

## بازنمایی دیپلماسی عمومی آمریکا از شرق در بازی دیجیتال: مطالعه موردی بازی کال آف دیوتی

فرزانه شریفی<sup>۱</sup>

### چکیده

پس از حادثه ۱۱ سپتامبر، موج گسترده‌ای در رسانه‌های دنیا مبنی بر بازنمایی غیرواقعی از غرب آسیا (خاورمیانه) و اسلام ایجاد شد. در این میان، بازی‌های دیجیتال از جمله رسانه‌هایی بودند که هم‌زمان با ورود به عصر جدید بازنمایی، شرق را به‌عنوان یک غیریت به مخاطبان در سراسر جهان معرفی کردند. سؤال اصلی پژوهش حاضر این است که شرق به‌عنوان یک سوژه، چگونه در رسانه بازی، بازنمایی شده است؟ از این رو، به مطالعه مهم‌ترین بازی ایدئولوژیک و بازنمایی‌کننده که مبتنی بر یک روایت واقعی از جنگ‌های دو دهه اخیر آمریکا در منطقه غرب آسیا (خاورمیانه) بوده است، پرداخته شد تا نحوه بازنمایی شرق را در این بازی واکاوی گردد. با روش تحلیل محتوای کیفی چهار بازی از مجموعه کال آف دیوتی<sup>۲</sup> تحلیل شدند و مهم‌ترین ابعاد بازنمایی غرب آسیا (خاورمیانه) و مسلمانان به‌همراه ویژگی‌های آن استخراج شد. پس از استخراج مقوله‌ها و طبقه‌بندی آنها در ۷ مقوله اصلی، یافته‌های حاصل از تحلیل محتوا را ذیل هر یک از مقوله‌های اصلی، توصیف و تحلیل شد. این مطالعه نشان می‌دهد که دیپلماسی عمومی و به‌عبارت دقیق‌تر، دیپلماسی عمومی آمریکا به‌طور هدفمندانه در این بازی‌ها به‌صورت مضامینی آشکار و ضمنی طراحی شده و در فرامتن بازی قابل تحلیل است. کال آف دیوتی با (۱) استیلا یا هژمونی؛ (۲) سوءبازنمایی؛ (۳) ملی‌گرایی؛ (۴) خشونت؛ (۵) قدرت؛ (۶) فناوری و (۷) سیاست‌های خصمانه، به بازنمایی غیرمتعارف و غیرمنصفانه از شرق پرداخته است.

**کلیدواژه‌ها:** بازی‌های دیجیتال، کال آف دیوتی، دیپلماسی عمومی، سوءبازنمایی فرهنگی، استیلا فرهنگی.

---

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۲/۱۶ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۵/۲۹

۱. استادیار، گروه علوم ارتباطات، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران.

f.sharifi@soore.ac.ir

2. Call Of Duty



## مقدمه

رسانه بازی در عصر ما با برخورداری از قابلیت‌هایی همچون تعاملی‌بودن و غوطه‌ورکنندگی، دارای اثرات قدرتمندی بر بازیکنان است. با توجه به افزایش روزافزون تعداد بازیکنان در سراسر دنیا، تولیدکنندگان بازی‌های دیجیتال برحسب ذائقه بازیکنان، اقدام به تولید بازی‌های جذاب‌تری نسبت به گذشته می‌کنند. بازی‌های ژانر اکشن که حجم قابل توجهی از بازار این رسانه را در دنیا به خود اختصاص داده‌اند، بستر مناسبی برای طراحی و القای پیام‌های سیاسی، نظامی و ایدئولوژیک هستند. این بازی‌ها به دلیل قدرت اثرگذاری و غوطه‌ورکنندگی بالا از شانس بیشتری برای انتقال مفاهیم طراحی شده به بازیکن در راستای تولید، تقویت یا تغییر عقیده برخوردارند. آمریکا، به‌عنوان یکی از مهم‌ترین صاحبان صنایع فرهنگی دیجیتال در دنیا در امتداد سیاست‌های دیپلماسی عمومی خود در صنعت فیلم و سینما، اکنون بخش بزرگی از بازار بازی‌های دیجیتال را در دنیا به خود اختصاص داده است. ازجمله مهم‌ترین بازی‌های ژانر اکشن آمریکایی که مضامین عمیق ایدئولوژیک دارد، بازی «کال‌آف‌دیوتی»<sup>۱</sup> است که با فروشی بالغ بر ۵۰۰ میلیون نسخه طی سال‌های اخیر، تبدیل به دومین بازی پرفروش دنیا شده است.

مسئله اصلی این پژوهش، شناخت نحوه بازنمایی دیپلماسی عمومی آمریکا در صنعت بازی دیجیتال این کشور است که تا پیش از این بدان پرداخته نشده است و برای این منظور به تحلیل چهار بازی جنگاوری مدرن<sup>۲</sup> یک محصول سال ۲۰۰۷، جنگاوری مدرن دو محصول سال ۲۰۰۹، جنگاوری مدرن سه محصول سال ۲۰۱۱ و جنگاوری پیشرفته<sup>۳</sup> چهار محصول سال ۲۰۱۴ می‌پردازیم. این بازی‌ها، بازنمایی‌کننده روایت جنگ‌های آمریکا با کشورهای منطقه غرب آسیا (خاورمیانه)، افغانستان و منطقه مناهستند و ضمن آن چالش‌های همیشگی آمریکا با بلوک شرق (روسیه) را به تصویر می‌کشند. سؤال اصلی این مطالعه، معطوف به چگونگی بازنمایی دیپلماسی عمومی آمریکا در بازی کال‌آف‌دیوتی است. بر این اساس با هدف تحلیل بازنمایی دیپلماسی عمومی آمریکا در صنعت بازی آمریکا، بازی‌های مجموعه کال‌آف‌دیوتی با درنظرگیری شاخص‌هایی مانند بازنمایی‌کنندگی، میزان فروش و مخاطب به‌عنوان مطالعه موردی انتخاب شد و با روش تحلیل محتوای کیفی، مقوله‌های مهم، پرتکرار و بازنمایی‌کننده دیپلماسی عمومی این کشور را از چهار عنوان بازی کال‌آف‌دیوتی استنتاج شد. تحلیل محتوای کیفی این بازی‌ها به

1. Call of Duty
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Call of Duty: Advanced Warfare



استخراج ۷ مقوله اصلی و ۲۰ مقوله فرعی منجر شد. مهم‌ترین مقوله‌های بازنمایی‌کننده دیپلماسی عمومی آمریکا در بازی‌های کال‌آف دیوتی عبارتند از: استیلا، سوءبازنمایی، ملی‌گرایی، خشونت، قدرت، سیاست‌های خصمانه و فناوری‌گرایی. نتایج نشان داد که مقوله‌های بازنمایی‌کننده دیپلماسی عمومی آمریکا در بازی‌های کال‌آف دیوتی، دارای یک لایه‌بندی ساختاری است که مقوله‌های هدف را از مقوله‌های ابزاری تفکیک می‌کند.

براساس تعریف و دسته‌بندی آفرا کِر<sup>۱</sup> (۲۰۰۶)، یکی از انواع صنایع فرهنگی دیجیتال، بازی‌های دیجیتال هستند که آن را باید نسل نوظهور صنایع فرهنگی دانست. محققان، اهمیت پدیده بازی‌های دیجیتال را جدی می‌پندارند به طوری که از نظر بالستورف<sup>۲</sup> (۲۰۰۶): «عصر اطلاعات دارد تبدیل به عصر بازی کردن می‌شود». این صنعت به دلایل متعدد اعم از جذابیت بصری، تعاملی بودن، «غوطه‌وری»<sup>۳</sup>، استفاده از قابلیت «واقعیت مجازی»<sup>۴</sup>، «واقعیت افزوده»<sup>۵</sup> و «واقعیت آمیخته»<sup>۶</sup>، بسیار بیش از سایر صنایع فرهنگی دیجیتال که به‌ویژه از قابلیت تعاملی بهره‌مند هستند، در بین مخاطبان محبوبیت دارند و تبدیل به اشکال جدید تعامل اجتماعی و فرهنگی در عصر جدید شده‌اند (بلاک من، ۲۰۲۴).

براساس آمارهای جهانی موجود، تعداد کل بازیکنان بازی‌های دیجیتال دنیا در سال ۲۰۲۴، بالغ بر ۳ میلیارد نفر ارزیابی شده است (نیوزو، ۲۰۲۴). این در حالی است که براساس گزارش مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال موسوم به دایرک، تعداد کاربران ایرانی بازی‌های دیجیتال در سال ۱۴۰۰ شمسی (۲۰۲۰ میلادی)، ۳۴ میلیون نفر برآورد می‌شود که هرکدام از این کاربران به‌طور میانگین ۹۵ دقیقه از وقت خود را در روز به این بازی‌ها اختصاص می‌دهند (دایرک، ۱۴۰۰). همه این دلایل به‌خوبی نشان‌دهنده اهمیت روزافزون بازی‌های دیجیتال در دنیای امروز هستند.

رتبه دوم صنعت بازی‌های دیجیتال در دنیا از لحاظ فراوانی تولید و فروش، پس از ژاپن با اختلافی نه‌چندان زیاد، در اختیار آمریکا قرار دارد. این صنعت در آمریکا، درآمد چشمگیری نسبت به سایر صنایع فرهنگی دارد، به‌گونه‌ای که صنعت بازی، رقیب جدی سینمای هالیوود تلقی می‌گردد. برای مثال، در سال ۲۰۲۴ میزان فروش جهانی بازی‌های دیجیتال ۱۸۷٫۷ میلیارد دلار

1. Aphra Kerr
2. Boellstorff
3. Immersion
4. Virtual Reality
5. Augmented Reality
6. Mixed Reality

بوده است درحالی‌که، درآمد جهانی صنعت فیلم و سینما در همین سال ۳۲,۲ میلیارد دلار ارزیابی شده است (نیوز، ۲۰۲۴ و کاپیتالیست ویژوال، ۲۰۲۵). چنین آماری تنها بیانگر اهمیت اقتصادی بازی‌های دیجیتال نیست؛ بلکه، بازی‌ها «نماینده یک رسانه قدرتمند هستند که فرهنگ‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهند» (کروز، ۲۰۲۵ و پاور، ۲۰۰۷).

همچنین، طبق اطلاعات پایگاه آماری استاتیستا<sup>۱</sup>، پر فروش‌ترین بازی جهان از سال ۲۰۱۶ تا ۲۰۲۳ مجموعه کال‌آف‌دیوتی بوده است که در این دوره هشت ساله، بازی‌های متعلق به سری «فرنچایز آ»، «اکتیویژن بلیزارد»<sup>۲</sup>، شش بار به‌عنوان پردرآمدترین بازی دیجیتال سال در ایالات متحده شناخته شدند (استاتیستا، ۲۰۲۵ a). این آمارها به‌خوبی جایگاه بازی‌های مجموعه کال‌آف‌دیوتی را به‌عنوان یک بازی اثرگذار و پرمخاطب و دارای گردش مالی بالا در دنیا نشان می‌دهند.

در میان بازی‌های آمریکایی در ژانر اکشن، بیش از همه بازی کال‌آف‌دیوتی<sup>۴</sup> منعکس‌کننده دیپلماسی عمومی آمریکا طی دو دهه اخیر بوده است. این بازی که اغلب جنگ‌های نرم و سخت آمریکا را با کشورهای دیگر به‌تصویر می‌کشد، دارای کارکرد انتقال دیپلماسی آمریکایی است. این بازی در فرایند تولید خود از مفاهیم خاص دیپلماسی عمومی آمریکا برخوردار شده است که آن را از سایر بازی‌های جنگی عصر حاضر متمایز می‌کند.

بازی کال‌آف‌دیوتی تا اکتبر سال ۲۰۲۴ موفق به فروش ۵۰۰ میلیون نسخه در جهان شده است که از این حیث، دومین بازی پر فروش دنیا در سال ۲۰۲۴ شده است (استاتیستا، ۲۰۲۵ b). این در حالی است که بالاترین فروش این بازی تاکنون، متعلق به سال‌های ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۳ به میزان ۲۸ تا ۳۰ میلیون دلار در هر سال بوده است. همچنین، میزان فروش سری جنگاوری مدرن<sup>۵</sup> شامل جنگاوری مدرن یک، جنگاوری مدرن دو و جنگاوری مدرن سه، مجموعاً ۷۸ میلیون دلار طی سال‌های ۲۰۰۷ تا ۲۰۲۴ برآورد شده است (استاتیستا، ۲۰۲۵ c).

اصلی‌ترین مجموعه این بازی که بازنمایاننده دیپلماسی فرهنگی و نظامی آمریکا در برابر کشورهای دیگر است، سری جنگاوری مدرن<sup>۶</sup> و جنگاوری پیشرفته<sup>۱</sup> است. در این بازی‌ها،

1. Statista
2. Franchise
3. Activision Blizzard
4. Call of Duty
5. Modern warfare
6. Modern warfare



حملات نظامی علیه کشورهای افغانستان، سوریه، عراق، جمهوری آذربایجان و دیگر کشورهای منطقه غرب آسیا (خاورمیانه) و منا به تصویر کشیده می‌شود. روایت داستانی این بازی‌ها، دقیقاً پس از شروع حادثه ۱۱ سپتامبر و در پی آن حمله آمریکا به افغانستان شروع می‌شود.

جنبه حائز اهمیت دیگر در انتخاب این بازی، عضویت یکی از سازندگان کال آف دیوتی در «اندیشکده شورای آتلانتیک»<sup>۲</sup> است. دیو آنتونی،<sup>۳</sup> نویسنده، کارگردان و تهیه‌کننده بازی کال آف دیوتی به‌عنوان یکی از اعضای اندیشکده شورای آتلانتیک استخدام شد تا اهداف دیپلماتیک این اندیشکده را در مورد کشورها در سال‌های آینده در بازی‌های کال آف دیوتی، بهتر منعکس نماید. وجود این مسأله بیش از هر عامل دیگری می‌تواند در پاسخ به سؤالات پژوهش و نیز تحلیل بازنمایی دیپلماسی عمومی آمریکا و اهداف سیاسی آن در کشورهای مختلف کمک کند.

علی‌رغم اهمیت ایدئولوژیک بازی کال آف دیوتی و با وجود ایجاد حساسیت سیاسی و نظامی در سراسر جهان از بازنمایی دیپلماسی آمریکا در این بازی‌ها، مطالعات علمی قابل توجهی در این زمینه در ایران و در سطح بین‌المللی صورت نگرفته است. این موضوع، سبب شده که در سال‌های گذشته، مطالعات پراکنده‌ای که در حوزه بازنمایی سیاست آمریکا در بازی صورت گرفته است، فاقد مدل، نظریه و الگوی مناسبی باشد. در صورت توجه جدی به مضامین دیپلماتیک آمریکا در این بازی که با رویکرد سیاسی این کشور در گذشته و حال مطابقت دارد، می‌توان به برخی از مهم‌ترین شاخص‌های دیپلماسی عمومی آمریکا در صنعت بازی این کشور دست یافت. ضمن تحلیل بازی‌های ذکرشده، برای نخستین بار، مفاهیم دیپلماسی عمومی آمریکا در بازی لایه‌بندی شده است؛ پس از تعیین مقولات اصلی، لایه‌بندی آنها به فهم عمیق‌تر ایدئولوژی سازنده بازی کمک می‌کند. همچنان‌که، یکی از دغدغه‌های اصلی پژوهشگر در این مطالعه، عدم وجود ادبیات و مدل نظری قبلی بوده و این مدل نظری به توسعه مطالعات بعدی کمک می‌کند.

## مبانی نظری

چارچوب مفهومی پژوهش حاضر از «گفتمان شرق‌شناسی»<sup>۴</sup> به‌عنوان نزدیک‌ترین مبنای نظری به هدف تحقیق حاضر بهره گرفته است. از سویی دیگر، وقتی شرق در این بازی‌ها به‌عنوان یک

1. Advanced warfare
2. Atlantic Council
3. Dave Anthony
4. Orientalism Discourse

«غیر» در برابر غرب قرار می‌گیرد، دگرسازی<sup>۱</sup> شکل می‌گیرد. از این جهت، «نظریه امپریالیسم فرهنگی» در تناسب با محتوای بازی‌ها در ارتباط نظری با پژوهش حاضر قرار می‌گیرد.

### گفتمان شرق‌شناسی

«شرق‌شناسی» را می‌توان گفتمانی غربی برای احاطه بر شرق دانست؛ در واقع، گفتمان‌ها، نظام‌های دانش و سازنده معنا هستند که در فرایند بازنمایی براساس روابط قدرت برحسب فرهنگ، جنسیت و نژاد با حذف و طرد «دیگری» و منزلت بخشیدن به «خود» به استقرار و استمرار روابط و مناسبات نابرابر اجتماعی کمک می‌کنند. گفتمان استعماری غرب با ساخت و تولید «دیگر بود» شرقی، شرقی‌ها را در طول تاریخ سرکوب کردند و در موقعیت فرودستی نگه داشتند» (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۶۳-۶۴). شرق‌شناسی، گفتمانی برای بازنمایی شرق در جوامع غربی محسوب می‌شود که کارکردهای استعماری آن سبب شده تا در عصر جدید نیز همچنان به‌عنوان گفتمانی رایج در مطالعات فرهنگ مصرفی استفاده گردد. شرق‌شناسی در حقیقت، شیوه بازنمایی شرق توسط غرب است که از منظر ادوارد سعید<sup>۲</sup> (۱۹۷۸)، بدون آن که کشورهای شرق همان‌گونه که هستند، بازتاب داده شوند، توسط فرهنگ اروپایی و پس از دوره روشنگری، سیاست، اجتماع، ایدئولوژی و سایر امور آن‌ها کنترل و تولید شد. به‌زعم وی، چهره‌ای که غرب از شرق بازنمایی می‌کند، «دوانگاران»<sup>۳</sup>، خوار، منفی، غیر یا دیگری، غیرمتمدن، متخاصم، جنگجو خشن و دچار اندیشه‌های کلیشه‌ای است (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۰۳).

والیاهو<sup>۴</sup> (۲۰۱۴) معتقد است بازی‌هایی همچون کال‌آف‌دیوتی تولید شده‌اند تا بگویند ما که هستیم و آن‌ها یعنی شرقی‌ها که هستند. نظر والیاهو این است که چنین بازی‌هایی، جهان را از جهت ایدئولوژیک، دوقطبی می‌سازند و برای بازیکن، تجربیاتی جعلی<sup>۴</sup> از وضعیت کشورهای عراق و افغانستان ایجاد می‌کنند. شیسلر<sup>۵</sup> (۲۰۰۸: ۲۰۰۸) نیز اشاره می‌کند که در بسیاری از بازی‌های ژانر اکشن مانند کال‌آف‌دیوتی، هدف نابودی «دیگرانی» است که اصولاً یکی از آن‌ها یا به‌عبارتی دقیق‌تر، دیگران غیرغربی هستند. به‌عقیده وی، ساخته‌شدن دیگران و انعکاس دیدگاه‌های غیریت‌ساز در بازی‌ها در حقیقت ابژه مراحل ساخت در کارخانه ایدئولوژیک بازی

1. otherness
2. Edward Said
3. Väliaho
4. Fabric experiences
5. Šisler



است. وی توضیح می‌دهد که در بازی‌های غیراکشن غرب آسیا (خاورمیانه) تاریخی و فانتزی به تصویر کشیده می‌شود؛ درحالی‌که، بازی‌های اکشن، غرب آسیا (خاورمیانه) را در یک چارچوب معاصر و جنگ‌زده بازنمایی می‌کنند و اعراب و مسلمانان به‌عنوان دشمن، انگاره‌سازی می‌شوند. شیسلر (۲۰۰۸) معتقد است مسلمانان و جهان اسلام در بازی‌های محصول غرب و آمریکا، به شیوه‌ای متفاوت از واقعیت وجودی خود «بازتولید و ساختاربندی» می‌شوند. هویت‌های دینی و قومی مسلمانان از منظر وی در چرخه تیپ‌شناسی جدیدی تعریف شده است که در «چارچوب‌های کلان‌تر تروریسم و خصمانگی» می‌گنجد. وی با مطالعه تأثیرات ناشی از «بازنمایی‌های غیرمنصفانه آمریکا و اروپا از اعراب» در طی یک دهه گذشته، ساختمندی بازی‌های عربی جدید با وجهه‌ای متفاوت را به تلافی از این سبک بازنمایی‌ها می‌داند که اقدامی برای رفع اتهام اعراب از خود درقبال بازنمایی منفی آنها در بازی‌ها است. از نظر وی به‌طور نسبی، بازنمایی این گروه‌ها در بازی‌های دیجیتال، بستگی زیادی به ژانر بازی دارد و این در حالی است که آنها در «بازی‌های سبک اکشن و تیراندازی اول شخص»، به‌طور کامل «یک دشمن واقعی» تعریف شده‌اند. شیسلر به‌عنوان بزرگترین منتقد آمریکا از بازنمایی غیرمنصفانه و غیرواقعی اعراب و مسلمانان در رسانه بازی، مدعی است که نمایش غیرواقعی این گروه‌های قومی و دینی در بازی‌ها، ادامه بازنمایی‌های آمریکا از آنان در «رسانه‌های قدیمی‌تر» است که حیات آن اینک در بازی رقم می‌خورد.

مهرابی (۱۳۶-۱۳۵:۱۴۰۱)، با اشاره به واقعه ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ و تأثیر آن بر دو قطبی‌شدن دنیا، فرآیند معناسازی را در بازی‌های دیجیتال، متأثر از این حادثه می‌داند و انعکاس آن را بر بازنمایی غیرواقعی مسلمانان در چند بازی محصول کشور آمریکا مورد توجه قرار داده است. وی با لنز شرق‌شناسانه به بررسی رابطه نهادهای معنا ساز مانند ارتش آمریکا با صنعت سرگرمی با استفاده از فراداده‌ها کرده است و اظهار می‌کند که معنا تحت تأثیر این نهادها تولید می‌شود. این مطالعه با محوریت قراردادن «تحوه بازنمایی ایرانیان و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال» و نیز «چگونگی رابطه نهادهای معنا ساز در بازی‌های دیجیتالی» همچون ارتش آمریکا و صنعت سرگرمی و اشاره به سه ویژگی خاص بازی‌های دیجیتال نظامی اشاره می‌کند که عبارت‌اند از: ۱) ارائه نسخه‌ای طیب‌وطاهر از جنگ؛ ۲) کشتار بدون تبعات وجدانی و ۳) دیگران‌سازی از دشمن. وی نتیجه می‌گیرد که این ویژگی‌ها سبب می‌شود، نهادهای معنا ساز بهتر بتوانند از این رسانه برای مشروع جلوه‌دادن جنگ‌افروزی‌های اخیر خود استفاده کنند.

## امپریالیسم فرهنگی

از آنجا که غیریت‌سازی و تضعیف یک فرهنگ، می‌تواند در راستای بازتولید روابط هژمونیک قرار گیرد، انفکاک قدرت‌ها و برتری‌جویی را باید یکی از برآیندهای این وضعیت دانست. مثلاً ادوارد سعید (۱۹۷۸) بر این باور است که شرق‌شناسی را با موفقیت با امپریالیسم سازگار کرده‌اند؛ یعنی تا آنجایی که معیارها و ضوابط اصیلش، کاملاً نیت پاک امپراتوری امپریالیسم را مورد تأیید و تصدیق قرار می‌دهد. نظریه امپریالیسم معطوف به روابط فرادستی و فرودستی میان کشورهای قدرتمند و ضعیف و از سوی ثروتمند و فقیر است.

شیلر<sup>۱</sup> (۱۹۷۱) بر این باور است که رسانه‌های ما با هدف امپریالیسم فرهنگی بهره‌برداری می‌شوند و طی آن، محصولات، ارزش‌ها و شیوه زندگی یک کشور بر کشورهای دیگر مسلط می‌گردد. وی معتقد است امپریالیسم فرهنگی نوعی نفوذ اجتماعی است که از طریق آن، کشوری اساس تصورات، ارزش‌ها، معلومات و هنجارهای رفتاری و همچنین، سبک زندگی خود را بر کشورهای دیگر تحمیل می‌کند. در این فرایند، تأثیرگذاری و نفوذ اجتماعی، مضامین و محتوای رسانه‌ای چون فیلم‌های سینمایی، سریال‌ها و برنامه‌های تلویزیونی و ماهواره‌ای، تبلیغات تجاری و ... بیشترین نقش را دارند. هدف امپریالیسم فرهنگی با توجه به نظام ارتباطات جهانی امروز، فائق آمدن بر مقاومت است و نه اشغال نظامی کشورهای دیگر (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۰۱).

درحقیقت، طبق مفاهیم این نظریه، بازی‌های دیجیتال را باید تداوم رسانه‌های سنتی قبل از خود دانست که در چارچوب ارتباطات به‌عنوان مجاری غیرمستقیم سلطه عمل می‌کنند. این رسانه به‌عنوان ابزاری ایدئولوژیک و فرهنگی در دست صاحبان سرمایه و نهادهای نظامی، سیاسی، فرهنگی و آموزشی می‌تواند در جهت تولید و بازتولید مفاهیم سلطه به‌کار رود. بازی را باید رسانه‌ای دانست که از ظرفیت سلطه‌گری به شیوه نوین و در راستای اهداف امپریالیستی برخوردار است.

## بازی‌های دیجیتال، فراواقعیت و وانمایی

علاوه بر مفهوم بازنمایی در رابطه با رسانه بازی، لازم است که با مفهوم وانمایی نیز آشنا شویم. بازی‌های دیجیتال، ضمن اینکه بازنمودکننده واقعیت هستند، مرز بازنمایی و واقعیت را درهم‌شکسته و دقیقاً مطابق با آنچه ژان بودریار<sup>۲</sup> می‌گوید، وارد عصر فراواقعیت و شبیه‌سازی<sup>۱</sup> شده‌اند. در این باره، لازم است از دریچه پست‌مدرنیسم به این تلقی جدید از واقعیت بنگریم.

1. Schiller  
2. Jean Baudrillard



مفهوم پست‌مدرنیسم علی‌رغم رواج گسترده، مفهومی پیچیده است که طیف گسترده‌ای از رویکردهای مربوط به رسانه‌ها را دربرمی‌گیرد. بودریار با وضع مفهوم فراواقعیت<sup>۲</sup> و وانمایی<sup>۳</sup> (شبیه‌سازی) به بیان ویژگی جدیدی از محصولات و صنایع فرهنگی می‌پردازد که طی آن محصولات فرهنگی و هنر دیگر به بازنمایی (تصویر) واقعیت نمی‌پردازند؛ بلکه، تولید این محصولات به‌صورتی است که مرز بین واقعیت و تصویر را مخدوش می‌نماید. از نظر بودریار، وانمایی اشاره‌ای است به محو شدن مرز میان واقعیت و تصویر (انگاره). رسانه‌ها با عرضه بی‌پایان تصاویر، مرزی میان واقعیت و تصویر را مخدوش و تصویر را جایگزین می‌سازند (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹). این موضوع به‌ویژه در رسانه‌های دیجیتالی با گرافیک بالا مانند انیمیشن و بازی دیجیتالی، بیشتر خود را نمایان می‌سازد. بازی‌ها به‌ویژه در ژانر اکشن و با مضمون جنگی، از این قابلیت برخوردارند که واقعیت و تصویر را درهم‌آمیخته و مرز جدیدی برای آن تعریف کنند. بودریار، همواره در آرای خود وانمایی را محصول جامعه پست‌مدرن می‌داند که در آن فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی عرصه‌های رسانه‌ای را متحول کرده است و به‌دلیل اشباع این عصر، وارد عصر وانمایی یا شبیه‌سازی شده‌ایم. فراواقعیت و وانمایی به صنایع رسانه‌ای به‌ویژه بازی‌های دیجیتال، امکان دست‌کاری حقیقت را بسیار بیشتر از سایر رسانه‌ها اعطا کرده‌اند. جدول شماره ۱ مرزهای دلالت، بازنمایی و وانمایی را نشان می‌دهد:

جدول شماره ۱: مراحل بازنمایی در رسانه

مرحله وانمایی	نوع	توصیف
مرحله اول	دلالت (نشانه‌هایی که شبیه چیزهای واقعی است)	نقشه، نقاشی
مرحله دوم	بازتولید (نشانه‌ها به نشانه‌هایی که شبیه چیزهای واقعی است اشاره می‌کنند)	بازنمایی واقعیت (عکاسی، فیلم)
مرحله سوم	وانمایی (نشانه‌ها چیزهای واقعی را بازنمایی نمی‌کنند؛ بلکه به‌مثابه ماسک غیبت واقعیت عمل می‌کنند)	بین واقعیت و بازنمایی ارتباط وجود ندارد. در عوض ما با فراواقعیت سروکار داریم.

(مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۸۰ به نقل از لافی، ۲۰۰۷: ۱۴۹)

بازی‌های دیجیتال نه تنها به بازنمایی، بلکه به وانمایی و شبیه‌سازی واقعیت پرداخته‌اند. آنها، بازیکن را زیر سلطه تصاویر و ویدئوهای متعددی قرار می‌دهند و مجالی به مخاطب برای تفکر و

1. Simulation
2. Hyper-Reality
3. Simulation

تعمق نمی‌دهند. این بازی‌ها، مرز و تمایز میان امر واقعی و امر فراواقعی را به هم ریخته‌اند؛ براساس کارکرد وانمایی، دیگر نمی‌توان حلقه ارتباطی میان حقیقت و افسانه، واقعیت و وانمایی و عمیق و سطح را دریابیم.

«اشکال فرهنگی، دیگر نمی‌توانند آینه تمام نمای واقعیت باشند؛ زیرا خودِ واقعیت مملو از تبلیغات بازرگانی، فیلم، بازی‌های ویدئویی و تصاویر تلویزیونی است» (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۷۶). بازی‌های دیجیتالی شاید بهترین مصداق از درهم‌ریختگی کامل واقعیت و فراواقعیت و پاشیدگی عمق و سطح باشند. بر این اساس، بازی کال‌آف‌دیوتی را باید یک بازنمودگر واقعیت دانست که واقعیت درهم‌آشفته و دستکاری شده را در قالب جنگ و خشونت عرضه می‌نماید. مفهوم وانمایی یا شبیه‌سازی یکی از مفاهیمی است که پس از بازنمایی در این مطالعه، دارای کاربرد زیادی است و در جریان تحلیل بازی‌ها، مواجهه نسبتاً زیادی با این مفهوم صورت گرفته است.

### روش پژوهش

روش پژوهش در این اثر، روش کیفی مبتنی بر ذهنیت و تحلیل پژوهشگر از پدیده‌ها است و این مطالعه با رویکردی اکتشافی-توصیفی و بدون تکیه بر روش‌های کمی و فرضیات، به صورت کیفی به انجام رسیده است. دلیل انتخاب این روش، دستیابی به یافته‌هایی عمیق‌تر از تحلیل بازی‌ها و نیز تحلیل بدون تمام سطوح آشکار و پنهان متن بازی به همراه انعکاس بهتر دیدگاه‌های به‌کاررفته در بازی‌ها بوده است. فایده دیگر این روش که با کمک تحلیل‌های کیفی دیگر به خوبی محقق نمی‌شود، قراردادن یافته‌های حاصل از تحلیل در قالب مدل ارتباطی است.

در این مطالعه، چهار بازی کال‌آف‌دیوتی، با عناوین «جنگاوری مدرن»، «جنگاوری مدرن ۲»، «جنگاوری مدرن ۳» و «جنگاوری پیشرفته» با در نظر گرفتن هدف پژوهش، با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی واکاوی شده است. تحلیل محتوای کیفی را می‌توان روشی برای تفسیر ذهنی محتوای داده‌های متنی از طریق فرایندهای طبقه‌بندی نظام‌مند، کدبندی و مضمون‌سازی یا طراحی الگوهای شناخته‌شده دانست. با تحلیل محتوای کیفی می‌توان یک رویکرد تجربی، روش‌شناسانه و کنترل‌شده مرحله‌به‌مرحله را با رعایت عناصر مطالعه در نظر گرفت (ایمان و نوشادی، ۱۳۹۰: ۱۲).

در این پژوهش، با انجام بازی و مشاهده پیوسته فیلم‌های ضبط‌شده از سه بازی یادشده به مدت ۳ ماه و تحلیل محتوای کیفی این بازی‌ها، توصیف کاملی از ابعاد بازنمایی شرق و مسلمانان



در این بازی‌ها به دست آمد. تحلیل محتوای کیفی این بازی‌ها (تحلیل سکانس، موسیقی، فیلم بازی، شخصیت‌ها<sup>۱</sup>، نحوه امتیازدهی، دیالوگ‌ها، نریشن‌ها، و ...) در راستای پاسخ به سؤالات این پژوهش بوده است که بازی کال‌آف‌دیوتی، به‌عنوان مهم‌ترین بازی آمریکایی، بازنمایی‌کننده فرهنگ، سیاست و دین در غرب آسیا (خاورمیانه) با چه مضامینی این سوژه را به تصویر کشیده است؟ غرب آسیا (خاورمیانه) با چه ویژگی‌هایی در این بازی‌ها تصویرسازی شده است؟ نمونه پژوهش در این مطالعه با روش نمونه‌گیری غیراحتمالی و به‌صورت هدفمند<sup>۲</sup> انجام شده است. به این معنا که انتخاب واحدهای تحلیل با توجه به هدف مطالعه انتخاب شده‌اند. انجام بازی‌ها و مشاهده فیلم‌های ضبط‌شده از آن‌ها به تعداد ۵۷ مرحله با بیش از ۵۰۰۰ سکانس، به مدت ۱۲۰ ساعت به طول انجامیده است. لازم به ذکر است که انجام بازی‌ها و تحلیل محتوای آن‌ها به‌صورت تمام‌شماری بوده است.

در این راستا در گام نخست، بازی‌ها تحلیل شدند و براساس واحدهای معنایی، دسته‌بندی شدند تا مقولات از آن‌ها حاصل گردد. سپس در گام بعد با جمع‌بندی مقولات به‌دست‌آمده اولیه، ۲۰ مقوله فرعی استخراج شد که در سطح انتزاع بالاتری قرار داشتند و در آخرین گام، مقوله‌های فرعی به ۷ مقوله اصلی تفکیک شدند. در این مطالعه، همچنین، قابلیت اعتماد نیز بررسی شده است. برای این منظور، انتخاب واحدهای معنایی به‌گونه‌ای مناسب و دقیق انجام شده است و درنهایت، تلاش شد که هیچ داده‌ای به‌طور سهوی، وارد فازهای مقوله‌بندی نشود. به‌منظور حفظ قابلیت اعتماد، عوامل عدم قطعیت نیز برشمرده شدند و توسط پژوهشگر دوم مورد بررسی قرار گرفتند.

### معرفی بازی‌های جنگاوری مدرن و پیشرفته (کال‌آف‌دیوتی)

سری جنگاوری مدرن، یک بازی دیجیتال به سبک تیراندازی اول شخص است که توسط استودیوی اینفینیتی وارد<sup>۳</sup> ساخته شده و به‌وسیله شرکت اکتیویژن بلیزارد در ۲۵ اکتبر ۲۰۱۹ برای پلتفرم‌های مختلفی منتشر شد. این بازی، شانزدهمین نسخه از مجموعه کال‌آف‌دیوتی و چهارمین نسخه از سری جنگاوری مدرن است که برخلاف روال گذشته، ادامه نسخه پیشین نبوده و یک باز شروع برای این مجموعه بازی تلقی می‌شود.

1. Character
2. Purposive Sampling
3. Infinity Ward

بازی‌های جنگاوری مدرن در یک فضای واقع‌بینانه و مدرن اتفاق می‌افتد. داستان بازی، درباره یک افسر سی‌آی‌ای به نام الکس است که یک محموله خطرناک گاز شیمیایی را باید منتقل کند. در مسیر این انتقال، کشورهایی مانند ایران، عراق، افغانستان، جمهوری آذربایجان درگیر می‌شوند و به‌عنوان پایگاه نظامی آمریکا نمایش داده می‌شوند و آمریکا باید مقابل تهاجم نیروهای روسی به این محموله را بگیرد.

جنگاوری پیشرفته یک بازی تیراندازی اول شخص محصول سال ۲۰۱۴ که توسط اسلج‌همر گیمز<sup>۱</sup> توسعه یافته و توسط اکتیویژن برای پلتفرم‌های بازی انتشار یافته است. این بازی، یازدهمین بخش از سری بازی‌های کال‌آف‌دیوتی است.

بازی شامل تغییرات زیادی است؛ برخلاف سایر عناوین سری ندای وظیفه، جنگاوری پیشرفته از حالت منظر بیننده سنتی استفاده نمی‌کند. داستان بازی برای سال ۲۰۵۴ میلادی است، جایی که یک گروه تروریستی با انجام حملاتی به کشورهای پیشرفته، سعی در تصرف انرژی اتمی زمین دارد. در این میان، ایالات متحده در رأس درگیری با کشورهای شرقی است. گروه اطلس یک کارخانه اسلحه‌سازی آمریکایی بسیار قوی و متشکل از افراد سری است که قدرتمندترین سلاح‌های نظامی و هسته‌ای دنیا را در اختیار دارند.

## یافته‌های پژوهش

در تحلیل محتوای کیفی چهار بازی کال‌آف‌دیوتی؛ شامل جنگاوری مدرن، جنگاوری مدرن ۲، جنگاوری مدرن ۳ و جنگاوری پیشرفته، در مجموع ۴۴۱ کد یکتا (منحصربه‌فرد) به‌دست آمد که این کدها، طی فرایند کدگذاری و تحلیل مقایسه‌ای مداوم، در ۷ مقوله اصلی و ۲۰ مقوله فرعی طبقه‌بندی شدند. در پیوست شماره دو، جدول کلیه مقولات اصلی، فرعی و زیرمقولات به‌دست‌آمده از تحلیل چهار بازی ارائه شده است. همچنین، برای درک بهتر مقولات اصلی و فرعی این پژوهش، نمودار شماره ۱ ارائه شده است که گویای این دسته‌بندی است. این مضامین یا مقولات براساس میزان اهمیت و فراوانی زیرمقولات عبارت‌اند از: (۱) **استیلا یا هژمونی** با زیرمقولات (الف) استیلای نظامی - دیپلماتیک، (ب) استیلای فرهنگی، (ج) پدرسالاری و ناجی‌گری برای جهان؛ (۲) **سوءبازنمایی** با زیرمقولات (الف) سوءبازنمایی سیاسی - نظامی، (ب) سوءبازنمایی فرهنگی، (ج) سوءبازنمایی دینی یا اسلام‌هراسی و (د) سوءبازنمایی نژادی؛ (۳) **ملی‌گرایی** با زیرمقولات

الف) قهرمان‌سازی از نظامیان آمریکا، ب) بازتولید ضدقهرمانان ملی و بین‌المللی و ج) دفاع از وطن؛  
 ۴) **خشونت** با زیرمقولات الف) خشونت جسمی، ب) خشونت روانی، ج) خشونت رسانه‌ای و  
 د) خشونت جنسی؛ ۵) **قدرت** با زیرمقولات الف) نمایش قدرت سخت و ب) نمایش قدرت نرم؛  
 ۶) **فناوری‌گرایی** با زیرمقولات الف) فناوری برتر، ب) واردکنندگان فناوری و ج) ضدیت با  
 فناوری؛ ۷) **سیاست‌های خصمانه** با زیرمقوله الف) ظاهرسازی و فریب افکار عمومی.

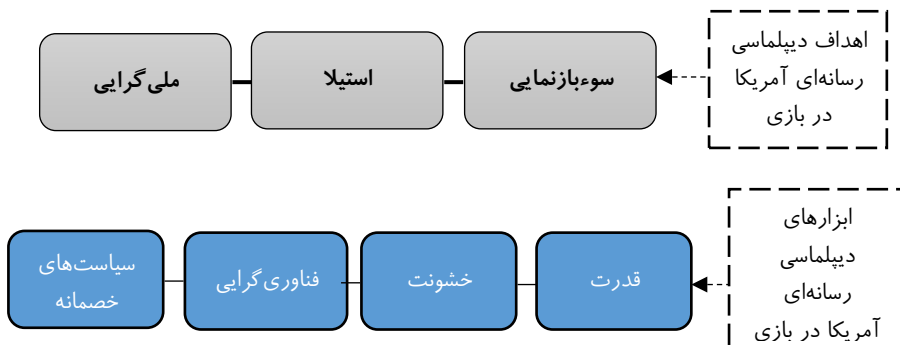


**نمودار شماره ۱: مقوله‌های اصلی و فرعی حاصل از بازی‌های تحلیل شده**

در نتیجه‌گیری از مقولات استنتاج شده باید به «لایه‌بندی» مقولات اصلی این تحقیق اشاره کرد که دریچه جدیدی را به روی این مطالعه گشوده و می‌تواند، مبنایی برای پیوند علمی میان حوزه طراحی بازی و مطالعات بازی باشد. علاوه بر این، لایه‌بندی مقولات این پژوهش، ساختار

کاملاً نهفته‌ای را برای ما آشکار می‌کند که شاید در نگاهی گذرا و سطحی توجه پژوهشگر را جلب ننماید. همان‌طور که در نمودار ۲ نشان داده شده است، مقوله‌های استنتاج شده‌ی این پژوهش در دو رنگ و به دو دسته تقسیم شده‌اند. دسته یا لایه اول مقولات که به رنگ خاکستری است، لایه اول و اصلی بازنمایی دیپلماسی عمومی آمریکا در بازی‌های کال‌آف دیوتی را نشان می‌دهد؛ این لایه که شامل سه مقوله استیلا، سوءبازنمایی و ملی‌گرایی است، مفاهیمی هدفمند هستند که نیل به آنها، هدف آشکار و پنهان طراحی بازی‌ها بوده است. این مقولات که بیشتر انتزاعی هستند، نیازمند مکانیک یا ابزارهایی برای تحقق هستند؛ بنابراین، دسته یا لایه دوم مقوله‌های این پژوهش، مقوله‌های قدرت، خشونت، فناوری‌گرایی و سیاست‌های خصمانه هستند که سازندگان بازی را در تحقق اهداف طراحی‌شده یاری می‌کنند. برای مثال، فناوری‌های مختلفی که در طول بازی در اختیار بازی قرار داده می‌شود یا اشکال خشونت علیه ملل دیگر و یا سیاست‌های خصمانه علیه دولت‌های مقابل، ابزارهایی مطلوب برای دستیابی به استیلا، بازنمایی منفی و تحقق آرمان‌های ملی‌گرایانه هستند.

لایه‌بندی این مقوله‌ها به ما در فهم بهتر طبقات مفهومی این بازی‌ها و شیوه بازنمایی به همراه اهداف و ابزارهای آن کمک می‌کند. پیوند میان حوزه‌ای این لایه‌ها با مکانیک‌های طراحی بازی، نیازمند مطالعاتی گسترده‌تر در حوزه‌های هنری و طراحی بازی‌های دیجیتال است که از هدف اصلی این پژوهش خارج است. برای درک بهتر این لایه‌ها، نمودار شماره ۲ ترسیم شده است:



نمودار ۲: لایه‌بندی مقوله‌های اصلی پژوهش

## نتیجه‌گیری

مقاله حاضر با هدف شناخت دیپلماسی عمومی آمریکا و نحوه بازنمایی شرق به‌ویژه کشورهای اسلامی در بازی‌های دیجیتال محصول کشور آمریکا انجام شد. پیش از این، مطالعات بسیار اندکی در مورد چگونگی انعکاس شرق در بازی‌های دیجیتال غربی انجام شده است. مطالعات قبلی عمدتاً متمرکز به بررسی اثرات بازی بر بازیکنان هستند و بازتاب فرهنگ و قومیت در بازی‌ها به‌ندرت محور مطالعات بوده است. همچنین، بازی‌های مورد مطالعه برای بررسی نحوه بازنمایی اسلام و شرق اغلب بتلفیلد<sup>۱۳</sup> را به‌عنوان نمونه تحت مطالعه قرار داده‌اند. درحالی‌که، نیاز به مطالعه همه جانبه‌تری در این زمینه احساس می‌شود و پژوهش حاضر از این حیث با مطالعات قبلی تفاوت دارد که سعی در برطرف‌سازی خلأ اطلاعاتی موجود با شناسایی و تحلیل بازی‌های مهم‌تر و اثرگذارتر در بازنمایی دیپلماسی عمومی آمریکا درخصوص کشورهای اسلامی دارد. همچنین، این مطالعه برای نخستین بار به دسته‌بندی و لایه‌بندی مضامین موجود در مهم‌ترین و شناخته‌شده‌ترین بازی نظامی آمریکا پرداخته است و از طریق آن به مخاطب، فهم دقیق‌تری در زمینه مضامین اصلی و مهم ارائه می‌دهد.

علاوه بر این، تحلیل چهار بازی کال‌آف‌دیوتی با هدف شناسایی مضامین ضددینی و دارای تضاد با غرب آسیا (خاورمیانه) برای نخستین بار در این پژوهش انجام شده است و این مطالعه می‌تواند مبدأ مطالعات بعدی برای پژوهش‌های بیشتر در زمینه اسلام‌هراسی و شیعه‌هراسی در بازی‌های دیجیتال باشد.

خلاء پژوهشی در مطالعات داخلی و بین‌المللی در این حوزه، منجر به خلاء سیاست‌گذاری فرهنگی نیز شده است تا جایی‌که بازی‌های کمی در ایران و کشورهای عربی تولید شده‌اند تا تصویر واقعی ایرانیان و مسلمانان را به غرب نشان دهند. وجود چنین بازی‌هایی می‌تواند به انجام مطالعاتی جامع و مؤثر با مقایسه بازی‌های برخوردار از مضمون بازنمایی منفی علیه شرق و اسلام و بازی‌های دارای مضمون مثبت از این دو گروه (خودبازنمایی) گردد.

برای انجام این پژوهش، به‌طور هدفمند، چهار عنوان بازی «جنگاوری مدرن»، «جنگاوری مدرن ۲»، «جنگاوری مدرن ۳» و «جنگاوری پیشرفته» از بازی کال‌آف‌دیوتی، انتخاب و با روش تحلیل محتوای کیفی با درنظرگیری چارچوب‌های گفتمان شرق‌شناسی و نظریه امپریالیسم فرهنگی تحلیل شدند. یافته‌های این تحقیق نشان می‌دهد که سوءبازنمایی‌های فرهنگی یا



«شرق‌هراسی»، دینی یا «اسلام‌هراسی» و سیاسی-نظامی از گروه‌های دینی و نژادی و همچنین، استیلاهای فرهنگی و استیلاهای سیاسی-نظامی آمریکا بر کشورهای شرقی در بازی‌های تحت مطالعه، مهم‌ترین رویکردهای سازندگان آمریکایی این بازی‌ها در طراحی پیام‌های رسانه بازی محسوب می‌شود.

مقوله‌های فرعی به‌دست‌آمده از تحلیل محتوای کیفی در دو مقوله اصلی یعنی «سوءبازنمایی» و «استیلا» قابل تحلیل هستند که این دو مفهوم را باید درحقیقت، هم ابعاد بازنمایی شرق توسط غرب در بازی‌ها دانست و هم هدف اصلی طراحان بازی برای القای مفهوم فرادستی آمریکا در نظر داشت. برای نیل به این دو هدف در طول بازی‌ها، ابزارهایی طراحی شده است که بازیکن را برای موفقیت یاری می‌دهد. مهم‌ترین ابزارهای تحقق سوءبازنمایی و استیلاهای آمریکا بر شرق در بازی‌های تحلیل‌شده، خشونت، قدرت و فناوری است.

نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که مقوله «سوءبازنمایی» به‌دلیل برخورداری از زیرمقولات فرعی بیشتر و برجستگی در مضمون بازی‌ها، دارای اهمیت و اولویت بیشتری در انطباق با گفتمان شرق‌شناسی است. همچنین در این تحلیل مشخص شد که مقوله استیلا به‌ویژه از جنبه فرهنگی، در ارتباط زیادی با چارچوب نظریه امپریالیسم فرهنگی قرار می‌گیرد. به این علت که استیلاهای فرهنگی در این بازی‌ها با مخدوش کردن سنت‌ها، اخلاقیات و آداب شرق، آن را در موقعیتی بسیار پایین‌تر از غرب به‌تصویر کشیده است و این موضوع حتی در بطن مضامین استیلاهای نظامی-سیاسی نیز قابل تحلیل و تفسیر است.

همچنین، بیش از اینکه بازی‌های کال‌آف‌دیوتی در تلاش برای تصویرسازی منفی از سیاست شرق باشند، فرهنگ و دین کشورهای شرقی به‌ویژه غرب آسیا (خاورمیانه) و اسلام را هدف بازنمایی منفی خود قرار داده‌اند. در حقیقت، بُعد فرهنگی و سپس دینی، برجستگی بیشتری نسبت به ابعاد سیاسی، نظامی و حتی اقتصادی داشته است. بعد فرهنگی، پوشاننده و متضمن ابعاد دیگری است که در اولویت‌های بعدی سازندگان آمریکایی این بازی‌ها قرار گرفته است. در سوءبازنمایی فرهنگ شرق، کشورهای عراق و سپس افغانستان مورد تهاجم بیشتری در این بازی‌ها بوده‌اند. سنت‌های این کشورها در پیوند با اسلام تقبیح شده و شیوه زیستی و اجتماعی مردمان این مناطق، بسیار دور از واقعیت، جلوه داده شده است.

همچنین، در مقایسه با سایر ادیان، اسلام تنها دینی است که در بازی‌های کال‌آف‌دیوتی با تحلیل‌های انجام شده توسط مطالعات دیگر (پاور، ۲۰۰۷؛ شیسلر، ۲۰۰۸)، دچار بازنمایی غیرواقعی



شده است. در این بازی‌های تحلیل شده، اسلام به‌عنوان دینی که بی‌تمدنی به بار می‌آورد و معتقدینی ضدعلم و خرافه‌پرست دارد، معرفی شده است. اسلام‌هراسی از بارزترین وجوه دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا پس از ۱۱ سپتامبر محسوب می‌شود. «اسلام‌هراسی یا اسلام را به‌عنوان یک تهدید به حساب آوردن، عامل مهمی در تعیین طبیعت رابطه میان ایالات‌متحده آمریکا و مسلمانان، به‌ویژه آن دسته از ملت‌های مسلمان است که دارای اختلاف با آمریکا هستند. دیدگاه اسلام‌هراسی معتقد است که اسلام هیچ ارزش مشترکی با فرهنگ‌های دیگر ندارد؛ نسبت به غرب، فرهنگ پست‌تر است؛ بیشتر یک ایدئولوژی سیاسی خشن است تا یک دین؛ انتقادهای آن از غرب بی‌ارزش است و اقدامات تبعیض‌آمیز علیه مسلمانان موجه است. از این رو، عقیده بر آن است که اسلام طبیعتاً غرب و ارزش‌های آن را تهدید می‌کند؛ بنابراین، اسلام‌هراسی را می‌توان قدیمی‌ترین شکل شرق‌شناسی دانست؛ زیرا، غرب پیش از مواجهه‌اش با گونه‌های دیگر شرق، ۸۰۰ سال با شرق اسلامی روبه‌رو بوده است» (ایزیدی، ۱۳۸۹: ۱۶۴-۱۶۳).

نتایج این مقاله از لحاظ بنیادین می‌تواند به فهم بهتر در تفکیک معنایی بازنمایی و سوءبازنمایی کمک نماید. تفاوت معنایی بازنمایی و سوءبازنمایی در مطالعات پیشین داخلی به‌چشم نمی‌خورد. در بسیاری از مطالعات بازی‌های دیجیتال، «بازنمایی» یا «بازنمایی غیرواقعی» به‌طور مشابه با مفهوم سوءبازنمایی به کار رفته است؛ در حالی که، کاربست این مفهوم به درستی صورت نگرفته است. این مطالعه برای نخستین بار با گویاتر کردن این تمایز معنایی، به تفکیک میان بازنمایی و سوءبازنمایی کمک می‌نماید.

یافته‌های اصلی این مطالعه در محورهای زیر قابل جمع‌بندی است:

۱. سوءبازنمایی، ابزاری برای غلبه فرهنگی و نمایش اقتدار،
۲. تولید و بازتولید خیر و شر به تعبیر آمریکایی،
۳. وانمایی واقعیت: دست‌کاری واقعیت‌ها با تصویرسازی،
۴. فرابازنمایی واقعیت: اغراق در حُسن‌نیت‌ها و عملکردها،
۵. اهرم‌های قدرت در خدمت آمریکا.

در این مطالعه، دو نظریه شرق‌شناسی و امپریالیسم فرهنگی به شالوده‌شکنی از سوءبازنمایی‌های فرهنگی، سیاسی-نظامی، نژادی و دینی کمک کردند. نظریه شرق‌شناسی به فهم بهتر از سوگیری در بازی‌های دیجیتال تحلیل‌شده یاری رسانده است و نتایج این پژوهش را به این‌سوی هدایت می‌کند که نگاه غالب شرق‌شناسی و دیگربودگی، مهم‌ترین رویکرد در

بازنمایی از شرق و وقایع مرتبط با آن در رسانه بازی به‌ویژه محصول آمریکا است. یافته‌ها نشان می‌دهند که این بازی‌ها، تفکیکی جدی را میان شرق فرودست و غرب فرادست چه در حوزه فرهنگی و چه ابعاد سیاسی و نظامی قائل شده‌اند که این موضوع، هم از جنبه مفاهیم شرق‌شناسی و هم امپریالیسم فرهنگی قابل تحلیل بوده است. چهره متعالی غرب در کنار سیمای مفلوک شرق، به‌ویژه کشورهای اسلامی، متضمن تضادی آشکار است که به بازیکن القا می‌شود. فراتر از رابطه فرادستی و فرودستی در این بازی‌ها که تکیه بر چارچوب امپریالیسم فرهنگی می‌زند، ساختار ضدشرقی و ضداسلامی است که برجستگی بیشتری نسبت به مفهوم استیلا داشته و اهمیت انعکاس گفتمان شرق‌شناسی را دوچندان می‌کند. علاوه بر این، پژوهش حاضر پیشنهادهایی برای پژوهشگر، سیاستگذاران فرهنگی، نهادهای متولی و ذینفعان صنعت بازی و صنایع فرهنگی دارد که به شرح زیر است:

### اتخاذ راهبرد تقابلی در سیاست‌گذاری فرهنگی

راهبرد تقابلی می‌تواند در قالب خودبازنمایی ایران به‌عنوان کشوری شرقی با حکومت اسلامی در برابر سوءبازنمایی‌های بازی‌های خارجی در بازی نمایش داده شود. سیاست‌های کلان و بالادستی در این زمینه، تقریباً ناموجود هستند و در نظرگرفتن چنین راهبردهایی در سیاست‌گذاری‌های فرهنگی کشور با گذشت دو دهه از تولید بازی‌های ضداسلامی و ضدایرانی در جهان، امری ضروری است.

### بازنمایی تقابلی از فرهنگ ایرانی و دین اسلام با حمایت از تولید و صادرات بازی‌های داخلی

تولید بازی‌های داخلی که تصویر مطلوبی از واقعیت اسلام و شرق را نشان دهد، محدود است. چنین بازی‌هایی در سال‌های اخیر توسط برخی بازی‌سازان تولید شده است که از حداقل حمایت‌های دولتی در فرایند تولید و نشر داخلی و بین‌المللی برخوردار بوده‌اند. حمایت از تولید و صادرات این بازی‌ها به ارائه تصویر مطلوب‌تری از اسلام و ایران کمک می‌نماید.

### شناخت نحوه بازنمایی دیپلماسی آمریکا در صنعت بازی این کشور

دیپلماسی عمومی آمریکا به‌عنوان یک اصل قابل‌توجه در تمامی رسانه‌های این کشور انعکاس یافته است و اغلب رسانه‌های این کشور در طول حیات خود مورد واکاوی قرار گرفته‌اند؛ اما رسانه بازی به‌عنوان یک بستر تعاملی و اثرگذار در مطالعات خارجی و داخلی، کمتر مورد تحلیل قرار



گرفته است. وجود چنین پژوهش‌هایی، تصویر کامل‌تری از نحوه بازتاب سیاست عمومی ایالات‌متحده در رسانه بازی ارائه می‌دهد.

### تحلیل اثرات نهادهای سیاسی-نظامی آمریکا بر صنعت بازی این کشور

ارتباط نهادهای سیاسی آمریکا مانند «اندیشکده شورای آتلانتیک» با شرکت‌های بازی‌ساز این کشور پنهان نیست. نهادهای نظامی مانند وزارت دفاع و ارتش آمریکا نیز همواره حامی تولید بازی‌های سیاسی و جنگی این کشور بوده‌اند. انجام مطالعاتی در زمینه شناخت اثرات این نهادها بر رسانه بازی این کشور می‌تواند یک بازوی کمکی مؤثر در تدوین سیاست‌های فرهنگی کشور باشد.

### ترویج آموزش سواد رسانه‌ای با حمایت رسانه ملی

هدف اصلی سواد رسانه‌ای این است که مخاطبان به قدرت و توانایی بیشتری در تفسیر، تعبیر و نقد پیام‌های رسانه‌ای دست یابند. سواد رسانه‌ای در مفهوم وسیع خود شامل توانایی دسترسی، تحلیل، ارزیابی و پردازش فعال اطلاعات در اشکال مختلف پیام‌های مکتوب، دیداری و شنیداری است. به عبارتی، سواد رسانه‌ای، پاسخی ضروری، غیرقابل اجتناب و واقع‌نگر به محیط رسانه‌ای پیچیده و دائم در حال تغییر و تحول اطراف ما است (بیچرانلو، ۱۳۹۵: ۸۶). همان‌طور که در ابتدای این مطالعه اشاره شد، ۳۴ میلیون بازیکن ایرانی به‌طور فعالانه، بیش از یک ساعت در روز بازی می‌کنند. آگاهی‌دهی مطلوب به بازیکنان ایرانی برای مواجهه با رسانه بازی یک وظیفه خطیر است که نقش سازمان صدا و سیما، وزارت آموزش و پرورش، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و نهادهای مرتبط را پررنگ‌تر می‌نماید.

### منابع و مأخذ

ایزدی، فؤاد (۱۳۸۹). «اسلام‌هراسی؛ پس از ۱۱ سپتامبر، علل، روندها و راه‌حل». مجموعه مقالات همایش اسلام‌هراسی پس از ۱۱ سپتامبر، علل روندها و راه‌حل، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.

ایمان، محمدتقی؛ نوشادی، محمدرضا (۱۳۹۰). «تحلیل محتوای کیفی»، فصلنامه پژوهش، ۲، ۴۴-۱۵. بیچرانلو، عبدالله (۱۳۹۵). «مهم‌ترین روش‌های جذب مخاطب در سه شبکه تلویزیونی ماهواره‌ای

سرگرمی محور». فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات رسانه‌های نوین، ۲(۶)، ۵۹-۹۲.

دهقان، علیرضا و محسنی آهویی، ابراهیم (۱۳۸۸). «ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به‌عنوان رسانه بازی‌پذیر». مجله جهانی رسانه، ۲(۱)، ۸۸-۴۹.

رجبعلی‌پور، حسین (۱۳۹۰). «بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای (باتکیه بر بازی ژنرال‌ها)». پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته علوم ارتباطات اجتماعی به‌راهنمایی دکتر هادی خانیکی، پردیس نیمه‌حضوری دانشگاه علامه طباطبایی.

کوثری، مسعود و شاه قاسمی، احسان (۱۳۸۸). «تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای فراخوانی به خدمت». فصلنامه علمی پژوهشی تحقیقات فرهنگی ایران، ۲ (۷)، ۱۹-۱۰. قابل دسترسی در: [10.7508/IJCR.2009.07.001](https://doi.org/10.7508/IJCR.2009.07.001)

کوثری، مسعود و گیویان، عبدالله (۱۳۸۸). «بازی‌های رایانه‌ای: مجموعه مقالات»، تهران: مرکز تحقیقات و مطالعات رسانه‌ای موسسه همشهری.  
مهرابی، مقدار (۱۴۰۱). «بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال به‌عنوان تروریست». پژوهشنامه فرهنگ و رسانه، دوره ۶، شماره ۲ - شماره پیاپی ۱۲، شهریور ۱۴۰۱، ۱۳۳-۱۵۷. قابل دسترسی در:

[https://lcc.isu.ac.ir/article\\_77028.html](https://lcc.isu.ac.ir/article_77028.html).

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) (۱۴۰۰). «نمای باز: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران». دایرک. قابل دسترسی در:

<https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2023/04/Landscape1400-Final-WEB.pdf>

مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۸۷). «رسانه‌ها و بازنمایی». تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.  
مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۸۹). «نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی». تهران: همشهری.

میرزایی، خلیل (۱۳۸۸). «پژوهش، پژوهشگری و پژوهشنامه نویسی». تهران: جامعه‌شناسان.  
نصرالهی، اکبر؛ مهرابی، مقدار و شریفی، فرزانه (۱۳۹۷). «فرا ترکیب مطالعات بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی»، فصلنامه علمی پژوهشی تحقیقات فرهنگی ایران، ۱۰ (۴)، ۲۰۷-۱۸۳.

Blackman, T. (2024). "Virtual reality and videogames: immersion, presence, and the performative spatiality of 'being there' in virtual worlds". *Social & Cultural Geography*, 25(3), 404-422.

Cairns, P., Cox, A., & Nordin, A. I. (2014). "Immersion in digital games: review of gaming experience research". *Handbook of digital games*, 1, 767.

Clarke, B., Rouffaer, C. & Senechaud, F. (2012). "Beyond the Call of Duty: why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers?". *International Review of the Red Cross*, 94(886), 711-737. Available at: [10.1017/S1816383113000167](https://doi.org/10.1017/S1816383113000167)

de la Cruz, J. S., Gómez, S. C., & Lacasa, P. (2025). "Contemporary Political Discourse in Digital Games: A Systematic Approach". *Media and Communication*, 13.

Griffiths, M. D., Van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., & King, D. L. (2016). "Working towards an international

- consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al". *Addiction*, 111(1), 167-175.
- Kerr, Aphra.(2006). "*The business and culture of digital games: Gamework and gameplay*". England: Sage.
- Mehrabi, M. & Chen, V.H.H. (2010). "Interactivity in massively multiplayer online games: a concept explication", *Proceedings of the 7th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*.  
Doi: 10.1145/1971630.1971656
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). "Crosssectional and longitudinal epidemiological studies of I nternet gaming disorder: A systematic review of the literature". *Psychiatry and clinical neurosciences*, 71(7), 425-444.
- Newzoo. (2025). "The global games market will generate \$187.7 billion in 2024". doi: <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-revenue-estimates-and-forecasts-in-2024>
- Power, M. (2007). "Digitized virtuosity: Video war games and post-9/11 cyber-deterrence". *Security Dialogue*, 38(2), 271-288. doi: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0967010607078552> (January, 2018)
- Sattarzadeh Nowbari, R. (2012). "Assassin's Creed, Origins and Downfall of Islamic Terrorism". *2nd International Conference on Social Science and Humanity, IPEDR* (31), 206-210.
- Schiller, H. I. (1992). "*Mass communications and American empire*". Colorado, United States: Westview Press.
- Schulzke, M. (2013). "Rethinking Military Gaming: America's Army and Its Critics". *Games and Culture*, 8(2) 59-76. doi: 10.1177/1555412013478686
- Šisler, V. (2006). "*Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games*". In: *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture*. Santorineos, M., Dimitriadi, N. (Ed.). Athens, Greece: Fournos (pp. 85 – 92).
- Šisler, V. (2008). "*Digital Arabs: Representation in video games*". *European Journal of Cultural Studies*, 11 (2), 203-219. doi: 10.1177/1367549407088333
- Šisler, V. (2013). "*Videogame Development in the Middle East: Iran, the Arab World, and Beyond*". In: *Gaming Globally: Production, Play, and Place*. Huntemann, N., Aslinger, B. (ed.). Basingstoke, United Kingdom: Palgrave Macmillan (pp. 251-272).
- Said, E. (1978). "*Orientalism: Western representations of the Orient*". New York: Pantheon.
- Statista. (2025)a. "Best-selling video game franchise worldwide as of October 2024, by unit sales", *Statista*. doi: <https://www.statista.com/statistics/1247964/best-selling-video-gaming-franchises/>
- Statista. (2025)b. "Most popular video games in the United States from 2016 to 2023, based on dollar sales", *Statista*. doi: <https://www.statista.com/statistics/1537765/highest-grossing-video-games-us-annually/>

