

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا

دکتر حسین هرسیج^۱، فرهاد بدیعی^۲

تاریخ دریافت: ۲۸.۰۹.۱۳۹۶

تاریخ پذیرش: ۲۰.۰۳.۱۳۹۷

چکیده

دنیای بازی‌های رایانه‌ای، جهانی بسیار زیبا و جذاب است که میلیون‌ها انسان را در سرتاسر جهان مجذوب خود کرده، هرروز بر مخاطبان آن افزوده می‌شود. با وجود این، یک پرسش اساسی در ذهن برخی کاربران این بازی‌ها وجود داشته که هدف اصلی ساخت این بازی‌ها چیست؟ آیا تنها برای سرگرم کردن انسان‌ها تولید می‌شوند یا اهداف دیگری در پس آن وجود دارد؟ موقعیت مکانی، داستان و شخصیت‌پردازی برخی از بازی‌ها باعث شده که برخی از مخاطبان درباره هدف ساخت این بازی‌ها دچار تردید شوند. این مقاله برای پاسخ به همین سؤال نوشته شده و در دویخش به بررسی این بازی‌ها می‌پردازد: بخش اول، نبرد در کشورهای اسلامی که مربوط به بازی‌هایی است که داستان آن در کشورهای اسلامی اتفاق می‌افتد. بخش دوم به نبردهای آینده می‌پردازد؛ یعنی بازی‌هایی که داستان آن درباره جنگ‌هایی است که در آینده نزدیک اتفاق می‌افتد. در این مقاله، از روش توصیفی-تحلیلی استفاده شده و مهم‌ترین نتیجه آن، این است که این بازی‌ها به ارتقای قدرت نرم آمریکا کمک کرده و توانسته‌اند مخاطبان را تحت تأثیر قرار داده و باورهای آنان را تغییر دهند. همچنین، این بازی‌ها برای سیاست‌های غرب و به‌خصوص آمریکا زمینه‌سازی می‌کنند و آنها را مشروع جلوه می‌دهند.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، قدرت نرم، تروریسم، نبردهای آینده، سرگرمی

۱. استاد گروه علوم سیاسی دانشگاه اصفهان، ایران

۲. نویسنده مسؤل، دانشجوی دکتری علوم سیاسی دانشگاه اصفهان، ایران f.badiee62@gmail.com

مقدمه

در دنیای امروز، بازی و سرگرمی به بخش جدایی‌ناپذیری از زندگی بیشتر انسان‌ها تبدیل شده است. همه ما برای پرکردن اوقات فراغت یا بازیابی انرژی و شادابی بدن، به سرگرمی و تفریح نیاز داریم و برای برآورده کردن آن، از روش‌های گوناگون استفاده می‌کنیم. شاید برخی از انسان‌ها ورزش را بهترین راه برای رسیدن به این منظور می‌دانند، برخی دیگر به هنر علاقه‌مند هستند و از سینما، تئاتر یا موسیقی برای سرگرم شدن، استفاده می‌کنند، برخی به مسافرت می‌روند و از جاذبه‌های طبیعی یا تاریخی لذت فراوان می‌برند؛ به شکلی که پس از بازگشت از سفر احساس می‌کنند که انرژی لازم برای ادامه کار و کوشش را به‌دست آورده‌اند. شاید تفریحات و سرگرمی‌های فراوان دیگری هم وجود داشته باشد که انسان‌ها برحسب سلیقه و امکانات از آنها استفاده می‌کنند؛ اما بیشتر این سرگرمی‌ها یا پرهزینه هستند؛ مانند بسیاری از ورزش‌ها و رفتن به یک کنسرت موسیقی، یا نیاز به صرف زمان زیادی دارند؛ مانند رفتن به یک مسافرت، که همین مسائل باعث شده که برای همه در دسترس نباشند و بسیاری از افراد نتوانند از آنها استفاده کنند؛ اما در سال‌های اخیر سرگرمی جالب و بسیار جذابی پا به میدان گذاشته که هم بسیار ارزان است و هم برای بیشتر افراد قابل دسترس؛ به شکلی که هر کس که یک گوشی تلفن همراه داشته یا به یک رایانه دسترسی داشته باشد، می‌تواند از آن استفاده کرده و از لحظه لحظه آن لذت ببرد.

دنیای بازی‌های رایانه‌ای، جهانی بسیار زیبا، دلفریب و جذاب است که میلیون‌ها انسان را در سرتاسر جهان مجذوب خود کرده، هرروز هم بر شمار مخاطبان آن افزوده می‌شود، و به‌نظر می‌رسد هیچ سرگرمی دیگری توان رقابت با آن را نداشته باشد. رکورد پرفروش‌ترین سرگرمی همواره در اختیار بازی‌های رایانه‌ای است. برای نمونه، اخیراً بازی GTA V توانسته است رکورد پرفروش‌ترین سرگرمی تاریخ را در اختیار بگیرد. «این بازی در روز عرضه خود حدود ۸۰۰ میلیون دلار فروش کرد و تاکنون رکوردهای بیشماری را

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا / ۹۱

در این زمینه به‌جا گذاشته است. اخیراً این بازی علاوه بر شکست دادن بازی‌های دیگر، با شکست هر فیلم، سریال و کتابی که تاکنون منتشر شده، به‌عنوان سودآورترین سرگرمی تاریخ شناخته شده است. تا به امروز این بازی حدود ۶ میلیارد دلار فروش داشته است که این عدد شامل بیش از ۹۰ میلیون نسخه از این بازی است» (آخرین خبر، ۱۳۹۷).

بازی‌های رایانه‌ای امکان فوق‌العاده‌ای برای مخاطبان خود ایجاد کرده و آن امکان، این است که به انسان‌ها این فرصت را می‌دهد تا از لذت‌ها و هیجان‌هایی برخوردار شوند که در زندگی واقعی از آن برخوردار نیستند؛ برای مثال، شاید انسان‌های زیادی وجود داشته باشند که آرزو دارند خلبان یک جت جنگنده بسیار پیشرفته شده، به نقاط گوناگون پرواز کرده و مأموریت‌های بسیار سخت را انجام دهند. همچنین، بسیاری از افراد به اتومبیل‌های بسیار لوکس، جدید و پرسرعت علاقه‌مندند و آرزو دارند که با نهایت سرعت در جاده‌هایی بسیار زیبا رانندگی کرده و با اتومبیل‌های دیگر مسابقه بدهند؛ لیکن بسیاری از این افراد در دنیای واقعی هیچ‌گاه شانس رسیدن به این آرزوها را ندارند؛ اما دنیای بازی‌های رایانه‌ای این امکان جذاب و هیجان‌انگیز را برای همه فراهم می‌کند و افراد می‌توانند بدون محدودیت از آن استفاده کنند.

اما یک سؤال مهم در مورد این بازی‌ها وجود دارد و آن، این است که آیا این بازی‌ها صرفاً برای سرگرمی و لذت بردن افراد تولید می‌شوند، یا اینکه اهداف دیگری هم از ساخته شدن آنها وجود دارد؟ موقعیت مکانی، داستان، طراحی و شخصیت‌پردازی بسیاری از این بازی‌ها، به‌شکلی است که سؤال‌های فراوانی در ذهن بسیاری از کاربران این بازی‌ها ایجاد کرده و باعث شده آنها درباره هدف اصلی ساخت این بازی‌ها دچار تردید شوند.

دولت‌ها برای تأثیرگذاری بر رفتار دیگران و رسیدن به نتایج مطلوب خود می‌توانند از راه‌های گوناگونی استفاده کنند؛ برای مثال، می‌توانند با استفاده از تطمیع بر رفتار دیگران

تاثیر گذاشته، به نتایج مورد نظر برسند، یا اینکه از تهدید استفاده کرده و کشورهای دیگر را از تحریم اقتصادی یا حمله نظامی بترسانند و حتی این تهدیدها را عملی کرده و با استفاده از ابزار نظامی یا اقتصادی دیگران را وادار کنند تا رفتار مورد دلخواه آنها را انجام دهند. «اما در سال‌های اخیر، روش‌های دیگری هم به وجود آمده که کارآمدی خود را برای تغییر رفتار دیگران به خوبی نشان داده است. استفاده از جنبه‌های نرم‌افزاری قدرت از آن جمله است» (Nye, 2004a). «ابعاد نرم‌افزاری قدرت یا نرم‌افزارگرایی^۱ اصطلاحی است که از دیدگاه جوزف نای^۲ نظریه‌پرداز آمریکایی، در زمینه ضرورت بهره‌گیری ایالات متحده از منابع قدرت نرم گرفته شده است. مفهوم قدرت نرم را می‌توان در کارهای هانس جی مورگنتا^۳، کلوس کنور^۴ و رای کلاین^۵ ردیابی کرد» (Gill & Huang, 2006: 18). اما همان‌گونه که در سال‌های اخیر جوزف نای آن را خلاصه کرده «قدرت نرم بر مبنای توانایی شکل دادن بر ترجیحات دیگران استوار است که عمدتاً با مقوله‌های نامحسوس و ناملموسی، همچون: جاذبه‌های شخصیتی، فرهنگی، ارزش‌ها و نهادهای سیاسی و سیاست‌های جذاب که مشروع تلقی می‌گردد، مرتبط است» (Nye, 2004b: 6). «براین اساس، قدرت نرم چیزی فراتر از قدرت فرهنگی است و دیگر اینکه به اندازه قدرت سخت، وابسته به دولت و تنها در چنبره حکومت نیست و فرهنگ عمومی جامعه تاثیر فراوانی بر آن دارد» (Nye, 2002: 556). «قدرت نرم، توجه به اشغال فضای ذهنی شهروندان دیگر جوامع، از طریق ایجاد اقتناع است و هدف آن در درجه نخست، افکار عمومی خارج است» (هرسیچ و تویسرکانی، ۱۳۸۹: ۱۵۲). «قدرت نرم خود را از راه

1. Softwarism

2. Joseph .Nye

3. Hans j. Morgenthau

4. Klaus Knorr

5. Ray cline

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا / ۹۳

جذابیت، فریبندگی، برنامه‌ریزی فرهنگی، ترویج رشته‌ای از ارزش‌ها به میانجی رسانه و نیز دیپلماسی عمومی و چندجانبه آشکار می‌سازد» (هرسیچ و تویسرکانی، ۱۳۸۸: ۱۷۳).

«امروزه از فرهنگ به‌منزله مهم‌ترین منبع قدرت نرم نام برده می‌شود» (پور احمدی، ۱۳۸۹: ۳۰۶). «قدرت نرم که گاهی آن را قدرت هنجاری، انگاره‌ای و عقیدتی می‌نامند، بر فرهنگ و ارزش‌ها تکیه دارد» (اصغریان کاری، ۱۳۸۹: ۳۲). «به باور جوزف نای، نظریه‌پرداز قدرت نرم، ارزش‌های مثبت سیاسی یک کشور در بعد داخلی و خارجی می‌تواند قدرت نرم یک کشور را افزایش دهد» (جعفری‌پناه و میراحمدی، ۱۳۹۲: ۱۰۷). «واقعیت‌های کنونی جهان، نشان‌دهنده آن است که تاکید صرف بر قدرت سخت، موفقیت‌پایداری دربر ندارد. به اعتقاد بسیاری از اندیشمندان، قوی‌ترین کشورها، همواره قوی‌ترین باقی نخواهند ماند؛ مگر آنکه قدرت خود را به حق تبدیل کنند. ترجمان این نکته، تبدیل قدرت سخت به قدرت نرم است» (عسگری، ۱۳۹۰: ۵۲). «قدرت نرم را می‌توان تهدیدی دانست که باعث دگرگونی در هویت فرهنگی و الگوهای رفتاری مورد قبول یک نظام سیاسی می‌گردد» (رفیع و نیکروش، ۱۳۹۲: ۱۰۲). «نای معتقد است در عصر اطلاعات کشورهایی صاحب قدرت هستند که فرهنگ و ایده‌های مسلط آنها به هنجارهای جهانی تبدیل شده باشد» (مایلی و مطیعی، ۱۳۹۵: ۱۹۱). «درواقع، زمانی که سیاست‌های یک کشور، در چشم دیگران مشروعیت دارد، قدرت نرم آن کشور تقویت شده است» (افتخاری و جانی‌پور، ۱۳۹۲: ۲۶). «براین اساس، می‌توان گفت: «قدرت نرم، توانایی یک کشور در وادار کردن کشورهای دیگر است به اینکه همان چیزی را بخواهند که او می‌خواهد؛ آن هم از راه جاذبه‌های فرهنگی و ایدئولوژیک که خود در اختیار دارد. درواقع، جنس قدرت نرم، از نوع اقناع است» (آدمی و قریشی، ۱۳۹۴: ۱۸۹).

در سال‌های اخیر، ایالات متحده از ابزارهای گوناگونی برای ارتقای قدرت نرم خود استفاده کرده (مانند سینما و تلویزیون) و کوشش نموده به وسیله این ابزارها، ارزش‌ها و

باورهای مردم در نقاط گوناگون را تغییر دهد و افکار عمومی در سطح جهان را با خود همراه سازد. به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌تواند جزو این ابزارها باشد. این مقاله برای پاسخ دادن به این سؤال نوشته شده است که آیا بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر به یکی از مؤلفه‌های قدرت نرم ایالات متحده تبدیل شده که هدف اصلی آن ترویج و مشروعیت‌سازی برای سیاست‌های این کشور است؟ یا اینکه همچنان باید به این بازی‌ها به‌عنوان ابزاری برای سرگرمی و تفریح نگاه کرد؟

در این مقاله، از روش توصیفی-تحلیلی استفاده شده است؛ به این صورت که در هر بخش ابتدا بازی مورد نظر معرفی و شرح مختصری درباره آن ارائه می‌شود و سپس همان بازی از ابعاد گوناگون بررسی و تجزیه و تحلیل می‌گردد. البته، در این نوشتار امکان اینکه همه بازی‌ها بررسی شود، وجود ندارد و در هرکدام از بخش‌ها تنها بازی‌هایی تجزیه و تحلیل خواهند شد که در سطح جهان شناخته شده بوده و از فروش بسیار بالایی برخوردار باشند. همچنین، از لحاظ کیفیت در سطحی باشند که به‌عنوان بازی برتر سبک خود شناخته شوند.

این مقاله از دو بخش تشکیل شده است: بخش اول، مربوط به بازی‌هایی است که داستان آن در کشورهای اسلامی اتفاق می‌افتد و موضوع آن مبارزه با تروریسم است. در بخش دوم به نبردهای آینده پرداخته خواهد شد؛ یعنی بازی‌هایی که داستان آن به نبردهایی که در آینده نسبتاً نزدیک اتفاق خواهد افتاد، پرداخته است.

بخش اول: نبرد در کشورهای اسلامی

پس از حادثه یازدهم سپتامبر و حمله آمریکا به کشورهای افغانستان و عراق، بازی‌های زیادی درباره نبرد با تروریسم ساخته شد که البته، اغلب این بازی‌ها، داستانش مربوط به نبردهایی بود که در کشورهای اسلامی اتفاق می‌افتاد. در میان این بازی‌ها، چند نمونه بسیار

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا / ۹۵

شاخص و برجسته وجود دارد که در بزرگ‌ترین و معتبرترین کمپانی‌های تولید بازی ساخته شده، داستان بسیار جذابی دارند و از نظر فنی در سطح بسیار بالایی قرار می‌گیرند. همچنین، این بازی‌ها به فروش بالایی نیز دست یافته و میلیون‌ها نفر در سراسر جهان از آنها استفاده می‌کنند. در ادامه، به بررسی چند نمونه از معروف‌ترین این بازی‌ها خواهیم پرداخت.

«الکترونیک آرتز^۱ که به اختصار EA تلفظ می‌شود، یکی از بزرگ‌ترین و معروف‌ترین شرکت‌های سازنده و توزیع‌کننده بازی‌های کامپیوتری به‌شمار می‌آید» (عصر ایران، ۱۳۹۴). «این شرکت در تاریخ ۲۸ می ۱۹۸۲ توسط تریپ هاوکینز^۲ تأسیس شد» (تواضعی، زومجی، ۱۳۹۵). «سرمایه ابتدایی این شرکت معادل دویست هزار دلار (۲۰۰/۰۰۰) بود؛ اما این کمپانی به‌سرعت گسترش یافت و به جذب و استخدام تعداد زیادی از نخبگان این حوزه پرداخت. درآمد این شرکت به‌سرعت افزایش یافت؛ به شکلی که در سال ۲۰۰۸ به درآمد سالانه ۴/۲ میلیارد دلار رسید» (سایت داریوس، ۱۳۹۱).

بسیاری از بازی‌های محبوب و پرفروش جهان، محصول این کمپانی است. بازی‌هایی مانند فیفا^۳ که در سبک اسپورت^۴ ساخته شده و مربوط به مسابقات فوتبال است، یا بازی بسیار جذاب و مهیج نیدفور اسپید^۵ که مربوط به مسابقات اتومبیل‌رانی است و مخاطبان فراوانی در سرتاسر جهان دارد. این کمپانی به‌تدریج وارد عرصه تولید بازی‌های تیراندازی شد و توانست چند عنوان از برترین بازی‌های این سبک را تولید کند، که در ادامه همین بخش و بخش‌های دیگر به آنها اشاره خواهد شد.

1 - Electronic Arts

2 - Trip Huwkins

3 - FIFA

4 - Sport

5 - NEED FOR SPEED

یکی از بهترین و زیباترین بازی‌های سبک تیراندازی اول شخص^۱، مدال افتخار^۲ نام دارد که توسط همین کمپانی (EA) تولید شده است. نسخه‌های اولیه این بازی مربوط به عملیات‌هایی در جنگ جهانی دوم است؛ مانند نبرد اقیانوس یا دسته چتربازان. اما در سال ۲۰۱۰ این شرکت نسخه جدیدی از این بازی منتشر کرد که مربوط به جنگ در افغانستان بود. این بازی به قدری خوب تولید شده بود که نظر بسیاری از مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای را به خود جلب کرد. همچنین، از بهترین و پیشرفته‌ترین فناوری‌های روز صنعت بازی سازی برای ساختش استفاده شد. صحنه‌های بازی به قدری طبیعی به نظر می‌رسد، که کاربر احساس می‌کند در محیط واقعی نبرد حضور دارد. به علاوه، این بازی از نظر گرافیک، شبیه‌سازی و نورپردازی نیز در سطح بسیار بالایی قرار می‌گیرد. همچنین، کاربران بازی این امکان را دارند که از سلاح‌ها و جنگ‌افزارهای بسیار جدید و گوناگون، مانند بالگرد و جیپ‌های مجهز به مسلسل استفاده کنند. «همه سلاح‌های استفاده شده در این بازی کاملاً شبیه سازی شده سلاح‌هایی است که ارتش آمریکا از آن استفاده می‌کند و به همین منظور و برای واقعی‌تر شدن عملیات‌ها، EA چندین مشاور نظامی از ارتش ایالات متحده استخدام کرده است. نشریه گیم مستر^۳ که یکی از معتبرترین نشریات در حوزه نقد و تحلیل بازی‌های رایانه‌ای است، به این بازی نمره بسیار بالای ۸۵ از ۱۰۰ را اعطا کرده است» (صفا، شاهوار نت، ۱۳۸۹).

«داستان بازی در سال ۲۰۰۱ و در کشور افغانستان به وقوع می‌پیوندد. ماجرای بازی از این قرار است که کاربر در نقش یکی از ورزیده‌ترین و کارآزموده‌ترین نیروهای ارتش آمریکا قرار دارد و یکی از اعضای گروهی به نام Tier1 operator است؛ گروهی که از

-
1. First person shooter
 2. Medal of Honor
 3. Game Master

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا / ۹۷

برجسته‌ترین و قوی‌ترین افراد ارتش ایالات متحده تشکیل شده و قادر به انجام ماموریت‌هایی است که واحدهای دیگر ارتش آمریکا توانایی انجام آن را ندارند. همچنین، تعداد افرادی که در این گروه فعالیت می‌کنند، بسیار اندک است. در مجموع، دو میلیون نفر در ارتش آمریکا خدمت می‌کنند که از این جمعیت فقط ۲۰۰ نفر در این گروه قرار دارند و برای هر ماموریتی فرستاده نمی‌شوند» (سایت به‌روز، ۱۳۹۴). این گروه به افغانستان فرستاده می‌شوند و ماموریت اصلی آنها نابودی اعضای گروه طالبان و القاعده است، که در نهایت نیز ماموریت خود را با موفقیت به پایان می‌رسانند.

مهم‌ترین نکته در مورد این بازی، این است که چهره‌ای که از مسلمانان در این بازی نشان داده می‌شود، بسیار کریه و نفرت‌انگیز است. انسان‌هایی که صدها سال با تمدن فاصله دارند و برای رسیدن به هدف، از هیچ کاری فروگذار نیستند؛ انسان‌هایی بی‌نهایت خشن و ترسناک که هیچ بویی از انسانیت نبرده و به راحتی و به فجیع‌ترین شکل انسان‌های دیگر را به قتل می‌رسانند. این بازی به شکلی شخصیت‌پردازی شده که کاربر بازی خواه ناخواه از این افراد متنفر شده، خواهان این است که هرچه سریع‌تر به جنگ این افراد برود. در این بازی، هیچ اشاره‌ای به اینکه طالبان و القاعده چگونه به وجود آمده و چه کسانی از آنان حمایت کرده‌اند، نمی‌شود. در سمت دیگر نبرد، نیروهای آمریکایی هستند که از همان ابتدا مهارت، زیرکی، سلاح‌ها و امکاناتی که در اختیار دارند، کاربر بازی را مقهور خود می‌کنند. انسان‌هایی که بسیار ورزیده و باهوش هستند و ترس برای آنها معنایی ندارد؛ انسان‌هایی که هیچ گاه شکست را تجربه نکرده‌اند و کاربر بازی هم این نکته را می‌پذیرد که چنین افرادی هیچ گاه طعم شکست را نخواهند چشید. این افراد حاضرند برای اینکه این منطقه را از تروریست‌ها نجات دهند، فداکاری‌های زیادی انجام دهند و به دل کوهستان‌های مرتفع و مناطق صعب‌العبور افغانستان رفته، با تروریست‌ها مبارزه کنند. مسأله‌ای که برای بسیاری از کاربران باورپذیر بوده و بسیاری از آنها پس از انجام بازی، از اینکه در نقش یک

کماندوی ارتش آمریکا به جنگ چنین افرادی رفته‌اند، احساس رضایت می‌کنند و از آمریکا به خاطر اینکه با چنین انسان‌های شرووری مبارزه می‌کند، تشکر می‌کنند.

یکی دیگر از معروف‌ترین بازی‌های این کمپانی در سبک (FPS) بازی بتل فیلد^۱ (میدان نبرد) است که در رده برترین بازی‌های این سبک قرار دارد. در نسخه سوم این بازی اتفاق بسیار جالبی می‌افتد و پای ایران به میان کشیده می‌شود. این بار دیگر نبرد با تروریست‌های عقب‌مانده افغانی یا عراقی نیست؛ این بار نبرد با ایران است؛ کشوری که در این بازی به سلاح هسته‌ای دست پیدا کرده و از آن مهم‌تر اینکه از این سلاح استفاده کرده و جان هشتاد هزار انسان را در فرانسه گرفته است و قرار است که این کار را در آمریکا نیز تکرار کند؛ ولی باز هم نظامیان قدرتمند آمریکایی موفق می‌شوند جلوی این کار را بگیرند و جان هزاران انسان را نجات بدهند. «شخصیت اصلی در این بازی، شخصی به نام بلکبرن، گروهان نیروی تفنگداران دریایی آمریکاست، که کاربر را به‌عنوان بازیکن، در طول بازی و در تلاش و جستجو برای دستگیری یک مامور گروه مقاومت مردمی به نام سلیمان با خود همراه می‌کند» (خبرگزاری فارس، ۱۳۹۰). داستان بازی از این قرار است که یک افسر از تفنگداران دریایی آمریکا به‌همراه گروهش برای مقابله و مبارزه با گروهی ایرانی به نام مقاومت مردمی که تحت فرماندهی شخصی به نام سلیمان هستند، به عراق سفر کرده و در منطقه سلیمانیه عراق با این گروه مبارزه می‌کنند. البته، این گروه در این بازی یک گروه تروریستی معرفی می‌شوند و هدف آمریکایی‌ها جلوگیری از اقدامات تروریستی این گروه است. در ادامه، این افسر آمریکایی متوجه می‌شود که این گروه تروریستی و فرمانده آن، قدرت را در ایران به دست گرفته است. به همین دلیل، آمریکا تصمیم می‌گیرد که حمله تمام عیاری به ایران بکند و این کار را نیز انجام می‌دهد و پس از

1. Battle Field

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا / ۹۹

حملات هوایی، زمینی و دریایی موفق می‌شود تهران را فتح کند. پس از فتح تهران و انجام یک سری از عملیات‌ها، نیروهای آمریکایی وارد ساختمان بانک مرکزی شده، متوجه وجود یک بمب اتمی می‌شوند. سپس این نیروها نقشه‌هایی از پاریس و نیویورک پیدا کرده، متوجه می‌شوند که این بمب‌ها سه عدد بوده و قرار است در پاریس و نیویورک انفجار اتمی رخ دهد. نیروهای آمریکایی کوشش بسیاری می‌کنند تا جلو انفجار بمب در پاریس را بگیرند؛ اما موفق نمی‌شوند. درنهایت، شخصیت اصلی بازی موفق می‌شود جلوی انفجار بمب اتمی در آمریکا را بگیرد.

نکته بسیار مهم در این بازی، این است که این بازی در سال ۲۰۱۱؛ یعنی درست در زمان اوج منازعات هسته‌ای بین ایران و غرب تولید شده است؛ زمانی که هر روز تحریم‌های جدیدی بر ضد ایران به تصویب می‌رسد و مقامات آمریکایی به شکل‌های مختلف ایران را تهدید می‌کنند و از روی میز بودن همه گزینه‌ها سخن می‌گویند. این مساله که ایران به سلاح اتمی دست پیدا کرده، مسأله‌ای است که سال‌هاست مسؤولان گوناگون آمریکا درباره آن هشدار می‌دهند و مدعی آن هستند که می‌خواهند جلوی هسته‌ای شدن ایران را بگیرند؛ زیرا ایران می‌خواهد از این سلاح‌ها استفاده کرده، امنیت جهان را به مخاطره بیندازد. دقیقاً همین نکته در این بازی اتفاق می‌افتد و گروهی از ایران که اتفاقاً نام فرمانده آنها سلیمان است و همه را به یاد سرلشکر حاج قاسم سلیمانی، فرمانده قهرمان نیروی قدس سپاه می‌اندازد، از این سلاح استفاده کرده، ده‌ها هزار انسان بی‌گناه را در فرانسه از بین می‌برند.

نکته دیگر درباره این بازی، این است که در آن چهره‌ای نسبتاً واقعی از ایران نشان داده می‌شود و زمانی که تهران نشان داده می‌شود، چهره یک شهر نسبتاً مدرن به نمایش درمی‌آید و برعکس بازی‌های دیگر، این سبک که مسلمانان را موجوداتی بسیار عقب‌مانده نشان می‌دهند که در شرایط بسیار بدی زندگی می‌کنند، در این بازی چهره‌ای نسبتاً مدرن

از ایران نشان داده می‌شود.

نکته دیگر این است که در این بازی، چهره‌ای بسیار خشن از بخشی از مردم ایران؛ یعنی همان گروه مقاومت مردمی به نمایش در می‌آید و در یکی از صحنه‌های بازی، یک افسر امریکایی توسط این افراد به شکل بسیار فجیعی کشته می‌شود. این نکته بسیار مهم است؛ زیرا امریکایی‌ها سال‌هاست بر ضد سپاه پاسداران و نیروی مقاومت تبلیغ می‌کنند و این بازی تصویر مورد نظر آنها را برای مخاطب باورپذیر می‌کند.

نکته دیگر این است که در بسیاری از نبردهایی که در این بازی اتفاق می‌افتد، از زبان فارسی استفاده شده است؛ ولی بیش‌ترین چیزی که از ایرانی‌ها شنیده می‌شود، فحش‌های بسیار زشت و رکیک است که به دفعات بسیار زیاد در این بازی استفاده شده است، و همین مسأله باعث شده تا تصویر بسیار بدی از ایرانیان در ذهن مخاطب شکل بگیرد.

«یکی دیگر از بزرگ‌ترین کمپانی‌های ساخت بازی‌های رایانه‌ای، اکتی‌ویژن^۱ نام دارد که در سال ۱۹۷۹ به عنوان نخستین شرکت مستقل در زمینه تولید و پخش بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا تأسیس شد و در سال ۲۰۰۷ به عنوان بزرگ‌ترین ناشر بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا شناخته شد» (سایت دارینوس، ۱۳۹۱). «اکتی‌ویژن تولیدکننده و ناشر سری بازی‌های تیراندازی نظامی اول شخص Call of Duty است که تاکنون بیش از ۱۰ میلیارد دلار به جیب این ناشر، تنها از راه فروش نسخه‌های این بازی روانه شده است» (نوروزی، زومجی، ۱۳۹۳).

بدون هیچ تردیدی، یکی از معروف‌ترین و مشهورترین بازی‌ها در تاریخ این صنعت، بازی ندای وظیفه^۲ نام دارد که نسخه اول آن در مورد جنگ جهانی دوم ساخته

1. Activision
2. Call of Duty

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا / ۱۰۱

شده است. این بازی در جذب مخاطب بسیار موفق بود و به سرعت در صدر لیست فروش بازی‌ها قرار گرفت. همچنین، کیفیت بازی از نظر فنی در سطحی بود که از نظر بسیاری از کاربران حرفه‌ای، توانسته بود صنعت بازی سازی را چند پله ارتقا بخشد. چند نسخه اول بازی «ندای وظیفه» بیشتر در حال و هوای جنگ جهانی دوم است؛ اما در نسخه چهارم این بازی که جنگاوری مدرن^۱ نام دارد، جریان بازی تغییر می‌کند و به جنگ‌های روز می‌پردازد که در کشورهای اسلامی اتفاق می‌افتد و هدف آن مبارزه با تروریسم است. داستان اصلی بازی جنگاوری مدرن در مورد رقابت‌های آمریکا و روسیه برای تسلط بر بخشی از منطقه غرب آسیاست و تقریباً همه شبه‌جزیره عربستان و بخش جنوبی خلیج فارس را دربرمی‌گیرد. گروه‌هایی که مورد حمایت روسیه هستند و البته، تروریست هم هستند، کنترل این مناطق را به دست گرفته‌اند و باز هم ارتش آمریکا برای مبارزه با آنها به میدان می‌آید و در نهایت هم موفق می‌شود آنها را شکست بدهد.

در این بازی هم چهره بسیار بدی از مسلمانان نشان داده می‌شود. شهرهایی که این انسان‌ها در آنها زندگی می‌کنند، بیشتر به ویرانه شبیه است و باز عقب‌ماندگی این کشورها، نکته مهمی است که در ابتدا به چشم می‌آید. نوع شخصیت پردازی و رفتار این افراد، به شکلی است که کسی که این بازی را انجام می‌دهد، به سرعت از آنها متنفر می‌شود؛ ولی در سمت مقابل باز هم باهوش‌ترین و بی‌باک‌ترین و ورزیده‌ترین انسان‌ها سربازان ارتش آمریکا هستند که برای مبارزه با تروریست‌های افراط‌گرا به این منطقه آمده‌اند و با سلاح‌های بسیار پیشرفته‌ای که در اختیار دارند، موفق می‌شوند منطقه را به کنترل خودشان درآورند و باز هم مثل همیشه سرود پیروزی بخوانند.

نکته مهمی که در مورد این بازی وجود دارد، این است که به مخاطبان خود نشان

می‌دهد که از نظر جغرافیایی، تروریست‌ها در کدام قسمت از جهان زندگی می‌کنند. در واقع، این بازی منطقه غرب آسیا را به عنوان مهد تولید و پرورش تروریسم معرفی می‌کند و به مخاطب خود می‌گوید که باید از انسان‌های این منطقه بترسد. نکته مهم دیگر در مورد این بازی، این است که روسیه به‌عنوان کشور حامی تروریسم معرفی می‌شود و در طرف مقابل، این آمریکاست که بزرگ‌ترین حامی دنیای آزاد است.

بخش دوم: نبردهای آینده

در این بخش به بازی‌هایی خواهیم پرداخت که داستان آن در آینده اتفاق خواهد افتاد. البته، این آینده فاصله زیادی از زمان حال ندارد؛ اما نکته حائز اهمیت این است که کمپانی‌های ساخت بازی چه جنگ‌هایی را برای آینده پیش بینی می‌کنند و چه تصویری از آینده برای مخاطبان این بازی‌ها می‌سازند. بیشتر بازی‌هایی که در سبک تیراندازی اول شخص ساخته شده و مربوط به نبردهای آینده است، بر روی نبرد با روسیه و چین متمرکز هستند؛ ولی چند بازی هم در مورد کره شمالی ساخته شده است. در این بخش نیز برخی از مطرح‌ترین بازی‌ها که بیش‌ترین تاثیر را بر روی کاربران داشته، مخاطبان فراوانی در سراسر دنیا دارند و به فروش بسیار بالایی هم دست یافته‌اند، بررسی خواهند شد.

«خط مقدم؛ نبرد برای سوخت»، نام بازی است که شرکت THQ آن را تولید کرده و مربوط به جنگ برای سوخت و انرژی در آینده است. «این شرکت در سال ۱۹۸۹ تاسیس شده و یک شرکت توسعه‌دهنده بازی‌های رایانه‌ای آمریکایی واقع در آگورا هیلز کالیفرنیاست که بیش از ۲۰۰۰ نفر را استخدام کرده است» (سایت دارینوس، ۱۳۹۱).

داستان بازی به این شکل است که در سال ۲۰۲۴ بحران انرژی سراسر جهان را فرا گرفته و منابع سوختی به شدت کاهش یافته است. در این میان، تنها کشورهایی که هنوز

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا / ۱۰۳

منابع سوختی فراوانی دارند، روسیه و کشورهای اطراف آن هستند. در پی این اتفاق، روسیه با چین متحد شده و این دو در پی این هستند که باقی مانده ذخایر سوخت جهان را به تصرف کامل خود درآورند. در طرف مقابل، آمریکا و انگلیس نیز با هم متحد شده، در برابر روسیه و چین قرار می‌گیرند. پس از طی مراحل گوناگون و نبرد در کشورهای مختلف مانند: ترکمنستان، قزاقستان، تاجیکستان و قسمت‌های مختلف روسیه، نیروهای آمریکایی و انگلیسی موفق می‌شوند که روسیه و چین را شکست داده، منابع سوختی را آزاد کنند. «گرافیک بازی بسیار واقع‌گرایانه و سینمایی طراحی شده است و لوکیشن‌های بازی بر اساس مکان‌های واقعی طراحی شده‌اند. تنوع سلاح‌ها بسیار خوب است و بیش از ۶۰ نوع سلاح در بازی به چشم می‌خورد که شامل سلاح‌ها و وسایل نقلیه مدرن جنگی هستند» (سایت وطن گیم، ۱۳۹۳).

نکته نخست که در مورد این بازی به چشم می‌آید، این است که روسیه و چین به-عنوان دشمن آینده غرب و به‌خصوص ایالات متحده آمریکا معرفی می‌شوند؛ کشورهایی که باهم متحد شده و جبهه بسیار قدرتمندی را علیه غرب به وجود می‌آورند. آنها خواهان تسلط بر نقاط مختلف و سیطره بر کل جهان هستند. تصویری هم که از آنها (نیروهای روسی و چینی) در این بازی به نمایش در می‌آید، آنها را بسیار قدرتمند نشان می‌دهد (برعکس تصویری که از تروریست‌ها در کشورهای اسلامی به نمایش در می‌آید) و نیروهایشان در طول بازی از هوش مصنوعی بسیار بالایی برخوردارند.

نکته دوم این بازی، این است که پیش‌بینی می‌کند جنگ‌های آینده برای سوخت اتفاق خواهند افتاد و منظور از سوخت در این بازی سوخت‌ای فسیلی مانند نفت و گاز است. از نظر سازندگان این بازی، کشوری که این منابع انرژی را در اختیار داشته باشد، می‌تواند جهان را به زیر سلطه خود در آورد و درست در مقابل این نظر می‌ایستد که سوخت‌های فسیلی در آینده اهمیتی نخواهند داشت و انرژی‌های جدید جایگزین آنها

خواهند شد.

نکته آخری که در مورد این بازی بسیار مهم به نظر می‌رسد، این است که تصویری که از آینده ارتش ایالات متحده نشان داده می‌شود، خیره کننده است. سلاح‌های بسیار پیشرفته با قدرت تخریب بسیار زیاد به نمایش درمی‌آیند که در اختیار نیروهای آمریکایی هستند و به شکل فاحشی برتری تکنولوژیک این سلاح‌ها به چشم می‌آید و برای کاربران بازی این احساس را به وجود می‌آورد که در آینده نیز مانند امروز، قدرت برتر نظامی ایالات متحده آمریکاست.

الکترونیک آرتز^۱ در سری چهارم بتل فیلد^۲ بازی را تولید می‌کند که ماجرای آن در سال ۲۰۲۰ اتفاق می‌افتد و مربوط به آینده کشور چین است. داستان بازی از این قرار است که در سال ۲۲۰۰ شورش‌های بزرگی در کشور چین اتفاق می‌افتد. ارتش بزرگی به رهبری فردی به نام چانگ^۳ تصمیم دارد با ایجاد آشوب، دولتمردان چین را از منصب قدرت پایین بیاورد و حکومت را به اختیار خود درآورد. آمریکا متوجه می‌شود که اگر این اتفاق بیفتد و چانگ قدرت را در اختیار بگیرد، چین به شکل کامل و با تمام نیرو به پشتیبانی از روسیه خواهد پرداخت و با این کشور متحد خواهد شد. در طرف دیگر، آمریکا نیز ضمن مقابله با چانگ، به دنبال شخصی می‌گردد که به نظر آنها باید در آینده بر چین حکومت کند و رهبری این کشور بزرگ را در اختیار بگیرد؛ نام این شخص جین جی^۴ است. آمریکایی‌ها این شخص را پیدا می‌کنند؛ ولی در پی اتفاقاتی این شخص کشته می‌شود و در نهایت، بازهم نیروهای آمریکایی به نتایج مورد نظر خود رسیده، در این میدان نیز پیروز می‌شوند.

نکته مهمی که در مورد این بازی به نظر می‌رسد، این است که باز چین به‌عنوان

1 - Electronic Arts

2 - Battle Field

3 - Chang

4 - Jin Jie

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا / ۱۰۵

کشوری که در آینده می‌تواند آمریکا را تهدید کند و با روسیه اتحاد بزرگی را تشکیل دهد، به‌عنوان دشمن آینده آمریکا معرفی می‌شود. کشوری که در آن گروه‌ها و انسان‌های شرور زیادی وجود دارند و آمریکا باید به شکل مداوم این کشور را تحت نظر داشته باشد تا آنها قدرت را در اختیار نگیرند و با رقیب سنتی آمریکا؛ یعنی روسیه متحد نشوند.

شاید مهم‌ترین نکته در این بازی، این باشد که به مخاطبان گفته می‌شود آمریکا این اجازه را دارد که تصمیم بگیرد چه کسی باید در کشورهای مختلف حکومت را در دست بگیرد و چه کسانی نباید به قدرت برسند. البته، این نکته را به این شکل عنوان می‌کنند که آمریکا این کار را برای منافع خودش انجام نمی‌دهد؛ بلکه به این خاطر است که افراد شرور و پلید که دشمن آزادی و صلح هستند، حکومت را در اختیار نگیرند و آینده جهان را به خطر نیندازند.

نکته جالب دیگری که در مورد این بازی وجود دارد، ممنوع شدن انتشار آن در کشور چین است. «با توجه به اتفاقات و حوادثی که در بازی میدان نبرد ۴ و همچنین، در افزونه قابل دانلود (DLC) ارائه شده برای این بازی به نام خروش چین (China Rising) روی می‌دهد، این بازی در کشور چین ممنوع اعلام شد. این بازی به‌عنوان یک تهدید علیه امنیت ملی برای چین اعلام شد و از کاربران خواسته شد در صورت نصب این بازی بر روی سیستم‌های خود آن را پاک نمایند» (خبر آنلاین، ۱۳۹۲).

عملیات غیرنظامی^۱ نام آخرین بازی است که در این بخش بررسی می‌شود. این بازی در سال ۲۰۱۱ توسط شرکت THQ به بازار عرضه شد. این بازی داستان بسیار جالبی دارد و ماجرای آن از این قرار است که در سال ۲۰۱۲ رهبر کره شمالی از دنیا می‌رود و پسرش جانشین او می‌شود. او فردی است که آرزوهای بزرگی در سر دارد و می‌خواهد کره را به قدرتی جهانی مبدل کند. او موفق می‌شود که کره جنوبی را با خود متحد و

جمهوری کره را تاسیس کند. در سال ۲۰۱۵ در منطقه غرب آسیا و بین کشورهای که بیشترین ذخایر نفتی را دارند، جنگ سختی درمی‌گیرد که باعث می‌شود قیمت نفت به شدت افزایش یافته و بحران اقتصادی شدیدی در دنیا آغاز شود. این مسأله باعث می‌شود که اقتصاد آمریکا نیز وارد بحران شده و از سال ۲۰۱۷ دوره بسیار سختی برای این کشور آغاز گردد. در پی این اتفاقات، آمریکا دیگر نمی‌تواند به تعهدات خود در مقابل متحدانش عمل کند و این مسأله باعث می‌شود که ژاپن هم با جمهوری کره متحد شده و جمهوری کره به بزرگ‌ترین قدرت تبدیل شود. این کشور در سال ۲۰۲۵ ماهواره‌ای به فضا پرتاب می‌کند که مشخص می‌شود به سلاح‌های اتمی مجهز است و در بالای ایالات متحده قرار گرفته است. سرانجام نبرد آغاز می‌شود و یک جنگ بزرگ اتفاق می‌افتد. جمهوری کره به آمریکا حمله کرده، موفق می‌شود این کشور را تصرف کند و تمام زیرساخت‌های ایالات متحده را نابود سازد. در سال ۲۰۲۷ از میان مردم عادی، هسته اولیه یک گروه مقاومت مردمی تشکیل می‌شود که ماموریت دارد با سربازان کره‌ای مبارزه کند و کشور را از چنگ اشغالگران آزاد سازد.

مهم‌ترین نکته در مورد این بازی، این است که ضمن اینکه کره شمالی به‌عنوان دشمن آینده غرب معرفی می‌شود، به مخاطبانش می‌فهماند، بی‌دلیل نیست که ایالات متحده این چنین این کشور را تحت فشار قرار داده و تحریم‌های فراوانی را علیه این کشور وضع می‌کند. همچنین، ضرورت داشته که آمریکا در کشورهای نظیر ژاپن و کره جنوبی چندین پایگاه نظامی ایجاد کرده است. این بازی به کاربرانش می‌قبولاند که کره شمالی آرزوهای وحشتناکی برای آینده جهان دارد و می‌خواهد همه را به زیر سلطه خود درآورد و برای رسیدن به این هدف، از هیچ اقدامی فروگذار نمی‌کند.

نکته دیگری که در این بازی به شکل بسیار روشن به چشم می‌آید، تصویر بسیار بد و نفرت‌انگیزی است که از سربازان کره‌ای نشان داده می‌شود؛ تصویری که تنها در مورد

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا / ۱۰۷

کشورهای اسلامی نشان داده می‌شد و در بازی‌های این سبک سابقه ندارد. در بازی تصویرهای فراوانی از جنایات این نیروها نشان داده می‌شود؛ اما یک تصویر بسیار تکان دهنده و تاثیرگذار است و اتفاقاً در ابتدای بازی به نمایش درمی‌آید. ماجرا از این قرار است که سربازان کره‌ای پدر و مادر یک کودک سه یا چهار ساله را جلو چشم فرزند کوچکشان به شکل فجیعی به قتل می‌رسانند و فریاد گریه و زاری کودک به گونه‌ای است که همه را تحت تاثیر قرار می‌دهد و کاربر بازی لحظه‌شماری می‌کند که سلاح در دست گرفته، به جنگ با چنین افرادی برود و از نابود کردنشان به هیچ وجه ناراحت نگردد.

نتیجه‌گیری

در سال‌های اخیر، بازی‌های رایانه‌ای توانسته است مخاطبان بسیار زیادی در سرتاسر جهان جذب کند و همین مسأله باعث شده که در کنار ابزارهای دیگر فرهنگی، مانند سینما، شبکه‌های ماهواره‌ای و اینترنت، قدرت نرم ایالات متحده را افزایش داده، برای سیاست‌های این کشور در سطح جهانی مشروعیت سازی کند. سیاستمداران و کمپانی‌های بازی سازی در غرب هم به‌خوبی از این ظرفیت و کارایی آن آگاهی دارند و به بهترین شکل از آن در حال استفاده هستند. آنها به‌وسیله این ابزار، ارزش‌ها و باورهای مردم؛ به‌ویژه نسل جوان و نوجوان را در کشورهای مختلف تغییر داده، تصویر مورد نظر خود را از آمریکا، متحدان آن و همچنین، دشمنانش به نمایش گذاشته، آن را باورپذیر می‌سازند. البته، نگاه کاملاً بدبینانه و سیاه هم نسبت به این بازی‌ها صحیح به‌نظر نمی‌رسد و این طور نیست که دنیای بازی‌های رایانه‌ای فقط یک ابزار در اختیار سیاستمداران غربی باشد. این بازی‌ها نکات مثبتی دارند که اگر به شکل صحیح از آنها استفاده شود، می‌توانند مفید باشند؛ برای مثال، به تقویت ذهن کمک کرده یا باعث افزایش اعتماد به نفس شوند؛ مهم‌تر اینکه سرگرمی بسیار مفرح و ارزانی هستند که در اختیار همه افراد در سنین گوناگون قرار دارند و همه می‌توانند

از آنها استفاده کنند؛ اما نکته مهم و اساسی، این است که نمی‌توان به این بازی‌ها صرفاً به‌عنوان یک سرگرمی نگاه کرد و از نکات گوناگونی که در این بازی‌ها وجود دارد و در طول بازی برای کاربران به یک باور قطعی تبدیل می‌شود، غفلت نمود.

چنانکه قبلاً هم بیان شد، بیشتر کمپانی‌های بزرگ بازی‌های رایانه‌ای آمریکایی هستند و این شرکت‌های بزرگ به شکلی بسیار مناسب برای سیاست‌های غرب و به‌ویژه آمریکا زمینه‌سازی، ترویج و مشروعیت‌سازی می‌کنند؛ برای مثال، زمانی که پس از حوادث یازدهم سپتامبر آمریکا تصمیم می‌گیرد به کشورهای اسلامی حمله کند و به روشنی بیان می‌دارد که تروریست‌ها مسلمان هستند، این کمپانی‌ها به‌سرعت وارد کار شده، شروع به تولید بازی‌هایی می‌کنند که چهره مطلوب سیاستمداران غرب را از این کشورها نشان دهد و این کار را نیز به بهترین شکل انجام می‌دهند و با تولید بازی‌های بسیار جذاب، این تصویر را برای مخاطبان باورپذیر می‌سازند؛ یا در جایی که مسأله افزایش قدرت و نفوذ چین یا روسیه مطرح باشد، باز هم این کمپانی‌ها وارد عمل شده، بازی‌هایی در همین زمینه تولید می‌کنند و چهره مورد نظر غرب را از این کشورها به نمایش می‌گذارند. همچنین، زمانی که سیاستمداران غربی به این نتیجه برسند که مردم اروپا و آمریکا باید از یک کشور یا یک شخص خاص بترسند یا از آن متنفر باشند، باز هم این بازی‌های رایانه‌ای هستند که به این هدف کمک فراوانی می‌کنند.

در پایان دو نکته بسیار مهم و ضروری به سیاست‌گذاران بخش فرهنگی کشور پیشنهاد می‌شود: اول ساماندهی بازار بازی‌های رایانه‌ای و دوم سرمایه‌گذاری در حوزه تولید بازی‌ها. بازار بازی‌های رایانه‌ای در ایران وضعیت مناسبی ندارد و انواع بازی‌ها در سبک‌های گوناگون در بازار وجود دارد که از نظر اخلاقی مشکلات فراوانی دارند و به‌هیچ وجه با فرهنگ اسلامی کشور عزیزمان ایران همخوانی ندارند؛ ولی به‌راحتی و برای همه حتی برای یک کودک زیر ده سال هم قابل دسترسی هستند و همه به آسانی می‌توانند این

تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا / ۱۰۹

بازی‌ها را خریداری کنند؛ در صورتی که همین بازی‌ها در غرب برای همه قابل دسترس نیست و همه بازی‌ها رده‌بندی سنی دارند که باید رعایت شود.

متأسفانه، بیشتر بازی‌هایی که در بازار وجود دارند، فاقد مجوز رسمی از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی هستند و همین مساله باعث می‌شود که هیچ‌گونه نظارتی بر این بازی‌ها وجود نداشته باشد و انواع بازی‌ها با هر محتوایی برای همه قابل دسترسی باشد؛ حتی بازی‌هایی در بازار یافت می‌شود که گرایش‌های بسیار مخرب و خطرناک دارند؛ مثلاً شخصیت اصلی و قهرمان داستان دارای گرایش‌های بسیار خطرناک فکری و اخلاقی است (مانند گرایش‌های شیطان پرستی) یا اینکه در بازی تصویرهایی نمایش داده می‌شوند که مستهجن هستند و با فرهنگ ما هم‌خوانی ندارند؛ ولی همین بازی‌ها را همه می‌توانند خریداری کنند و اغلب نه خریدار و نه فروشنده از محتوای آن اطلاعی ندارند. بنابراین، بسیار ضروری به نظر می‌رسد که بازار این بازی‌ها ساماندهی شود و از این وضعیت خارج گردد. همچنین، همه فروشندگان بازی‌ها موظف باشند، فقط بازی‌های دارای مجوز را در بازار عرضه کنند و هنگام فروش رده‌بندی سنی بازی‌ها را در نظر داشته باشند.

در کمال تأسف این نکته باید گفته شود که اغلب بازی‌های موجود در بازار ایران، تولید کشورهای خارجی به‌خصوص آمریکاست. این مسأله بسیار قابل توجه است که کشوری که بزرگ‌ترین دشمن ایران به حساب می‌آید و سال‌هاست هیچ‌گونه رابطه سیاسی با آن وجود ندارد، بدون هیچ محدودیتی توانسته است سهم بسیار زیادی از بازار بازی‌های رایانه‌ای در ایران را به‌خود اختصاص دهد و به این وسیله ارزش‌ها و باورهای مورد نظر خود را به راحتی در معرض دید کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی قرار داده، ارزش‌ها و باورهای آنان را به صورت جدی تهدید کند و تصویر دلخواه خود را برای آنها به نمایش بگذارد. متأسفانه، با سهل‌انگاری و غفلتی که در این حوزه صورت گرفته، خود ما زمینه را برای نفوذ فرهنگی آمریکا فراهم کرده و به ارتقای قدرت نرم این کشور کمک کرده‌ایم.

مساله مهم دوم سرمایه‌گذاری جدی و وسیع در زمینه تولید بازی‌هاست. بدون تردید، بازی‌های رایانه‌ای امروز در جهان مخاطبان فراوانی دارد و به‌وسیله آن می‌توان با صدها میلیون انسان در نقاط گوناگون ارتباط برقرار کرد و حرف‌های تازه‌ای به گوش آنها رساند. به‌نظر می‌رسد که وقت آن رسیده باشد که سیاست‌گذاران فرهنگی کشور به ظرفیت بسیار مناسب و بزرگ این بازی‌ها در ارتقای قدرت نرم پی برده و سرمایه‌گذاری وسیع در حوزه تولید بازی‌های رایانه‌ای را آغاز کنند. به‌نظر می‌رسد که با استفاده از این ابزار بتوان چهره واقعی از اسلام، مسلمانان و کشور عزیزمان، ایران و سیاست‌هایش برای جهانیان به تصویر کشید؛ تصویری که اگر در بازی‌های قوی و جذاب نمایش داده شود، می‌تواند باورپذیر گردد.

منابع

- اصغریان کاری، زینب. (۱۳۸۹). *دیپلماسی فرهنگی جمهوری اسلامی ایران در آسیای میانه*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه شهید بهشتی.
- افتخاری، اصغر و جانی پور، محمد. (۱۳۹۲). *منابع قدرت نرم انقلاب اسلامی ایران*، پژوهشنامه انقلاب اسلامی، سال سوم، ش ۹، ۲۳-۴۶.
- آدمی، علی و قریشی، مهدیه. (۱۳۹۴). *افول قدرت نرم آمریکا، شاخص‌ها و مؤلفه‌ها*، سیاست جهانی، دوره چهارم، ش ۴، ۱۸۸-۲۲۰.
- پوراحمدی، حسین. (۱۳۸۹). *قدرت نرم در جمهوری اسلامی ایران*، قم: بوستان کتاب.
- جعفری پناه، مهدی و میراحمدی، منصور. (۱۳۹۱). *مؤلفه‌های قدرت نرم جمهوری اسلامی ایران با رویکرد اسلامی*، معرفت سیاسی، سال چهارم، ش ۳، ۱۰۵-۱۲۲.
- رفیع، حسین و نیکروش، ملیحه. (۱۳۹۲). *دیپلماسی عمومی و قدرت نرم با تاکید بر قدرت نرم ایران در عراق*، پژوهشنامه روابط بین‌الملل، ۱۳۲-۱۰۰.
- عسگری، محمود. (۱۳۹۰). *قدرت افکنی، الزامی برای دارندگی*، تهران: پژوهشکده مطالعات راهبردی.
- مایلی، محمدرضا و مطیعی، مریم. (۱۳۹۵). *قدرت نرم در سیاست خارجی جمهوری اسلامی ایران*، پژوهشنامه روابط بین‌الملل، سال نهم، ش ۳۵، ۱۹۰-۲۰۸.
- هرسیج، حسین و تویسرکانی، مجتبی. (۱۳۸۹). *تاثیر مؤلفه‌های هویت‌ساز ایرانی بر قدرت نرم جمهوری اسلامی ایران*، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، سال سوم، ش ۹، ۱۵۱-۱۸۰.
- _____ (۱۳۸۸). *مقایسه میزان قدرت نرم جمهوری اسلامی ایران و ایالات متحده آمریکا در خاورمیانه*، دانش سیاسی، سال پنجم، ش ۱، ۱۶۹-۲۰۳.

Gill, B & Huang, Y(2006). "Sources and Limits of Chinese Soft Power", *Survival*, Vol. 48, No.2, Summer.

Nye, J. S.(2002). "Limits of American Power" , *Political Science Quarterly*, Vol. 117, No. 4.

Nye, J. S.(2004a). *The Benefits of Soft Power, until recently the dean of Harvard's Kennedy School*, 2 August, available at: <http://hbswk.hbs.edu/archive/4290.html>

Nye, J. S.(2004b). *Soft Power: The Means to Success in Politics*, New York: Public Affairs.

<http://akharinkhabar.ir/tech/4279008>

<http://vatangame.ir/231-جنگ-آتش-مقدم-خط--frontlines-fuel-of-war.html>

<http://www.asriran.com/fa/news/389904-آرتز-الکترونیک-شرکت-به-نگاهی>

تاریخچه-و-فعالیت-های-آن

http://www.darinoos.net/NPP/public_html/forum//index.php?s=0e862d01e014d915bc8a66461bedab1f&showtopic=27281

<http://www.farsnews.com/newstext.php?nn=13900811001089>

<https://brouz.ir/medal-of-honor-2010/>

<https://techrato.com/2016/10/12/battlefield-4-pc-review/>

<https://www.khabaronline.ir/detail/329670/ict/game>

<https://www.zoomg.ir/2015/3/13/22675/richest-video-game-companies/>

<https://www.zoomg.ir/2016/11/20/155350/electronic-arts-studiography/>

[Www. Shahvar.net/medal-of-honor-2010/](http://Www.Shahvar.net/medal-of-honor-2010/)