظر می‌گیرد.^۱

با توجه به پیشرفت صنعت گیم در سالهای اخیر و توسعه بازی‌های رایانه‌ای و محبوبیت بالای سری بازی‌های ندای وظیفه شاید این بهترین فرصت برای سیاستمداران آمریکایی بود که باز هم خود را به عنوان حامی صلح در دنیا معرفی کنند و با استفاده از سری بازی‌های ندای وظیفه که توسط شرکت اینفینیتی وار ساخته شده بود، ایدئولوژی‌های ضد اسلامی خود را با توهین به مقدسات اسلامی و نشان دادن چهره‌ای خشن و عقب مانده از مسلمانان و معرفی اسلام به عنوان یک ایدئولوژی که حامی تروریست‌ها است به تخریب گفتمان اسلامی پردازند و سیاست‌های استعمارگرانه خود را در منطقه آسیا و خصوصاً عراق مشروع جلوه دهند، زیرا در زمان عرضه این بازی ایالات متحده آمریکا همچنان در عراق حضور نظامی داشته است و عرضه‌ی بازی با این سطح بالای استقبال از طرف اهالی بازی‌های رایانه‌ای می‌توانست کمکی بزرگ برای مشروع جلوه دادن رسانه‌ای سیاست‌های استعمارگرانه آمریکا باشد.

نوآم چامسکی، در کتاب «چه کسی بر جهان حکومت می‌کند؟» در بخشی با عنوان «افول آمریکا: علت‌ها و عواقب» در خصوص حضور نظامی آمریکا در عراق اینگونه می‌نویسد: «دولت آمریکا در سال ۲۰۰۷ رسماً اعلام کرد طرح سازش نهایی باید اجازه دهد آمریکا در عراق پایگاه‌های نظامی، با حق انجام عملیات داشته باشد و باید به سرمایه‌گذاران آمریکایی این امتیاز را اعطا کند که در کشور عراق که از لحاظ انرژی بسیار ثروتمند است، سرمایه‌گذاری کنند. البته این مطالبات آمریکا با مقاومت شدید مردم عراق رو به رو شد و آمریکا به رغم میل باطنی و اکراه فراوان از خیر آن گذشت، با این حال تمام این وقایع تا سالها از چشم مردم آمریکا پنهان نگه داشته شده بود». با تأملی هر چند اندک در باره‌ی گفته‌های چامسکی، می‌توان فهمید که چرا آمریکا متوسل به قدرت رسانه‌ها شده است رسانه‌ها در زمان توسعه طلبی آمریکا نقش بسیار مهمی را برای این کشور بازی کرده‌اند، که همانا مشروع سازی رسانه‌ای بوده است.

بازی میدان نبرد^۳

۱. برگرفته از مستند نفوذ پخش شده از صدا سیمای جمهوری اسلامی ایران در تاریخ ۱۳۹۷/۱۰/۸

جدول (۴-۷): روایت داستانی بازی «میدان نبرد»

داستان بازی طی ۹ ماه در سال ۲۰۱۴ رخ می دهد، بیشتر داستان بازی در ایران و عراق است، بیشتر مأموریت‌های بازی طی بازگویی گروه‌بان دوم هنری بلکبرن در جریان بازجویی در سی آی ای رخ می دهد و به ترتیب زمان نیست. داستان بازی به سبک فیلم‌های هالیوودی و از طریق فلاش بک هایی به گذشته برای مخاطب روایت می شود.		روایت بازی
چند خطی		نوع روایت
نابودی گروهک تروریستی <i>RLP</i> که گروه مقاومت و آزادی مردمی می باشد و حمله به ایران.	اصلی	اهداف
دستگیری سلیمان فرمانده گروهک تروریستی <i>RLP</i>	فرعی	
اکشن (اول شخص)		ژانر بازی
۱۸ سال به بالا		درجه سنی بازی
پیوستن بلکبرن گروه‌بان ارتش آمریکا به یاران خود و حمله به گروهک تروریستی <i>RLP</i> .		مأموریت
تحلیل همنشینی	تحلیل جانشینی	تحلیل همنشینی و جانشینی
انتشار این بازی توسط یک شرکت آمریکایی بدین شکل است که قصد دارد ذهن مخاطبان جهانی را برای حمله به ایران به عنوان یک کشور اسلامی در منطقه آماده کند. تأکید بر به دست گرفتن قدرت در ایران و منطقه از طریق کودتا نیز یکی از پیام های نهفته در این بازی است. اسلام و مسلمانان که عمده‌تاً ایرانی هستند در این بازی حامیان اصلی تروریست ها هستند و وجود گروه مقاومت آزادی و مردمی، در واقع نمادی از گروه های مقاومت مردمی است که در چند سال اخیر در کشورهای عربی شکل گرفته است و علیه حکومت‌های دیکتاتور و دست نشانده غرب قیام می کنند که در این بازی به عنوان تروریست شناخته می شوند. به طور کلی در این بازی ایران به عنوان نقطه قدرتمند منطقه خاورمیانه است که آمریکا با نابودی ایران می تواند تغییرات اساسی را در آن ایجاد کند.	اکثر مراحل این بازی در دو کشور اسلامی ایران و عراق می باشد، گروه آزادی و مقاومت مردمی که با <i>RLP</i> نشان داده می شود، صحبت کردن دشمنان در این بازی به زبان فارسی، حتی کردهایی که در عراق هستند، نمایش دادن پرچم سه رنگ ایران به عنوان حامیان تروریست، ارتباط دادن سپاه قدس پاسداران با تروریست های منطقه، وجود تابلویی در اتوبان تهران که حاوی این پیام است «دگرگونی باید از اینجا آغاز شود» این جمله بدین معنا است که آمریکا تغییرات را باید از کشور ایران آغاز کند. حضور فردی با نام فرخ البشیر که کودتا کرده و قدرت را در دست گرفته است و نام او تداعی کننده عمر البشیر رئیس جمهور سودان است که از طریق کودتا قدرت را در دست گرفته است.	

جدول (۴-۸): خصوصیت شخصیت های بازی «میدان نبرد»

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

جدول (۴-۹): فضای بازی «میدان نبرد»

روز و شب	زمان
پاریس، نیویورک، عراق (سلیمانیه و بصره)، ایران (خلیج فارس، دره آراز، فرودگاه مهرآباد و تهران)	مکان
ریتم تند و دلهره آور، متناسب با فضای جنگی و پرخاشگرانه، استفاده از الفاظ رکیک توسط ایرانیان و مسلمانان که دشمنان اصلی در این بازی هستند.	موسیقی و صداگذاری
استفاده از رنگ های متنوع و متناسب با ژانر جنگی و اکشن، در مرحله حمله به تهران استفاده از رنگ پردازی غبارآلود و کدر	میزانسن و رنگ پردازی
استفاده از سلاح خیبر که ساخت ایران است در دست تروریست ها و استفاده از سلاح های کلاشینکف و ژ۳ که مخصوص سپاه پاسداران است.	اشیاء

این بازی یکی از سیاسی ترین بازی های تاریخ صنعت گیم می باشد و نشان می دهد که چگونه سیاست های امپراطوری غرب در رسانه هایی چون بازی های رایانه ای رسوخ کرده است. فروش این بازی در کشور ما به دلیل توهین های بیشمار که به ایرانیان شده، ممنوع شده است. سری بازی های میدان نبرد توسط شرکت سوئدی دایس ساخته شده است. شاید این سوال پیش بیاید که سوئد و ایران چه نزاعی در سطح بین المللی با هم دارند که این شرکت به ساخت چنین بازی دست زده است؟ پاسخ سوال در این نکته نهفته است که شرکت سوئدی تنها وظیفه ساخت این بازی را داشته است اما این بازی توسط کمپانی آمریکایی الکترونیک آرتز عرضه شده است. در واقع شرکت دایس بخش کوچکی از الکترونیک آرتز است که مسئولیت ساخت سری بازی های میدان نبرد را دارد. و در واقع ساخت چنین بازی رایانه ای، بازی کردن با تاس های شرکت سوئدی به وسیله شرکت الکترونیک آرتز بوده است. شرکت دایس تنها وسیله ای برای ساخت بوده و این در حالی است که در پشت پرده ساخت این بازی ها افرادی دیگر نقش های محوری را ایفا می کنند. قسمت اول میدان نبرد

به جنگ آمریکا و ویتنام می پردازد و تصویری که از جنگ آمریکا با ویتنام برای مخاطبان نمایش می دهد همان تصویری هست که در سه نسخه ی بعدی نیز به نوعی نمایش داده می شود. این تصویر بدین صورت است که آمریکا هیچگاه به منظور توسعه طلبی و تسخیر دیگر کشورها وارد جنگ نمی شود و زمانی می جنگد که صلح جهانی در خطر باشد. بازهم در این بازی ها تصویر گسترده ای از مشروع سازی رسانه ای دیده می شود. نسخه دوم به نبرد آمریکا با روسیه پرداخته شده است.

اما در نسخه سوم آمریکا به سراغ هدف اصلی خود در منطقه خاورمیانه آمده است یعنی کشور ایران. در نسخه سوم بازی میدان نبرد که خاصاً مربوط به کشور ما می شود، همه جزئیات از صندوق صدقات موجود در سطح شهر تهران گرفته تا برج میلاد و دیگر مناطق ایران به تصویر کشیده شده است. به جرأت می توان گفت این بازی بزرگترین تولید رسانه ای غرب بود که محوریت اساسی آن دشمنی با ایران و اسلام است. ربط بین عناصر کودتا در منطقه با استفاده از نماد ها و نام هایی که به دنیای واقعی بسیار نزدیک هستند و ایجاد این تفکر در مخاطبان که ایران دشمن اصلی صلح جهانی است و اگر قرار است آرامشی در جهان باشد، محوریت آن سرنگونی کشورهای اسلامی و خصوصاً ایران است. نمایش مسلمانان و خصوصاً ایرانیان به عنوان افرادی وحشی و عقب مانده و استفاده از الفاظ رکیکی که به ایرانیان نسبت داده می شود و به زبان فارسی توسط ایرانیان گفته می شود، همگی حکایت از دشمن سرسختانه غرب و خصوصاً آمریکا با ایرانیان دارد.

بازی فرار از سلول (لیست سیاه)

جدول (۴-۱۰): روایت داستانی بازی «لیست سیاه»

روایت بازی	یک گروه تروریست که خود را مهندسین می دانند، با حمله به پایگاهی آمریکایی در گوام آنجا را با خاک یکسان می کند، تیم مخوف اطلاعاتی عملیاتی از بهترین اعضای سازمان سیا به رهبری سم فیشر برای نابودی تروریست ها وارد عمل می شوند.	
نوع روایت	چند خطی	
اهداف	اصلی	نابودی تروریستها
	فرعی	نابود کردن سپاه قدس پاسداران به عنوان حامی اصلی تروریست ها
ژانر بازی	اکشن (مخفی کاری)	
درجه سنی بازی	۱۸ سال به بالا	
مأموریت	نابودی تروریستهایی که به پایگاه های نظامی آمریکا در نقاط مختلف دنیا حمله می کنند.	
	تحلیل همنشینی	تحلیل جانشینی

<p>ایرانیان به عنوان مسلمان در قالب سپاه قدس پاسداران به صورت افرادی خطرناک به مخاطب معرفی می شوند، حتی لباس پوشیدن فرمانده های سپاه پاسداران به شکلی طراحی شده که این معنا را در ذهن مخاطب تداعی می کند که سپاه پاسداران همان کاری را می کند که ساواک و مأموران امنیتی دوران قبل از انقلاب اسلامی انجام می دادند. لباس های آنها به شکلی طراحی شده که دارای کروات و لباس های شیکی هستند که نشان مأموران ساواک در زمان قبل از انقلاب پهلوی بوده است. این به مخاطبان این موضوع را القاء می کند که سپاه پاسداران به همان قدر خطرناک است که نیروهای ساواک خطرناک بوده است و نکته جالب این است که نیروی قدس به عنوان حامی اصلی تروریست ها و مسلمانان شناخته می شود و درست این نکته است که اسلام را به عنوان ایدئولوژی خطرناک به مخاطبان این بازی ها معرفی می کند.</p>	<p>در عین حال که صدا گذاری این بازی خنده آور است و بازیکن احساس می کند یک فرد افغانستانی صحبت می کند اما از این صدا گذاری ها اینگونه برداشت می شود که ایرانی ها افرادی خشن، نادان، افراطی و فاقد اطلاعات و ذهنیات در مورد کشورهای دنیا هستند. شنیدن نام سپاه قدس به عنوان دشمن در طول بازی با این عنوان « Quds force ». رفتار سربازان ایرانی جالب و در نوع خود متناقض است به طوری که شما نمی توانید با نیروهای سپاه قدس درگیر شوید زیرا خیلی مجهز و قوی هستند.</p> <p>۳- نمادها : برج میلاد شناخته شده ترین نماد ایران ، مجسمه آزادی آمریکا در لانه جاسوسی و وجود تابلویی با این مضمون که « شهدا را یاد کنید با یک صلوات » ، نمایش پرچم ایرانی به شکلی زیرکانه که این مضمون «نابود باد ایران» را در ذهن مخاطب تداعی می کند.</p>	<p>تحلیل همنشینی و جاننشینی</p>
--	---	--

جدول (۴-۱۱): خصوصیت شخصیت های بازی «لیست سپاه»

<p>فرمانده عملیات ضد تروریستی ، نیروی با سابقه سازمان سیا ، متخصص در انجام عملیات مخفی و جاسوسی.</p>	<p>سم فیشر (بازیکن)</p>
<p>دشمن ، گروهک تروریستی که هدفش نابودی پایگاه های نظامی آمریکا در سرتاسر دنیا است.</p>	<p>گروهک تروریستی مهندسین</p>
<p>دشمن، به عنوان حامی اصلی گروهک تروریستی مهندسین که نامش از ابتدا تا انتهای بازی شنیده می شود.</p>	<p>سپاه قدس پاسداران</p>

جدول (۴-۱۲): فضای بازی «لیست سپاه»

<p>روز و شب</p>	<p>زمان</p>
<p>آفریقا، آسیا (منطقه خاور میانه)، ایران (تهران).</p>	<p>مکان</p>
<p>موسیقی با ریتم کند ولی دلپره آور و ترسناک و صداگذاری هایی به زبان فارسی برای کاراکترهایی که در سپاه قدس پاسداران انجام وظیفه می کنند، که در ظاهر غیر حرفه ای می باشد اما در باطن بسیار زیرکانه است.</p>	<p>موسیقی و صداگذاری</p>

<p>در بیشتر مواقع رنگ پردازی به صورت خاکستری و کدر می باشد خصوصاً در مرحله حمله به تهران، تا در ناخودآگاه مخاطب این تفکر القاء شود که فضای حاکم بر تهران که سپاه قدس در این شهر است، فضای بسیار خطرناکی است و مخاطب برای کشتن نیروهای سپاه پاسداران باید نسبت به مراحل قبلی دقت عمل بیشتری داشته باشد.</p>	<p>میزانسن و رنگ پردازی</p>
<p>وجود چغیبه در بین تروریست ها، بستن کروات توسط نیروهای سپاه قدس که در عین حال که عجیب است اما زیرکانه می باشد، وجود پرچم ایران، مجسمه آزادی آمریکا به شکلی که یک مجسمه به جای سر آن قرار دارد در لانه جاسوسی آمریکا در تهران.</p>	<p>اشیاء</p>

شرکت یوبی سافت همواره به ساخت بازی هایی که تم سیاسی و دینی داشته اند معروف بوده است. حتی این شرکت از رمان های سیاسی معروف «تام کلنسی» فقید برای ساخت بازی هایش بهره برده است. یوبی سافت یک شرکت فرانسوی است اما در بیشتر مناطق دنیا دارای استدیوهایی با این نام است که در زیر مجموعه این کمپانی بازی سازی مشغول ساخت بازی هستند. سری بازی های فرار از سلول همواره در میان مخاطبانی که به ژانر مخفی کاری و اکشن علاقه داشته اند معروف بوده است و به جرأت می توان گفت بهترین بازی در این سبک است. در نسخه ی قبلی این بازی شاهد فلش بک هایی از حضور شخصیت اصلی بازی در عراق و نبرد آمریکا با عراقیان هستیم.

در این نسخه مسلمانان رسماً به عنوان دشمنان اصلی این بازی معرفی شده اند و در رأس آنها سپاه قدس قرار دارد که به نوعی دشمن اصلی بازی معرفی می شود و بازیکنان در قالب شخصیت اصلی بازی که هدایت آن را بر عهده دارند باید به مقابله با سپاه قدس و مسلمانان بپردازند. با توجه به تحولات منطقه ای اخیر و نقش مهمی که نیروی سپاه قدس جمهوری اسلامی ایران در منطقه ایفا می کند دور از انتظار نبود که رسانه های غربی آن ها را مورد هدف قرار بدهند. در این بازی بازهم به مانند بازی میدان نبرد شهر تهران نقش مهمی را در بازی ایفا می کند. در یکی از مراحل بازی شخصیت اصلی به لانه جاسوسی آمریکا در شهر تهران حمله می کند و با نیروهای سپاه به صورت مخفیانه به مبارزه می پردازد. در این بازی کشور ایران با زهم به عنوان حامی تروریست به مخاطب معرفی می شود و سپاه پاسداران به عنوان تروریست های منطقه و یا حامیان آنها هستند. نوع پوشش و گفتار نیروهای سپاه در این بازی به شکلی است که این تفکر به مخاطب القاء می شود که آنها افرادی خشن و عقب افتاده هستند و مسلمانان را به نوعی وحشی و بر هم زننده نظم نوین جهانی می دانند. شرکت یوبی سافت در ساخت بازی های ضد اسلامی نقش پر رنگی را برای امپراطوری رسانه ای

غرب ایفا کرده است و در بسیاری از بازی های چون شاهزاده پارسی و فرقه قاتلین که به آنها خواهیم پرداخت، تم ضد اسلامی خود را در درون محتوای این بازی ها گنجانده است. پس باید دانست که این شرکت بزرگ بازی سازی برای غرب نقشی محوری و کلیدی دارد.

بازی اقامتگاه شیطان ۴

جدول (۴-۱۳): روایت داستانی بازی «اقامتگاه شیطان»

داستان بازی پس از اتفاقات سری قبل این بازی اتفاق می افتد زمانی که فرقه مذهبی با نام روشنگران دختر رئیس جمهور آمریکا را می دزدند و رئیس جمهور آمریکا از یکی از مأمورین محافظ خود به نام لیان اسکندی می خواهد که او را از چنگ گروه روشنگران بیرون بکشد، فرقه روشنگران دارای یک ویروس خطرناک هستند که توانایی دارد انسانها را مسخر و به حالتی شبیه زامبی ها تبدیل کند.		روایت بازی
چند خطی		نوع روایت
اصلی	نجات دختر رئیس جمهور آمریکا از دست فرقه روشنگران.	اهداف
فرعی	نابودی ویروس خطرناک	
ترسناک، اکشن (سوم شخص)		ژانر بازی
۱۸ سال به بالا		درجه سنی بازی
نجات دختر رئیس جمهور و نابودی فرقه مذهبی روشنگران.		مأموریت
تحلیل همنشینی	تحلیل جاننشینی	تحلیل همنشینی و جاننشینی
وجود در بزرگی که عیناً شبیه درب مسجد النبی است اما به جای نام حضرت محمد (ص) نماد شیطان پرستی و بز فومت قرار دارد، که در آن گروه دینی روشنگران افراد را شکنجه می کنند و وجود کتاب قرآن کریم در اتاقی مربوط به گروه روشنگران که این اثر را ذهن مخاطبان می گذارد که در پشت پرده ی این اتفاقات اسلام و مسلمانان نقش پر رنگی دارند.	سوء استفاده از معماری اسلامی در این بازی و تأثیر گذاری در ناخودآگاه مخاطب بدین شکل که اسلام و مسلمان در پی به دست آوردن قدرت و رهبری بر جهان به هر شکلی هستند و در پشت پرده اتفاقات این بازی مسلمانان نقش مهمی دارند و این موضوع که اسلام خود را به عنوان گفتمان برتر در دنیا می داند. استفاده از شخصیت آمریکایی به عنوان قهرمان بازی و دزدیده شدن دختر رئیس جمهور آمریکا توسط گروه روشنگران که به نوعی در جریان بازی با مسلمانان در ارتباط هستند.	

جدول (۴-۱۴): خصوصیت شخصیت های بازی «اقامتگاه شیطان»

لیان اس کندی (بازیکن)	افسر سابق اداره پلیس، مأمور نجات دختر رئیس جمهور و نابود کننده فرقه مذهبی روشنگران .
-----------------------	--

دختر رئیس جمهور که توسط فرقه روشنگران دزدیده شده است.	اشلی گراهام
دوست سابق لیان که از همه مسائل آگاه است اما چیزی را برای وی باز گو نمی‌کند.	لونیز سیرا
دشمن، رباینده دختر رئیس جمهور، عامل پخش ویروس و رئیس فرقه روشنگران.	لرد سادلر
دشمن، نزد لرد سادلر کار می‌کند و یکی از اصلی ترین دشمنان لیان است.	رامون سالازار

جدول (۴-۱۵): فضای بازی «اقامتگاه شیطان»

روز و شب	زمان
آمریکا، کوهستان آرکلی، حوالی روستایی در شهر راکون سیتی.	مکان
موسیقی ترسناک که پر از ترس، استرس و اضطراب است. و صداگذاری های متناسب با فضای زامبی گونه و ترسناک بازی.	موسیقی و صداگذاری
متناسب با فضای بازی، بیشتر وجود رنگ های قرمز که هیجان بازیکن را بالا می برد و نشانگر سبک ترسناک بازی و موجودات ترسناک است. به طور کلی فضا به گونه ای طراحی و صحنه پردازی شده است که ترس و آدرنالین مخاطب را به حداکثر برساند.	میزانسن و رنگ پردازی
استفاده از کتاب مقدس قرآن در یکی از مراحل بازی و طراحی دری به مانند در مسجد النبی که به جای نام پیامبر مکرم اسلام (ص) نماد شیطان پرستی (بز فومت) است، استفاده از وسایل مختلف شبیه اهره برقی، داس، چکس و سلاح های سرد و گرم توسط بازیکن و دشمنان که معمولاً آن را در ژانرهای سینمایی ترسناک هم می بینیم.	اشیاء

سری بازی های اقامتگاه شیطان در طی سالیان اخیر به عنوان یکی از پرطرفدارترین بازی های ژانر ترس در دنیا شناخته شده اند. در نسخه چهارم این بازی گروهی که روشنگران نام دارند و به طور مستقیم به مسلمانان و دنیای اسلام ربط پیدا می کنند. باید در تحلیل این بازی به این نکته توجه کنیم که کپکام در اقدامی عجیب با رقیب خود یعنی یوبی سافت در سال ۲۰۰۵ مشترکاً اقدام به انتشار این بازی کرد. پس باید این نکته را بدانیم که شرکت یوبی سافت در ساخت بازی های ضد اسلامی نقش مهمی دارد و با توجه به آن چه گفته شد می توان به این نتیجه رسید که شرکت کپکام که سازنده این بازی، در ساخت این بازی ضد اسلامی برای همکاری مشترک با شرکت یوبی سافت توانسته است موضوع اسلام هراسی و توهین به مقدسات اسلامی را با سوء استفاده از معماری و نمادهای اسلامی به طرز زیرکانه ای برای مخاطبین به نمایش بگذارد. از سوی دیگر شرکت کپکام در ساخت بازی هایی که به مفاهیم آرمانی حمله می کند و سعی در نمایش مفاهیم دینی به شکل خرافه درارد، نقش بسیار مهمی دارد که در تحلیل بازی «شیطان هم می گرید» به آن خواهیم پرداخت.

بازی شاهزاده پارسی (شن های فراموش شده)

جدول (۴-۱۶): روایت داستانی بازی شاهزاده پارسی»

روایت این نسخه پس از بازی شن های زمان است. پدر شاهزاده، شاهزاده را به شهر برادر بزرگش که مالک نام دارد می فرستد تا طریقه حکومت کردن را از برادرش یاد بگیرد، اما زمانی که شاهزاده به شهر می رسد، دشمنان مالک برای بدست آوردن گنج های شهر به آن جا حمله می کنند. شاهزاده سرانجام برادرش را پیدا می کند و با هم به غار سلیمان می روند. مالک به شاهزاده می گوید که اگر ارتش سلیمان را آزاد کند می تواند دشمنان را شکست دهد. شاهزاده با این کار مخالفت می کند. اما مالک این کار را انجام می دهد و به آزاد شدن ارتش سلیمان، ارتشی شیطانی آزاد می شود. در ادامه شاهزاده سعی می کند تا دو مدال باستانی را پیدا کرده و با بهم چسباندن آنها به هدف خود برسد و با برقراری روابط با موجودات ماورایی چون جن و پری ارتش شیطانی به فرماندهی هیولایی باستانی به نام راتاش را شکست دهد و صلح و آرامش را برگرداند.		روایت بازی
چند خطی		نوع روایت
پیدا کردن مدالها و به هم چسباندن آنها برای نابودی ارتش شیطانی	اصلی	اهداف
بازگرداندن شمشیر اجنه به شهر زیر زمینی	فرعی	
اکشن ماجراجویی (سوم شخص)		ژانر بازی
۱۳ سال به بالا		درجه سنی
برقراری صلح، آرامش و نظم در سرزمینی که توسط ارتش شیطانی (ارتش شنی) تسخیر شده است.		مأموریت
تحلیل همنشینی	تحلیل همنشینی	تحلیل همنشینی و جاننشینی
در این بازی سازندگان تحریفات بسیاری در مورد اسلامی شیعی و تمدن ایرانی به کار برده اند. وجود دوجن به نام زهرا و راضیه که به طور مشخص از القاب حضرت فاطمه (س) گرفته شده ان و به زبان فارسی حرف می زنند و ابزاری در دست شاهزاده هستند برای پیشبرد هدف خود که غلبه بر دشمنان هستند. وجود هیولایی باستانی به نام راتاش که به زبان فارسی سخن می گوید و در آخر توسط شاهزاده نابود می شود این تفکر را القاء می کند که ایرانیان در نهایت در مقابل غرب شکست خواهند خورد. تحریف تمدن ایرانی و وجود بناها و مجسمه هایی در معبد سلیمان که نشان دهنده دوران هخامنشی هستند در معبدی در اورشلیم و ارتباط دادن آنها با ارتش شیطانی، در حالی که در واقعیت هیچ نشانی از آثار باستانی دوران هخامنشیان	شخصیت های بازی به شکل زیرکانه ای در کنار یکدیگر قرار گرفته اند. مالک برادر شاهزاده که به عنوان یک شخصیت شرقی و اسلامی به مخاطب معرفی می شود، در ادامه به عنوان شخصیت منفی داستان تبدیل می شود و توسط شاهزاده که قهرمان داستان است کشته می شود. شاهزاده که کاراکتر اصلی داستان است و همه چیز حول محور شخصیت او در بازی می چرخد، چهره ای کاملاً غربی دارد. راتاش فرمانده ارتش شیطانی به زبان فارسی سخن می گوید. استفاده از شخصیتهایی ماورایی که به طور مشخص به شخصیت های اسلامی و خصوصاً شیعی قربت دارند. زهرا و راضیه دو جن هستند که به کمک شاهزاده می آیند تا ارتش شیطانی را شکست دهند و قدرت ماورایی	

دارند. استفاده از نمادهای ایران باستان به گونه‌ای که ایرانیان باستان را به مخاطبان بت پرست معرفی کنند، در حالی که ایرانیان در زمان هخامنشیان یکتا پرست بوده‌اند، وجود درخت تاک جادویی که با نزدیک شدن افراد به آن، اتفاقات ناگواری برای آن‌ها رخ می‌دهد و تبدیل به موجوداتی وحشتناک می‌شوند.	در معبد سلیمان در اورشلیم دیده نمی‌شود. تحریف درختی که در داستان‌های باستانی اشاره به اکسیر جاودانگی دارد اما در این بازی سازندگان کارکردی منفی به این درخت داده‌اند و درخت تاک را با تحریف تاریخی آن بد جلوه داده‌اند.
--	---

جدول (۴-۱۷): خصوصیات شخصیت‌های بازی «شاهزاده پارسی»

شاهزاده، قهرمان بازی، بر خلاف برادرش چهره‌ای غربی دارد، هیچ نامی برای این شاهزاده به اصطلاح ایرانی انتخاب نشده است.	بازیکن
در ابتدا دوست و برادر شاهزاده، اما بعداً تبدیل به دشمن او می‌شود. دارای ریش و چهره شرقی - اسلامی و شیفته قدرت است.	مالک
دوست، رئیس یکی از چهار قبایل اصلی اجنه که عوامل طبیعی چون آب، خاک، باد و آتش را کنترل می‌کند. به شاهزاده در نابودی ارتش شیطانی کمک می‌کند و بعد از نابودی راتاش به طرز عجیبی ناپدید می‌شود. راضیه در عربی یعنی کسی که به تقدیر الهی خشنود است.	راضیه
هیولایی باستانی که پس از صد سال حبس به همراه ارتش شیطانی آزاد می‌شود و فقط به زبان فارسی صحبت می‌کند.	راتاش
جن کوچکی که شاهزاده آن را از بازار می‌خرد و به شاهزاده قول خدمت و وفادار تا پای جان را می‌دهد.	زهرآ

جدول (۴-۱۸): فضای بازی «شاهزاده پارسی»

روز و شب (بیشتر شب با توجه به تم بازی)	زمان
اورشلیم و بیت المقدس	مکان
موسیقی بازی کاملاً با تم آخر زمانی بازی کاملاً هم خوانی دارد و در لحظه‌های نفس گیر بازی ریتم تند بازی هیجان بازی را بالا می‌برد و نوعی ترس را به مخاطب القاء می‌کند. استفاده از زبان فارسی و حرف زدن برخی از شخصیت‌ها با بازی به زبان فارسی.	موسیقی و صداگذاری
صحنه‌های بازی به جزء در سکانس‌های اولیه حال و هوایی آخر زمانی دارد و صحنه‌های پر از برخورد و خشونت را برای مخاطب به نمایش می‌گذارد. وجود صحنه‌های پر از شن و مکان‌های باستانی و نمادهای باستانی. رنگ پردازی دقیق و حرفه‌ای با جزئیات بسیار.	میزانسن و رنگ پردازی
با توجه به تم باستانی بازی بیشتر سلاح‌ها شمشیر و چاقو هستند، وجود کوزه‌ها، سفال‌ها و مجسمه‌های دوران هخامنشی که بازیکن با تخریب آن‌ها به امتیازهای خود می‌افزاید. درخت تاک جادویی که با نزدیک شدن افراد به آن تبدیل به موجودات ترسناکی می‌شوند.	اشیاء

بازی شاهزاده پارسی، یکی از عناوین با سابقه شرکت یوبی سافت است و در سالیان متمادی چندین نسخه از آن عرضه شده است و در سال ۲۰۱۰ یک فیلم سینمایی با حضور بازیگران سرشناس هالیوودی با هم همین نام ساخته شده است. شرکت یوبی سافت همواره به ساخت بازی هایی با تم سیاسی و فرهنگی مشهور بوده است. ساختار فنی بازی بسیار حرفه ای است و بر جذابیت بازی تأثیر عمیقی می گذارد. صداگذاری و جلوه های بصری در سطح قابل قبولی قرار دارد و طراحی صحنه های بازی با دوران باستانی کاملاً مطابقت دارد. گیم پلی بازی بسیار روان است و ماجراجویی در این بازی بسیار برای مخاطب لذت بخش است. اما محتوای این بازی از دو حیث برای ما ایرانیان مهم می باشد، نخست آنکه این بازی به تاریخ و تمدن ایرانی اشاره های فراوانی دارد و در بسیاری از لحظات بازی به تمدن ایرانی اشاره می شود که می توان به وجود آثار باستانی مربوط به دوران هخامنشیان در بازی اشاره کرد که به شکل دقیق طراحی شده است و همچنین حضور شخصیت هایی که به زبان فارسی صحبت می کنند و صداگذاری آنها به شکل حرفه ای کار شده است.

دومین نکته مربوط به بازی در خصوص اسلام شیعی می باشد. این بازی به طور خاص اسلام شیعی را مورد هدف قرار داده است. حضور دو شخصیت در بازی که به عنوان جن و پری به مخاطب معرفی می شوند و نام یکی از آنها راضیه و دیگری زهرا «القاب حضرت فاطمه (ص)» است، این دو شخصیت در بازی به عنوان ابزاری در دست شاهزاده قرار می گیرند تا به کمک آنها ارتش شیطنی و رهبر این ارتش شیطنی یعنی راتاش را که به زبان فارسی سخن می گوید، شکست دهد. کمپانی یوبی سافت یکی از برترین کمپانی های عرضه کننده بازی در غرب است که طرفداران بسیاری در کشورهای جهان و حتی کشور ایران دارد. یوبی سافت بسیاری از بازی های خود را در راستای ایدئولوژی های ضد اسلامی سامان داده است و اکثر بازی های ضد اسلامی که توسط این شرکت ساخته می شود، دارای ساختاری تاریخی هستند، که از طریق معماری ها، کاربرد سلاح ها و نمادهای اسلامی به مخاطب معرفی می شوند. بازی شاهزاده پارسی «شن های فراموش شده» نیز یکی از این عناوین است، در ادامه این فصل به تحلیل بازی دیگر از شرکت یوبی سافت با عنوان «فرقه قاتلین» می پردازیم که به مانند بازی شاهزاده پارسی دارای ساختار تاریخی است و باز هم اسلام شیعی را هدف قرار داده است.

بازی عملیات آی جی آی ۲ (ضربه پنهان)

جدول (۴-۱۹): روایت داستانی بازی «ضربه پنهان»

داستان بازی در خصوص یک سرباز سابق نیروی ویژه هوارد بریتانیا یعنی SAS است که دوران بازنشستگی خود را زیر نظر یک گروه امنیتی سری دیگر سپری می‌کند. در یکی از مأموریت‌ها به دیوید جونر وظیفه داده می‌شود که به جستجوی یک قطعه الکترونیکی دزدیده شده از یک پایگاه آمریکایی، توسط مافیای روسی برود و پس از طی مراحل دیوید به راحتی موفق می‌شود که هم قطعه دزدیده شده و هم نقشه‌های آن را بدست بیاورد. البته در راه بازگشت خلبان و فرمانده عملیاتی وی، به او خیانت می‌کنند و هم EMP و هم نقشه‌ها از دیوید می‌گیرند و او هم مجبور می‌شود در میانه راه از هلیکوپتر به بیرون پریده و از این جا تازه داستان اصلی شروع می‌شود		روایت بازی
خطی		نوع روایت
اصولی	پیدا کردن و از کار انداختن بمب تلکترو مغناطیسی	اهداف
فرعی	نابودکردن دشمنان بلوک غرب که در شرق هستند	
اکشن (مخفی کاری)		ژانر بازی
۱۳ سال به بالا		درجه سنی
رفتن به کشورهای مختلف و شناسایی دشمنان و پیدا کردن بمب الکترومغناطیسی		مأموریت
تحلیل همنشینی	تحلیل جانیشینی	تحلیل همنشینی و جانیشینی
در این بازی اسلام نیروی شر است که به تروریست‌ها الهام می‌بخشد، هسته اصلی نبرد یک کشور اسلامی به نام لیبی است، قهرمان اصلی داستان یک مأمور نیروی هوایی انگلستان است. در مرحله حمله به لیبی بر روی دیوارها کلمه مقدس «الله» و نام پیامبر مکرم اسلام دیده می‌شود. در میدان جنگ و هنگام درگیری‌ها نیز صدای قرآن و اذان همچون ندایی اهریمنی قصه به گوش می‌رسد. همچنین در این بازی مسلمانان به عنوان افرادی خشن به مخاطب معرفی می‌شوند	اکثر بازی‌هایی که در مواجهه با پدیده اسلام صرفاً به اشاره‌های ناخودآگاه در کنار فضاهای طراحی شده بازی‌ها اکتفاء نمی‌کنند. اسلام در این بازی در ذیل همان گفتمانی قرار می‌گیرد که غرب با تمام ابعادش به آن پایبند است، یعنی ترویج اسلام به شکل یک ایدئولوژی خطرناک و ترویج اسلام هراسی و اسلام ستیزی. در این بازی یک کشور اسلامی به عنوان مرکز فتنه به مخاطب معرفی شده و تمام اشارات از صدای اذان گرفته تا نوع پوشش کاراکتر مسلمانان به دین مبین اسلام است.	

جدول (۴-۲): خصوصیات شخصیت‌های بازی «ضربه پنهان»

مأمور برگزیده نیروی هوایی انگلستان و مأمور یافتن بمب الکترو مغناطیسی	دیوید جونز (بازیکن)
دوست، دستیار جونز که مأموریتها را برای شما تعیین و شما را راهنمایی می‌کند.	ربکا آتیا
دشمن، زنی روسی که قصد نابودی روسیه را با بمب هسته‌ای دارد.	اک

جاش پریبوی	دشمن، دلال اسلحه اتحاد جماهیر شوروی و با خبر از جایگاه بمب مغناطیسی
کاپیتان هریسون	فرمانده متفقین و در برخی مأموریتها هم کمکبار جونز می باشد.

جدول (۴-۲۱): فضای بازی «ضربه پنهان»

زمان	روز و شب
مکان	کشورهای بلوک شرق، چین، لیبی و روسیه
موسیقی و صداگذاری	در این بازی موسیقی قابل توجهی استفاده نشده است، اما افکتها صوتی به خوبی انجام گرفته است، استفاده از ندا های اسلامی چون «الله اکبر» و صدای اذان به گونه ای ترسناک و اهریمن گونه.
میزانسن و رنگ پردازی	گرافیک بازی نسبت به زمان عرضه خوب کار شده است و حس جنگجو بودن را به مخاطب عرضه می کند. صورت و نوع لباس شخصیتها به خوبی کار شده است و شخصیت های اسلامی با جزئیات کامل معرفی شده اند چهره کاملاً شرقی دارند.
اشیاء	اشیاء به کار رفته در بازی اسلحه ها و صلاح های مدرن و استفاده از دوربین های حرارتی که معمولاً در طول بازی کاربرد بسیاری برای پیشبرد مأموریتها و بمب الکترومغناطیستی که داستان حول محور آن می چرخد. وجود هواپیماهای پیشرفته و انواع مواد منفجره در طول بازی. استفاده از صلاح کلاشینکف توسط ماموران بلوک شرق و استفاده از صلاح M16 که بسیار پیشرفته است توسط جونز.

امپراطوری غرب همواره از دو جهت خود را در معرض خطر می دیده است، نخست از جانب بلوک شرق و کشورهای کمونیستی و دوم از جانب اسلام. پس از فروپاشی بلوک شرق و کشورهای کمونیستی و شکست انقلاب روسیه، غرب تقریباً خیالش از جانب کمونیسم راحت شد، هر چند که کشورهایی چون چین به ظاهر از خط و مشی های کمونیستی پیروی، می کنند، اما در واقعیت آرمان جامعه ای کمونیستی سرایی بیش نیست. اما غرب بعد از اینکه از جانب کمونیسم خیالش راحت شد، رقیبی دیگر را در مقابل خود می دید و آن همانا جهان اسلام بود. رشد دین اسلام در سرتاسر جهان و افزایش پیروان اسلام خصوصاً در اروپا باعث شد که گفتمان اسلامی به عنوان رقیبی جدی برای غرب باشد. غرب از هر ابزاری برای ضربه زدن به جهان اسلام استفاده کرد و پروژه عظیم رسانه ای را علیه اسلام طراحی کرد که بازی های رایانه ای نیز، در این پروژه نقش به سزایی داشتند.

بازی ضربه پنهان که در زمان عرضه با استقبال خیل عظیمی از مخاطبان مواجه شد، یکی از پروژه های اسلام هراسی رسانه ای غرب بود. سبک این بازی به صورت مخفی کاری است، که تا آن زمان در دنیای بازی های رایانه ای به عنوان سبکی نو شناخته می شد. جلوه های بصری، طراحی و صحنه پردازی با توجه به نسل ششمی بودن بازی، در حد قابل قبولی قرار

دارد، اما درون مایه و داستان این بازی اینبار علاوه بر کشورهای بلوک شرق، جهان اسلام و یک کشور اسلامی را هدف خود قرار داده است. شرکت سازنده این بازی، «کد مسترز» است که دفتر مرکزی آن در لندن، در کشور انگلیس هست و در سال ۲۰۱۰، یک شرکت هندی ۵۰ درصد سهام این شرکت بازی سازی را خریداری کرد. اما تاریخ عرضه این بازی به سال ۲۰۰۳ بر می گردد، یعنی زمانی که این شرکت کاملاً در انحصار انگلستان بوده است و نکته جالب این بازی در همین جا است که بعد از فروش ۵۰ درصد سهام این شرکت بازی سازی به کشور هند، خط و مشی های بازی سازی این شرکت تغییر کرد و بازی های سری «FI» که در سبک مسابقه ای می باشند، به تولید اصلی این شرکت تبدیل شد.

کشور انگلستان همواره به عنوان یکی از قطب های اصلی پروژه اسلام هراسی غرب شناخته شده است، از کتاب کفر آمیز «آیه های شیطانی» نوشته «سلمان رشتی» گرفته تا همین بازی ضربه پنهان که بررسی شد. در این بازی کشور لیبی به عنوان یک کشور اسلامی مورد هدف قرار گرفته است و با استفاده از نمادهایی چون نام پیامبر اسلام (ص) و کلمه مقدس «الله» بر روی دیواره های شهر و همچنین پخش صدای اذان و آیه های قرآنی به صورت مرموزانه در بازی، سعی در تخریب گفتمان اسلامی و نمایش تصویری خشن از دین اسلام به وسیله یک بازی رایانه ای پر طرفدار دارد.

بازی شیطان هم می گرید

جدول (۴-۲۲): روایت داستان بازی «شیطان هم می گرید»

روایت بازی	داستان بازی به ۹۰۰۰ سال قبل یکی از قوی ترین و زیرک ترین موجودات اهریمنی به نام «ماندس» قیام کرد تا نسل بشریت را تحت کنترل خود در بیاورد. ماندس به همراه برادر خود «اسپاندا» سعی در انجام این کار شوم داشت. اما اسپاندا در میانه راه عاشق فرشته ای به نام «ایوا» شد و راه خود را از برادر شرور خود ماندس جدا کرد. از آمیزش ایوا و اسپاردا که جن و فرشته بودند، نسلی به وجود آمد که به آنها «فلیم» می گفتند. ماندس که از خیانت اسپاردا خشمگین شده بود او را برای همیشه تبعید کرد و ایوا را هم به قتل رساند، اما موفق به کشتن دو فرزند آنها به نام های «ویرجیل» و «دانت» نشد. پس دو برادر که نیمه اهریمن بودند، با یکدیگر متحد شده تا ماندس را شکست دهند. در این حین شهر لیمبو در عصر حاضر و بعد از گذشت سالهای بسیار در دست فردی سرمایه دار به نام ماندس بود، او به وسیله ی کارخانه ای که درد که به شبکه های رسانه ای بانک ها و ... را در کنترل خود داشت. حال دو برادر باید علیه او قیام کنند.
نوع روایت	چند خطی
اصلی	مبارزه با ماندس و نابود کردن او

اهداف	فرعی	آگاه کردن افراد جامعه از نقشه های شوم ماندس که قصد سلطه بر دنیا را دارد.
ژانر بازی	اکشن، ترسناک (سوم شخص)	
درجه سنی بازی	۱۷ سال به بالا	
مأموریت	افشای دولت دروغین پشت پرده و آگاه کردن مردم شهر از اهداف سرمایه داران و جلوگیری از حکومت شیطانی ماندس.	
تجزیه و تحلیل همنشینی و جانشینی	همنشینی	
	جانشینی	به شکل ویژه سازندگان این بازی، تم بازی را از کتاب کفرآمیز «کمدی الهی» گرفته اند. در این بازی به بهشت، برزخ و دوزخ جنبه ای مادی داده شده است و همچنین پیامبری که از نسل اجنه است. خرافه کردن مفاهیم دینی و آرمانی در ذهن مخاطبان و سطحی نشان دادن آنها. تعبیر اشتباه از مسئله «آزادی» که به شکل بی ربطی با مفاهیم دینی گره زده می شود. مسئله «معراج» مسئله دیگری است که با تحریف در این بازی گنجانده شده است. در کتاب دانتته آنگری از طریق علم می توان به معراج رسید اما در نزد پیامبر اسلام (ص) معراج از طریق ایمان و عمل صالح بدست می آید و در بازی از طریق هرچه کسب قدرت بیشتر و شیطانی تر شدن به معراج نزدیک می شویم.
	تجزیه و تحلیل همنشینی و جانشینی	تشبیه کارخانه ماندس به طبقات دوزخ کتاب «کمدی الهی» دانتته آنگری. وجود پیامبری از نوع جن با نام «فینیاس» که بسیار نزدیک به داستان اساطیری یونان است، زمانه که دانتته از رسیدن به برج رسانه ای ناامید شده است به، دانتته برای رسیدن به مقصدش یعنی برج رسانه ای کمک می کند. استفاده از قدرتهای ماورائی توسط دانتته و ویرجیل. معرفت نفس که در طول بازی دانتته به شکل های گوناگون و رازمندی با آن مواجه می شود و بلاخره توسط «فینیاس» حقیقت واقعی بر او آشکار می شود. ودانتته در می یابد که در درون او شیطان نفس می کشد و تمام قدرت او از شیطان است و چیزی از مادر خود که یک فرشته بود به ارث نبرده است. و وجود گل رز آبی در طول بازی که نشانه راز است و دانتته در طول بازی با آن سر و کار دارد. تشبیه بازی و حرکت به بالای ساختمان با طبقات دوزخ در کتاب کمدی الهی نامه دانتته و مادی نشان دادن دوزخ، برزخ و بهشت برای مخاطبان. کشف یخ جاودانگی توسط دانتته که به او قدرت نامیرائی را می دهد و جاودانگی او را تضمین می کند.

جدول (۴-۲۳): خصوصیات شخصیت های بازی «شیطان هم می گرید»

دانتته (بازیکن)	نام او از دانتته آنگری نویسنده کتاب کمدی الهی نامه گرفته شده است. او یک نیمه اهریمن (نقلیم) است و از آمیزش ایوا و اسپاردا به وجود آمده و برادر ویرجیل است و دشمن ماندس.
ویرجیل	رقیب دانتته برای رسیدن به جاودانگی اما متحد با او برای غلبه بر ماندس، او نیز نیمه اهریمن (نقلیم) است و حاصل آمیزش ایوا و اسپاردا است.

دشمن، اصلی بازی، یک اهریمن و صاحب شرکت بزرگ که تسلط یر دنیا از طریق ابزار های نظارتی هدف اوست.	ماندس
یک اهریمن که برادر ماندس که توسط ماندس تبعید می شود. او همسر ایوا و پدر ویرجیل و دانته است.	اسپاردا
یک فرشته که مادر ویرجیل و دانته است و همسر اسپاردا و همچنین توسط ماندس به قتل می رسد.	ایوا
یک پیامبر که البته جن است و در مسیر دانته را یاری می کند و در شناخت خویشتن (معرفت نفس) دانته نقش مهمی دارد.	فینیاس

جدول (۴-۲۴): فضای بازی «شیطان هم می‌گردد»

زمان	شب و روز (بیشتر شب)
مکان	شهری به نام «لیمبو» در کتاب کمدی الهی طبقه ی اول جهنم لیمبو نام دارد ، این طبقه از جهنم ساخته دانته نیست و در فقه و اصول کاتولیک، جایی که ارواح کودکان مرده و تعمید نشده است.
موسیقی و صداگذاری	موسیقی و صداگذاری بازی متناسب با تم ترسناک بازی بوده و در زمان های بازی موسیقی های نفس گیر نقش بسیار مهمی را ایفا می کنند.
میزانسن و صحنه پردازی	گرافیک این بازی در سطح قابل قبولی قرار دارد و شهر لیمبو را به خوبی و با دقت خاصی که به صورت طبقاتی است همانند آنچه در کتاب دانته آلیگری در مورد دوزخ آمده است، طراحی شده است. تم آخرالزمانی در این بازی به خوبی پیاده شده است.
اشیاء	استفاده ترکیبی از سلاح های سرد و گرم چون شمشیر و تفنگ، وجود مجسمه ای که دانته برای رسیدن به معرفت نفس باید خود را از آن رها کند و در رویاهای او قرار دارد و همچنین وجود گل رز آبی که مفهوم راز را در خود دارد.

یکی از آرمان ها و اهداف غرب نمایش مفاهیم و آرمان های دینی به شکل خرافه در ذهن مخاطب است. پس لازم است که غرب به این مفاهیم آرمانی به شکل ویژه ای بپردازد و اینبار ذهن مخاطبان بازی های رایانه ای را هدف قرار دهد. می توان گفت که دو جنبش اومانیستی و نهیلیستی پایه گذار تثبیت این مفاهیم بوده است. این دو جنبش به طور ویژه با آرمان های دینی و خصوصاً عقاید و ارزش های اسلامی ناسازگارند. ضمن اینکه فرهنگ غرب به شدت تحت تأثیر این دو جنبش قرار گرفته است. بازی رایانه ای شیطان هم می‌گردد، اینبار به شکل ویژه ای به بحث مفاهیم دینی و معرفت شناسی پرداخته است که البته با بررسی های سطحی و نگاهی غیر فعالانه نمی توان به آن پی برد. برای تحلیل این بازی نگاهی ژرف اندیشانه ای لازم است. می دانیم که بسیاری از فیلم های سینمایی و حتی بازی های رایانه ای جنبه ای اقتباسی دارند. بازی شیطان هم می‌گردد، به طور خاص از کتاب «کمدی الهی» نوشته دانته آلیگری تأثیر پذیرفته است. شاید به همین دلیل است که شخصیت اصلی این

بازی هم نامش دانتته است. بازی در سبک پر طرفداری اکشن و ماجراجویی است و جلوه های بصری چشم نوازی دارد و از نظر صدا گذاری و گیم پلی نیز مورد قبول منتقدان بوده است. اما داستان بازی نقش مهمی در پیشبرد بازی دارد. محتوای بازی همان است که از آرمان های غرب سراغ داریم. ساختار اصلی بازی، مذهبی و بر پایه ارزش های دینی است. در این بازی کاربر می تواند وارد جهنم شود و در آنجا مأموریت های خود را انجام دهد، نکته کلیدی بازی درست همین جا است. سازندگان بازی به مثابه کتاب کمدی الهی، جهنم را مکانی مادی نشان داده اند، تا این مادی بودن مکان های آرمانی ادیان مقدس را در ناخودآگاه مخاطب به شکل خرافه تثبیت کنند.

دانتته آلیگری، در کتاب سه جلدی «کمدی الهی» که شامل بهشت، برزخ و دوزخ می شود، در بخش دوزخ اینگونه می نویسد:

«ای شاعر، به نام همان خدائی که تو اش نشناختی، از تو تقاضا دارم که برای نجات من از این رنج و از رنجی بدتر از آن، مرا بدانجا که هم اکنون وصفش را کردی راهنمایی، چنانکه دروازه پترس مقدس ببینم و آنهایی را که چنین اسیر رنجشان خواندی، بنگرم».

در کتاب کمدی الهی نامه، دوزخ با طبقات مختلف نمایش داده شده است، در این بازی نیز شباهت زیادی بین ساختمان ۹ طبقه ای که ماندس دشمن اصلی بازی در بالای آن قرار داد و دوزخ دانتته وجود دارد. در این بازی شخصیت اصلی بازی برای رسیدن به ماندس و شکست او، باید همان مسیری را طی کند که دانتته در کتاب الهی نامه در برزخ طی می کند.

مادی نمایش دادن دوزخ در بازی و کتاب کمدی الهی نام، به شکلی آشکار باعث تحریف مفاهیم دینی می شود. محققین حکمای اسلامی معتقدند که نظام هستی نظام ضروری است و استثناپذیر هم نیست و در عین حال انسان در افعال و آثار خود مختار و آزاد است و حد اعلاى آزادى برای انسان، موجود است و این اختیار و آزادى با ضرورت نظام هستی منافات ندارد. در تفکر فلسفی غرب نیز این وجه آزادى در اندیشه بسیاری از مکاتب و فیلسوفان پذیرفته شده است و غالب آنها معتقد به آزادى فلسفی انسان بوده، او را موجودى مختار می دانند.

آنچه در باب اندیشه فیلسوفان غربی خودنمایی می کند، رویکرد افراطی فیلسوفان اگزیستانسیالیست به مقوله آزادى و اختیار انسان است تا آنجا که برخی از فلاسفه اگزیستانسیالیسم از شاخه الحادى آن، وجود خداوند متعال را محدودکننده آزادى انسان

انگاشته، برای تضمین وجود این خصلت اساسی در وجود آدمی، به خیال باطل خود، وجود خداوند متعال را از قلمرو جهان‌بینی خود خارج نموده‌اند.

در پایان باید گفت که بازی توسط شرکت ژاپنی کپکام توسعه داده شده است، پس به طور منطقی نمی‌توان منافاتی با اسلام هراسی داشته باشد. نکته این بازی در این است که یکی از سیاست‌های غرب این است که با به کارگیری سازندگان و طراحان بازی از اقسا نقاط جهان به طور غیر مستقیم فرهنگ غرب را رواج دهد.

بازی فرقه قاتلین

جدول (۴-۲۵): روایت داستانی بازی «فرقه قاتلین»

<p>داستان بازی در سال ۲۰۱۲ میلادی در فضای زندان مانند یک آزمایشگاه مدرن به نام «آبسترگو» شروع می‌شود. فردی به نام «دزموند مایلز» که از نوادگان اساسین است به آن آزمایشگاه آورده شده تا به وسیله دستگاهی به نام «آناموس» و با استفاده از فرمول‌های <i>DNA</i> به گذشته اجدادی اش برگردد. در واقع بازی از این مرحله آغاز می‌شود و بازیکن در اتنای بازی متوجه وجود «دزموند مایلز» می‌شود. هدف از برگرداندن «مایلز» به زمان جنگ‌های صلیبی، جست و جو برای جام مقدس یا سیب بهشتی است که قدرتی ویژه دارد.</p> <p>فضای آغازینی که بازیکن با آن مواجه می‌شود، فضای جنگ‌های صلیبی است. در این بازی فردی با محاسن سفید و چهره‌ای خشن به نام «المعلم» قصد دارد به وسیله ۹ ترور، به جنگ‌های صلیبی پایان دهد. مأمور این ترورها فردی به نام الطایر است که قدرت‌های شگرفی دارد. الطایر همان دزموند مایلز است که به زمان گذشته برگشته است. وی در هر مرحله یک نفر را ترور می‌کند و پس از هر مرحله در فضایی برزخی وارد می‌شود. در آن فضای برزخی، با فردی موهوم به مکالمه می‌نشیند و نسبت به اقدامات خود، شک می‌کند. سپس به دیدار حسن صباح می‌رود و به وسیله نطقی آتشین، دوباره نسبت به ادامه کار مجاب می‌شود.</p>	روایت بازی	
چند خطی	نوع روایت	
پیدا کردن جام مقدس و سیب بهشتی	اصلی	اهداف
پایان دادن به جنگ‌های صلیبی از طریق ترور ۹ نفر	فرعی	
اکشن ماجراجویی (سوم شخص)		
۱۸ سال به بالا		
پایان دادن به جنگ‌های صلیبی از طریق بازگشت از سال ۲۰۱۲ به زمان جنگ‌های صلیبی		
جان‌شینی	همنشینی	

<p>اول آن که شروع بازی برای بدست آوردن میوه بهشتی می باشد. در ادامه نیز آنچه که برای الطایر دردسر ایجاد می کند، همان میوه است. میوه بهشتی، همان میوه ممنوعه می باشد که در عقاید غربی به علم خداوندی تعبیر می شود. در نتیجه این امر به ذهن مخاطب القا می شود که انسان توان بدست آوردن علم خداوندی را دارد.</p> <p>مرحله آخر نبرد الطایر با استاد خویش است. المعلم فردی خائن تصویر شده است که با سوءاستفاده از مقام خویش، در پی قدرت یابی بیش از پیش بوده است، اما نکته جالب توجه شباهت ظاهری المعلم با حضرت امام خمینی (ره) است.</p> <p>در شماره های بعدی این بازی، دم خروس بیش از این نمایان می شود و آموزه های فراماسونری لعل به لعل توسط الطایر «نلقین» می شود. گر چه در جایی به مراسم آیینی فراماسونری حمله می کند و فردی از اعضای اصلی را به قتل می رساند، اما در مواقعی عین جملات مشاهیر فراماسونری را بیان می کند.</p> <p>بعد از ۱۱ سپتامبر نیز در فیلم ها، سریال ها و بازی های گوناگون سعی کرده اند اساس تروریسم اسلامی را به نحله حشاشین نسبت دهند.</p> <p>ساده بحثی که ضد مسلمین مطرح می کنند آن است که در گذشته مسلمانان را به وسیله حشیش دچار توهم می کردند، سپس تعدادی دختران زیبا در کنار آنها قرار می دادند و می گفتند اینها حوری های بهشتی هستند. پس از اینکه اثر حشیش از بین می رفت و این توهمات کاهش می یافت، می گفتند برای آنکه به این بهشت عدن</p>	<p>کلمه اساسین (Assassin) که نام بازی از آن گرفته شده است از واژه «حشاشین» که از «حشیش» گرفته شده است و در غرب به طور جدی به عنوان یک ایدئولوژی ضد اسلامی شناخته می شود. حکاکای اسامی مقدس مانند نام امام علی (ع) بر روی دیوارهای مربوط به مکان حشاشین. رابطه دادن تروریسم ها با دین اسلام از طریق ارتباط برقرار کردن فرقه اسماعیله و حسن صباح با گروه حشاشین و دست یابی به «سیب عدن» که یکی از اهداف اصلی بازی است و بر خلاف آمیزه های اسلامی است، زیرا در آمیزه های اسلامی خداوند به انسان دستور داده تا به سیب ممنوعه دست نزند اما شیطان او را وسوسه کرده است، در این بازی دستیابی به سیب ممنوعه برای کسب قدرت هدف مهمی است. استفاده از معماری ها و مکان های مهم جهان اسلام مانند مسجد الاقصی و شهر عکا که پیشینه تاریخی دارند و مورد تحریف قرار دادن آنها در بازی. یکی دیگر از تم های این بازی و سری های دیگر سفر در زمان است. در غرب یکی از اعتقاداتی که وجود دارد این است که انسان ها می توانند در زمان سفر کنند، در حالی که در حقیقت چنین امری ممکن نمی باشد. نحوه باز جویی و اعتراف گرفتن از دشمنان در بازی بسیار خشن بوده است و شخصیت اصلی بازی به عنوان شخصی خشن به مخاطب معرفی می شود.</p>	<p>تحلیل همنشینی و جانشینی</p>
---	---	---

<p>برسید باید دست به عملیات تروریستی بزنید.</p> <p>به همین شکل الان نیز به مسلمانان وعده بهشت می دهند و اعلام می کنند راه دستیابی به بهشت آن است که دست به عملیات تروریستی بزنید، بنابراین این جریان از آنجا مشکوک می شود که قید ایدئولوژی به این مطلب گذاشتند.</p> <p>بنابراین به وسیله این بازی، اولاً به اسلام حمله می کنند، دوماً منشأ این حرکت را ایران در نظر می گیرند با توجه به قلعه «الموت» در قزوین. ثالثاً تاریخ را خلط می کنند؛ انگاره هایی را از صلاح الدین ایوبی اقتباس می کنند، انگاره هایی را از فلسطین و شام در نظر می گیرند و سپس همگی را با یکدیگر جمع می کنند.</p>		
--	--	--

جدول (۴-۲۶): خصوصیات شخصیت های بازی «فرقه قاتلین»

<p>شخصیت اصلی در دنیای مدرن کخه هدایت آن را بر عهده دارد. او از نسل چهارم حشاشین مهم یعنی الطایر این لا احد است. پیش تر او یک مهماندار ساده بوده است که به صورت مخفی توسطتوسط شوالیه های معبد رشد نموده و از خانواده حشاشین است.</p>	<p>دزmond مایلز (بازیکن)</p>
<p>یکی از اعضای حشاشین های مدرن، شخصیت بد بین، نکته سنج، اما مهربان</p>	<p>شان هاستینگ</p>
<p>یکی از اعضای حشاشین مدرن و پشتیبان فنی گروه در کنار شان هاستینگ</p>	<p>ربکا کرین</p>
<p>شخصیت اصلی در زمان جنگ های صلیبی، به معنی پرنده و نیای دزmond مایلز است.</p>	<p>الطائر این لا احد</p>
<p>دشمن، یکی از حشاشین در دوران جنگهای صلیبی</p>	<p>عباس صوفیان</p>
<p>نام اصلی وی کلای کزماک است و پیش از دزmond او بوده است که به عنوان نمونه مورد استفاده قرار می گرفته است و در طول بازی سر نخ هایی به دزmond می دهد.</p>	<p>نمونه ۱۶</p>

جدول (۴-۲۷): فضای بازی «فرقه قاتلین»

<p>روز و شب (دوران مدرن و جنگ های صلیبی)</p>	<p>زمان</p>
<p>سوریه، بیت المقدس، شهر عکا</p>	<p>مکان</p>

صدا گذاری و موسیقی بازی با ساختار مدرن و باستانی بازی کاملاً تطابق دارد، صدا گذاری شخصیت های بازی توسط برخی بازیگران مشهور سینما صورت گرفته است. در دقایقی از بازی در عصر جنگهای صلیبی ندهای اسلامی نیز به گوش می رسد.	موسیقی و صدا گذاری
صحنه پردازی بازی به دو شکل صورت می گیرد: عصر معاصر یا مدرن که در بازی بیشتر با یک آزمایشگاه طرف هستیم که تحقیقات گروه حشاشین در آنجا انجام می گیرد. در دوران جنگ های صلیبی طراحی صحنه ها مخاطب را کاملاً به معماری های اسلامی نزدیک می کند. رنگ پردازی و طراحی جلوه های بصری بازی با توجه به سال عرضه آن در سطح بالا است.	میزانسن و رنگ پردازی
وجود صلاح های گوناگون در دوران باستان از جمله ۲ خنجر مخفی در آستین الطایر که نمادی از سلاح تروریستی است، همچنین وجود آزمایشگاهی در عصر وسایل سفر به زمان در آن وجود دارد.	اشیاء

مهمترین مشخصه سری بازی های فرقه قاتلین اسلام ستیزی یا اسلام هراسی است. ویژگی بعدی این سری تحریف گسترده تاریخ است. به طوری در این سری حتی به انقلاب فرانسه هم رحم نشده، انقلابی که خودشان با کودتا راه انداختند. بدین صورت که شاخص ها و کلیدهای مختلفی از ایران، اعراب و دنیای اسلام را در کنار مسیحیت و جنگ های صلیبی گذاشته اند، یک سری شخصی های واقعی را با اطلاعات واقعی وارد بازی کرده اند و مخلوطی پیچیده از تحریف های جدی و بازی را در قالب بازی به خورد مخاطب داده اند. در این بازی به شدت با «انبوه سازی» و «تحریف تاریخی» مواجه ایم. به این معنا که حجم انبوهی از اطلاعات مختلف را به صورت درهم و بر هم و یکجا وارد بازی کرده اند. این دو ویژگی اساس «جنگ های روانی» است که طراحان عملیات های روانی پیاده کرده اند و این روش تا آخرین سری این بازی نیز ادامه داشته است.

بازی فرقه قاتلین، یکی از پر آوازه ترین بازی های شرکت یوبی سافت است که معمولاً هر دو سال یکبار نسخه ای اصلی یا فرعی از آن ارائه می شود. این بازی نیز به مانند بازی دیگر شرکت، یعنی شاهزاده بازی که در این فصل مورد بررسی قرار گرفت، زمینه ای دینی و مذهبی دارد. داستان بازی همچنین به کشور ما ایران نیز مرتبط است. این بازی با استفاده از بهترین تکنولوژی های بازی سازی به خلق فضاهایی جذاب از دوران جنگ های صلیبی می پردازد. اما شاید کلیدی ترین مفهوم در این بازی مفهوم «تروریسم اسلامی» باشد. بعد از حادثه ۱۱ سپتامبر، بسیاری از محتوا های رسانه ای تولید شده در غرب به سمت، موضوع اسلام هراسی رفت. در این بازی کاربر باید در نقش یک قاتل ظاهر شده و افراد مورد هدف که مربوط به فرقه ای به ظاهر اسلامی هستند، را به قتل برساند. نام بازی از واژه «حشاشین»

گرفته شده است که آنها را به طور واضح با فرقه اسماعیلیه که در منطقه الموت، قزوین بودند، مرتبط می‌کند.

یکی دیگر از تم‌های بازی که به شدت خودنمایی می‌کند، وجود مکانها و معماری‌های اسلامی است که نام امام علی (ع) بر روی این معماری‌ها حکاکی شده است و سازندگان بازی قصد دارند به شکل حرفه‌ای تروریسم اسلامی را با اسلام شیعی مرتبط کنند. شهر «عکا» نیز در این بازی بسیار نقش دارد. حوادث بازی در این شهر رخ می‌دهد و جالب اینجاست که این شهر مکانی بوده که در آن قوم بنی اسرائیل زندگی می‌کرده است و در واقع مکان گردهمایی آنها در قرن نوزدهم و بیستم بوده است، اما در این بازی، شهر عکا محل تجمع گروه حشاشین است.

در نهایت باید گفت که شرکت یوبی سافت که در این کتاب بارها بدان اشاره شده است با استفاده از بهترین متخصصین و بالاترین امکانات نقش اساسی در پروژه اسلام هراسی غرب داشته است. سری بازی‌های فرقه قاتلین در چند نسخه متفاوت بازم به مسأله اسلام ستیزی پرداخته‌اند. شرکت یوبی سافت با تحریف تاریخ اسلام، دین اسلام را در نگاه مخاطبان جهانی بیشماری که دارد، بد جلوه داده است و چه بسا مشکلاتی که امروزه جهان اسلام و بدبینی‌هایی که نسبت به مسلمانان وجود دارد، برخاسته از تولیدات شرکت یوبی سافت باشد.

بازی سرقت بزرگ اتومبیل (سن آندریاس)

جدول (۴-۲۸): روایت داستانی بازی «سرقت بزرگ اتومبیل»

<p>روایت این بازی ما را به دهه ۹۰ آمریکا می‌برد یکی از دهه‌های پر اتفاق تاریخ آمریکا. کارل جانسون بعد از پنج سال به شهر خود باز می‌گردد. او یک سیاه پوست است که بعد از شنیدن خبر قتل مادرش تصمیم گرفته است به زادگاه خود برگردد تا قاتل مادر خود را پیدا کند و دوباره دوستان خود را در گروهی به نام «گروو استریت» جمع کند. داستان بازی حول محور خانواده‌ی سیاه پوست جانسون می‌گردد که در طول بازی با گروه‌های مختلف تبهکاری باید به مقابله بپردازند و منطقه‌های مختلف در شهر‌های مختلف را در اختیار بگیرند. تم اصلی روایت بازی فرهنگی است. داستان بازی در لحظه‌های بسیاری بر «فرهنگ هیپی گری» هم اشاره می‌کند و برای مخاطبان ارزش‌های هیپی‌ها را به نمایش می‌گذارد.</p>	<p>روایت بازی</p>	
<p>غیر خطی</p>		<p>نوع روایت</p>
<p>پیدا کردن قاتل مادر خانواده جانسون</p>	<p>اصلی</p>	<p>اهداف</p>
<p>پس‌گیری منطقه گروپ استریت و انجام مأموریت‌های فرعی بسیار</p>	<p>فرعی</p>	

اکشن جهان باز (سوم شخص)		ژانر بازی
۱۸ سال به بالا		درجه سنی بازی
متحد کردن اعضای باند گروه استریت برای تحت سلطه درآوردن مناطق و یافتن دشمنان خانواده جانسون و نابودی آنها		مأموریت
جانشینی	همنشینی	تحلیل همنشینی و جانشینی
<p>بازی در دهه ۹۰ میلادی روایت می شود. دهه ای که همچنان تأثیر جنبش «هیپی گری» آمریکا در آن دیده می شود. ایجاد صنعت فرهنگی و تولید شخصیت هایی که در این بازی نمودی از «جنبش های هیپی گری» هستند. نیز در خور توجه است. به طور کاملاً حرفه ای در این بازی سبک زندگی غربی برای مخاطبان به نمایش گذاشته می شود و سازندگان بازی سعی در نمایش دادن برتری فرهنگ غرب دارند. در این بازی آنچه را که سازندگان سعی درارند به مخاطبان القاء کنند این است که غرب نمای کاملی از مفهوم «آزادی» است و اگر در جایی «آزادی» واقعی باشد، آن جا غرب است. ترویج گفتمان غرب از طریق یک بازی انصافاً حرفه ای و جذاب هدف اصلی سازندگان است. در سرتاسر بازی عناصر فرهنگ و سبک زندگی غربی در ناخودآگاه مخاطبان اثر می گذارد و شخصیت هایی که در بازی هستند، بر مخاطبان این بازی بسیار تأثیر گذارند.</p>	<p>تمامی عناصر فرهنگی غرب در این بازی یافت می شود. از حضور شخصیت اصلی در کازینو های شبانه مانند <i>Juniper Hollow</i> و <i>The Beach</i> که مفهوم نامناسبی در خود دارند و بر روابط نامتعارف جنسی تأکید می کنند. وجود موسیقی های غربی که در هنگام رانندگی پخش می شود، همگی نشان از عناصر فرهنگ غرب است. رقص غربی در این بازی در یکی از مراحل بازی که در کنار دریا یا در کلوپ شبانه در مرحله دیگر بازی صورت می گیرد. برقراری رابطه نامتعارف جنسی شخصیت اصلی بازی با کاراکترهای متفاوت از جمله دوست دخترش، دنیس رابینسون. ترویج برهنگی در این بازی از عناصر بسیار مهم آن است به گونه ای که برهنگی به صورت یک عنصر اساسی و البته عادی در بازی برای مخاطب به نمایش در می آید. حضور مکانهایی برای انجام کارهای غیرقانونی از جمله دزدی و قاچاق و ترویج شدید خشونت در بازی از ساختارهای مهم دیگر بازی هستند. شخصیت پردازی بازی نیز بسیار حرفه ای است، هر چند تمامی شخصیت ها در بازی خاکستری (نه خوب و نه بد) هستند اما جذابیت آنها و گیم پلی جذاب بازی مانع از فهمیدن این موضوع می شود به طوری که در این بازی شما نمی توانید یک شخصیت مثبت پیدا کنید. یکی دیگر از عناصر مهم بازی تقدس بدن و آموزش مد است، در یکی از مراحل ابتدایی بازی شخصیت اصلی توسط دوست دختر و</p>	

	<p>اطرافیان خود به خاطر داشتن بدنی لاغر و ضعیف طرد می شود و او برای اینکه مورد تأیید باشد مجبور می شود به باشگاه بدنسازی برود و بدن خود را آن طور که دیگران می خواهند فرم دهد و به نوعی ترویج تقدس بدن در بازی به مخاطب القاء می شود. در هر شهر چندین فروشگاه لباس وجود دارد که کاراکتر اصلی می تواند به آنها رجوع کند و لباس هایی که طراحی آنها زاده صنعت مد و فرهنگ غرب است استفاده کند و تیپ های متفاوتی را در بازی بزند که برخی از این تیپ ها شبیه به تیپ های « هیپی ها » هست.</p>	
--	--	--

جدول (۴-۲۹): خصوصیات شخصیت های بازی «سرقت بزرگ اتومبیل»

<p>شخصیت اصلی بازی، یک جوان سیاه پوست که بعد از سالها به شهر لس سانتوس بر می گردد تا به کمک خانواده خود قاتل مادر خودش را پیدا کند و باند خود را که قدرتش را از دست داده، سر و سامان دهد.</p>	<p>کارل جانسون (CJ) (بازیکن)</p>
<p>دوست دختر کارل جانسون شخصیت اصلی بازی که در یکی از مراحل توسط کارل نجات پیدا می کند و زمینه روابط بعدی آنها می شود.</p>	<p>دنیس رایبسون</p>
<p>برادر کارل و کندل که شخصیت عصبی دارد و با کارل و کندال دائم بحث می کند، او دائماً کارل را به خاطر رفتن و تنها گذاشتن خانواده سرزنش می کند.</p>	<p>سوویت</p>
<p>او بر سر دوست پسر خود سزار با برادرش سوویت همیشه بحث می کند و از کارل برادر دیگرش حمایت می کند</p>	<p>کندل</p>
<p>شخصیتی که همیشه مست هست و در حال مواد مصرف کردن، رابطه وی با کارل و خانواده جانسون خوب است، اما بعدها با جلو رفتن داستان بازی حقایق زیادی در مورد رایدر فاش می شود.</p>	<p>رایدر</p>
<p>در ابتدا او به عنوان حامی جان ظاهر می شود، اما با جلو رفتن داستان بازی، خیانت او به خانواده جانسون مشخص می شود چون که او قاتل مادر خانواده جانسون است.</p>	<p>بیگ اسموک</p>
<p>دوست کارل که از زندان آزاد شده و در مرحله ای از بازی به کمک کارل می آید.</p>	<p>اوجی لوک</p>
<p>دوست پسر کندال خواهر کارل و سوویت، که رئیس یک گروه مکزیکی در شهر لوس سانتوس است، یک فرد مکزیکی که در زمینه مسابقات و اسپرت کردن ماشین حرفه ای تخصص دارد و ترتیب مسابقات زیر زمینی کارل را می دهد.</p>	<p>سزار</p>
<p><i>The Ballas</i> گروه خلافکاری که منطقه مرکزی شهر سن فیرو را در دست دارند و با گروه <i>Grove street boys</i> (گروهی که شخصیت اصلی بازی عضو آن است) در حال منازعه هستند و کار اصلی آنها قاچاق مواد مخدر و اسلحه است.</p>	<p>باند تبهکاری بالاس</p>

باندی که شخصیت اصلی بازی و دوستان و خانواده او عضوش هستند. و سعی در کنترل کردن محل زندگی خود دارند و با دزدی ماشین و قاچاق اسلحه معمولاً کار خود را پیش می برند.	باند گروو استریت
اعضای این باند دستمالی جلوی صورت خود می بندند و در ماموریت های خود اغلب از سلاح گرم استفاده می کنند و در خیابان ها حضوری همیشگی دارند. این باند با باند <i>Los Santos Vagos</i> روابط دوستانه دارند.	باند تبهکاری لوس سانتوس

جدول (۴-۳): فضای بازی «سرقت بزرگ اتومبیل»

زمان	مکان
روز و شب (بازیکن می تواند با استفاده از کدهای مخفی بازی، زمان سپری شدن روز و شب را تند یا آرام کند)	
	<p>شهر <i>Los Santos</i>: این شهر از روی شهر لس آنجلس امریکا ساخته شده و از این قسمت ها تشکیل می شود:</p> <p><i>The Beach</i>: اینجا یکی از نقاط جذاب شهر است و در آن پارکی ها و جشن های زیادی برگزار می شود و رفتار های نامتعارف جنسی در این مکان انجام می شود.</p> <p><i>Rodeo</i>: اینجا در واقع بالای شهر است و ثروتمندان در این منطقه زندگی می کنند. هتل <i>Rodeo</i> نیز در اینجا قرار دارد.</p> <p><i>Richman Club</i>: در اینجا زمین گلف و تنیس می باشد و منطقه ی ثروتمندان است.</p> <p><i>The Market</i>: در این منطقه شرکت های سازنده ی موسیقی رپ قرار دارند.</p> <p><i>Idlewood</i>: در این محل مغازه های معمولی مانند پیتزافروشی و آرایشگاه و باشگاه بدنسازی و... وجود دارد و محل رفت و آمد خلافکاران است.</p> <p>شهر <i>San Fierro</i>: این شهر از روی شهر سن فرانسیسکو امریکا ساخته شده و پر از قطار میباشد. این شهر از این قسمت ها تشکیل شده است:</p> <p><i>Juniper Hollow</i>: اینجا محلی برای خوشگذرانی و مراسم شادی است.</p> <p><i>Downtown</i>: این محل یک منطقه ی اقتصادی است.</p> <p><i>Easter Basin</i>: باند <i>Danang</i> در این منطقه فعالیت دارد و خلافکاری در آن بسیار زیاد است.</p> <p><i>Doherty</i>: این منطقه محل زندگی دزدان و خلافکاران و قاچاقچیان مواد مخدر است.</p> <p><i>Gaarci</i>: این محل در اختیار باند سان فیرو ریفا است و به روایتی توزیع مواد مخدر از اینجا آغاز می شود.</p> <p><i>Alens Hot Dogs</i>: در این محل شخصی به عنوان ساندویچ فروشی فعالیت می کند که در اصل تمام جرایم الکترونیکی به او نسبت داده می شود.</p> <p><i>San Fierro Medical Center</i>: اینجا بیمارستان بزرگ سری بازی های <i>GTA</i> می باشد.</p> <p>شهر <i>Las Ventur</i>: این شهر از روی شهر لاس وگاس امریکا ساخته شده و پر از کازینو می باشد. این شهر شامل این قسمت هاست:</p> <p><i>Black Field</i>: در اینجا می توانید اکثر مسابقات خیابانی راتاماشا یا در آن ها شرکت کنید.</p>

<p><i>Rockshore</i>: در این منطقه کارهای خلاف قانون زیادی انجام می‌گیرد. یک سالن عروسی نیز در اینجا وجود دارد.</p> <p><i>The Strip</i>: در این محل پلیس‌ها کوچکترین عمل خلاف راتحت تعقیب قرار می‌دهند. پس باید از خلاف کاری در این منطقه پرهیز کرد.</p>	
<p>صدا گذاری شخصیت‌های بازی توسط بازیگران سرشناس انجام شده است و فضای بازی پر از الفاظ رکیک است. همچنین یکی از جذابیت‌های این بازی از منظر کاربران وجود تنوع موسیقی است یعنی زمانی که شخصیت اصلی بازی سوار اتومبیلی می‌شود می‌تواند نوع موسیقی را از طریق رادیو بازی کنترل کند و اکثر موسیقی‌ها پخش شده از نوع موسیقی «هیپ – هاپ» هستند که زاده فرهنگ غرب است.</p>	<p>موسیقی و صدا گذاری</p>
<p>بازی سبکی جهان باز دارد که تنوع مکانی بسیاری را می‌طلبد که انصافاً سازندگان بازی با توجه به زمان انتشار بازی به خوبی از پس این کار برآمده‌اند، گرافیک بازی خیلی جلوتر از زمان عرضه بازی است، رنگ پردازی‌های عالی و جلوه‌های بصری خوب از ویژگی‌های بارز این بازی هستند. همچنین طراحی شهرها و مکان‌های مختلف بازی و همچنین طراحی اتومبیل‌ها و شخصیت‌های بازی به بهترین شکل انجام شده است.</p>	<p>میزانسن و رنگ پردازی</p>
<p>هر چه که فکرش را بکنیم در این بازی هست از انواع اسلحه‌های سرد و گرم گرفته تا ابزار آلات جنسی که در فیلم‌های «پورنوگرافی» مشاهده می‌شود. در این بازی کاربر می‌تواند با زدن کدهای مخفی به انواع سلاح‌ها دسترسی پیدا کند. وسایل حمل و نقل گوناگون از دوچرخه تا کشتی و هواپیما همه در بازی موجود هستند.</p>	<p>اشیاء</p>

شاید متفاوت‌ترین بازی که در این فصل مورد بررسی قرار گرفته است، بازی «سرقت بزرگ اتومبیل» باشد. این بازی حتی در درون خود یک اشاره ضمنی کوچک هم به اسلام ستیزی یا اسلام‌هراسی نکرده است، پس چگونه در این فصل به عنوان نمونه مورد بررسی قرار گرفته است؟ پاسخ این پرسش در مسأله نفوذ فرهنگی غرب از طریق سبک زندگی به سایر نقاط از مجرای رسانه‌ها نهفته است. غرب علاقه بسیاری به این موضوع دارد که صنعت فرهنگی خود را به سرتاسر جهان منتقل کند و سلطه فرهنگی خود را در عصر جهانی شدن بر دنیا برقرار سازد. و به همین دلیل است که مسائلی چون مصرف، سبک زندگی، مسائل جنسی، موسیقی غربی و ... را در غالب کالاهای فرهنگی چون بازی‌های رایانه‌ای به مخاطبان عرضه می‌کند. باید گفت که این بازی را باید بدعتی نو در صنعت بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های نسل ششم بدانیم. همه چیز در بازی به بهترین نحو کار شده است. این بازی اگر پرترفدارترین بازی تاریخ صنعت گیم نباشد بدون شک یکی از پنج بازی برتر تاریخ است. در این بازی برای اولین بار مخاطبان با یک بازی جهان باز و کاملاً آزاد طرف هستند که از حق نگذریم، لذت خاصی دارد. شرکت آمریکایی «راک استار» در خلق این بازی هیچ چیزی برای مخاطبان کم

نگذاشته است. جلوه های بصری عالی، صداگذاری های دقیق و کاملاً متناسب با هر شخصیت و هم چنین گیم پلی روان و لذت بخش که ساعت ها می تواند مخاطب را در خود غرق کند، بدون آنکه مخاطب چیزی از محتوای پنهان بازی بفهمد.

اما همان گونه که گفته شد، این بازی در هیچ مرحله ای، به مسأله ای به نام اسلام ستیزی نپرداخته است. اما نکته کلیدی بازی موضوع «سبک زندگی» است. در پایان این بازی از خودتان خواهید پرسید که کدام سبک زندگی بهتر است، سبک زندگی اسلامی یا سبک زندگی غربی؟ سبک زندگی شامل تمام مسائل مربوط به زندگی ما می شود از پیش پا افتاده ترین مسائل تا مهمترین آنها، پس در خصوص محتوای بازی بهتر است که چند نکته را بیان کنیم.

نخست مسأله تقدس بدن است که نظام سرمایه داری غربی از طریق صنعت فرهنگی و علل الخصوص رسانه ها آن را در سر تا سر جهان گسترش داده است.

ژان بودربار اندیشمند فرانسوی، در کتاب «جامعه مصرفی»، در قسمتی با عنوان «زیبا ترین شیء مصرفی: بدن» می نویسد:

«در مجموعه مصرف، شیئی وجود دارد که از همه زیبا تر، گران قیمت تر و درخشان تر است و این شیء بدن است. کشف مجدد آن پس از یک دوره هزار ساله پارساگرایی تحت لوای آزادی جسمی و جنسی، حضور همه گیر آن (به ویژه بدن زن) در تبلیغات، مد و فرهنگ توده، تب مسائل بهداشتی، غذایی و درمانی که در اطراف آن دور می زند، وسوسه جوانی، شیک بودن، مردانگی/ زنانگی، مراقبت ها، رژیم ها و فداکاری هایی که در رابطه به آن صورت می گیرد، اسطوره لذت که آن را احاطه کرده است، همگی امروزه شاهدی بر این هستند که بدن به موضوع رستگاری تبدیل شده است. بدن در این کارکرد اخلاقی و ایدئولوژیک به تمام معنا جانشین روح شده است.»

در این بازی بدن پرستی و مصرف به شکل کاملاً مشخصی نمایش داده می شود. شخصیت اصلی بازی به خاطر داشتن بدنی ضعیف از جانب دوستان طرد می شود و مجبور است که برای مورد تأیید بودن به باشگاه بدن سازی رفته و بدن خود را آنگونه که دیگران می خواهند، بسازد و همچنین وجود فروشگاه های بسیاری در سطح شهر که شخصیت اصلی می تواند به آنها مراجعه کند و انواع و اقسام لباس هایی که نمایش دهند فرهنگ غرب است را انتخاب کرده و بپوشد. اما در فرهنگ اسلامی قضیه کاملاً برعکس است. از لحاظ مصرف گرایی دین اسلام همواره بر قناعت تأکید کرده است و از حیث ورزش بر ورزش هایی تأکید کرده که موجب سلامتی و تزکیه روح شود. دقیقاً ورزش زورخانه ای نقطه مقابل باشگاه های بدنسازی

است که از غرب وارد فرهنگ ما شده است. در ورزش زورخانه ای نوعی عبادت، سلوک و نزدیکی به خدا وجود دارد که علاوه بر ورزش، نوعی خودشناسی است و ذکرهایی گفته می‌شود که ورزشکار را به خدا نزدیک تر می‌کند و موجب آرامش روح او می‌شود. اما در باشگاه های بدنسازی که مطمئناً محصول فرهنگ غرب است، با وجود آینه های فراوانی که در این باشگاه ها قرار دارد، نوعی خودستایی بدن وجود دارد و چیزی جز موسیقی های ریتمی «هیپ – هاپ» شنیده نمی‌شود. پس می‌توان نتیجه گرفت این تقدس بدن در فرهنگ غرب به خوبی در این بازی به عنوان یک ارزش برای تأیید شدن، در ناخودآگاه مخاطب تثبیت می‌شود.

مسئله دوم، مربوط به روابط جنسی است. در دین اسلام هرگونه رابطه جنسی خارج از عرف و قاعده ای مورد تأیید قرار نمی‌گیرد، زیرا برای افراد چه از لحاظ روحی و چه از لحاظ جسمی مضر است. اما در فرهنگ غرب اینگونه نیست، به بهانه آزادی داشتن انسان می‌تواند با هرکس خارج از قاعده رابطه جنسی برقرار کند. این همان چیزی است که در این بازی به راحتی می‌توان دید. وجود مکانهایی که شخصیت بازی به آنجا می‌رود و رابطه جنسی برقرار می‌کند و یا در خیابان هنگامی در حال رانندگی است می‌تواند به راحتی جنس مخالف را با استفاده از کدهای مخفی بازی سوار کرده و با آنها رابطه جنسی برقرار کند. همچنین در این بازی شخصیت اصلی در طول بازی با چندین شخصیت دوست می‌شود و با آنها رابطه جنسی برقرار می‌کند.

مسئله سوم در بازی خشونت بیش از حد بازی است. در این بازی خشونت به بالاترین نقطه خود می‌رسد. قانون شکنی یکی از پارامترهای اصلی این بازی است. در این بازی انسان تا جایگاه یک حیوان تنزل پیدا می‌کند و این تصویری است که غرب برای مخاطبان از انسان بر جای می‌گذارد، در حالی که در اسلام انسان جایگاه رفیعی دارد.

دکتر عبدالکریم سروش در کتاب «حکمت و معیشت» دو چهره از انسان را معرفی می‌کند: «آدمیان دو دسته اند: نخست، آدمی که رفیعترین و شریف ترین مخلوق خداوند است، کسی که خداوند او را از فرشتگان برتر قرار داده است و به دلیل آفریدنش، او را (احسن الخالقین) خوانده است و دوم انسان را واجد سخیفترین، زشت ترین و پلید ترین اوصاف می‌داند».

چهره ای که در نهایت از کاراکتر این بازی می‌بینیم، همان است که واجد زشت ترین اوصاف بشر است. خشونت، هنجار شکنی و بی قانونی در این بازی برای پیشبرد بازی امری لازم و ضروری است.

مساله چهارم به رواج موسیقی و رقص غربی می پردازد. در تمام بازی موسیقی غربی به عنوان موسیقی غالب شنیده می شود. موسیقی راک و هیپ - هاپ نمونه هایی از موسیقی غربی هستند که در طول بازی شنیده می شوند، کارکرد این موسیقی ها چیزی جز هیستریک کردن مخاطب و انزجار در او نیست. در حالی که موسیقی شرقی کارکردی دیگر دارد و مخاطب را به آرامش دعوت می کند. در هر شهری که در بازی طراحی شده است مکان هایی شبیه به «کازینو» وجود دارد که شخصیت بازی با رفتن به آن جا به رقص می پردازد، این رقص چیزی جز انحراف های رفتاری را برای مخاطب بازی به همراه ندارد، درحالی که رقص در فرهنگ شرقی و خصوصاً ایرانی نشانی از همبستگی است و کارکرد انسجام بخش دارد. نکته دیگر در این بازی پرداختن به فرهنگ «هیپی گری» است، البته به شکلی تحریف شده و دلیل آن هم این است که در دهه ۶۰ این فرهنگ به عنوان فرهنگی پرفوذ در امریکا بود و تا دهه های بعدی هم ادامه داشته و جریان این بازی نیز در دهه ۹۰ رخ می دهد که همچنان این دهه تحت تأثیر فرهنگ هیپی گری است.

در نهایت اینکه این بازی در تمام دنیا و خصوصاً در کشور ما بسیار پرتعداد است و انصافاً باید قبول کرد که ساختار جذاب و بسیار دقیقی دارد و دشوار است بتوان از لحاظ ساختار فنی از آن ایراد گرفت. اما به جرأت می توان این ادعا را مطرح کرد که اگر امروز در خیابان ها رفتار های نامتعارف می بینیم، یا در فضای مجازی نوجوانان و جوانانی را می بینیم که خود را نماینده هیپ-هاپ می دانند و فروپاشی نمادهای تمدن ایرانی اسلامی چون زورخانه و رواج باشگاه های بدنسازی را به شکلی عجیب و بسیار فزاینده می بینیم، شاید قسمت عظیمی از آن بر اثر انتشار این دست از بازی ها و نسخه های متعدد همین بازی سرقت بزرگ اتومبیل باشد.

فصل پنجم

سخن آخر؛ به سمت یک سیاست گذاری کارآمد

جهان بازی های رایانه ای پر از موجودات اهریمنی هستند که سایه آنها بر فضای اکثر این بازی ها سایه افکنده است، اما در پس سایه این موجودات اهریمنی، موجودات خطرناک تر و اهریمنی تر وجود دارند، اما این بار از جهان واقعی که قصدشان ایجاد دگرگونی و سلطه بر جهان است.

کتاب حاضر بازی های رایانه ای را به عنوان ابزاری جدید و البته خطرناک در دست امپراطوری غرب به منظور پیشبرد اهداف ضد اسلامی مورد بررسی قرار داده است. امپراطوری غرب و در رأس آن کشور آمریکا با استفاده از رسانه های گوناگونی، همیشه سعی داشته اند که به طرق مختلف چهره اسلام و مسلمانان را در نزد جهانیان مخدوش کرده و چهره ای خشن، زشت و البته دروغین برای اسلام و مسلمانان بسازند.

آنچه که در خصوص تحلیل این بازی ها بیش از همه جلب توجه می کند، دو مفهوم «مشروع سازی» و «قهرمان سازی» است. در بیشتر بازی های مورد تحلیل این دو ایدئولوژی به شکل دقیق مورد استفاده قرار گرفته اند. مشروع سازی، لشکری کشی های کشورهای غربی و خصوصاً آمریکا به کشورهای دیگر، خصوصاً کشورهای آسیایی را به منظور سیاست های استعمار گرانه شان توجیه می کند و مفهوم قهرمان سازی، غربیان را در مقام ناجی نسل بشریت و ایجاد کننده نظم نوین جهانی به مخاطبان معرفی می کند.

بازی های مورد بررسی با اشاره های مستقیم و غیر مستقیم خود به اسلام و مسلمانان سعی بر آن داشته که نوع نگاه مخاطبان جهانی خود را به این بازی ها تغییر دهند. تمامی شرکت های سازنده این بازی ها غربی هستند به جز شرکت ژاپنی کپکام که آن هم به طور غیر مستقیم با این کمپانی غربی در ارتباط بوده و در طول مدت حیات خود بازی های مشترکی را با این شرکت های غربی تولید کرده است.

نکته دیگر در تحلیل این بازی ها مربوط به سبک بازی ها می باشد. تمامی بازی های مورد تحلیل، در ژانر اکشن هستند. این ژانر مبتنی بر درگیرهای فراوان و خشونت بالایی است. موضوع اسلام در قالب بازی هایی قرار گرفته است که خشونت در آنها به حد بالایی می رسد، این نکته به این معنی است که اتاق های فکری کانون های استعماری با استفاده از این ترفند

به شکل غیر مستقیم به مخاطبین خود القاء می کنند که اسلام دینی خشن و ایدئولوژی خطرناک و تهدید آمیز است.

یکی از نتایج مهمی که می توان از تحلیل این بازی ها بدان دست یافت این است که رده بندی سنی این بازی طیف ۱۳-۱۸ سال ها را در بر می گیرد و این بدان معناست که مخاطبین عمده این بازی ها نوجوانان و جوانان هستند. البته ذکر این نکته حائز اهمیت است که مخاطبین این بازی ها چندان از این الگو پیروی نمی کنند و معمولاً این قاعده در اکثر اوقات از جانب مخاطبان رعایت نمی شود. به طور کل مخاطبین عمده این بازی ها کودکان، نوجوانان و جوانان هستند که اوقات فراغت خود را در اکثر اوقات خود را با این بازی ها می گذارند.

همه بازی های مورد تحلیل در فصل گذشته به شکل های خاصی چه به صورت پنهان و چه به صورت آشکار موضوع اسلام هراسی را در محتوای خود جای داده اند. همانگونه که ابتدا گفته شد دو نظریه مشروع سازی و قهرمان سازی بیش از بقیه نظریات در تحلیل این بازی ها کاربرد داشته اند هر چند که در تحلیل سایر بازی ها از بقیه نظریات استفاده شده است و همه نظریات ذکر شده کارکردها منحصر به فرد خود را در تحلیل این بازی ها داشته اند. بازیهای میدان نبرد ۳، جهنم خلیج فارس، ندای وظیفه، عملیات آی.جی.آی ۲، فرار از سلول از نظر محتوایی و مضمونی به یکدیگر نزدیک تر بوده اند. این پنج بازی بیش از هر چیز به الگوی نظری رضایت سازی رسانه ای نزدیک هستند. بازی شاهزاده پارسی و فرقه قاتلین و جهنم خلیج فارس نیز اسلام شیعی را مورد هدف قرار داده اند و از این حیث بیش از هر چیز به الگوی معناسازی رویکرد پست مدرنیسم نزدیک هستند. اما بازی شیطان هم می گرید به طور خاص علاوه بر رویکرد بدمن سازی و قهرمان سازی فلسفی به رویکرد سلطه فرهنگی که به ترویج آرمان ها و ارزش های غربی می پردازد، نزدیک است. اما بازی سرقت بزرگ اتومبیل خاصاً به دو رویکرد نظری بدمن سازی و از آن مهمتر سلطه فرهنگی که اندیشمندان مکتب فرانکفورت از آن سخن به میان می آورند نزدیک است. این بازی یک کالای فرهنگی پر قدرت است که سبک زندگی غربی را در سرتا سر جهان برای مخاطبان به نمایش می گذارد.

از میان کمپانی های بازی سازی که بازی های آنها مورد بررسی قرار گرفت، شرکت یوبی سافت با سه بازی سهم بیشتری نسبت به بقیه بازی ها دارد و بعد از آن شرکت کپکام با دو بازی و شرکتهای راک استار، الکترونیک آرتز، کدمسترز، اینرپرایس و اکتیویژن هر کدام با یک بازی در جایگاه بعدی قرار دارند. به جز شرکت کپکام که دو محصول خود را به صورت مشترک با کمپانی های غربی منتشر کرده است، بقیه هر هشت شرکت سازنده بازی غربی

هستند و مقر آنها در فرانسه، آمریکا و انگلستان می باشد، پس نباید دور از انتظار باشد که این بازی ها مسئله اسلام هراسی را در تولیدات رسانه ای خود قرار دهند. این سه کشور از دیر باز منازعات بسیاری با جهان اسلام داشته و دارند. از فرانسه گرفته که کشورهای مسلمان نشینی چون الجزایر را در سالهای نه چندان دور اشغال کرده تا امریکا که تا چند سال پیش عراق و افغانستان را زیر سلطه خود برده بود تا انگلستانی که هند را متعمره خود کرده بود. این سه کشور پایه های اساسی امپراطوری غرب را تشکیل می دهند و همواره به شکل های گوناگون دشمنی خود را با اسلام نشان داده اند و این بار بازی های رایانه ای را به عنوان ابزاری جدید برای حمله به جهان اسلام مورد استفاده قرار داده اند. به طور کلی قدرتمندان رسانه ای غرب که اکثر رسانه های دنیا به خصوص بازی های رایانه ای را کنترل می کنند، از تمامی توانایی های خود برای رسیدن به مقاصدشان استفاده می کنند. کانون های استعماری و اتاق های فکری غرب با استفاده از ایدئولوژی های مختلف که در این کتاب از طریق چهارچوب نظری به آنها پرداخته شد سعی در پیشبرد اهداف خود دارند. اسلام یکی از اهداف اصلی غرب است که از طریق جنگ رسانه ای سعی در تضعیف آرمان ها و ارزش های آن دارد. همانطور که در تحلیل این بازی ها در فصل چهارم دیدیم سازندگان این بازی ها به طور پنهانی چگونه بازی قصد در دگرگونی افکار مخاطبان و تأثیر گذاری بر آنها دارند. فضای سیاسی حاکم بر جهان و خصوصاً منازعات بین المللی غرب و در رأس آن آمریکا در منطقه آسیا و خاورمیانه باعث شده است که غرب تمام قدرت خود را از طریق رسانه ها به کار گیرد تا بتواند اهداف ایدئولوژیک خود را جهت پیشبرد اهداف استثمارگرانه خود به نتیجه برساند. فرآیند اسلام هراسی رسانه ای غرب از سالها پیش آغاز شده است و مقابله با آرمان های اسلامی از جانب غرب نیز از طریق شبکه های ماهواره ای فارسی زبان شروع شد و حالا از طریق بازی های رایانه ای نقش مؤثرتری را ایفا می کنند. بازی های رایانه ای آنچنان گسترده شده اند که در آینده ای نه چندان دور جای صنعت هالیوود را خواهند گرفت.

بازی های رایانه ای علاوه بر کارکردهای آشکار سرگرمی و اقتصادی، کارکردهای پنهانی نیز دارند که همانا کارکردهای فرهنگی و سیاسی می باشند. غرب و در رأس آن نظام سرمایه داری آمریکا علاوه بر کسب سودهای نجومی از تولید و فروش این بازی ها، از طریق ساز و کارهای سیاسی و فرهنگی سعی در پیشبرد مقاصد خود و رسیدن به رویای بزرگ خود که همانا سلطه بر تمامی دنیا هست، عمل می کند. در دنیا معاصر اصلی ترین رقیب غرب در سطح بین المللی گفتمان اسلام است که همیشه در مقابل غرب ایستاده است.

نکته ای که از تحلیل تمامی این بازی ها می توان به آن رسید این است که کالاهای فرهنگی چون بازی های رایانه ای، فیلم، کتاب و... نه تنها ارزششان از کالاهای جسمانی کمتر نیست، بلکه مهمتر هستند. در عصری که رسانه ها دنیای ما را تحت سیطره خود درآورده اند، بهتر است از رسانه ها به صورت آگاهانه ای استفاده کنیم. سواد رسانه ای در عصر حاضر به عنوان یک مبحث اساسی در مواجهه با رسانه ها و نحوه چگونگی از رسانه ها مطرح است. این مبحث در کشورهای درحال توسعه و خصوصاً کشور ما مبحث تازه ای است و لازم است این مبحث در از پایه در میان قشرهای مختلف جامعه آموزش داده شود. کودکان، نوجوانان و جوانان بیشترین مصرف کالاهای فرهنگی از جمله بازی های رایانه ای را دارند، پس آنچه ضروری به نظر می رسد برای مواجهه با تولیدات رسانه ای غربی که سعی در تخریب ارزش ها و آرمان های ما دارند، همانا مجهز کردن اقشار مختلف جامعه از جمله قشر کم سن و سال جامعه به سلاحی است به نام سواد رسانه ای است.

اما در نهایت باید گفت که اگر این جهان را به مانند داستان های قدیمی به مثابه یک تئاتر نمایشی بدانیم که عده ای در پشت پرده این تئاتر نمایشی، انسان ها را به عنوان عروسک های خیمه شب بازی هدایت می کنند و ارزش و عقاید خود را به آنها تحمیل می کنند و اگر این کنترل از طریق نخ هایی نامرئی باشد، وظیفه ما این است که این نخ های نامرئی را پیدا کرده و برای آگاهی افراد از این نخ های نامرئی، آنها را برایشان مرئی کنیم. تا به آگاهی واقعی برسند. رسانه هایی مثل بازی های رایانه ای چونان نخ های نامرئی در دنیای امروز عمل می کنند و از طریق صاحبان قدرت کنترل ما را به دست می گیرند و هر کجا که می خواهند ما را می برند و آنچه را که می خواهند اعم از ارزش ها، عقاید و آرمانها به ما تحمیل می کنند. امید به اینکه روزی ما بتوانیم این نخ های نامرئی را با به آگاهی رسیدن انسان ها نمایان کرده و قطع کنیم و سلطه صاحبان قدرت را از دنیا برداریم.

راهکارها و پیشنهادها

در پایان این فصل به ارائه پیشنهادهایی جهت سیاست گذاری و استفاده صحیح از بازی ها ارائه شده است که به شرح زیر می باشند:

یکی از بهترین راهکارها این است که سازمان ها و نهادهای متولی مانند بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با سرمایه گذاری های درست، به حمایت از بازی سازانی بپردازد که بازی های بومی تولید می کنند. گسترش و توسعه صنعت بازی های رایانه ای در کشور می تواند هم به رونق

صنعت رسانه‌ای کشور کمک کند و هم به اشتغال‌زایی برای قشر جوان و متخصص کمک می‌کند.

با توجه به فراگیری رسانه‌ها از جمله بازی‌های رایانه‌ای در کشور ما و گسترش خطرات آنها برای افراد جامعه خصوصاً نسل جوان، نظام آموزشی کشور موضوع سواد رسانه‌ای را به عنوان یک واحد درسی الزامی در دانشگاه‌ها برای تمامی رشته‌ها قرار دهد. تولید هر چه بیشتر بازی‌هایی که به فرهنگ و تمدن ایرانی-اسلامی می‌پردازند، و با استاندارد‌های جهانی تولید می‌شوند، می‌تواند در سطح بین‌المللی موجب گسترش فرهنگ ایرانی و اسلامی شود. نظارت دقیق‌تر و متخصصانه‌تر از جانب نهادهای متولی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند از ورود و تأثیر گذاری بازی‌هایی که محتوای نامناسبی دارند، جلوگیری کند. بهتر است به جای استفاده از بازی‌های خشونت‌آمیز از بازی‌های معما‌آمیز استفاده شود، که یکی از راه‌های رشد خلاقیت و نوآوری کودکان و نوجوانان است. بنیاد خانواده مهم‌ترین نهادی است که می‌تواند از سونامی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای جلوگیری کند.

متولیان فرهنگی باید بسترهای مناسب را برای اوقات فراغت و سرگرمی‌های افراد ایجاد کنند و به پیشگیری اولیه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای جلوگیری کنند. استفاده از این پیشنهادات می‌تواند در استفاده و برخورد صحیح مخاطبان با بازی‌های رایانه‌ای کارآمد باشد و متولیان فرهنگی کشور را به سمت یک سیاست گذاری درست هدایت کند.

منابع

- آگیری، دانته (۱۳۸۶). کمدی الهی (دوزخ)، (مترجم: شجاع الدین شفا)، تهران: نشر مؤسسه امیرکبیر.
- احمدی، اسماعیل، رستگار، سیدمحمدرضا و خدادای، هاتف (۱۳۸۸). تأثیر بازی های رایانه ای بر کودکان، سومین کنفرانس بین المللی پژوهش های نوین در مدیریت، اقتصاد و علوم انسانی، باتومی- کسور گرجستان، مؤسسه سرآمد همایش کارین. / <https://www.civilica.com/paper-ICMH03-240.html>
- اکو، امبرتو (۱۳۸۴). نشانه شناسی، (مترجم: محمد ضمیران)، فصلنامه بخارا، شماره ۸۹، دوره ۶، ص ۸۳-۷۸.
- انواری، محمدرضا (۱۳۹۵). بنیان های بازی های رایانه ای، فصلنامه علمی - پژوهشی اسلام و مطالعات اجتماعی، دوره ۴، شماره ۱، ص ۱۳۱-۹۹.
- انواری، محمدرضا (۱۳۹۳). بازی های رایانه ای؛ رسانه ای خاموش در جنگ نرم (مصادیق و راهکارها)، فصلنامه علمی معرفت، سال ۲۳، شماره ۱۹۸، ص ۱۲۹-۱۱۱.
- بدرالدین، مهدی، ططری، خدیجه (۱۳۹۴). مبانی کلی ارتباط جمعی، تهران: نشر مؤسسه ماهان.
- بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۷). (www.ircg.ir).
- بودریار، ژان (۱۳۸۹). جامعه مصرفی، (مترجم: پیروز ایزدی)، تهران: نشر ثالث.
- بودریار، ژان (۱۳۸۱). در سایه اکثریت های خاموش، مترجم: پیام یزدانجو، تهران: نشر مرکز.
- پاینده، حسین (۱۳۹۲). انعکاس جنگ در رسانه ها: رویکرد پسامدرن بودریار در تحلیل رسانه ها، فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، دوره ۹، شماره ۳۳، ص ۳۰-۱۱.
- پور احمدی میبیدی، حسین، سعیدی، روح الامین (۱۳۹۰). رابطه فرهنگ و هژمونی در عرصه جهانی: رویکرد گرامشینیستی، مجله رهیافت های سیاسی و بین المللی، شماره ۲۷، ص ۱۸۰-۱۴۳.

- تاجیک، محمدرضا (۱۳۸۹). نشانه‌شناسی؛ نظریه و روش، پژوهشنامه علوم سیاسی، دوره ۵، شماره ۴، ص ۳۹-۷.
- جاوید صباغیان، مقداد، حسناپی، محمدرضا (۱۳۹۲). بازی‌های رایانه‌ای در مقام متن هنری و تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به مثابه آثار هنری، نشریه هنرهای زیبایی-هنرهای نمایشی و موسیقی، دوره ۱۷، شماره ۲، ص ۶۹-۷۷.
- جوکار، رضا، ایزدی، منیژه (۱۳۹۳). تبیین نظریه شرطی شدن در تبلیغات فرهنگی و تجاری، فصلنامه چیدمان، سال ۳، شماره ۸، ص ۹۸-۱۰۸.
- چامسکی، نوام (۱۳۹۷)، چه کسی بر جهان حکومت می‌کند؟، (مترجم: محسن عسکری جهقی)، تهران: نشر ثالث.
- حقیقی، احسن، صوفی، محمد رشید (۱۳۹۱). علوم ارتباطات اجتماعی، تهران: انتشارات پردازش.
- خانیکی، هادی (۱۳۹۴). بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای، فصلنامه علمی - پژوهشی اسلام و مطالعات اجتماعی، دوره ۴، شماره ۱، ص ۱۱۵-۱۴۲.
- خطیبی، مهدی (۱۳۹۵). خشونت در بازی‌های رایانه‌ای، مجله علمی پرسمان، شماره ۸۸، دوره ۲، ص ۲۵-۱۲.
- خیرآبادی، حامد (۱۳۸۹). تاریخچه بازی‌های کامپیوتری، تهران: نشر پارس بوک.
- دهقان زاده، حسین (۱۳۹۷). آموزش مبتنی بر بازی‌های دیجیتال، تهران: انتشارات دانشکده صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.
- دهقان، علیرضا، محسنی آهویی، ابراهیم (۱۳۸۹). ایدئولوژی تعامل؛ بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی‌پذیر، فصلنامه جهانی رسانه، دوره ۴، شماره ۱.
- دوروکس، اوئن (۱۳۸۷). تحلیل محتوای بازنمایی‌های رسانه‌ای در جهان نابرابر، (مترجم: سید محمد مهدی زاده)، فصلنامه رسانه، شماره ۷۳، ص ۱۴۴-۱۲۷.
- راجرز، اسکات (۱۳۹۶). صعود به بالا: کتاب راهنمای طراحی بازی‌های ویدئویی، (مترجم: شعیب حسینی مقدم)، تهران: نشر صدا و سیما.
- رجبعلی زاده، حسین (۱۳۹۰). بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای با تکیه بر بازی ژنرال‌ها، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، رشته علوم ارتباطات اجتماعی، پردیس خودگردان، دانشگاه علامه طباطبائی تهران.
- رجبی، علی محمد (۱۳۹۵). آشنایی با تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای - مروری بر هنر صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای، نشریه گروه محتوا درس. www.dorsafamily.ir

- ریترز، جرج (۱۳۹۴). نظریه های جامعه شناسی در دوران معاصر، (مترجم: محسن ثلاثی)، تهران: نشرانتشارات علمی.
- رسائی، سمیه، رضوی، سیدعباس و سعیدی، احمد (۱۳۹۴). تأثیربازی های رایانه ای دو بعدی و سه بعدی بر توانایی فضایی دانش آموزان دوره ابتدایی، مجله مطالعات روانشناسی تربیت، دوره ۱۲، شماره ۲۲، ص ۹۵-۱۱۲.
- رسولی، محمدرضا، رستگار، زهرا (۱۳۹۴). بررسی سلطه (هژمونی) فرهنگی در بازی های رایانه ای (با تکیه بر بازی سیمز)، فصلنامه علمی وسایل ارتباط جمعی رسانه، دوره ۲۶، شماره ۱، ص ۱۰۴-۹۱.
- زارع، حسین، جهان آراء، عبدالحریم (۱۳۹۲). تأثیر بازی های رایانه ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان، فصلنامه تفکر و کودک، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، دوره ۴، شماره ۱، ص ۴۹-۲۷.
- سروش، عبدالکریم (۱۳۷۶). حکمت و معیشت، تهران: نشر مؤسسه فرهنگی صراط.
- سعید، بابی (۱۳۸۹). هراس بنیادین: اروپا مداری و ظهور اسلام گرای، (مترجم: غلامرضا جمشیدیها، موسی عنبری)، تهران: نشر مؤسسه چاپ و انتشارات دانشگاه تهران.
- سعید، ادوارد (۱۳۷۷). شرق شناسی، (مترجم: عبدالرحیم گواهی)، تهران: دفتر نشر فرهنگ اسلامی.
- سعیدی، رحمان (۱۳۸۱). رسانه ها و فرهنگ بومی در عصر جهانی شدن، فصلنامه علوم اجتماعی، دوره ۹، شماره ۱۷، ص ۹۶-۷۱.
- سعیدی، روح الامین (۱۳۸۷). صنعت فرهنگ (کند و کاوی در اندیشه مکتب فرانکفورت)، فصلنامه علمی تخصصی ره-آورد سیاسی، ص ۹۸-۸۰.
- سلماسی زاده، محمد، پروان، بیژن (۱۳۹۷). وزارت تبلیغات آلمان و سازمان پرورش افکار، نشریه تاریخ نامه ایران بعد از اسلام، دوره ۱، شماره ۱۸، ص ۸۸-۵۷.
- شریفی، فرزانه، نصیری، حامد و سیدحسینی، سیدمحمدعلی (۱۳۹۷). دریچه ای به مطالعات بازی های دیجیتال، تهران: نشر دانشکده صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.
- عباس زاده، محمد (۱۳۹۱). تأملی بر اعتبار و پایی در تحقیقات کیفی، فصلنامه جامعه شناسی کاربردی، دوره ۲۳، شماره ۱، ص ۳۴-۱۹.
- علوی تبار، هدایت، امامی زاده، آزاده (۱۳۹۲). طلوع ابر انسان در سپهر اندیشه نیچه، فصلنامه متافیزیک، شماره ۱۵، ص ۷۷-۹۶.

- عزیزاده، عبدالرحمان، فرقانی، محمدمهدی (۱۳۸۵). بررسی میزان استفاده جوانان از بازی های رایانه ای و عوامل مؤثر بر آن، فصلنامه علوم اجتماعی، دوره ۱۴، شماره ۳۹، ص ۹۴-۱۱۲.
- عیسی زاده، عباس (۱۳۹۷). اسلام هراسی در رسانه های تصویری غرب، فصلنامه مطالعات رسانه، دوره ۱۳، شماره ۱، ص ۵۱-۶۶.
- غفوری، گلناز (۱۳۸۹). غول های صنعت بازی سازی. وب سایت www.heavegamestudio.com.
- فیسک، جان (۱۳۸۶). درآمدی بر مطالعات ارتباطی، (مترجم: مهدی غبرایی)، تهران: نشر مطالعات و تحقیقات رسانه ها.
- فیلیک، اووه (۱۳۹۷). درآمدی بر تحقیق کیفی، (مترجم: هادی جلیلی)، تهران: نشر نی.
- کرایب، یان (۱۳۹۸). نظریه اجتماعی مدرن از پارسونز تا هابرماس، (مترجم: عباس مخبر)، تهران: نشر آگاه.
- کوثری، مسعود، آقازاده، معصوم و سیدحسینی، سیدمحمدعلی (۱۳۹۷). سنجش نگرش مردم ایران در خصوص بازی های رایانه ای (مقایسه نگرش افراد مورد مطالعه در رده سنی ۷ تا ۴۰ سال)، فصلنامه مطالعات و فرهنگ، دوره ۱۹، شماره ۴۱، ص ۲۰۷-۱۸۳.
- کوثری، مسعود (۱۳۹۰). هزاره گرایی و رسانه های جمعی در هزاره جدید، مجله علمی - پژوهشی مشرق موعود، دوره ۵، شماره ۱۸، ص ۱۰۸ - ۷۹.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۹). عصر بازی (بازی های ویدئویی و رایانه ای در جامعه معاصر)، تهران: نشر دریچه نو.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۷). نشانه شناسی رسانه های جمعی، فصلنامه وسایل ارتباط جمعی، شماره ۱۹، دوره ۱، ص ۳۱-۵۶.
- گیدنز، آنتونی (۱۳۸۶). جامعه شناسی، (مترجم: منوچهر صبوری)، تهران: نشر نی.
- لیتل جان، استیفن (۱۳۸۴). نظریه های ارتباطات، (مترجمان: سید مرتضی نوربخش و سید اکبر میرحسینی)، تهران: نشر جنگل.
- مارکوزه، هربرت (۱۳۶۳). انسان تک ساحتی، (مترجم: محسن مؤیدی)، تهران: انتشارات امیرکبیر.
- مجیدی، محمد رضا، صادقی، محمد مهدی (۱۳۹۰). جلوه ها و نمودهای اسلام هراسی در اروپا؛ رویکردهای محافظه کار نئولیبرال، مطالعات انقلاب اسلامی، سال ۸، شماره ۲۴.
- مک لوهان، مارشال (۱۳۷۷). برای درک رسانه ها، (مترجم: سعید آذری)، تهران: نشر مرکز تحقیقات مطالعات و سنجش برنامه ای صدا و سیما.

- مسعودی، امیرعلی (۱۳۸۹). نقدی بر روش شناسی تحلیل رولان بارت، فصلنامه علوم خبری، شماره ۱۷، ص ۴۵-۴۴.
- منصورى، مهرزاد، دیانت، لیلیا (۱۳۹۵). تحلیل سنگ نوشته های شهدای شیراز در جنگ تحمیلی از منظر نشانه شناسی لایه ای، فصلنامه ادبیات پایداری، سال ۸، شماره ۱۴، ص ۲۸۳-۲۶۱.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۷). بازی های ویدئویی - رایانه ای، تهران: نشر عابد.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازی های ویدئویی و رایانه ای، تهران: نشر فرهنگ و دانش.
- موسوی، سید ابوالفضل (۱۳۹۰). بازی های رایانه ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، فصلنامه علمی- پژوهشی اخلاق اسلامی، دوره ۴، شماره ۱۱، ص ۹۷-۱۲۰.
- نصراللهی، اکبر، مهرابی، مقداد و شریفی، فرزانه (۱۳۹۷). فراترکیب بازی های دیجیتالی سیاسی و جنگی، فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، دوره ۱۱، شماره ۱، ص ۲۰۷-۱۸۳.
- نیچه، فردریش (۱۳۷۷). چنین گفت زرتشت: کتابی برای همه کس و هیچ کس، (مترجم: داریوش آشوری)، تهران: نشر آگاه.
- نوروزی، دانیال (۱۳۹۳). ثروتمندین کمپانی های بازی سازی دنیا، وب سایت تخصصی زومجی. www.zoomg.ir
- نوری راد، فاطمه، بنیادی، فاطمه (۱۳۹۴). شناخت رابطه بازی های رایانه ای و مؤلفه های هوش هیجانی در میان دانش آموزان پسر تهرانی، فصلنامه علمی وسایل ارتباط جمعی رسانه، دوره ۲۶، شماره ۴، ص ۱۷۳-۱۴۹.
- هیلبرگری، گریس (۱۳۸۱). جنگ پست مدرن: سیاست نوین درگیری، (مترجم: احمدرضا تقاء)، تهران: انتشارات دانشکده فرماندهی و ستاد سپاه پاسداران، معاونت تحقیق و پژوهش.
- Adams, Ernest, Rawlings, Andrew (2013). *Game design and development, New riders, ISBN-10: 1138812277.*
- Beatman, Louis (2012). *Imaginary game, Simulationand Gaming, vol 37, Issu 1, pp 6-23.*
- Schrier, Karen and David Gibson, (2010). *Ethics and Game Design (2 Volumes Contains 19 chapter in 396 pages).*
- Curtorn, Peter (2010). *Video game genres and their music, PhD thesis, university of Stellenbosch.*
- Clark, Rachel (2015). *Why Video Game Genres Fail: A classificatory Analysis, Games and Culture, pp 1-21.*

- *Despin, Wendy (2009). Writing for Video Game Genres: from FPS to RPG, AK Peters / CRC press. ISBN-10: 1568814178.*
- *Elliott, Luther (2012). The contribution of Game and other Use Patterns Problem Video Game Play among Adult Video Gamers, International journal of Mental Health and Addiction, Volume 10, Issue 6, pp948- 969.*
- *Freezer, Alex (2010). Towards better game play in educational computer games, PhD thesis, university of Southampton.*
- *Gallotiragos, Edward (2014). What Video game genres are teaching use, PhD thesis, university of Hawaii.*
- *Henry, kelen (2011). Genre Evolution in Video Games and a framework Analysis, Master thesis, university of Alberta.*
- *Jane, Holly (2014). Facet analysis of Video game genres, conference proceedings, pp 125-139.*
- *Pure, Nicole (2012). Personality and game genre Preferences, IE 12 Proceedings of The Australasian Conference on Interactive Entertainment: playing the system Article. No 20.*
- *Sammers, David (2012). Video game music: History, from and genre, PhD thesis, university of Bristol.*
- *Takahashi, Dean, (2005). Ethics of Game Design.*
- *Zemito, veronica (2010). Gamers Personality and their gaming Preferences, Master thesis, university SimonFraser.*