



## فراترکیب مطالعات بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی

اکبر نصراللهی<sup>۱</sup>، مقداد مهرابی<sup>۲</sup>، فرزانه شریفی<sup>۳</sup>

دریافت: ۱۳۹۵/۱۱/۱۷ پذیرش: ۱۳۹۶/۰۶/۰۵

### چکیده

پس از واقعه ۱۱ سپتامبر، بسیاری از سازندگان بازی‌های دیجیتال به‌طور گسترده‌ای به تولید بازی‌هایی با مضمون جنگ و با هدف القای دیپلماسی آمریکا و غرب به بازیکنان، روی آوردند. اغلب این بازی‌ها ضمن برخورداری از موضوع جنگ و جذابیت بالا در طراحی و تعامل با بازیکن، به انتقال مفاهیم ایدئولوژیک سیاسی می‌پردازند. میزان فروش و مخاطبان این بازی‌ها، افزایش چشمگیری در سطح دنیا داشته است. تا جایی که تبدیل به روندی محبوب در میان بازیکنان طی دو دهه اخیر شده است. در این مقاله که با هدف ترکیب تحلیل‌ها و یافته‌های مطالعات کیفی انجام‌شده، از روش تحلیل کیفی فراترکیب استفاده شده است و پس از جست‌وجو، با انتخاب ۲۲ عنوان مقاله از پژوهش‌های کیفی داخلی و خارجی در حوزه بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی، یافته‌های به‌دست‌آمده جمع‌بندی، طبقه‌بندی و تحلیل شده است. معیار طبقه‌بندی این پژوهش‌ها براساس صاحب‌نظران آن‌ها است که یافته‌های پژوهش‌ها در هر طبقه کدبندی شده‌اند. در مقاله حاضر از ترکیب نظری رویکردهای امپریالیسم فرهنگی و شرق‌شناسی به‌عنوان چارچوب نظری استفاده شده است. نتایج به‌دست‌آمده نشان می‌دهند که بازی‌های دیجیتال به‌ویژه با مضمون اکشن، تیراندازی اول شخص، و جنگ، به‌مثابه رسانه‌ای قدرتمند و ابزاری دیپلماتیک در دست شرکت‌های سازنده هستند که از آن‌ها برای القای پیام‌های سیاسی به بازیکنان (مخاطبان) ملی و فراملی، جهت‌دهی به دیدگاه‌های سیاسی و فرهنگی آن‌ها، بازتولید کلیشه‌های نژادی، قومی، و مذهبی و تداوم سوءبازنمایی شرق بهره‌برداری می‌کنند.

**کلیدواژه‌ها:** بازی‌های دیجیتال، بازی‌های سیاسی و جنگی، امپریالیسم فرهنگی، شرق‌شناسی

۱. استادیار رشته علوم ارتباطات، دانشکده خبر، دانشگاه آزاد واحد تهران مرکزی، تهران، ایران.

[Akbar.nasrollahi@gmail.com](mailto:akbar.nasrollahi@gmail.com) ✉

۲. پژوهشگر پسادکترای رشته علوم ارتباطات، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

[memehrabi@alumni.ut.ac.ir](mailto:memehrabi@alumni.ut.ac.ir) ✉

۳. دانشجوی دکترای رشته علوم ارتباطات، دانشکده مدیریت و علوم انسانی، دانشگاه آزاد واحد تهران شمال، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

[Sharifi.media@gmail.com](mailto:Sharifi.media@gmail.com) ✉

صنعت بازی همچون سایر صنایع فرهنگی دیجیتال، صنعتی نوپا و دارای شتاب روزافزون در بحث رقابت در بازار جهانی و نیز افزایش تعداد مخاطبان محسوب می‌شود. این صنعت فرهنگی، یک رسانه، فناوری، و هنر به‌شمار می‌آید که به‌دلیل ویژگی‌های ساختاری از جمله تعاملی بودن (مهرابی و چن، ۲۰۱۰، ۸۷)، سبب ایجاد حس حضور<sup>۱</sup> (تاکاتالو و دیگران، ۲۰۱۰، ۹۳)، تجربه معلق شدن<sup>۲</sup> و غوطه‌ور شدن<sup>۳</sup> در فضای مجازی بازی می‌شود و به‌گونه‌ای بر بازیکنان تأثیر می‌گذارد که تفاوت بین امر واقعی و مجازی را فراموش می‌کنند.

از بازی‌ها به‌دلیل قدرت بسیار بالایی که در القای مفاهیم و موضوعات به بازیکنان دارند، برای اهداف بسیاری بهره‌برداری می‌شود. این اهداف، طیف گسترده‌ای از اثرات منفی تا مثبت را دربر می‌گیرند. بیش از اینکه اثرات مثبت در قالب بازی‌های جدی<sup>۴</sup> مورد توجه سازندگان باشد - با وقوع حوادث سیاسی و نظامی در دو دهه گذشته، همچون حادثه ۱۱ سپتامبر و سپس وقایع خاورمیانه - تمرکز سازندگان غربی بازی‌های دیجیتال بر تولید بازی‌هایی با مضمون اکشن و معطوف به بازنمایی‌های سیاسی و فرهنگی از شرق و غرب به بازیکنان بوده است. همان‌گونه که پاور<sup>۵</sup> (۲۰۰۷، ۲۷۶) نشان می‌دهد، وزارت دفاع آمریکا یکی از توسعه‌دهندگان اصلی طرح بازی‌های دیجیتال جنگی از دهه ۱۹۵۰ تاکنون بوده است؛ درعین حال، طراحان بازی‌های تجاری، بازی‌های فراوانی تولید کرده‌اند که اهداف ارتش آمریکا را برای شبیه‌سازی نظامی تأمین می‌کند. این شیوه در انتقال ایدئولوژی نهاد سازنده بازی به بازیکنان مؤثر است و خوانش آن می‌تواند منطبق با مفهوم «استیضاح<sup>۶</sup>» و «صدای زدن<sup>۷</sup>» آلتوسر<sup>۸</sup> باشد. آلتوسر واژه «استیضاح» را در مورد فرایندی به‌کار می‌برد که به‌موجب آن، ایدئولوژی، سوژه‌ها را فرامی‌خواند یا مخاطب می‌سازد (گرت، ۱۳۸۷). طبق



1. sense of presence

2. flow experience

3. immersion

4. Serious Games

سبکی از بازی‌های دیجیتال است که اولویت نخست آن چیزی بیش از سرگرمی بوده و با هدف اثرگذاری مثبت بر بازیکنان، بر آموزش بازیکنان در حوزه‌هایی همچون تبلیغات، آموزش علمی و مهارتی و درمان متمرکز است.

5. Power

6. Interpellation

7. hailing

8. Althusser



خوانش گرت (۱۳۸۷، ۱۶۱)، بازی‌های دیجیتال، بازیکنان را با «تعامل سلطه‌جویانه و غوطه‌ورانه استیضاح، به شیوه‌های جدید هدایت می‌کنند». در واقع، می‌توان گفت، فرایند استیضاح در بازی دیجیتال، از طریق ایدئولوژی پنهان در بازی که توسط نهاد و شرکت سازنده طراحی شده است، بازیکن را فرامی‌خواند.

بازی‌های دیجیتال در مضمون اکشن و مضمون‌های فرعی<sup>۱</sup> آن به‌ویژه تیراندازی اول شخص<sup>۲</sup>، پس از وقوع حوادث سیاسی و نظامی از ابتدای قرن جدید، در خدمت ایدئولوژی‌های فرادستی و فرودستی نظام‌های سیاسی و طراحان آنان قرار گرفتند. کوثری و گیویان (۱۳۸۸، ۹) اذعان می‌دارند: «جهان سیاست، به‌ویژه غرب، خیلی زود متوجه شد که بازی‌های رایانه‌ای، محمل مناسبی برای ایده‌های سلطه‌طلبانه آنان در خارج از مرزهایشان است. به همین دلیل، بازی‌هایی پدید آمدند که آشکارا و پنهان ایده‌های استعماری و سلطه‌طلبانه‌ای دارند»؛ برای مثال، بازی‌های «ندای وظیفه<sup>۳</sup>»، «تام کلنسی اسپلینترسل: بلک لیست<sup>۴</sup>»، و «بتلفیلد ۳<sup>۵</sup>» را می‌توان از بارزترین نمونه‌های بازی‌های منتشرشده در سال‌های اخیر دانست که ضمن برخورداری از محبوبیت و فروش بسیار بالا در سطح بین‌المللی، به‌طور آشکار یا پنهان، مفاهیم ایدئولوژیک سیاسی و عقیدتی را القا می‌کنند؛ برای مثال، تنها یک نسخه از بازی «ندای وظیفه» با عنوان «جنگ‌های مدرن ۳» در سال ۲۰۱۱، فروشی بالغ بر ۳۰ میلیون دلار در سطح دنیا داشته است (استاتیستا، ۲۰۱۷). در سال‌های اخیر مطالعات علمی فراوانی در مورد بازی «ندای وظیفه» و مجموعه‌های پرفروش آن، از لحاظ برخورداری از کارکرد انتقال مفاهیم سیاسی و نظامی و نیز ایدئولوژی‌های پنهان در پس‌زمینه، انجام شده است. نه تنها این بازی، بلکه بسیاری از بازی‌های جنگی و نظامی، هدف مطالعات علمی افرادی مانند شیسلر<sup>۶</sup>، پاور، و پین<sup>۷</sup> به‌عنوان برجسته‌ترین پژوهشگران در این عرصه بوده‌اند. پاور (۲۰۰۷، ۲۸۴) در تحلیل این بازی‌ها، حوادث یازده سپتامبر را نقطه عطفی می‌داند که

1. subgenres
2. first person shooter
3. Call of Duty
4. Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
5. Battlefield 3
6. Šisler
7. Payne

تحلیل‌های انتقادی از جنگ مجازی درون بازی‌های دیجیتالی پس از این واقعه، بسیار اهمیت یافته است و خوانش انتقادی از محتوای بازی‌های دیجیتالی سیاسی و جنگی، با هدف بررسی انتقادی مضمون‌های سیاسی و فرهنگی آن انجام می‌شود. به عقیده وی بسیاری از بازی‌های دیجیتالی جنگی، اشتیاق فراوانی برای بازتاب سناریوهای جنگی دنیای واقعی، به‌ویژه دخالت‌های نظامی اخیر ارتش آمریکا در افغانستان و عراق، نشان داده‌اند.

مطالعه بازی به‌عنوان یک رسانه دیجیتالی اثرگذار سیاسی و فرهنگی، اهمیت و ضرورت بسیاری دارد و بررسی تحقیقات پژوهشگرانی همچون پاور (۲۰۰۷)، شیسلر (۲۰۰۶)، (۲۰۰۸، ۲۰۱۶)، پین (۲۰۱۱، ۲۰۱۲) و شولزکه<sup>۱</sup> (۲۰۱۳) که بر خوانش لایه‌های پنهان متون بازی‌های دیجیتالی متمرکز است، ضروری است. بررسی و تحلیل یافته‌های این مطالعات به ما در کشف رابطه میان درون‌مایه بازی و طراحی مضمون کمک می‌کند. همچنین، مطالعه پژوهش‌های انجام‌شده درباره بازی‌های دیجیتالی سیاسی، نظامی، و جنگی نه تنها به ما در شناخت اهداف طراحان و سازندگان این بازی‌ها کمک می‌کند، بلکه زمینه‌ای را برای مطالعات عمیق، معطوف به سبک خاصی از بازی‌ها فراهم می‌کند که پیش از این، به‌طور همه‌جانبه بررسی نشده است. نکته قابل توجه این است که بازی‌های سیاسی و جنگی، تنها بر دیدگاه‌های سیاسی بازیکنان اثرگذار نیستند، بلکه به‌عنوان صنعتی فرهنگی با قابلیت دستکاری ایدئولوژیک بازیکن، می‌توانند بر باورهای فرهنگی بازیکنان تأثیرگذار باشند؛ برای مثال، بازی «ندای وظیفه» با برخورداری از مضامین سیاسی، نظامی، و فرهنگی، در معرفی غیرت‌ساز<sup>۲</sup> فرهنگ خاورمیانه و بازنمایی شرق به‌عنوان فرهنگی دورافتاده، غیراصیل، و بدوی موفق عمل کرده است (کلارک و همکاران، ۲۰۱۲؛ والیاهو<sup>۳</sup>، ۲۰۱۴، ۱۳۵؛ ستارزاده نویری، ۲۰۱۲، ۲۰۶). بسیاری از این مطالعات بیان کرده‌اند که بازنمایی بازی‌های این حوزه از اسلام، شرق، و مسلمانان به سوءبازنمایی<sup>۴</sup> گرایش داشته‌اند و سوگیری در بازی‌های دیجیتالی را سوءبازنمایی نام‌گذاری کرده‌اند که به معنای بازنمایی گروهی از مردم در راستای اهداف ایدئولوژیک صاحبان قدرت است؛ به‌عنوان مثال، کوثری و مهرابی (۱۳۹۰) نشان داده‌اند که رابطه بین



1. Schulzke
2. otherness
3. Vāliaho
4. misrepresentation



سازمان‌های نظامی از جمله ارتش آمریکا با صنعت بازی‌های دیجیتال، منجر به تولید بازی‌هایی مانند «ارتش آمریکا» شده است که مسلمانان را در قالب تروریست بازنمایی می‌کنند تا از این طریق، دخالت‌های نظامی آمریکا در خاورمیانه توجیه شود<sup>۱</sup>. همچنین، شیسلر (۲۰۰۶، ۸۶-۸۵) در مطالعه خود به این نتیجه رسیده است که اعراب و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال، سوءبازنمایی می‌شوند و تصویری که از آن‌ها بازنمایی می‌شود، تصویری تحریف‌شده است. به دلیل اهمیت آگاهی از ایدئولوژی‌های فرهنگی و سیاسی بازتاب‌یافته در بازی‌های سیاسی و جنگی، مقاله حاضر با هدف ترکیب تحلیل‌ها و یافته‌های مطالعات کیفی انجام‌شده و با تکیه بر چارچوب نظری امپریالیسم فرهنگی<sup>۲</sup> و شرق‌شناسی<sup>۳</sup>، تلاش کرده است که نتایج پژوهش‌های داخلی و بین‌المللی را که معطوف به مطالعه بازی‌های دیجیتال سیاسی، نظامی، و جنگی بوده‌اند، به گونه‌ای منسجم، گردآوری، طبقه‌بندی، و تحلیل کند. در این راستا، پژوهش حاضر به پرسش‌های زیر پاسخ می‌دهد:

۱. مطالعات کیفی پیشین، از کدام جنبه‌های فرهنگی و سیاسی بازی‌های تحت مطالعه، پرده برمی‌دارند؟؛ ۲. این مطالعات تا چه حد دارای اشتراک‌های تحلیلی هستند؟؛ ۳. رمزگشایی فرهنگی مطالعات کیفی پیشین در چه چارچوب‌های مفهومی کلانی قرار می‌گیرد؟

### پیشینه پژوهش

مرور پیشینه پژوهش در این حوزه نشان می‌دهد که پژوهش‌هایی که تاکنون انجام شده‌اند، اغلب در حوزه‌های ارتباطات، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی و فلسفه هستند، بسیاری از این پژوهش‌ها در رشته علوم ارتباطات و با چارچوب نظری مطالعات فرهنگی انجام شده‌اند و تعداد اندکی مضامین سیاسی این بازی‌ها را تحلیل کرده‌اند. لازم به ذکر است که این پژوهش‌ها معمولاً «بازی‌های سیاسی» و «بازی‌های جنگی» را برای مطالعه انتخاب کرده‌اند و اغلب، شرق و مسلمانان را محور بررسی خود قرار داده‌اند.

کوثری و مهرابی (۱۳۹۰) در پژوهشی با عنوان «پسااستعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده‌شکنی (سوء)بازنمایی مسلمانان»، با اشاره به واقعه ۱۱ سپتامبر و تأثیر آن بر دوقطبی

1. America's Army  
2. Cultural Imperialism  
3. Orientalism



شدن دنیا، فرایند معناسازی را در بازی‌های دیجیتال، متأثر از این حادثه دانسته و بازتاب آن را بر (سوء)بازنمایی مسلمانان در برخی از بازی‌های محصول کشور آمریکا بررسی کرده‌اند. آن‌ها به کمک رویکرد نظری شرق‌شناسانه، رابطه نهادهای معنا ساز مانند ارتش آمریکا با صنعت سرگرمی را با استفاده از فراداده‌ها تحلیل کرده و اذعان می‌دارند که معنا تحت تأثیر این نهادها تولید می‌شود. این پژوهشگران با محور قرار دادن «نحوه بازنمایی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال» و همچنین، «چگونگی رابطه نهادهای معنا ساز در بازی‌های دیجیتالی» همچون «ارتش آمریکا» و صنعت سرگرمی و اشاره به سه ویژگی خاص بازی‌های دیجیتال که عبارتند از: ۱) ارائه نسخه‌ای طیب و طاهر از جنگ؛ ۲) کشتار بدون پیامدهای وجدانی؛ و ۳) دیگرسازی از دشمن، نتیجه گرفته‌اند که این ویژگی‌ها سبب می‌شوند نهادهای معنا ساز، بهتر بتوانند از این رسانه برای مشروع جلوه دادن جنگ‌افروزی‌های اخیر خود استفاده کنند.

دهقان و محسنی آهویی (۱۳۸۸) در مقاله‌ای با عنوان «ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به‌عنوان رسانه بازی‌پذیر»، از رهگذر گسست معرفت‌شناسانه، تصریح کرده‌اند که به‌دلیل وجود بازنمایی معنادار در بازی دیجیتال، بازیکن ایده‌های گنجانده‌شده در بازی را از راه کنش‌های قابل‌انتخابی که بازی به وی عرضه کرده است، درمی‌یابد و در نتیجه با دلالت‌های ایدئولوژیکی بالقوه‌ای که در یک بازی از پیش در نظر گرفته شده است، روبه‌رو می‌شود. آن‌ها با روش فراتحلیل کلاسیک پژوهش‌هایی که در زمینه ایدئولوژی، تعامل و روایی، یا رویه‌ای بودن بازی‌های دیجیتال منتشر شده‌اند، نتیجه گرفته‌اند که بازی، مستعد بازنمایی و شبیه‌سازی<sup>۱</sup> است و با تحلیل دو بازی «نجات بندر» (ایرانی) و «جنگ‌های صلیبی»<sup>۲</sup> (غیرایرانی)، جهان این دو بازی را از لحاظ سطوح مشترک و دلالت‌ها بررسی کرده‌اند. آن‌ها با اتخاذ رویکردی فرهنگی در تحلیل این دو بازی، نتیجه گرفته‌اند که بازی ایرانی و آمریکایی مورد بررسی، از برخی جنبه‌ها مانند «بازنمایی شهادت، دفاع از میهن و در مقابل تروریسم، خشونت، و کلان‌گفتمان امپریالیسم با یکدیگر تفاوت دارند».

کوثری و شاه قاسمی (۱۳۸۸) در مقاله‌ای با عنوان «تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای فراخوانی به خدمت»، با مطالعه موردی بازی «ندای وظیفه»، با تحلیل دو بُعد فنی - ارتباطی

1. simulation  
2. Stronghold: Crusader



توسط پژوهشگران و بعد ادراک بازیکن به روش پیمایشی با جامعه آماری ۸۷ بازیکن در شهر تهران، به این نتیجه رسیده‌اند که بازی «ندای وظیفه»، با «فراملی‌نمایی (درگیر کردن همه کسورهای اروپایی با هم) و درضمن درگیرسازی مخاطب با بازی»، از قدرت تعاملی بالایی برخوردار است. همچنین، پیشنهاد می‌کنند که مطالعات بیشتری با استفاده از روش کیفی به تبیین ابعاد دیگری از تمایلات و نیت‌های رفتاری بازیکنان (ذائقه بازیکن<sup>۱</sup>) از بازی بپردازند.

رجبعلی پور (۱۳۹۰) در پایان‌نامه خود با عنوان «بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی ژنرال‌ها)» به روش نشانه‌شناسی و با به‌کارگیری لنز شرق‌شناسانه، بازی «ژنرال‌ها» را که در قالب گفتمانی شرق‌شناسانه پس از حادثه ۱۱ سپتامبر تولید شده و معطوف به آگاهی‌بخشی جهانی در مورد حملات کشورهای غربی به خاورمیانه، توجیه اعمال نظامی این کشورها، و آماده‌سازی افکار عمومی جهان برای حضور دائمی غرب در خاورمیانه است، واکاوی کرده است. وی بازی را یکی از بسترهای نیرومند به‌کارگیری قدرت نرم دانسته و نتیجه می‌گیرد که مسلمانان همواره در این بازی، به‌صورت افرادی قوم‌گرا، متعصب، و شرور به‌تصور کشیده شده‌اند که از هیچ‌گونه وحشی‌گری‌ای علیه غربی‌ها کوتاهی نمی‌کنند. تأثیرات سیاسی، فرهنگی، و اجتماعی این بازی بر ذهن بازیکن منطبق بر مشروعیت‌بخشی به دیدگاه امپریالیستی و تروریسم غربی علیه شرق است.

احمدرش، دانش‌مهر، و غلامی (۱۳۹۲) در مقاله‌ای با عنوان «بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی ندای وظیفه ۴»، با محور قرار دادن مطالعات فرهنگی و تحلیل نشانه‌شناسی، این بازی را حامل نشانه‌هایی می‌دانند که بیانگر «روابط گفتمانی و ایدئولوژیکی میان سازندگان بازی و بازیکنان» هستند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که وجود مراحل در این بازی، سکانس‌بندی‌های متن، نماها، و استفاده از جلوه‌های صوتی، نورپردازی، سایه‌روشن‌ها، و... در بیان روایتی استراتژیک و کنش‌محور به‌طور هم‌زمان از جهان شرق/خاورمیانه این بازی را فراتر از یک سرگرمی، به‌شکل گفتمانی و ایدئولوژیک به یک متن با ویژگی‌های پسااستعماری تبدیل کرده است.

پاور (۲۰۰۷) در مقاله‌ای با عنوان «مهارت دیجیتال: بازی‌های ویدئویی جنگی، و بازدارندگی سایبر پس از ۱۱ سپتامبر»، با مطالعه بازی‌های دیجیتال جنگی و با مروری نظام‌مند

1. player's taste

بر پژوهش‌های انجام‌شده درباره این بازی‌ها پس از واقعه ۱۱ سپتامبر، اذعان می‌دارد که نظامی کردن فضای عمومی آمریکا و افزایش تولید بازی‌های دیجیتالی پس از واقعه ۱۱ سپتامبر، با تولید بیشتر این بازی‌ها محقق شده و ساخت بازی «ارتش آمریکا» نتیجه جو عمومی ایجادشده، هراس سیاسی، و دیپلماسی سخت آمریکا در مورد کشورهای است که در این واقعه، مهاجم انگاشته شده‌اند. وی نتیجه می‌گیرد، بازی‌های جنگی ای همچون «ارتش آمریکا»، در نتیجه آموزش تاریخ به فرزندان یک کشور، و افزایش تنش روانی در فضای عمومی و مجازی ساخته می‌شوند و از آنجا که بازی‌های دیجیتالی و شبیه‌سازی‌های غوطه‌ورکننده در این بازی‌ها در حال تبدیل شدن به شکل مهمی از بازنمایی هستند، غلبه روایت ایالات متحده آمریکا به‌عنوان یک نیروی سرکش، دشوارتر می‌شود.

شیسلر (۲۰۰۸) در مقاله‌ای با عنوان «عرب‌های دیجیتالی: بازنمایی در بازی‌های ویدئویی» که با هدف تحلیل بازنمایی اعراب و مسلمانان در بازی‌های دیجیتالی نوشته است، به مقایسه بازنمایی کشورهای آمریکایی و اروپایی از اعراب و مسلمانان و بازنمایی اعراب از خود در بازی‌های دیجیتالی می‌پردازد. وی با عینک شرق‌شناسی، تأثیرات «بازنمایی‌های غیرمنصفانه آمریکا و اروپا از اعراب» در طول یک دهه را بررسی کرده و هدف ساخت بازی‌های عربی جدید با وجهه‌ای متفاوت را تلافی این سبک بازنمایی‌ها می‌داند. وی نتیجه می‌گیرد، اعراب و مسلمانان در این بازی‌ها، در چارچوب‌های گسترده خشونت و تروریسم و به‌عنوان «گروهی غیرمتمدن، دشمن‌واره و درگیر قومیت‌گرایی» بازنمایی شده‌اند که به‌گونه‌ای «کلیشه‌وار در چارچوب کلان‌تر تروریسم» قرار می‌گیرند. شیسلر با تحلیل سه سطح آیکون‌گرافیک، روایتی، و گیم‌پلی<sup>۱</sup>، نتیجه می‌گیرد که به‌طور نسبی، بازنمایی اعراب و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال، بستگی زیادی به مضمون بازی دارد و این درحالی است که آن‌ها در «بازی‌های سبک اکشن و تیراندازی اول شخص»، به‌طور کامل «یک دشمن واقعی» تعریف شده‌اند. یکی از نتایج مهم به‌دست آمده در پژوهش شیسلر، این است که بازنمایی اعراب و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال، ادامه بازنمایی‌های آمریکا از این گروه‌ها در «رسانه‌های قدیمی‌تر» است که اینک در قالب بازی انجام می‌شود.



1. gameplay



با مرور ادبیات پژوهشی انجام‌شده درباره بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی به این نتیجه می‌رسیم که بسیاری از یافته‌ها بر محور بازنمایی ناعادلانه شرق، و تأثیرگذاری واقعه سیاسی ۱۱ سپتامبر و حوادث نظامی سال‌های اخیر بر بازنمایی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال، تروریست بودن مسلمانان، و تداوم جنگ آمریکایی در رسانه بازی به‌عنوان ابزار قدرت نرم، بوده‌اند. تقریباً تمام این پژوهش‌ها با روش کیفی، یا کمی-کیفی انجام شده‌اند و تعداد اندکی از آن‌ها مطالعه جامعی در مورد تمام بازی‌های سیاسی و جنگی منتشر شده در سال‌های اخیر داشته‌اند و بیشتر آن‌ها تنها به تحلیل یک بازی بسنده کرده‌اند. پژوهش حاضر ضمن استفاده از روش فراترکیب، تلاش کرده است با رویکرد امپریالیسم فرهنگی و شرق‌شناسی، مطالعات کیفی انجام‌شده در مورد بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی را طبقه‌بندی و تحلیل کند.

### چارچوب نظری

نظریه در پژوهش‌های تبیینی، هدایت‌گر تحقیق است و جایگاه ویژه‌ای دارد، اما در پژوهش‌های توصیفی، مبنای تحقیق نیست، بلکه در این نوع مطالعات، تنها مفهوم‌سازی و در مواردی نظریه‌پردازی انجام می‌شود و پژوهشگر نیز در پی تحمیل نظریه مشخصی بر داده‌ها نیست (موحد مجد و همکاران، ۱۳۹۴، ۳۴). پژوهش حاضر بحث‌هایی را در مورد رویکردهای فرهنگی و سیاسی در بازی‌های دیجیتال مطرح می‌کند، اما در بطن آن می‌توان از رهیافت امپریالیسم فرهنگی و شرق‌شناسی بهره گرفت. نظریه امپریالیسم فرهنگی، اگرچه بین نظریه اقتصاد سیاسی و مطالعات پسااستعماری قرار می‌گیرد، اما در ذیل مطالعات پسااستعماری مطرح می‌شود (مهدی‌زاده، به نقل از: لافی، ۱۳۸۹، ۱۹۹). امپریالیسم، مبتنی بر روابط فرادستی و فرودستی میان کشورهای صاحب ثروت و قدرت از یک‌سو و کشورهای توسعه‌نیافته و فاقد ثروت و قدرت از سوی دیگر و ملازم سرمایه‌داری است (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹، ۱۹۹).

شیلر<sup>۱</sup> بر این نظر است که از رسانه‌ها در راستای امپریالیسم فرهنگی بهره‌برداری می‌شود و طی آن، محصولات، ارزش‌ها، و شیوه زندگی یک کشور بر کشورهای دیگر مسلط می‌شود (شیلر، ۱۹۹۲). وی در توضیح نظریه امپریالیسم فرهنگی، به فرایندهایی اشاره می‌کند که در قالب آن، جامعه به‌سوی سیستم جهان مدرن سوق داده شده و طبقه حاکم آن مجذوب یا





مجبور به تغییر شکل نهادهای اجتماعی به منظور تطبیق و ترویج ارزش‌ها و ساختارهای سیستم غالب مرکزی می‌شود و در این زمینه، رسانه‌ها در فرایند نفوذ، نقش مهمی ایفا می‌کنند (شیلر، ۱۹۷۶). همچنین، وی بر این نظر است که امپریالیسم فرهنگی، نوعی نفوذ اجتماعی است که از طریق آن، کشوری اساس تصورات، ارزش‌ها، معلومات، هنجارهای رفتاری، و سبک زندگی خود را بر کشورهای دیگر تحمیل می‌کند. در این فرایند تأثیرگذاری و نفوذ اجتماعی، مضمون‌ها و محتوای رسانه‌ای، مانند فیلم‌های سینمایی، سریال‌ها و برنامه‌های تلویزیونی و ماهواره‌ای، تبلیغات تجاری، و... بیشترین نقش را دارند (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹، ۲۰۱).

علاوه بر این، یکی از نظریه‌های شاخص پارادایم پسااستعمارگرایی که ریشه در کلیشه‌سازی دارد، گفتمان «شرق‌شناسی» است. گفتمان شرق‌شناسی، گفتمانی جامع برای بازنمایی شرق در جوامع غربی به‌شمار می‌آید که کارکردهای استعماری آن موجب شده است که در عصر جدید نیز به‌عنوان گفتمانی رایج در مطالعات فرهنگ مصرفی به‌کار رود.

شرق‌شناسی در واقع، بازنمایی شرق توسط غرب است. از منظر سعید (۱۳۷۱)، فرهنگ اروپایی بدون آنکه شرق را همان‌گونه که هست بازتاب دهد، پس از دوره روشنگری، سیاست، اجتماع، ایدئولوژی و سایر امور شرق را کنترل و تولید کرد. به‌زعم وی، چهره‌ای که غرب از شرق بازنمایی می‌کند، «دوانگاران»<sup>۱</sup>، خوار، منفی، غیر یا دیگری، غیر متمدن، متخاصم، جنگجو، خشن و دچار اندیشه‌های کلیشه‌ای است (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹، ۲۰۳) و گفتمان استعماری غرب با ساخت و تولید «دیگر» شرقی، این جوامع را در طول تاریخ سرکوب کرده و در موقعیت فرودستی نگه داشته است (مهدی‌زاده، ۱۳۸۷).

شیلر (۲۰۰۸، ۲۰۰۸) بر این نظر است که هنگامی که درباره «دیگران» صحبت می‌کنیم، به کسی شبیه خودمان اشاره داریم که از این طریق «یکی از ما» یک غریبه، «یکی از آن‌ها» یا حتی دیگری ناشناخته را تعیین می‌کنیم. در اغلب بازی‌های دیجیتال اکشن (به‌ویژه تیراندازی اول شخص)، هدف بازی، نابودی «دیگرانی» است که اصولاً «یکی از آن‌ها» هستند. ساخته شدن دیگران و بازتاب دیدگاه‌های غیریت‌ساز در بازی «ندای وظیفه» می‌تواند یکی از موضوع‌های مطالعات انجام‌شده باشد. او همچنین مدعی است که در بازی‌های ماجراجویانه<sup>۲</sup> و ایفای نقش<sup>۳</sup>

1. Adventure Games  
2. role-playing games

خاورمیانه با به‌کارگیری تصویرسازی «شرق‌شناسانه» به‌صورت شبه‌تاریخی یا فانتزی به‌تصویر کشیده می‌شود، درحالی‌که بازی‌های اکشن و تیراندازی اول شخص، خاورمیانه را در یک چارچوب معاصر و جنگ‌زده بازنمایی می‌کنند و اعراب و مسلمانان به‌عنوان دشمن، طرح‌واره‌سازی می‌شوند. شیوه‌ی بازنمایی مسلمانان، نشان‌دهنده‌ی سوگیری شدید فرهنگی در سطوح مختلف است.

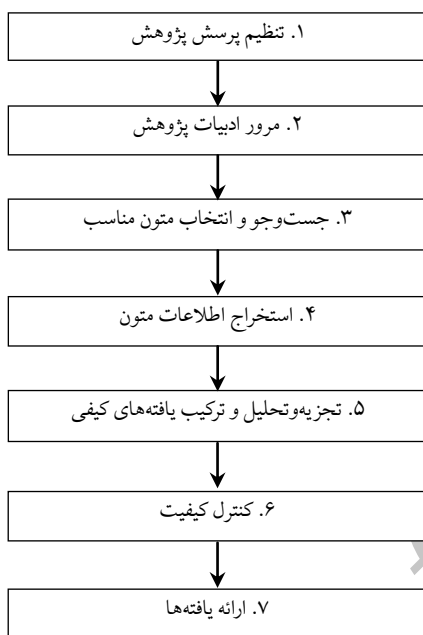
## روش پژوهش

فرا ترکیب<sup>۱</sup>، مانند روش فراتحلیل، به‌منظور یکپارچه‌سازی چندین مطالعه کیفی برای ایجاد مجموعه‌ای جامع و تفسیری از داده‌ها انجام می‌شود. این روش در مقایسه با رویکرد فراتحلیل کمی که بر داده‌های کمی ادبیات موضوع و رویکردهای آماری تکیه دارد، بر مطالعات کیفی متمرکز بوده و برآمده از فهم عمیق پژوهشگر است (بک، ۲۰۰۲، ۲۱۴). از آنجاکه مطالعات بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی در کشورهای مختلف از جمله ایران تقریباً جدید است و اغلب این مطالعات به‌صورت کیفی انجام شده‌اند، فراترکیب، روش مناسبی برای به‌دست آوردن تلفیق جامعی از یافته‌های این پژوهش‌ها بر پایه ترجمه و تحلیل مطالعات کیفی گسترده است.

در این روش، نمونه مورد نظر برای فراترکیب، از میان یافته‌های مطالعات کیفی انتخاب شده است. موارد انتخاب‌شده براساس ارتباط آن‌ها با پرسش پژوهش، کدگذاری می‌شوند و به‌جای ارائه خلاصه‌ی جامعی از یافته‌ها، ترکیبی تفسیری از آن‌ها ارائه می‌شود. فراترکیب با فراهم کردن نگرشی نظام‌مند برای پژوهشگران، از طریق ترکیب پژوهش‌های کیفی مختلف، به کشف موضوعات جدید و اساسی می‌پردازد و با این روش، دانش جاری را ارتقا داده و دید جامع و گسترده‌ای را در مورد مسائل پدید می‌آورد. همانند نگرش نظام‌مند، نتیجه فراتلفیق، بزرگ‌تر از مجموع بخش‌هایش است (زیمر، ۲۰۰۶). نوبلت و هیر<sup>۲</sup> (۱۹۸۸) سه مرحله اصلی انتخاب مطالعات، ترکیب ترجمه‌ها، و ارائه تلفیق، را برای فراترکیب تعیین کرده‌اند. سندلوسکی و باروسو<sup>۳</sup> (۲۰۰۳) در این راستا روشی هفت‌گامی را معرفی می‌کنند که در این پژوهش نیز از همین روش هفت مرحله‌ای استفاده شده است. شکل شماره (۱)، مسیر فراترکیب این پژوهش را براساس الگوی هفت مرحله‌ای سندلوسکی و باروسو نشان می‌دهد:

1. Meta-Synthesis
2. Noblit and Hare
3. Sandelowski and Barroso





شکل شماره (۱)، مسیر مراحل فراترکیب براساس الگوی هفت‌مرحله‌ای سندلوسکی و باروسو (۲۰۰۷)

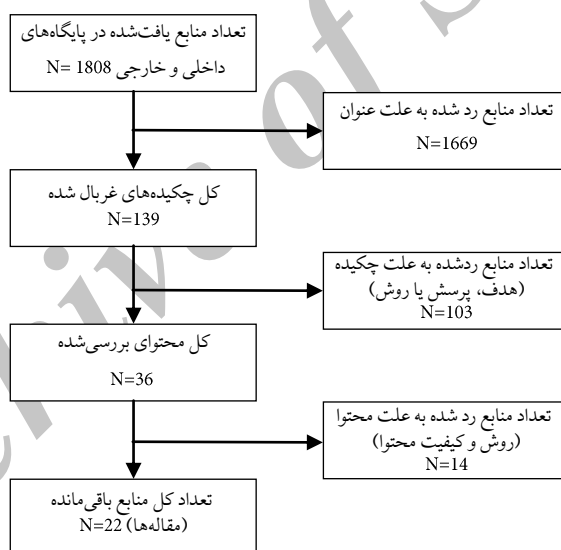
با توجه به پرسش‌های این پژوهش که در بخش مقدمه به آن اشاره شد، در این مرحله با استفاده از کلیدواژه‌های «بازی‌های سیاسی»، «بازی‌های جنگی»، «امپریالیسم فرهنگی در بازی»، «شرق‌شناسی در بازی» و «بازی‌های جنگی سیاسی» مطالعات انجام‌شده در این زمینه را در پایگاه‌های داخلی و خارجی، شناسایی کرده‌ایم.

در میان پایگاه‌های داخلی، - با توجه به کلیدواژه‌های گفته‌شده - «نورمگر»، «پایگاه استنادی علوم جهان اسلام (ISC)»، «ایران‌داک» و «کتابخانه ملی ایران» را جست‌وجو کردیم. به‌طورکلی، ۳۸ مقاله، کتاب و پایان‌نامه به‌دست آمد که از این تعداد، تنها ۷ مقاله براساس ارتباط عنوان، هدف، پرسش‌ها، و روش انتخاب شدند. همچنین، در پایگاه‌های جست‌وجوی خارجی، گوگل اسکالر<sup>۱</sup>، الزویر<sup>۲</sup>، اسکوپوس<sup>۳</sup> و ساینس دایرکت<sup>۴</sup>، براساس واژگان کلیدی

- 1 Google Scholar
- 2 Elsevier
- 3 Scopus
- 4 Science Direct



موردنظر، جست‌وجو و بررسی شدند. البته پایگاه‌های دیگری همچون آمازون<sup>۱</sup> برای جست‌وجوی کتاب و پایگاه‌های جامعی همچون او.ای.تی.دی<sup>۲</sup>، پروکوئست<sup>۳</sup>، و ایسکو<sup>۴</sup> برای جست‌وجوی پایان‌نامه نیز بررسی شدند، اما مطالعات مرتبطی که در نهایت استخراج شدند، همگی از مقاله‌های علمی با روش کیفی بوده‌اند و در کتاب‌ها<sup>۵</sup> و پایان‌نامه‌های مرتبط، پژوهشی در این زمینه که با هدف، پرسش‌ها، و روش مورد نظر این مقاله همخوانی داشته باشند، انجام نشده بود. در نهایت، از مجموع کلیدواژه‌های جست‌وجوشده، ۱۷۷۰ مقاله به دست آمد که از این میان، ۱۵ مقاله انگلیسی که از حیث عنوان، چکیده، و روش با رویکرد و روش این مقاله مرتبط بودند، انتخاب شدند؛ بنابراین، روی هم رفته ۲۲ عنوان مقاله مرتبط را برای فراترکیب مناسب دانستیم.



شکل شماره (۲). الگوریتم انتخاب مقاله‌های نهایی

1. Amazon
2. OATD
3. Proquest
4. Ebsco

۵. دلیل جست‌وجوی کتاب‌ها این بود که برخی کتاب‌ها به دلیل برخورداری از زمینه پژوهشی و مبتنی بر پژوهش‌های صورت گرفته منتشر می‌شوند که در صورت ارتباط می‌توانند تحلیل شوند؛ برای نمونه، کتاب‌هایی که شامل مجموعه مقالات علمی هستند.



در مرحله استخراج اطلاعات متون، مقاله‌های انتخاب‌شده، مطالعه و از میان یافته‌های آنها، مضمون‌ها و مفاهیم حاصل از تحلیل بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی، به‌عنوان کدهای اصلی استخراج شدند. کدهای برگرفته از مقاله‌های انتخاب‌شده در جدول شماره (۱) و در بخش «تجزیه و تحلیل کیفی پژوهش و ارائه یافته‌ها» آمده است. روی هم‌رفته، ۱۹۷ کد استخراج شد که از این تعداد، ۱۸۹ کد غیرمشابه یا کدیکتا، با شیوه کدگذاری باز، از تحلیل مفاهیم یافته‌های مقاله‌های مورد مطالعه، استخراج شد که مبتنی بر یافته‌ها و نتیجه‌گیری‌های ۲۲ مقاله بررسی شده در این پژوهش بوده‌اند. کدهایی همچون «سوءبازنمایی»، «پسااستعمارگری»، «تروریسم»، «شرق غیر متمدن»، و «ایدئولوژی فرهنگی و آموزش سیاسی»، از جمله کدهایی بودند که بیش از بقیه در یافته‌های مقاله‌های مورد مطالعه، تکرار شده و در اغلب این پژوهش‌ها یافته مشترک به‌شمار می‌آیند.

پس از مطالعه یافته‌های ۲۲ مقاله علمی در حوزه بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی، یافته‌های مختلفی براساس معیار مورد نظر صاحب‌نظران (جدول شماره ۱) طبقه‌بندی، بررسی، و تحلیل شده‌اند. مفاهیم استنباطی برگرفته از یافته‌های مطالعات، به‌عنوان کد در نظر گرفته شده‌اند و صاحب‌نظران و منابعی که از هر یک از آنها استخراج شده‌اند، در جدول شماره (۱) ارائه شده است. در زیر به یافته‌های پژوهش اشاره می‌کنیم.

در این طبقه‌بندی، کدها (مفاهیم استخراج‌شده) با توجه به نام پژوهشگران یا صاحب‌نظران آنها طبقه‌بندی شده‌اند. ۷ طبقه اولیه، مقاله‌های علمی داخلی و ۱۵ طبقه بعدی، مقاله‌های خارجی هستند. ترتیب نام پژوهشگران در این جدول، براساس سال انجام پژوهش آنان است.

#### جدول شماره (۱). طبقه‌بندی یافته‌های پژوهش براساس نام پژوهشگران

معیار: نام پژوهشگر	کدها (یافته‌های پژوهش‌های کیفی)	منبع
کوثری و شاه‌قاسمی	قدرت ارتش آمریکا، قدرت ارتش روسیه، بازی‌گونه شدن فرهنگ، تعامل‌گری	(کوثری و شاه‌قاسمی، ۱۳۸۸)
کوثری و مهرابی	پسااستعمارگری، شرق‌شناسی، غرب‌زورمند، دیگران‌سازی، طرح‌واره‌های نژادپرستانه، نمادهای غیریت‌ساز، سوءبازنمایی، نهادهای سیاسی معنا‌ساز، چارچوب‌سازی ذهنی، ضدیت با اسلام	(کوثری و مهرابی، ۱۳۸۹)
احمددرش، دانش مهر، و غلامی	پسااستعمارگری، سلطه امپریالیسم غرب، امپریالیسم در بازی، گفتمان ضدشرقی، تروریسم، ایدئولوژی ضداسلامی، ایدئولوژی پنهان، هم‌ذات‌انگاری اسلام و کمونیسم، سوءبازنمایی، اعراب همواره بد، کلیشه نژادی، کلیشه قومی، کلیشه مذهبی، شرق‌شناسی، خاورمیانه غیر متمدن	(احمددرش، دانش مهر و غلامی، ۱۳۹۲)

معیار: نام پژوهشگر	کدها (یافته‌های پژوهش‌های کیفی)	منبع
سلطانی فر، سلیمی و مظلومی فر	بازی‌های ممنوعه، چالش ایدئولوژیک، اثرگذاری ذهنی، سوءاستفاده سیاسی، آموزش سیاسی، شست‌وشوی مغزی، خطر برای منافع ملی، جنگ نرم، نمادسازی، مشروعیت‌زدایی از اسلام، ترویج خشونت علیه اسلام	(سلطانی فر، سلیمی و مظلومی فر، ۱۳۹۲)
انواری	نماد مذهبی، نماد تروریستی، تروریسم، اعراب انتقام‌جو، تمسخر شهادت‌طلبی، ضدیت با تشیع، دشمنی با رهبران اسلامی، مسلمانان عقب‌مانده، سوءبازنمایی، دشمنی با اسلام، مقابله فرهنگی، پسااستعمارگری، تعلیم مفاهیم دینی، مقابله با تعلیم مفاهیم ضددین	(انواری، ۱۳۹۳)
خانیکی و برکت	شرق مزدور، رژیم اشغالگر، دشمن خرابکار، سوءبازنمایی، نابودی بشر، اهداف مخرب نظامی، تفرقه‌افکنی در میان مسلمانان، استکبار، دسیسه، ۱۱ سپتامبر، کشتار مسلمانان، نابودی اسلام، نابودی مذهب، تهاجم بیگانگان به خاک مسلمانان، اسلام‌ستیزی، چپالوگری بیگانگان، استعمار ارزش‌های فرهنگی، هژمونی فرهنگی، توهم آزادی، ایدئولوژی فرهنگی غربی غالب، اثرات منفی فرهنگی، ایدئولوژی فرهنگی، انسجام فرهنگی در تولید بازی، مقابله فرهنگی با بازی، ایشار، شهادت‌طلبی، اشاعه اسلام، مقابله با اندیشه‌های التقاطی و الحادی، ترویج اخلاق اسلامی، قطبیت، دلاوری، کلیشه‌های ایدئولوژیک، سیاست‌گذاری مناسب	(خانیکی و برکت، ۱۳۹۴)
حسین‌زاده، نوح و نجفی شبانکاره	اسلام‌هراسی، تصویرسازی دلخواه از اسلام، سوءبازنمایی شرق، شرق غیرمتمدن، شرق‌هراسی، بازنمایی‌های شمالی‌نگارانه اعراب و مسلمانان، بازی‌های ایدئولوژیک، بازنمایی منفی اسلام، غیرخودی‌ها، تروریسم رایانه‌ای، سوءبازنمایی فرهنگ اسلامی، خشونت اسلامی	(حسین‌زاده، نوح، و نجفی شبانکاره، ۱۳۹۴)
شیسلر	دیگری، بازتولید شرق‌شناسی در بازی، بازنمایی خیالی اعراب، عقب‌ماندگی خاورمیانه، تخریب فرهنگ اسلامی، ایدئولوژی فرهنگی، تقابل با خودبازنمایی، رویکرد تقابلی، نمایش غیرمنصفانه جهان عرب	(شیسلر، ۲۰۰۶)
پاور	فرهنگ جنگ همیشگی، نظامی‌سازی فرهنگ عامه، نمایش قدرت نظامی غرب، رهروی نظامی، القای فرهنگ جنگ مداوم	(پاور، ۲۰۰۷)
والیاهو	سوژه‌سازی شرق در بازی، مفصل‌بندی‌های روانشناختی، تعاملات شبه‌واقعی، غوطه‌وری و تأثیر، اثرات شناختی	(والیاهو، ۲۰۱۴)
شولزکه	بازتاب ایدئولوژی‌های سیاسی و نظامی، هژمونی ایدئولوژیک، نمایش توان نظامی، انتقال باورهای سیاسی، آموزش سیاسی، غرب قوی، فرماندهی نظامی غرب بر شرق	(شولزکه، ۲۰۱۳)
پین	فشارهای فرهنگی و سیاسی، انتقال مفاهیم سیاسی و فرهنگی از طریق ایجاد لذت تعاملی، خشونت همراه با تروریسم، جنگ مجازی، جنگ‌بازی، واقع‌گرایی نظامی، اثرات جنگ بر بازیکن، خشونت بیش از حد	(پین، ۲۰۱۲)
رابینسون	بازنمایی کنش‌های سیاسی، هژمونی سیاسی، امپریالیسم فرهنگی، سرگرمی نظامی، نظامی‌گری تفریحی، ترویج اهمیت فرهنگ‌گرایی، حذف فاصله‌های فرهنگی، نظامی‌سازی جامعه، نظامی‌گری عموم	(رابینسون، ۲۰۱۲)
شیسلر	کلیشه نژادی عرب، خشونت و دشمنی، عرب‌های غیرمنطقی، گرایش‌های جنسی، انگاره شرق‌شناسی، شرق غیرمتمدن، شرق در تاریخ‌مانده، الگوهای رفتاری مشترک شرقی، اعراب بدوی	(شیسلر، ۲۰۰۸)
شیسلر	اعراب هوس‌ران، استعمارگری شرق، استعمارگری نوین با بازی، هویت مخدوش مسلمانان	(شیسلر، ۲۰۱۲)
الن	پاک‌سازی چهره دشمن، انتقال انگاره فرهنگی آمریکایی، انگاره فرهنگی نظامی شده، فرهنگ در بازی جنگی، ابعاد پنهان فرهنگی در نظامی‌گری بازی، بازتولید انگاره‌های فرهنگی در بازی نظامی، ابعاد زیبایی‌شناختی معنادار	(الن، ۲۰۱۰)
ستارزاده نوبری	تروریسم اسلامی، مسلمانان تروریست، بازنمایی غیرواقع‌بینانه	(ستارزاده نوبری، ۲۰۱۲)
کلارک، روفانر و سنه‌چاد	روح نظامی‌گری در میان شهروندان عادی، رفتارهای خشونت‌آمیز، قتل، ترور، وحشی‌گری، القای وحشی‌گری، بحران پنهان، هنجارشکنی، ضدانسانیت	(کلارک، روفانر و سنه‌چاد، ۲۰۱۲)
رمزی	برجسته‌سازی خشونت، شهروندان سرباز، سوءبازنمایی غیرمسئولانه، ساختارهای پنهان ایدئولوژیک، قدرت تیراندازی اول شخص، تجربه جنگ در بازی	(رمزی، ۲۰۱۵)



معیار: نام پژوهشگر	کدها (یافته‌های پژوهش‌های کیفی)	منبع
اسپرو، هریسون، اوکلی و کونگ	آموزش نظامی از طریق بازی، اثرگذاری بر رفتارهای دنیای واقعی، نقض اخلاق، جنگجو پروری، کلیشه‌سازی نظامی	(اسپرو، هریسون، اوکلی و کونگ، ۲۰۱۵)
گراهام و شاو	جنگ مبتنی بر ترور، نظامی‌گری در بازی‌های دیجیتال، استفاده نظامی از بازی، به‌مثابه ابزار بهره‌برداری سیاسی، منطق استعمار، به‌کارگیری نظامی بازیکنان، فرهنگ سیاسی‌گری در بازی	(گراهام و شاو، ۲۰۱۰)
پوچ و شیسلر	بازتاب تاریخی، حذف درگیری خلاقانه بازیکن، شبیه‌سازی غیرمنصفانه، ترجیحات بازتاب‌یافته، بازنمایی‌های عامدانه	(پوچ و شیسلر، ۲۰۱۶)

پس از استخراج کدها از یافته‌های ۲۲ مقاله، در این مرحله به‌منظور فراترکیب یافته‌ها و تبدیل کدها به مفهوم‌های قابل تحلیل، کدهای دارای مضمون‌های مشابه را در طبقات مفهومی مرتبط گنجانده‌ایم. هفت مفهوم حاصل از اشتراک معنایی و مضمونی کدها، در جدول شماره (۲) نشان داده شده‌اند. لازم به ذکر است که هر کد، تنها در یک طبقه مفهومی گذاشته شده است. برخی کدها به دلیل هم‌پوشانی با طبقات مفهومی دیگر، به‌طور هم‌زمان در چند طبقه قابل استفاده بودند، اما به‌منظور کاستن از پراکندگی مفهومی، هر کد، بسته به مضمونی که به آن تعلق داشت، در مرتبط‌ترین طبقه مفهومی گنجانده شده است.

جدول شماره (۲). طبقه‌بندی مفهومی کدها (فراترکیب)

مفاهیم	کدها (یافته‌های پژوهش‌های کیفی)
سوءبازنمایی	آموزش سیاسی، تروریسم، پسااستعمارگری، ۱۱ سپتامبر، دسیسه، رژیم اشغالگر، شبیه‌سازی غیرمنصفانه، غرب‌زورمند، غرب قوی، فرماندهی نظامی غرب بر شرق، منطق استعمار، نمایش توان نظامی، نماد تروریستی، هژمونی سیاسی، نمایش قدرت نظامی غرب، نهادهای سیاسی معناساز، قدرت ارتش آمریکا، واقع‌گرایی نظامی
سوءبازنمایی سیاسی-نظامی	ایدئولوژی فرهنگی، شرق غیرمتمدن، اعراب انتقام‌جو، اعراب بدوی، اعراب همواره بد، الگوهای رفتاری مشترک شرقی، امپریالیسم در بازی، امپریالیسم فرهنگی، انگاره شرق‌شناسی، انگاره فرهنگی نظامی شده، ایدئولوژی پنهان، بازتولید انگاره‌های فرهنگی در بازی نظامی، بازتولید شرق‌شناسی در بازی، بازنمایی‌های شمال‌نگارانه اعراب و مسلمانان، بازنمایی خیالی اعراب، بازنمایی شرق، بازنمایی غیرمستولانه، بازنمایی غیرواقع‌بینانه، بازنمایی‌های عامدانه، ترجیحات بازتاب‌یافته، چپ‌اولگری بیگانگان، خاورمیانه غیرمتمدن، دشمن خرابکار، دیگران‌سازی، زیبایی‌شناسی معنادار، ساختارهای پنهان ایدئولوژیک، کلیشه‌نژادی عرب، سلطه امپریالیسم فرهنگی غرب، سوءبازنمایی فرهنگ اسلامی، شرق‌هراسی، شرق در تاریخ‌مانده، طرح‌واره‌های نژادپرستانه، عرب‌های غیرمنطقی، عقب‌ماندگی خاورمیانه، قطبیت، غیرخودی‌ها، کلیشه قومی، کلیشه نژادی، کلیشه‌های ایدئولوژیک، گفتمان ضدشرقی، نمایش غیرمنصفانه جهان عرب، سوءسازی شرق در بازی، شرق مزدور، اعراب هوس‌ران، انعکاس تاریخی، دیگری
سوءبازنمایی دینوسی (اسلام‌هراسی)	خشونت اسلامی، اسلام‌ستیزی، ایدئولوژی ضداسلامی، بازنمایی منفی اسلام، ترور، تخریب فرهنگ اسلامی، ترویج خشونت علیه اسلام، تصویرسازی دلخواه از اسلام، تفرقه‌افکنی میان مسلمانان، تمسخر شهادت‌طلبی، تهاجم بیگانگان به خاک، مسلمانان، نماد مذهبی، ضدیت با اسلام، ضدیت با تشیع، کشتار مسلمانان، کلیشه مذهبی، مسلمانان تروریست، مسلمانان عقب‌مانده، مشروعیت‌زدایی از اسلام، دشمنی با اسلام، دشمنی با رهبران اسلامی، نابودی اسلام، نابودی مذهب، هم‌ذات‌انگاری اسلام و کمونیسم، هویت مخدوش مسلمانان، تروریسم اسلامی





اثرا شناختی، اثراگذاری بر رفتارها در دنیاواقعی، اثراگذاری ذهنی، القای وحشی‌گری، انتقال باورهای سیاسی، انتقال مفاهیم سیاسی و فرهنگی از طریق لذت‌تعاملی، اثرا جنگ بر بازیکن، بازی‌های ایدئولوژیک، تجربه جنگ در بازی، به‌کارگیری نظامی بازیکنان، تعاملات شبه‌واقعی، تعامل‌گری، توهم آزادی، چارچوب‌سازی ذهنی، چالش ایدئولوژیک، حذف درگیری خلاقانه بازیکن، خشونت بیش از حد، خشونت همراه با تروریسم، خشونت و دشمنی، رفتارهای خشونت‌آمیز، سرگرمی نظامی، شست‌وشوی مغزی، ضدانسانیت، غوطه‌وری و تأثیر، قتل، گرایش‌های جنسی، قدرت تیراندازی اول شخص، نقض اخلاق، هنجارشکنی، جنگ مبتنی بر ترور، آموزش نظامی از طریق بازی، برجسته‌سازی خشونت

اثرا روانی بر بازیکن

ابعاد پنهان فرهنگی در نظامی‌گری بازی، استعمار ارزش‌های فرهنگی، استعمارگری شرق، استعمارگری نوین با بازی، استیکار، انتقال انگاره فرهنگی آمریکایی، اثرا منفی فرهنگی، ایدئولوژی فرهنگی غربی غالب، بازی‌گونه شدن فرهنگ، بحران پنهان، حذف فاصله‌های فرهنگی، شهروندان سرباز، فشارهای فرهنگی و سیاسی، فرهنگ در بازی جنگی، فرهنگ سیاسی‌گری در بازی، فرهنگ جنگ همیشگی، نمادسازی، بازی‌های ممنوعه، نمادهای غیرت‌ساز، هژمونی ایدئولوژیک، رواج نظامی‌گری در میان شهروندان عادی

اثرا فرهنگی

جنگ مجازی، استفاده نظامی از بازی، القای فرهنگ جنگ مداوم، اهداف ویرانگر نظامی، قدرت ارتش روسیه، تروریسم رایانه‌ای، جنگ نرم، جنگ‌بازی، جنگجوپروری، خطر برای منافع ملی، رهروی نظامی، سوءاستفاده سیاسی، کلیشه‌سازی نظامی، نابودی بشر، نظامی‌سازی جامعه، نظامی‌سازی فرهنگ عامه، نظامی‌گری تفریحی، نظامی‌گری در بازی‌های دیجیتال، نظامی‌گری عموم، هژمونی فرهنگی، پاک‌سازی چهره دشمن، بازتاب ایدئولوژی‌های سیاسی و نظامی

اثرا سیاسی-نظامی

سیاست‌گذاری فرهنگی (راهبرد)

اشاعه اسلام، ایثار، انسجام فرهنگی در تولید بازی، ترویج اهمیت فرهنگ‌گرایی، استفاده از بازی به‌منابه ابزار بهره‌برداری سیاسی، دلوری، ترویج اخلاق اسلامی، تعلیم مفاهیم دینی، تقابل با خودبازنمایی، رویکرد تقابلی، سیاست‌گذاری مناسب، شهادت‌طلبی، مقابله با اندیشه‌های التقاطی و الحادی، مقابله با تعلیم مفاهیم ضد‌دین، مفصل‌بندی‌های روانشناختی، مقابله فرهنگی، مقابله فرهنگی با بازی

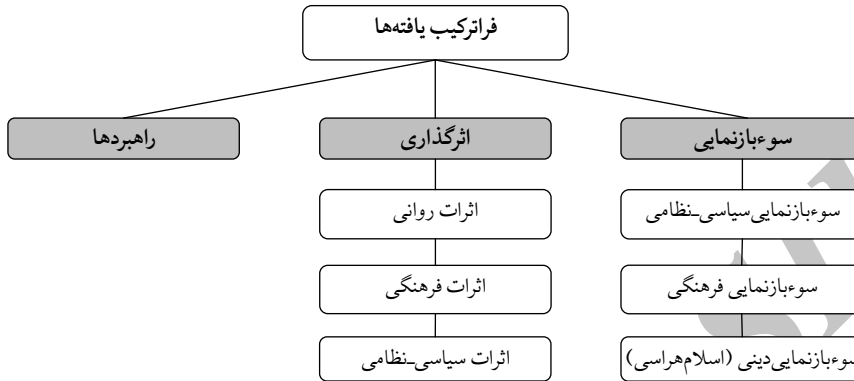
## یافته‌ها

یافته‌های این پژوهش براساس هفت مفهوم اصلی به‌دست‌آمده، در سه مقوله کلی شامل سوءبازنمایی، اثرا، و راهبردها قابل تبیین و تفسیر است. سوءبازنمایی در سه زمینه

به‌منظور افزایش پایایی مسیر تحلیل کیفی، نخست پژوهشگران مسیر تحقیق را از ابتدا با استفاده از کلیدواژه‌ها مرور کرده و کدگذاری انجام‌شده را دوباره بررسی کرده‌اند. سپس نویسندگان دیگر به‌طور جداگانه، به‌عنوان کنترل‌کننده‌های ثانویه بر مراحل انجام فراترکیب، همچون دستیابی به نمونه‌های دقیق و گویا، کدگذاری، و ترکیب کدها، برای رسیدن به مفاهیم دقیق نظارت کردند. درنهایت، برای کنترل مفاهیم استخراج‌شده، از یک خبره (کنترل‌کننده سوم) نیز کمک گرفتیم. کیفیت انجام مراحل و استخراج داده‌ها مورد تأیید کنترل‌کننده سوم قرار گرفت.



سیاسی-نظامی، فرهنگی، و دینی، اثرات در سه زمینه روانی، فرهنگی، سیاسی-نظامی و راهبردها از جنبه فرهنگی قابل تبیین هستند.



شکل شماره (۳). مقوله‌ها و مفاهیم قابل برداشت از کدها



یافته‌های پژوهش‌های کیفی پیشین، بیش از اینکه حاکی از سوءبازنمایی سیاسی-نظامی و اثرات سیاسی-نظامی بازی‌های دیجیتال باشند، اغلب بیانگر سوءبازنمایی‌های فرهنگی و دینی، و اثرات فرهنگی و روانی بازی‌های دیجیتال هستند. همان‌گونه که نشان داده شد، طبقات سوءبازنمایی فرهنگی، اسلام‌هراسی، اثرات روانی و فرهنگی بیش از بقیه طبقات، در بردارنده کدهای مضمونی بودند. در میان طبقات مفاهیم، سوءبازنمایی فرهنگی و اثرات روانی، کدهای بیشتری را به خود اختصاص داده‌اند. یافته‌های این پژوهش‌ها در زمینه سوءبازنمایی بیشتر بیانگر بازنمایی‌های عامدانه از شرق، اسلام، مسلمانان، و اقوام خاورمیانه است. این سوءبازنمایی‌ها بیش از هرچیزی با رویکرد شرق‌شناسی و روابط فرادستی و فرودستی در نظریه امپریالیسم فرهنگی منطبق هستند. اثرات فرهنگی و روانی و در مرتبه دوم، اثرات سیاسی-نظامی، مربوط به بازیکن است. این اثرات را می‌توان بخشی از رویکرد جنگ نرم برای ایجاد، تقویت، یا تغییر عقیده مخاطبان رسانه دانست که در قالب سرگرمی تحقق می‌یابد. براساس یافته‌های ما در این مقاله، بازی‌های دیجیتال، ابزاری برای اعمال قدرت نرم در سایه سرگرمی به‌شمار می‌آیند که بازتاب‌دهنده دیدگاه‌های فرهنگی کلانی همسو با نظریه‌های امپریالیسم فرهنگی و شرق‌شناسی هستند. مفاهیم مرتبط با این

دو نظریه، کدهای بسیاری را در پژوهش‌های پیشین به خود اختصاص داده‌اند؛ برای نمونه، در جدول شماره (۲)، ذیل مفهوم سوءبازنمایی فرهنگی، دیگران‌سازی، ساختارهای پنهان ایدئولوژیک، کلیشه نژادی عرب، شرق‌هراسی، و شرق در تاریخ مانده و در ذیل سوءبازنمایی سیاسی-نظامی، پسااستعمارگری، غرب‌زورمند، فرماندهی نظامی غرب بر شرق و هژمونی سیاسی، از کدهای قابل طرح به‌شمار می‌آیند. همچنین، در مورد امپریالیسم فرهنگی، یافته‌های پژوهش‌های پیشین در ذیل اثرات فرهنگی و در قالب موضوعاتی همچون استعمار ارزش‌های فرهنگی، استعمارگری نوین با بازی، انتقال انگاره فرهنگی آمریکایی و اثرات منفی فرهنگی خود را نشان داده است.

پژوهش‌های کیفی داخلی و خارجی که بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی را تحلیل کرده‌اند، «فرهنگ» را ابزار و درضمن، هدفی برای جنگ نرم در این بازی‌ها برمی‌شمرند. در تعدادی از پژوهش‌های انجام‌شده، «سیاست‌گذاری فرهنگی» به‌عنوان یک راهبرد مؤثر و یک یافته برای تقابل با سوءبازنمایی‌های فرهنگی، ارزشی، و عقیدتی و نیز کاهش اثرات منفی روانی، فرهنگی، و سیاسی مطرح شده است. این مطالعات، مقابله فرهنگی را از طریق بهره‌گیری از قدرت انتقال مفاهیم در بازی و در قالب محتوای آموزشی، راهبرد مؤثری تلقی می‌کنند.

## بحث و نتیجه‌گیری

مقاله حاضر با هدف بررسی یافته‌های مقاله‌های علمی داخلی و خارجی در حوزه بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی انجام شد که پیش از این، هیچ‌گونه تحقیقی در این حوزه انجام نشده است. این موضوع، نشانگر خلأ دانش در زمینه نقش نهادهای سیاسی و نظامی در بازنمایی گروه‌هایی مانند مسلمانان در بازی‌های دیجیتال است. این کاستی پژوهشی، منجر به خلأ سیاست‌گذاری شده است، تاجایی که بازی‌های کاملاً محدودی تولید شده‌اند تا تصویر واقعی ایرانیان و مسلمانان را بازنمایی کنند. به این منظور، ۲۲ مقاله داخلی و خارجی پس از جست‌وجو و بررسی ارتباط با عنوان، هدف، پرسش‌ها و روش این پژوهش انتخاب شدند. یافته‌های این مقاله نشان می‌دهد که سوءبازنمایی‌های فرهنگی، دینی، و سیاسی بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی از گروه‌های دینی و نژادی، کاملاً رایج است. پس از استخراج یافته‌های این پژوهش‌ها، تشابه نتایج آن‌ها در زمینه انتقال ایدئولوژی‌های فرهنگی و سیاسی در



لایه ضمنی بازی‌های اکشن و با مضمون سیاسی و جنگی در قالب جدول شماره (۲) به صورت مفاهیم کلی تر نشان داده شد. مفاهیم سوءبازنمایی سیاسی-نظامی، سوءبازنمایی فرهنگی، سوءبازنمایی دینی (اسلام‌هراسی)، اثرگذاری روانی، اثرگذاری فرهنگی، اثرگذاری سیاسی-نظامی و سیاست‌گذاری فرهنگی (راهبردی) مفاهیم برگرفته از یافته‌های مطالعات این حوزه هستند که در قالب سه مقوله کلی، شامل سوءبازنمایی، اثرات یا اثرگذاری‌ها، و راهبرد قابل تبیین هستند.

یکی از ضعف‌های عمده در ادبیات تحقیق این حوزه، عدم تحلیل عنوان‌های بازی‌های متعدد سیاسی و جنگی است و اغلب مطالعات انجام‌شده، دایره مطالعات خود را با تمرکز بر یک عنوان بازی تعریف کرده‌اند. در بین پژوهشگران، بیش از همه، شیسلر، پاور، و پین به بررسی ابعاد مختلف بازنمایی در بازی‌ها و رابطه آن با ساختارهای سیاسی، در چارچوب‌های امپریالیسم فرهنگی و شرق‌شناسی پرداخته‌اند. یکی از مهم‌ترین و بارزترین نتایج این مطالعه، این است که در مقایسه شیوه امپریالیسم در گذشته با زمان حال، می‌توان گفت، چهره تسلط سیاسی، نظامی، فرهنگی، اقتصادی، و اجتماعی، پیشتر، بسیار مشهودتر بوده و استیلا بر جوامع، اغلب با جنگ و خشونت نظامی انجام می‌شد، اما اکنون و در ادامه جریان‌های امپریالیستی، رسانه‌های نوین یکی از مهم‌ترین ابزارهای امپریالیسم به‌شمار می‌آیند و سبک و سیاق امپریالیستی بیش از اینکه چهره خشونت‌باری به خود بگیرد، در عرصه‌های فرهنگی، بر گروه‌های مخاطب تأثیر می‌گذارد. براساس یافته‌های این مطالعه، امپریالیسم فرهنگی می‌تواند در قالب محتوای سیاسی و نظامی بازی‌های دیجیتال به بازیکنان منتقل شود. در این راستا، نظام‌های سلطه‌گر با قدرتی که به شیوه قدرت نرم از طریق مدیریت رسانه‌های جدید اعمال می‌کنند، در پی سلطه فرهنگی بر کشورهای دیگر هستند.

دو نظریه امپریالیسم فرهنگی و شرق‌شناسی در این مقاله به ما در شالوده‌شکنی از سوءبازنمایی‌های نژادی و دینی کمک کردند. به‌ویژه اینکه نظریه شرق‌شناسی و مفاهیم مرتبط با آن، فراوانی بالایی در یافته‌های مطالعات گذشته داشته است و چارچوب نظری مطالعات بسیاری را در این حوزه به خود اختصاص داده است. این نظریه به ما در فهم بهتر سوگیری در بازی‌های دیجیتال سیاسی و نظامی کمک می‌کند و شاید حتی ما را به این سوهدایت کند که نگاه غالب شرق‌شناسی و دیگربودگی، طیف گسترده‌تری از بازی‌ها در موضوع‌های دیگر را



دربرمی‌گیرد که نیازمند مطالعات داخلی بیشتری در این زمینه است. بازی‌های دیجیتال سیاسی و نظامی، همچون «ندای وظیفه»، «اساسین کرید»، «ارتش آمریکا» و «بتلفیلد» که در پژوهش‌های پیشین تحلیل شده‌اند، غالباً خاورمیانه را به‌صورت منطقه‌ای به‌تصویر می‌کشند که محل بروز رویدادهای تروریستی و شرارت و نیز خاستگاه بدویت و عدم عقلانیت است. این موضوع درخور توجه که در امتداد بازنمایی‌های شرق در رسانه‌های قدیمی تری همچون فیلم و سینما است، بیانگر اثرات نهادهای سیاسی و نظامی بزرگ‌تر بر عملکرد اتاق فکر تولید این بازی‌ها است.

در میان مطالعات این حوزه، چند مقاله به تحلیل بازی‌هایی پرداخته‌اند که محوریت آن، خودبازنمایی فرهنگی، دینی، و سیاسی بوده است. یافته‌های این مقاله‌ها به‌عنوان بخشی از «سیاست‌گذاری فرهنگی» در رسانه بازی مطرح شدند. محدودیت مطالعاتی از این دست که معطوف به مطالعه بازی‌هایی از جنس فرهنگ و سیاست مقاومتی باشند، از ضعف‌های اصلی پژوهش‌های این حوزه به‌شمار می‌آید.

روش‌های پژوهشی به‌کاررفته در مقاله‌های پیشین، اغلب مبتنی بر نشانه‌شناسی و تحلیل گفتمان انتقادی است که از ضعف‌های اصلی روش‌شناختی مطالعات این حوزه به‌شمار می‌آید. درواقع، بسیاری از مطالعات داخلی که با رویکرد فرهنگی، بازی‌های سیاسی و جنگی را تحلیل کرده‌اند، متکی به روش نشانه‌شناسی بوده‌اند. استفاده از روش‌های کیفی دیگری همچون تحلیل محتوای کیفی و فراتحلیل کیفی می‌تواند به پربرتر شدن تحلیل‌های کیفی این حوزه کمک کند.

نتایج این مقاله می‌تواند به فهم بهتر بازنمایی و سوءبازنمایی در مطالعات شرق‌شناسی بازی‌های دیجیتال کمک کند. بسیاری از مقاله‌های گزینش شده در این مطالعه، مبتنی بر چارچوب نظری شرق‌شناسی بوده‌اند و به توصیف، تبیین، و تفسیر بازنمایی‌های انجام‌شده در بازی‌های سیاسی و جنگی پرداخته‌اند، اما تفاوت معنایی بازنمایی و سوءبازنمایی به‌ویژه در حوزه فرهنگ در این مطالعات به‌چشم نمی‌خورد. بسیاری از بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی که موضوع مطالعه پژوهش‌های پیشین بوده‌اند و توسط شرکت‌های آمریکایی، تولید و عرضه شده‌اند، بیش از اینکه با هدف بازنمایی غرب تولید شوند، سوءبازنمایی فرهنگ و ارزش‌های شرقی را در لایه‌های پنهان بازی مدنظر قرار داده‌اند. مطالعات علمی این حوزه



می‌توانند با تمایزگذاری میان بازنمایی و سوءبازنمایی، دیدگاه دقیق‌تر و جامع‌تری درباره بازی‌های مورد مطالعه ارائه دهند.

با توجه به آمار مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال، در پایان سال ۱۳۹۴ مجموع بازیکنان کشور، ۲۳ میلیون نفر برآورد شده‌اند که مضمون اکشن، جزء اولویت‌های انتخاب مضمون بازی در میان این بازیکنان بوده است (دایرک، ۱۳۹۵). براین اساس، به دلیل محبوبیت این مضمون در میان بازیکنان ایرانی و به سبب تولید عنوان‌های فراوان بازی با مضمون جنگ از سوی شرکت‌های بازی‌ساز بین‌المللی، این پژوهش به سیاست‌گذاران بازی‌های دیجیتال در کشور، به‌ویژه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که از مسئولان حاکمیتی و نظارتی در این زمینه است، پیشنهاد می‌کند که راهبردهای تقابلی را در سیاست‌گذاری فرهنگی بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی در کشور در نظر داشته باشند. راهبرد تقابلی می‌تواند خود را در قالب خودبازنمایی ایران به‌عنوان کشوری شرقی و با حکومت اسلامی در برابر سوءبازنمایی در بازی‌های خارجی که موجب دیگرسازی و بازتولید گفتمان شرق‌شناسی می‌شود، نشان دهد.

همچنین، پیشنهاد می‌شود، مفاهیم کلان حاصل از فراترکیب یافته‌های مطالعات کیفی، در مطالعات بعدی که معطوف به تحلیل محتوای پژوهش‌های موجود در زمینه بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی هستند، تبدیل به مقوله‌هایی برای تجزیه و تحلیل محتوا شود. یافته‌ها و نتایج حاصل از تحلیل محتوای این مطالعات، در پرده‌برداری از ابهام‌های بازنمایی فرهنگی و سیاسی در این سبک از بازی‌های دیجیتال مؤثر بوده و به دانش مرتبط با بازنمایی‌های سیاسی، فرهنگی، مذهبی، و ارزشی در بازی‌ها ژرفا می‌بخشد.

## سپاس‌گزاری

این مقاله با حمایت علمی و معنوی «مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال» (دایرک) انجام شده است. ضمن قدردانی از جناب آقای سید محمدعلی سیدحسینی، رئیس مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال، از جناب آقای دکتر بهروز مینایی بیدگلی، عضو هیئت علمی دانشگاه علم و صنعت ایران به دلیل حمایت علمی از این پژوهش، قدردانی می‌کنیم.



فصلنامه علمی - پژوهشی

۲۰۴

دوره ۱۱، شماره ۱  
بهار ۱۳۹۷  
پیاپی ۴۱

## منابع

- احمدرش، رشید؛ دانش مهر، حسین؛ و غلامی، احمد (۱۳۹۲). بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای مطالعه موردی: بازی ندای وظیفه ۴. فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۹(۳۳)، ۱۸۲-۱۶۳.
- انواری، محمدرضا (۱۳۹۳). بازی‌های رایانه‌ای؛ رسانه‌ای خاموش در جنگ نرم مصادیق، راهکارها. فصلنامه معرفت، ۲۳(۱۹۸)، ۱۱۱-۱۲۹.
- حسین‌زاده، علی حسین؛ نواح، عبدالرضا؛ و نجفی شبانکاره، فریدون (۱۳۹۴). بازنمایی چهره اسلام و مسلمانان در بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامه مطالعات افکار عمومی، ۴(۱۶)، ۱-۲۴.
- خانیک، هادی؛ و برکت، محیا (۱۳۹۴). بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، ۱(۴)، ۱۳۱-۹۹. doi: 10.22054/cs.2015.4814
- دهقان، علیرضا؛ و محسنی آهویی، ابراهیم (۱۳۸۸). ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی‌پذیر. مجله جهانی رسانه، ۲(۱)، ۸۸-۴۹.
- رجبعلی‌پور، حسین (۱۳۹۰). بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی ژنرال‌ها) (پایان‌نامه کارشناسی ارشد). پردیس نیمه‌حضوری دانشگاه علامه طباطبایی (ره)، تهران، ایران.
- سعید، ادوارد (۱۳۷۱). شرق‌شناسی (مترجم: عبدالرحیم گواهی). تهران: دفتر نشر فرهنگ اسلامی. (تاریخ اصل اثر ۱۹۷۸)
- سلطانی‌فر، محمد؛ سلیمی، مریم؛ و مظلومی‌فر، بهروز (۱۳۹۲). بازی خبری و جنگ نرم. فصلنامه راهبرد اجتماعی فرهنگی، ۲(۷)، ۲۱۱-۱۷۱.
- کوثری، مسعود؛ و شاه قاسمی، احسان (۱۳۸۸). تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای «فراخوانی به خدمت». فصلنامه تحقیقات فرهنگی، ۲(۳)، ۱۹-۱. doi: 10.7508/IJCR.2009.07.001
- کوثری، مسعود؛ و گیویان، عبدالله (۱۳۸۸). بازی‌های رایانه‌ای [مجموعه مقالات]. تهران: مرکز تحقیقات و مطالعات رسانه‌های موسسه همشهری.
- کوثری، مسعود؛ و مهربانی، مقداد (۱۳۹۰). پسااستعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده‌شکنی (سوء)بازنمایی مسلمانان. در: مجموعه مقالات دومین همایش بین‌المللی دین و رسانه، مرکز پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما، قم، ایران.
- گرت، مت (۱۳۸۷). ایدئولوژی تعامل‌گری (یا بازی‌های رایانه‌ای و تایپلوری شدن فراغت) (مترجم: ابراهیم محسنی آهویی). در: مجموعه مقالات بازی‌های رایانه‌ای، نشر سلمان، تهران، ایران.
- مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) (۱۳۹۵). نمای‌باز: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران. موحدمجد، مجید؛ نیک‌نجات، زینب؛ و عباسی شسوازی، محمدتقی (۱۳۹۴). بازنمایی مناسک محرم در رسانه‌های غرب؛ تحلیل نشانه‌شناختی عکس‌های پایگاه عکاسی توتالی کول پیکس با موضوع محرم و عاشورا. فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، ۸(۳)، ۵۹-۳۱. doi: 10.7508/ijcr.2015.31.002



مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۸۷). رسانه‌ها و بازنمایی. تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.

مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۸۹). نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی. تهران: همشهری

Allen, R. (2010). The unreal enemy of America's Army. *Games and Culture*, 6(1) 38-60. doi: 10.1177/1555412010377321

Beck, C. T. (2002). A meta-synthesis of qualitative research. *MCN: The American Journal of Maternal/Child Nursing*, 27(4), 214-221.

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. doi: 10.1017/S1816383113000167 711

Graham, I., & Shaw, R. (2010). Playing war. *Journal of Social & Cultural Geography*, 11(8), 789-803. doi: 10.1080/14649365.2010.521855

Mehrabi, M., & Chen, V. H. H. (2010). Interactivity in massively multiplayer online games: A concept explication. *Proceedings of the 7<sup>th</sup> International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*. doi: 10.1145/1971630.1971656

Noblit, G. W., & Hare, R. D. (1988). *Meta-ethnography: Synthesizing qualitative studies* (Vol. 11). United Kingdom: Sage.

Potzsch, H., Šisler, V. (2016). Playing cultural memory: Framing history in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. *Games and Culture*, 1-23. doi: 10.1177/1555412016638603

Power, M. (2007). Digitized virtuosity: Video war games and post-9/11 cyber-deterrence. *Security Dialogue*, 38(2), 271-288.

Ramsay, D. (2015). Brutal games: Call of Duty and the cultural narrative of World War II. *Cinema Journal*, 54(2), 94-113.

Robinson, N. (2012). Videogames, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military-Entertainment Complex?. *Political Studies*, 60(3), 504-522. Doi: 10.1111/j.1467-9248.2011.00923.x

Sandelowski, M., & Barroso, J. (2003). Toward a meta synthesis of qualitative findings on motherhood in HIV-positive women. *Research in Nursing & Health*, 26(2), 153-170.

Sattarzadeh Nowbari, R. (2012). Assassin's creed, origins and downfall of Islamic terrorism. *2<sup>nd</sup> International Conference on Social Science and Humanity, IPEDR* (31), 206-210.

Schiller, H. I. (1976). *Communication and cultural domination*. New York, United States: International Arts and Sciences Press.



فصلنامه علمی - پژوهشی

۲۰۶

دوره ۱۱، شماره ۱

بهار ۱۳۹۷

پیاپی ۴۱





- 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: M. Santorineos, & N. Dimitriadi, (Ed.), *Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture* (pp. 85-92), Athens, Greece: Fournos.
- 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: N. Huntemann, & B. Aslinger, (Ed.), *Gaming Globally: Production, Play, and Place* (pp. 251-272), Basingstoke, United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- Sparrow, R., Harrison, R., Oakley, J., & Keogh, B. (2015). Playing for fun, training for war: Can popular claims about recreational video gaming and military simulations be reconciled?. *Games and Culture*, 1-19. doi: 10.1177/1555412015615025
- Statista (2017). *All time unit sales of selected games in Call of Duty franchise worldwide as July April 2016 (in millions)*.
- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J., & Nyman, G. (2010). Presence, involvement, and flow in digital games. In: *Evaluating User Experience in Games* (pp. 23-46), UK, London: Springer.
- Thomas Payne, M. (2011). *The ludic wars: The interactive pleasures of post-9/11 military video games* (Doctoral dissertation). Radio-Television-Film, University of Texas at Austin, USA.
- Thomas Payne, M. (2012). Marketing military realism in Call of Duty 4: Modern Warfare. *Games and Culture*, 7(4), 305-327. doi: 10.1177/1555412012454220
- Valiaho, P. (2014). Video games and the cerebral subject: On playing Call of Duty: Modern Warfare 3. *Body & Society*, 20(3&4), 113-139. doi: 10.1177/1357034X14546057
- Zimmer, L. (2006). Qualitative meta-synthesis: A question of dialoguing with texts. *Journal of Advanced Nursing*, 53(3), 311-318.