

Media and Communication Research

Vol. 1, No. 1, Spring&Summer 2023, 209-242

(DOI) 10.22034/MCR.2023.181956

Computer Games and Applications Promoting Islamophobia; Semiotic Review

Farshad Goudarzi¹

Reza Kavand²

Esmail Sharifi³

(Received on: 2023-02-21; Accepted on: 2023-08-13)

Abstract

Computer games are one of the newest media that has expanded in the third millennium and has gained many fans in the world as highly demanded cultural goods. The current research examines computer games as a powerful and emerging tool in the hands of the western empire to produce Islamophobic ideologies and aims to answer the question of how Islam as a religious discourse is introduced to the audience in these games. Scholars believe that those in power, through legitimization, use the media for cultural and political control and domination at the international level. In this research, using the qualitative method and semiotics technique, we have analyzed two games "Devil's Abode 4" and "Cult of Assassins". The results of this research show that the companies that produce computer games in the West, by showing a distorted image of divine religions, especially Islam and Muslims, and presenting themselves as the hero and savior of the world and the establisher of peace and the new world order, try to weaken and destroy the discourses of religion, especially Islamic discourse, in the world.

Keywords: Islamophobia, Ideology, Computer Games, Semiotics.

1. PhD student Sociology studying Iran's social issues, Faculty of Humanities, Kashan University, Kashan, Iran. farshadgoudarzi262@gmail.com

2. Assistant Professor, Department of Social Sciences, Faculty of Humanities, Ayatollah Borujerdi University, Borujerd, Iran. reza.kavand@abru.ac.ir

3. Assistant Professor, Department of Social Sciences, Faculty of Social Sciences, Ayatollah Borujerdi University, Borujerd, Iran. sharifi@abru.ac.ir

بازی‌های رایانه‌ای و کاربری‌های ترویج اسلام هراسی؛ بررسی نشانه‌شناختی^۱

فرشاد گودرزی^۲، رضا کاوند^۳، اسماعیل شریفی^۴

[تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۱۲/۰۲؛ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۵/۲۲]

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای یکی از جدیدترین رسانه‌هایی است که در هزاره سوم گسترش یافته و به عنوان کالاهای فرهنگی پُر تقاضا، طرفداران بسیار در جهان پیدا کرده است. پژوهش حاضر بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان ابزاری قدرتمند و نوظهور در دست امپراتوری غرب برای تولید ایدئولوژی‌های اسلام‌هراسانه بررسی کرده و در صدد است به این پرسش پاسخ دهد که اسلام به عنوان گفتمانی دینی در این بازی‌ها چگونه به مخاطبان معرفی شده است. اندیشمندان معتقدند صاحبان قدرت از طریق مشروع‌سازی، از رسانه‌ها به منظور کنترل و سلطه فرهنگی و سیاسی در سطح بین‌المللی استفاده می‌کنند. در این پژوهش با استفاده از روش کیفی و تکنیک نشانه‌شناسی به تحلیل دو بازی «اقامتگاه شیطان^۴» و «فرقه قاتلان» پرداخته‌ایم. نتایج حاصل از این پژوهش نشان می‌دهد شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای در غرب، با نشان دادن چهره‌ای مخدوش از ادیان الهی، خصوصاً دین اسلام و مسلمانان، و نمایش خود در مقام قهرمان و ناجی دنیا و برقرارکننده صلح و نظم جدید جهانی سعی در تضعیف و تخریب گفتمان‌های دینی، خصوصاً گفتمان اسلامی، در دنیا دارند.

کلیدواژه‌ها: اسلام‌هراسی، ایدئولوژی، بازی‌های رایانه‌ای، نشانه‌شناسی.

۱. برگرفته از: فرشاد گودرزی، بررسی جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در پروژه اسلام‌هراسی غرب، پایان‌نامه کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی، استاد راهنما: رضا کاوند، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آیت‌الله بروجردی، بروجرد، ایران، ۱۳۹۹.

۲. دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی بررسی مسائل اجتماعی ایران، دانشگاه کاشان، کاشان، ایران (نویسنده مسئول).

farshadgoudarzi262@gmail.com

۳. استادیار گروه علوم اجتماعی، دانشگاه آیت‌الله بروجردی، بروجرد، ایران. reza.kavand@abru.ac.ir

۴. استادیار گروه علوم اجتماعی، دانشگاه آیت‌الله بروجردی، بروجرد، ایران. sharifi@abru.ac.ir

مقدمه

در دوران معاصر که انسان با انفجار اطلاعات از سوی رسانه‌های سمعی و بصری روبه‌رو است و جریان جهانی شدن بر زندگی ما حاکم شده است، نمی‌توان نقش رسانه‌ها را در زندگی نادیده گرفت. به بیان مارشال مک‌لوهان (Marshal McLuhan) «کره زمین به وسیله رسانه‌ها آن قدر کوچک شده که به یک دهکده جهانی تبدیل شده است» (مک‌لوهان، ۱۳۷۷: ۱۷۲). ما در طول زندگی روزمره از رسانه‌های گوناگون استفاده می‌کنیم و از هر یک از آنها اطلاعات متفاوتی دریافت می‌کنیم. بازی‌های رایانه‌ای از جمله رسانه‌های بسیار مهم در دوران کنونی است و به مثابه کالای فرهنگی پُر تقاضا در میان قشرهای مختلف جامعه، خصوصاً قشر کودک و نوجوان، استفاده می‌شود. به جرئت می‌توان گفت این بازی‌ها با توجه به سابقه تاریخی کمی که نسبت به سایر رسانه‌هایی چون تلویزیون، سینما، رادیو، روزنامه و... دارند، خیلی سریع‌تر از این رسانه‌ها جایگاهشان را در میان مخاطبان پیدا کرده‌اند. از نیمه دوم قرن بیستم و در سال ۱۹۷۰ بازی‌های کامپیوتری با توجه به پیشرفت صنایع الکترونیکی به عنوان ابزاری برای سرگرمی انسان ظهور کرد. از نظر بُعد اقتصادی، امروزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای به یکی از صنایع اقتصادی مهم دنیا تبدیل شده است. طبق گزارش نشریه نیوز «از سال ۲۰۲۱ به بعد بیش از ۳ میلیارد مخاطب بازی‌های رایانه‌ای در جهان وجود دارد و این پیش‌بینی به وجود آمده که تا پایان این سال درآمد این بازی‌ها معادل ۱۸۰/۱ میلیارد دلار باشد» (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۱). همچنین، میزان فروش کنسول‌های مربوط به این بازی‌ها درخور توجه است، مثلاً کنسول‌های موفق‌تری چون «پلی استیشن ۴» و «ایکس باکس ۱» تاکنون در جهان چیزی بیش از ۳۰۰ میلیون نسخه فروش داشته‌اند، که رقم بالایی است. در ایران با توجه به اینکه مسائلی چون تحریم در کشور وجود دارد همواره مخاطبان این بازی‌ها با مشکلات جدی روبه‌رو بوده‌اند. به همین دلیل عموماً قانون کپی‌رایت (Copy-right) در برخی کشورها همچون ایران چندان

رعایت نمی‌شود. از سوی دیگر، آمار دقیقی از میزان فروش کنسول‌های بازی در ایران وجود ندارد، اما چون بیش از ۳۵ میلیون نفر از ایرانیان کاربران بازی‌های رایانه‌ای هستند می‌توان گفت فروش کنسول در ایران نیز رقم‌های درخور توجهی را به خود اختصاص می‌دهد (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۰). از سال ۲۰۱۹ به بعد ایالات متحده از چین پیشی گرفته و به بزرگ‌ترین بازار بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شده است (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۷). جدول ۱، پنج کشور برتر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۲۱ را نشان می‌دهد.

جدول ۱: پنج کشور برتر تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای

ردیف	کشور	منطقه	جمعیت	مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای	مجموع درآمد از بازی‌های رایانه‌ای
۱	ایالات متحده	آمریکای شمالی	۳۲۹ میلیون	۲۷۴ میلیون	۳۶/۸۶۹ میلیون دلار
۲	چین	آسیا	۱ میلیارد و ۴۲۰ میلیون	۹۰۱ میلیون	۳۶/۵۴۰ میلیون دلار
۳	ژاپن	آسیا	۱۲۷ میلیون	۱۲۱ میلیون	۱۸/۹۵۲ میلیون دلار
۴	کره جنوبی	آسیا	۵۱ میلیون	۴۹ میلیون	۶/۱۹۴ میلیون دلار
۵	آلمان	اروپا	۸۲ میلیون	۷۷ میلیون	۶/۰۱۲ میلیون دلار

مأخذ: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۱

با توجه به جدول ۱، این بازی‌ها علاوه بر شرق آسیا، که مهد فناوری جهان است، در ایالات متحده و آلمان هم رشد چشمگیری داشته‌اند. اما کاربرد این بازی‌ها صرفاً به حوزه اقتصادی و سرگرمی ختم نمی‌شود؛ بازی‌های رایانه‌ای مانند سایر رسانه‌ها کارکردهای آشکار و نهانی دارند. گروهی از پژوهشگران و اندیشمندان معتقدند استفاده از بازی‌های رایانه‌ای امری اجتماعی است و خصوصاً کودکان و نوجوانان می‌توانند به صورت چندنفره در فضای این بازی‌ها مشارکت کنند و مهارت‌های اجتماعی و فردی‌شان را ارتقا دهند. از سوی دیگر، بازی‌های رایانه‌ای به دلیل قانون‌محور بودنشان، به مخاطبان‌شان که عموماً

نسل جوان هستند، می‌آموزند که چرا رعایت قوانین در جامعه ضروری است. کاربرد بازی‌های رایانه‌ای، چه به شکل آموزشی و چه به شکل سرگرمی، به افزایش رشد ذهنی و تعامل اجتماعی کمک می‌کند (آتشک و همکاران، ۱۳۹۲: ۱۸۷). اگر اهداف اقتصادی، سرگرمی و آموزشی را جزء کارکردهای آشکار این بازی‌ها بدانیم، اهداف سیاسی و فرهنگی را باید مربوط به کارکردهای پنهانشان بدانیم. در واقع، این بازی‌ها صرفاً اهداف اقتصادی و اجتماعی را دنبال نمی‌کنند، بلکه در درونشان محتوای سیاسی، فرهنگی و عقیدتی دارند که به شکل پنهان بر مخاطبانشان اثرگذارند.

اکثر بازی‌های رایانه‌ای در دو سبک فرهنگی و سیاسی تولید می‌شوند. این سبک‌ها در میان مخاطبان این بازی‌ها بسیار پُرطرفدارند. بر این اساس، غرب از بازی‌های رایانه‌ای برای تولید ایدئولوژی‌های فرهنگی و سیاسی استفاده می‌کند. اسپن جی. آرسث (Espan) (J. Arth) پژوهشگر نروژی (۲۰۱۹) صنعت بازی‌های رایانه‌ای معتقد است «به زودی بازی‌های رایانه‌ای تبدیل به محبوب‌ترین و گسترده‌ترین پدیده زمان ما خواهند شد و بهترین فرم‌های فرهنگی هستند که برای سایر فرم‌ها الهام‌بخش خواهند بود و به آنها شکل می‌دهند» (مصطفوی، ۱۳۹۸).

یکی از مسائل مهمی که در حال حاضر در تولیدات رسانه‌های غربی با آن مواجهیم، مسئله اسلام و اسلام‌هراسی است. اسلام به عنوان گفتمانی مهم در سطح جهانی همواره رقیب سرسختی برای گفتمان غرب محسوب می‌شود. به همین دلیل است که غرب با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در ضربه‌زدن به فرهنگ اسلامی می‌کوشد و در رسانه‌ها تصاویری نادرست از مسلمانان و دین اسلام برای مخاطبان به نمایش می‌گذارد. فضای مسلط اکثر این بازی‌ها، در فضای گفتمانی غرب تولید شده و بنیان‌های اساسی‌اش بر مبنای پذیرش سلطه غرب، خصوصاً ایالات متحده، بر جهان استوار است. اکثر این بازی‌ها در رویارویی با پدیده اسلام صرفاً به اشاره‌های ناخودآگاه در گوشه و کنار

فضاهای طراحی شده بازی‌ها اکتفا نکرده‌اند. اسلام در این بازی‌ها در درون گفتمانی قرار می‌گیرد که غرب با تمام ابعادش به آن پای بند است. ساموئل هانتینگتون (Samuel Huntington) در نظریه «برخورد تمدن‌ها» (The clash of civilizations) اسلام را تهدید مهمی برای غرب بعد از کمونیسم معرفی کرده است (هانتینگتون، ۱۳۸۱: ۱۸۵). فرهنگ غرب دیدگاهی سلطه‌گرایانه نسبت به سایر فرهنگ‌ها برای خود قائل است. به همین دلیل در پی اشاعه ارزش‌های خود در میان دیگر فرهنگ‌ها است. وجود چنین بازی‌هایی ابزار مناسبی برای ترویج این ارزش‌ها به شکل ناخودآگاه در ذهن مخاطبان است. بخشی مهمی از این ارزش‌ها، شامل مسائلی همچون ترویج برهنگی، رقص، موسیقی غربی، مسائل جنسی و ساختن قهرمانان غربی است.

در کشور ما هر ساله بیش از یک میلیون دلار از سرمایه ایرانیان به بازی‌های رایانه‌ای اختصاص پیدا می‌کند (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۱). طبق گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۵، «۳۸ میلیون و ۲۳۴ هزار کاربر ایرانی، یعنی بیش از نیمی از جمعیت ایران به انجام بازی‌های رایانه‌ای مشغول هستند. از مجموع پولی که در صنعت بازی‌های رایانه‌ای در گردش است تنها ۵ درصد آن به بازی‌های تولیدشده در کشور اختصاص دارد و بقیه این سرمایه به شکل غیرمستقیم به شرکت‌های بازی‌سازی غربی می‌رسد» (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۵).

با توجه به آنچه گفته شد، رسانه‌های نوظهوری چون بازی‌های رایانه‌ای نقش مهمی در شکل‌دهی به افکار و عقاید مخاطبان‌شان دارند. در پژوهش حاضر کوشیده‌ایم چگونگی رسوخ ایدئولوژی‌های اسلام‌هراسانه در این بازی‌ها را بررسی کنیم و نشان دهیم که در این بازی‌ها دین اسلام و مسلمانان به چه شیوه‌ای به مخاطبان جهانی این بازی‌ها معرفی می‌شوند. بر همین اساس، در این پژوهش دو بازی «اقامتگاه شیطان ۴» (Resident Evil) و «فرقه قاتلان» (Assassin's Creed) به عنوان نمونه انتخاب شده‌اند، تا با استفاده از روش

کیفی و تکنیک نشانه‌شناسی بررسی شوند. نشانه‌شناسی یکی از مهم‌ترین روش‌هایی است که در یک دهه اخیر، با توجه به مهم شدن مسائل رسانه‌ای در کشور، محل توجه محققان و پژوهشگران حوزه علوم انسانی قرار گرفته است. در واقع، پرسش اساسی این پژوهش به این موضوع بازمی‌گردد که: چگونه مقوله اسلام‌هراسی در بازی‌های رایانه‌ای بازنمایی می‌شود؟ لذا پاسخ‌گویی به این پرسش مستلزم استفاده از روشی مناسب برای بررسی این مقوله در محتوای بازی‌ها است و روش نشانه‌شناسی به دلیل درگیری با تصویر و متن می‌تواند در این پژوهش راه‌گشا باشد.

پیشینه پژوهش

کاوند و گودرزی (۱۴۰۰) در پژوهشی با عنوان «بررسی جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در جنگ نرم علیه امت اسلامی» به بررسی و تحلیل نشانه‌شناختی سه بازی «میدان نبرد»، «ندای وظیفه» و «فرار از سلول» پرداخته‌اند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که غرب با تولید بازی‌های رایانه‌ای با محوریت اسلام و مسلمانان می‌کوشد اسلام را به مثابه ایدئولوژی خطرناکی به مخاطبان این بازی‌ها معرفی کند. همچنین، گودرزی و همکاران (۱۴۰۰) در مطالعه‌ای با عنوان «بازی‌های ویدئویی و چالش سبک زندگی؛ تحلیل نشانه‌شناسی بازی سرقت بزرگ اتومبیل» این موضوع را بررسی کردند که امپراتوری غرب، خصوصاً نظام سرمایه‌داری، با تولید بازی‌هایی چون «سرقت بزرگ اتومبیل» در سبک فرهنگی سعی در تخریب فرهنگ دیگر کشورها دارند. نتایج این پژوهش نشان داد که نظام سرمایه‌داری با تولید چنین بازی‌هایی سبک زندگی غربی را در میان مخاطبان گسترش داده و از سوی دیگر با تولید مقوله‌هایی چون آزادی روابط جنسی، خشونت، تجاوز به حقوق دیگران و تقدس بدن در درون محتوای چنین بازی‌هایی سعی بر سلطه فرهنگی در سطح بین‌المللی دارد. نصراللهی و همکاران (۱۳۹۷)، در مطالعه‌ای تحت عنوان «فرا ترکیب

مطالعات بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی» به این مسئله پرداختند که بعد از واقعه ۱۱ سپتامبر، اکثریت تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای به طور گسترده‌ای به تولید بازی‌هایی با محوریت جنگ و با هدف القای دیپلماسی آمریکا و غرب به بازیکنان پرداخته‌اند. نتایج حاصل از این مطالعه نشان می‌دهد بازی‌های رایانه‌ای، به ویژه با مضمون جنگ، مانند رسانه‌ای قوی و ابزاری دیپلماتیک در دست شرکت‌های تولیدکننده‌اند که از آنها برای اشاعه پیام‌های سیاسی به بازیکنان استفاده می‌شود. نتایج این پژوهش حاکی از تأیید وجود ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای است. پژوهش انواری (۱۳۹۳)، با عنوان «بازی‌های رایانه‌ای؛ رسانه‌ای خاموش در جنگ نرم؛ مصادیق و راهکارها» به تحلیل این بازی‌ها در ابعاد فرهنگی و سیاسی پرداخته است. این پژوهش با استفاده از روش اسنادی، با بیان چند مصداق، پیام‌های القایی این بازی‌ها در جنگ نرم را مشخص کرده و راهکارهایی برای استفاده از این رسانه جدید به مخاطبان معرفی می‌کند. همچنین، پژوهش رسولی و رستگار (۱۳۹۴)، با عنوان «بررسی سلطه فرهنگی (هژمونی) در بازی‌های رایانه‌ای با تکیه بر بازی سیمز» سلطه فرهنگی موجود در بازی رایانه‌ای سیمز را تحلیل کرده است. این بازی سبک زندگی غربی را ترویج می‌کند و محققان سعی دارند با استفاده از تکنیک نشانه‌شناسی اهداف این بازی را تبیین کنند. همچنین، این بازی نمایش فرهنگ سرمایه‌دارانه جامعه‌ای است که سعی دارد افراد را سرگرم شادی در زندگی کند تا از طریق ایجاد شادی کاذب بتواند حیات خود را بازتولید کند. این شادی صرفاً با مصرف‌گرایی است که حاصل می‌شود.

در میان مطالعات خارجی بیتمن (Beatman, 2020) در مطالعه‌ای با عنوان «بازی‌های تخیلی» موضوعات اخلاقی و فلسفی موجود در بازی‌های رایانه‌ای را تحلیل کرده و با تکیه بر آرای فلاسفه‌ای چون کانت مسائل اخلاقی و فلسفی نهفته در بازی‌های رایانه‌ای را بررسی کرده است. نتایج این مطالعه نشان می‌دهد بازی‌های رایانه‌ای زمینه‌ساز و مروج مسائل

اخلاقی و فلسفی هستند. همچنین، نتایج پژوهش تاکاهاشی (Takahashi, 2005) تحت عنوان «اخلاق طراحی بازی» نشان می‌دهد در ساخت بازی‌های رایانه‌ای باید به محتوای این بازی‌ها توجه ویژه‌ای شود و با رعایت مسائل اخلاقی و موضوعات حقوقی این بازی‌ها در راستای سرگرمی و آموزشی تهیه و تولید شوند. محقق در پژوهش خود به این موضوع پرداخته که بازی‌های رایانه‌ای امروزه شرایطی را برای ترویج ایدئولوژی‌های فرهنگی فراهم کرده‌اند که این مسئله می‌تواند موجب بروز مسائل و مشکلات بسیار شود.

در پژوهش‌های گذشته تا حدودی به کارکرد فرهنگی و سیاسی و گاه اسلام‌هراسانه بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شده، اما این بررسی‌ها عمیق و مبسوط نبوده است. در پژوهش حاضر با انتخاب نمونه‌های مهم و پُرطرفدار در میان انواع سبک‌های این بازی‌ها می‌کوشیم نشان دهیم غرب از طریق چه فرآیندی با استفاده از این بازی‌ها به عنوان ابزار، سعی در تخریب گفتمان اسلامی و تخریب دین اسلام در سطح بین‌المللی دارد. همچنین، در این پژوهش با استفاده از نظریات معتبر حوزه علوم اجتماعی کوشیده‌ایم مسئله مد نظر به شکل بهتری بیان شود و با استفاده از تکنیک نشانه‌شناختی به صورتی نوآورانه نشان دهیم که چگونه امپراتوری غرب به صورت کاملاً حرفه‌ای در ابعاد مختلف این بازی‌ها و برنامه‌ریزی‌های بلندمدت در این حوزه به جنگ علیه اسلام و مسلمانان در حوزه قدرت نرم دامن می‌زند.

ادبیات نظری

بازی‌های رایانه‌ای

ارائه تعریف جامع و کامل از «بازی‌های رایانه‌ای» دشوار به نظر می‌رسد، اما شاید مهم‌ترین و رایج‌ترین تعریف از این بازی‌ها این باشد: «نوعی سرگرمی تعاملی که به وسیله یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر صورت می‌گیرد» (منطقی، ۱۳۸۰: ۲۱۴). اکثر بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تولید تصویر محرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا

نمایشگر رایانه، بازی رایانه‌ای محسوب می‌شوند. اگرچه تعبیر ذکرشده کامل‌ترین تعریف برای این مفهوم نیست، اما تا حدی می‌تواند مفهوم آن را روشن کند (منطقی، ۱۳۸۰: ۲۱۴). ویژگی اصلی این بازی‌ها «تعاملی بودن»، «استراتژیک محور بودن» و «وجود خطرپذیری بدون خطر» در داستان‌ها است (شریفی و همکاران، ۱۳۹۷: ۱۱).

به وسیله خصیصه «تعاملی بودن»، که از پیشرفت فناوری هوش مصنوعی حاصل شده است، بازیکن این قابلیت را دارد که خود را نه در جایگاه بیننده، بلکه در مقام بازیگر در درون داستان ببیند و حتی به هیئت نویسنده درآید و مسیر داستان را تغییر دهد. ویژگی دوم این بازی‌ها استراتژیک بودنشان است و به همین دلیل این بُعد به هوش و میزان درگیری مخاطبان در بازی‌ها توجه دارد. اما خصیصه سوم این بازی‌ها خاص است، ایجاد خطرپذیری بی‌خطر، اشاره به درگیری بیش از حد بازیکنان در جریان بازی دارد. با این ویژگی، که مخصوص بازی‌های سبک جنگی است، بازیکن خود را در جایگاه بخشی از موقعیت‌های حساس بازی می‌یابد و خودش را جای شخصیت اصلی داستان بازی قرار می‌دهد (همان: ۱۳).

بازی‌های رایانه‌ای این قابلیت را در اختیار بازیکنان قرار می‌دهند تا هر یک با توجه به جریان بازی، روایت خود را شکل دهند. این بازی‌ها بازیکن را مجبور می‌کنند توجه ویژه به محرک پیام نشان دهد و معنای آن را منفعلانه دریافت نکنند، بلکه در خصوص این محرک‌ها، تصمیم‌های فعالانه اتخاذ کند، به گونه‌ای که با قواعد، شخصیت‌ها و موقعیت بازی وارد یک سری تعاملات شود. این تصمیم‌گیری‌ها، داستان و ماهیت بازی‌ها را دگرگون می‌کند (پارتر به نقل از: انواری، ۱۳۹۵: ۱۲۶). این سازوکار سبب شده است این بازی‌ها، تعاملی و جدا از ایدئولوژی به نظر برسند، چراکه بازیکن، به عنوان شخصی مؤثر فاعل عامل در تولید بازنمایی‌های ایدئولوژیک است. اما توجه به این موضوع که بازنمایی بازیکن، در شرایط از پیش تعیین شده رخ می‌دهد، تجدید نظر در ایده تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای را ضروری می‌کند (دهقان و محسنی، ۱۳۸۹: ۶۰).

گونزالو فراسکا (Feracka, 2001) در بررسی بازی‌های رایانه‌ای به سه سطح بازنمایی اشاره می‌کند. سطح نخست که «زمینه روایی» است وردپایش را با توجه به رابطه بینامتنی بازی با داستان یا قطعه تاریخی مشخص، در بیرون از جهان داستان می‌توان پیدا کرد. سطح بعدی «نظام رویه‌ای» است که ایدئولوژی رایج در آن غالباً از طریق بُعد ناخودآگاه تلقی می‌شود یا بر مبنای سازمان‌دهی ایدئولوژی در بافت اجتماعی است و در نهایت سطح سوم که «معانی حاصل از پیروزی و شکست» نام دارد، نقش اساسی در تعیین کلیت ایدئولوژی بازی می‌کند، چراکه هدف بازی پیروزشدن، شکست و وضعیت مطلوب در بازی را برای ما تعریف می‌کند (فراسکا، به نقل از: انواری، ۱۳۹۵: ۱۲۷).

از سوی دیگر، شیوه اثرگذاری ایدئولوژی در بازی‌های رایانه‌ای از دو اصل مهم پیروی می‌کند. اصل اول بر تقدم کردار بر باور تأکید دارد. لویی آلتوسر (Althusser) و اسلاوی ژیزک (Zizek) معتقدند رفتار بر باور ارجحیت دارد. به عبارتی، «ما رفتار نمی‌کنیم چون باور داریم، بلکه باور داریم چون عمل می‌کنیم». این برداشت از بازی این نکته را یادآور می‌شود که از طریق چه سازوکاری بازی به مثابه نظامی ایدئولوژیک عمل می‌کند. ژیزک معتقد است «باورها و احساسات ما آنچه احساس می‌کنیم، نیست، بلکه آنچه می‌کنیم، است». به عبارت دیگر، ایدئولوژی نوعی نظام باور نیست که از اول به فرد تحمیل شود و سپس باور به آن شکل بگیرد. به محض اینکه در نظام‌های اجتماعی به کردارهایی که از ما خواسته شده، عمل کنیم، باور به آن چیزها در ما شکل می‌گیرد. به همین دلیل است که اکثر افراد متوجه نفوذ ایدئولوژی به درونشان نمی‌شوند. آنچه در بازی‌های رایانه‌ای رخ می‌دهد دقیقاً همین است. چون به آن عمل می‌کنیم به آنها باور پیدا می‌کنیم. در واقع، از زمانی که اولین کلیک بازیکن برای راه‌انداختن بازی انجام می‌شود دستگاه باور بازی شروع به کار می‌کند. در جریان بازی، با هر عملی که رخ می‌دهد، در فرآیند مشارکت در باوری هستیم که در بازی وجود دارد؛ شرکت می‌کنیم ولی از آن خبر نداریم (همان: ۱۲۹). اصل دوم به تجربه «جریان روان» و «پیشروی مرحله به

مرحله» در بازی اشاره دارد. به همین دلیل فرد با دنبال کردن چنین تجربه‌ای در دنیای بازی‌ها غرق می‌شود، به شکلی که زمان و مکان را از یاد می‌برد. بازیکنان چنان درگیر در بازی‌ها می‌شوند که گویی وارد دنیایی شده‌اند که صفحه نمایش به آنها ارائه می‌دهد و در این مسیر، حس حضور در جهان واقعی را از دست می‌دهند. چنان مجذوب لذت بازی‌ها می‌شوند که نیازهای اساسی‌شان (تشنگی، گرسنگی، خواب و ...) به نیازهای ثانویه تنزل می‌یابد. به عبارتی، ارضای نیازهای درجه دوم فدای ارضای نیاز اولیه می‌شود (همان: ۱۳۰).

کارکردهای فرهنگی و سیاسی بازی‌های رایانه‌ای

یکی از خط‌مشی‌های اصلی رسانه‌های غربی شکل‌دهی به افکار عمومی است. نوآم چامسکی (Noam Chomsky) معتقد است رسانه‌های جمعی در آمریکا به گونه‌ای عمل می‌کنند که رضایت و حمایت مردم را در خصوص عملکرد سیاست خارجی سیاست‌مداران آمریکا جلب کنند. در واقع، به جای آنکه رسانه‌ها ابزاری برای اقناع افکار عمومی باشند، در طولانی مدت، ذهن مخاطب را به گونه‌ای مدیریت می‌کنند که کنش‌های سیاست‌مداران در بحران‌ها، دقیقاً برای مخاطبان مطلوب باشد (همان: ۱۲۴). «تولید رضایت» از روش‌هایی است که در بازی‌های رایانه‌ای در حال رخ دادن است. پیش‌گویی‌هایی که در این بازی‌ها وجود دارد با واقعیت رخ داده در سال‌های آینده مطابقت دارد. در اکثر این بازی‌ها، قبل از رخدادی همچون حمله نظامی، تلاش می‌شود افکار عمومی آماده آن رخداد شود و زمینه‌های تهاجم نظامی فراهم گردد (همان: ۱۲۵).

از سوی دیگر، رسانه‌ها پایه و اساس صنعت فرهنگ هستند. به باور اندیشمندان مکتب فرانکفورت، قدرت‌های حاکم به وسیله رسانه‌ها، فرهنگ قالبی را سازمان‌دهی می‌کنند که در راستای اهداف نظام سرمایه‌داری عمل کند. آنگاه این فرهنگ را به شکل کالایی مصرفی، روانه بازار جامعه می‌کنند. ثئودور آدورنو (Adorno) و ماکس هورکهایمر (Horkheimer) که

برای اولین بار از تعبیر «صنعت فرهنگ» استفاده کردند دو مرحله را در فرآیند کار صنعت فرهنگ مشخص کرده‌اند. ابتدا استاندارد شدن تولید فرهنگی، و سپس تبدیل فرهنگ به کالا که در نهایت به پرستش کالای فرهنگی ختم می‌شود. هربرت مارکوزه (Marcuse) بر نقش تشدیدکننده رسانه‌های جمعی و انقیاد سنت‌های فرهنگی جامعه در فرهنگ بسته‌بندی شده‌ای که رسانه‌ها به ما می‌دهند، تأکید دارد. به اعتقاد مارکوزه، رسانه‌های جدید در پاسخ به ملاحظات صنعت تبلیغات و افزایش مصرف سازمان‌دهی شده‌اند و نوعی شعور کاذب به مخاطبان این رسانه‌ها تحمیل کرده‌اند (مارکوزه، ۱۴۰۰: ۱۱۱). نظام سرمایه‌داری غرب، خصوصاً آمریکا، با سازمان‌دهی اتاق‌های فکری، و ساخت استودیوهای مجهز بازی‌سازی سعی در تحمیل ارزش‌های فرهنگی خود به مخاطبان جهانی دارد. امروزه بازی‌هایی که در حوزه سبک زندگی ساخته می‌شود گواه آن است که آمریکا بازی‌هایی در سبک‌های متفاوت تولید می‌کند که ارزش‌ها و آرمان‌های فرهنگی غرب را در ذهن مخاطبان تداعی می‌کنند.

اسلام‌هراسی در رسانه‌ها

با به پایان رسیدن جنگ سرد، رسانه‌های غربی تصویر درخور توجهی از دنیای اسلام به جهانیان عرضه کردند. این رسانه‌ها کلیت جهان اسلام را هدف هجوم رسانه‌ای و تبلیغاتی قرار دادند و اسلام یکپارچه را به جهانیان معرفی کردند. با تأمل در داده‌های موجود در رسانه‌های غربی می‌توان این نکته را دریافت که جهان اسلام با همان صفاتی به مخاطبان معرفی می‌شود که در دوره جنگ‌های صلیبی ساخته و پرداخته شده بود (علویان و نیک‌روش، ۱۳۹۲: ۵۶). در پژوهش و مطالعات بسیاری ثابت شده است که مسلمانان یکی از علل اصلی تبعیض اجتماعی و سوءتفاهم میان خود و دیگران را رسانه‌ها دانسته و همواره حذف اسلام‌هراسی را خواستار بوده‌اند (Ameli, 2007). یکی از مطالعات مهم و فراگیر درباره نوع نگاه غربیان به مسلمانان و جهان اسلام در رسانه‌های غربی، پژوهش ادوارد سعید تحت عنوان «پوشش خبری

جهان اسلام در غرب» است. سعید در این اثر با دنباله‌روی از کتاب شرق‌شناسی دسته‌های موضوعی را در پوشش رسانه‌ای خاورمیانه تفکیک کرد. تروریسم در میان اعراب و مسلمانان پدیده‌ای ذاتی است. بنیادگرایی اسلامی مترادف بازگشت به اسلام است. خشونت‌های معاصر در خاورمیانه به کینه‌های قبیله‌ای، مذهبی یا قومی باز می‌گردد (سعید، ۱۳۷۹).

نشانه‌شناسی

نشانه‌شناسی برای اولین بار در قالب نظریه، در اندیشه‌های فردیناند سوسور (Ferdinand Saussure)، اندیشمند سوئیسی، تجلی یافت. سپس با گسترش و بسط آن به همت اندیشمندان دیگر، از جمله امبرتو اکو (Umberto Eco) و رولان بارت (Roland Barthes) به عنوان روشی مناسب برای تحلیل بسیاری از متون بررسی شد. باید در نظر داشت که امروزه نشانه‌ها نقش بسیار مهمی در زندگی ما ایفا می‌کنند و زیست جهانی که ما در آن زندگی می‌کنیم، زیست جهان اطلاعاتی و ارتباطی است و رسانه‌ها نقش مهمی در آن دارند. نشانه‌شناسان برای معنایی که خوانندگان و به نوعی گیرندگان پیام‌ها به نشانه‌ها می‌دهند اهمیت قائل اند و به نقش بافت نشانه‌شناختی در شکل‌دهی معنا تأکید دارند (منصوری و دیانت، ۱۳۹۵: ۲۶۲). امبرتو اکو در کتاب نشانه‌شناسی معتقد است نشانه‌ها را نباید فارغ از از قلمرو اجتماعی و فرهنگی بررسی کرد. فهم و دریافت نشانه‌ها، از نظر اکو، در قلمرو فرهنگی و اجتماعی باید با به‌کارگیری فرضیه و روش‌های پلیسی همراه باشد. همچنین، نشانه‌شناسی نباید به رشته‌ای خشک و بی‌روح تبدیل شود و به بهانه گرایش علم‌مدارانه از ورود به ساحت هنری و فرهنگی محروم گردد (ضیمران، ۱۳۸۳-۱۳۸۴: ۸۲). فرزانه سجوی معتقد است نشانه‌شناسی علمی است که کارکردهای اجتماعی را بررسی می‌کند. به عبارت دیگر، تمامی رفتارهای ما از لباس پوشیدن تا رفتار ما در محیط شهری و ... همگی نشانه است و ما همواره در حال ساخت نشانه‌ها هستیم (مسعودی، ۱۳۸۹: ۱۴). رولان بارت در کتاب امپراطوری نشانه‌ها با استفاده

از این روش فرهنگ کشور ژاپن را بررسی می‌کند. پس باید دانست که نشانه‌شناسی، چه در ساحت نظریه و چه در ساحت روش، بسیار گسترده و مهم است. بررسی آثار بارت نشان می‌دهد او از نشانه‌شناسی به ساختارگرایی می‌رسد و پس از آن رابطه دال و مدلول را نفی می‌کند. بارت نخستین کسی بود که الگوی نظام‌مندی را برای تحلیل نمادها و نشانه‌ها ارائه کرد. وی از سه شیوه اساسی برای شناخت نشانه‌ها یاد می‌کند؛ نخست اینکه می‌توان در کنار معنای ضمنی از معنای صریح استفاده کرد. سپس شناخت اسطوره‌ها است (فیسک، ۱۳۸۶: ۱۳۱). در نهایت، شیء زمانی به نماد تبدیل می‌شود که از طریق قرارداد معنایی کسب کند که در یادآوری چیزی کمک می‌کند (همان: ۱۳۶). بارت از نشانه‌شناسی به عنوان اصلی‌ترین روش برای نقد ایدئولوژی یاد می‌کند. به همین دلیل نظریات وی ابزار مؤثری برای بررسی و نقد نحوه عملکرد متون رسانه‌ای است. از آنجایی که رسانه‌ها عنصر مهم و شاید مهم‌ترین عنصر در چارچوب نظام اجتماعی و فرهنگی نشانه‌ها برای اسطوره‌سازی هستند، به نظر می‌رسد تلویزیون، اینترنت و دیگر رسانه‌ها می‌توانند به نحو آشکاری به شکل‌گیری بعضی اسطوره‌ها کمک کنند (بدرالدین و ططری، ۱۳۹۴: ۳۹۱).

روش‌شناسی

روش این پژوهش کیفی و از نوع نشانه‌شناسی است. روش‌های متفاوتی برای تحلیل محتوای رسانه‌ای وجود دارد، اما با توجه به ماهیت مسئله این پژوهش از روش نشانه‌شناسی استفاده می‌شود. نشانه‌ها پایه‌ها و اساس کلی ارتباطات هستند. در روش نشانه‌شناسی محققان شروع به کشف اصولی می‌کنند که بر روابط میان نشانه‌ها حاکم‌اند. لذا این قواعد را می‌توان در دو سطح «همنشینی» و «جانشینی» تحلیل کرد. تحلیل همنشینی هر متن به معنای ظاهری آن می‌پردازد و تحلیل جانشینی معنای پوشیده و ایدئولوژیک متن را تحلیل می‌کند (کرایب، ۱۳۹۸: ۱۷۵). از سوی دیگر، روش نشانه‌شناسی صرفاً دل مشغول فهم نظم

نمادین و رژیم‌های نظارت و کنترل است که مقوله‌هایی چون مشروعیت و اقتدار را در بر می‌گیرد. نشانه‌شناسی صرفاً پدیده‌ها را بررسی نمی‌کند، بلکه چگونگی محدود شدن معنای ایده‌ها و تبدیل ایده‌ها به نشانه‌ها بر اساس معنایی قراردادی را بررسی می‌کند. در روش نشانه‌شناسی بررسی امر سیاسی صرفاً از رهگذر نشانه‌شناسی می‌گذرد. به طور کلی، نشانه‌شناسی در سیاست مقدم و مرجح بر هر چیزی است و به مثابه نوعی روش، شناخت امور و پدیده‌های سیاسی را اولاً در گرو شناخت بسترهای ایدئولوژیک و فرهنگی آنها و ثانیاً وابسته به تحلیل و دقت رابطه ایده‌ها و نشانه‌ها می‌داند (تاجیک، ۱۳۸۹: ۳۴).

نمونه‌گیری و نمونه‌های بررسی شده در پژوهش

با توجه به ماهیت پژوهش از روش نمونه‌گیری «هدفمند» استفاده شده است. در واقع، قضاوت پژوهشگر درباره این موضوع که کدام نمونه می‌تواند بهتر باشد یا این مسئله که کدام نمونه شرایط بهتری برای اطلاعات لازم در پژوهش فراهم می‌کند، اساس این نمونه‌گیری است (ببی، ۱۳۹۰: ۴۱۸). این نوع نمونه‌گیری عام‌ترین خصوصیات تیپ مطلوب نمونه را در نظر می‌گیرد و محقق در پی مطالعه آن است (بیکر، ۱۳۹۰: ۸۵). در ادامه، در جدول ۴ نمونه‌های بررسی شده معرفی شده است.

جدول ۴: نمونه‌های بررسی شده

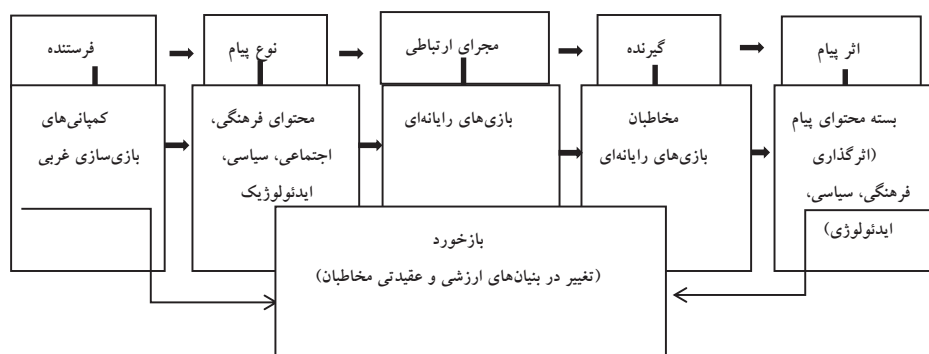
ردیف	عنوان	سبک بازی	میزان فروش	شرکت سازنده	سال انتشار	امتیاز منتقدان	امتیاز کاربران
۱	اقامتگاه شیطان	اکشن-ترسناک	۱ میلیون نسخه	کی‌کام	۲۰۰۵	۸۰ از ۱۰۰	۸/۷ از ۱۰
۲	فرقه قاتلان	اکشن-تاریخی	۴/۵ میلیون نسخه	یوبی سافت ^۲	۲۰۰۷	۹۶ از ۱۰۰	۸/۹ از ۱۰

شیوه تحلیل یافته‌ها

به باور فیلیپ تاگ (Fillip Tag)، در تحلیل و بررسی رسانه‌هایی چون بازی‌های رایانه‌ای باید به جنبه‌ها و ابعاد مختلف آنها توجه کنیم. بر این اساس و با توجه به روش پژوهش که نشانه‌شناسی است و با توجه به ماهیت مسئله پژوهش که تحلیل بازی‌های رایانه‌ای است، استفاده از کاربردهای تحلیلی تاگ برای بررسی نمونه‌های در دست مطالعه استفاده می‌شود (خانیک، ۱۳۹۴: ۱۳۲). الگوی تحلیلی تاگ پرسش‌های مهمی درباره رسانه‌ها مطرح می‌کند که برای تحلیل ابعاد مختلف بازی‌های رایانه‌ای ضروری است. مهم‌ترین این پرسش‌ها در جدول ۳ آمده است.

جدول ۳: الگوی تحلیلی فیلیپ تاگ

ردیف	پرسش
۱	فرستنده و گیرنده پیام کیست؟
۲	از چه مجرای ارتباطی‌ای پیام فرستاده می‌شود؟
۳	چه رابطه‌ای بین فرستنده و گیرنده از طریق متن رسانه‌ای شکل می‌گیرد؟
۴	چه علایقی در گیرندگان و فرستندگان پیام در هنگام ارسال و دریافت پیام وجود دارد؟
۵	ماهیت ارتباط چگونه است؟ به عبارتی، ارتباط یک‌سویه است یا دوسویه؟
۶	چه جنبه‌های سیاسی، اجتماعی، فرهنگی و ایدئولوژیکی در عمل رمزگذاری فرستندگان به هنگام ارسال پیام وجود دارد؟
۷	پیام‌های ارتباطی در جریان گذار از مجراهای ارتباطی ممکن است در معرض چه تداخل‌هایی قرار گیرند؟
۸	ارتباط از طریق متن رسانه‌ای در چه موقعیت‌هایی رخ می‌دهد؟



شکل ۱. الگوی ارتباطی پژوهش

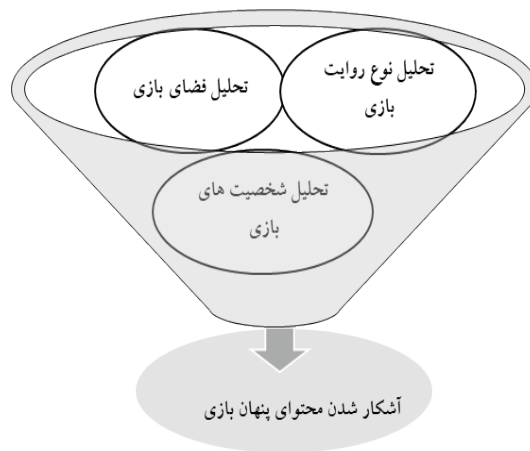
در پژوهش حاضر داده‌ها با انجام عمل بازی‌کردن و با مشاهده بازی‌های مد نظر و تجزیه و تحلیل آنها به دو زمینه اساسی پرداخته خواهد شد. در الگوی رسانه‌ای تاگ، تحلیل محتوای رسانه‌ای در سه سطح اصلی صورت می‌گیرد:

الف. تحلیل شخصیت‌های بازی: شخصیت‌های بازی به چه صورت معرفی می‌شوند؟ (دشمن، قهرمان، یار)، ویژگی ظاهری آنها چیست؟ (نوع پوشش، گفتار، رفتار)، این

شخصیت‌ها چه ویژگی و توانایی‌هایی دارند؟

ب. تحلیل فضای بازی: این بخش از تحلیل شامل اموری از قبیل تحلیل زمان، مکان، دلالت اشیای موجود بازی، تحلیل صدا و موسیقی‌ها، تحلیل میزانشن و رنگ‌پردازی صحنه‌های بازی است.

ج. تحلیل روایت داستانی بازی: که شامل نوع روایت بازی می‌شود و به بررسی و تحلیل داستان بازی‌های مد نظر می‌پردازد. روایت بازی هم شامل خطی و غیرخطی می‌شود. روایت خطی بازی بیانگر آن است که خط داستانی بازی مسیر مشخصی را طی می‌کند. اما روایت غیرخطی شامل داستانی فرعی است که در نهایت به داستان اصلی بازی پیوند می‌خورد.



شکل ۲: مدل تحلیلی پژوهش

یافته‌های پژوهش

در پژوهش‌هایی که بر پایه جمع‌آوری اطلاعات از موضوع در دست بررسی است، تحلیل و بررسی اطلاعات جمع‌آوری شده از بخش‌های اساسی و مهم پژوهش است. در این بخش از پژوهش هدف ما تجزیه و تحلیل نمونه‌های در دست بررسی است، یعنی دو بازی رایانه‌ای «اقامتگاه شیطان ۴» و «شیطان هم می‌گیرد». این تجزیه و تحلیل با توجه به روش نشانه‌شناختی و با توجه به معیارهای تحلیلی که گفته شد صورت می‌گیرد. یافته‌های برآمده از تحلیل نشانه‌شناسی در این پژوهش در قالب سه جدول آمده که شامل روایت داستانی بازی، خصوصیات شخصیت‌های بازی و فضای بازی است.

یافته‌های بازی اقامتگاه شیطان ۴

جدول ۵: روایت داستانی بازی «اقامتگاه شیطان»

<p>داستان بازی پس از اتفاقات سری قبل این بازی اتفاق می‌افتد، زمانی که فرقه‌ای مذهبی با نام «روشنگران» دختر رئیس جمهور آمریکا را می‌ربایند و رئیس جمهور آمریکا از یکی از مأموران محافظ خود به نام «لیان اسکندی» می‌خواهد او را از چنگ گروه روشنگران بیرون بکشد. فرقه روشنگران و پیروان خطرناکی دارند که می‌تواند انسان‌ها را مسخر، و به حالتی شبیه زامبی‌ها تبدیل کند.</p>	<p>روایت بازی</p>
---	-------------------

چندخطی		نوع روایت
اصولی	نجات دختر رئیس جمهور آمریکا از دست فرقه روشنگران	اهداف
فرعی	نابودی ویروس خطرناک	
ترسناک، اکشن (سوم شخص)		سبک بازی
۱۸ سال به بالا		درجه سنی بازی
نجات دختر رئیس جمهور و نابودی فرقه مذهبی روشنگران		مأموریت
تحلیل همنشینی	تحلیل جانشینی	تحلیل همنشینی و جانشینی
وجود درب بزرگی که عیناً شبیه درب مسجدالنبی است اما به جای نام حضرت محمد (ص) نماد شیطان پرستی و بز فومت بر روی آن قرار دارد، که در آن گروه دینی روشنگران افراد را شکنجه می‌کنند و وجود کتاب قرآن کریم در اتاقی مربوط به گروه روشنگران که این اثر را بر ذهن مخاطبان می‌گذارد که در پشت پرده این اتفاقات اسلام و مسلمانان نقش پُررنگی دارند.	سوء استفاده از معماری اسلامی در این بازی و تأثیرگذاری در ناخودآگاه مخاطب، بدین شکل که اسلام و مسلمان در پی به دست آوردن قدرت و رهبری بر جهان به هر شکلی هستند و در پشت پرده اتفاقات این بازی مسلمانان نقش مهمی دارند و این موضوع که اسلام خود را گفتمان برتر در دنیا می‌داند. استفاده از شخصیت آمریکایی به عنوان قهرمان بازی و دزدیده شدن دختر رئیس جمهور آمریکا به دست گروه روشنگران که به نوعی در جریان بازی با مسلمانان در ارتباطاند، حکایت از دشمنی مسلمانان با آمریکا دارد و این یعنی اسلام خطری بزرگ برای ایالات متحده است.	

جدول ۶: خصوصیت شخصیت‌های بازی «اقامتگاه شیطان»

لیان اس کندی (بازیکن)	افسر سابق اداره پلیس، مأمور نجات دختر رئیس جمهور و نابودکننده فرقه مذهبی روشنگران
اشلی گراهام	دختر رئیس جمهور که فرقه روشنگران او را دزدیده‌اند.
لوئیز سرا	دوست سابق لیان که از همه مسائل آگاه است، اما چیزی را برای وی بازگو نمی‌کند.
لرد سادلر	دشمن، رباینده دختر رئیس جمهور، عامل پخش ویروس و رئیس فرقه روشنگران
رامون سالازار	دشمن، نزد لرد سادلر کار می‌کند و یکی از اصلی‌ترین دشمنان لیان است.

جدول ۷: فضای بازی «اقامتگاه شیطان»

روز و شب	زمان
آمریکا، کوهستان آرکلی، حوالی روستایی در شهر راکون سیتی	مکان
موسیقی ترسناک که پر از ترس، استرس و اضطراب است و صداگذاری‌های متناسب با فضای زامبی‌گونه و ترسناک بازی.	موسیقی و صداگذاری
متناسب با فضای بازی، بیشتر وجود رنگ‌های قرمز که هیجان بازیکن را افزایش می‌دهد و نشانگر سبک ترسناک بازی و موجودات ترسناک است. به طور کلی، فضا به گونه‌ای طراحی و صحنه‌پردازی شده است که ترس مخاطب را به حداکثر برساند.	میزانسن و رنگ‌پردازی
استفاده از کتاب مقدس قرآن در یکی از مراحل بازی و طراحی دربی مانند درب مسجدالنبی که به جای نام حضرت محمد (ص) نماد شیطان‌پرستی (بز فومت) است؛ استفاده بازیکن و دشمنان از وسایل مختلف شبیه اهر برقی، داس، چکش و سلاح‌های سرد و گرم که معمولاً آن را در ژانرهای سینمایی ترسناک هم می‌بینیم.	اشیا

سری بازی‌های اقامتگاه شیطان در سالیان اخیر به عنوان یکی از پُرطرفدارترین بازی‌های ژانر ترس در دنیا شناخته شده‌اند. در نسخه چهارم این بازی گروهی هستند که «روشنگران» نام دارند و مستقیماً به مسلمانان و دنیای اسلام ربط پیدا می‌کنند. باید در تحلیل این بازی به این نکته توجه کنیم که کپکام در اقدامی عجیب با رقیب خود، یعنی یوبی سافت، در سال ۲۰۰۵ مشترکاً اقدام به انتشار این بازی کرد. پس باید این نکته را بدانیم که شرکت یوبی سافت در ساخت بازی‌های ضداسلامی نقش مهمی دارد. با توجه به آنچه گفته شد می‌توان به این نتیجه رسید که شرکت کپکام، سازنده این بازی، در ساخت این بازی ضداسلامی برای همکاری مشترک با شرکت یوبی سافت توانسته است موضوع اسلام‌هراسی و توهین به مقدسات اسلامی را با سوءاستفاده از معماری و نمادهای اسلامی به طرز زیرکانه‌ای برای مخاطبان به نمایش بگذارد. قهرمان‌سازی و ضدقهرمان‌سازی در این بازی نقش مهمی دارد. قهرمان این بازی شخصی آمریکایی است که قرار است جهان را نجات دهد، در حالی که در این بازی ضدقهرمانان با استفاده از معماری و نمادهای اسلامی، غیرمستقیم، مسلمانان معرفی شده‌اند. امروزه با شکل‌گیری نظم جدید جهانی،

ایالات متحده خود را نماد رهبر جهان می‌داند. بر همین اساس، در تولیدات رسانه‌ای اش قهرمانان آمریکایی را در مقابل کسانی قرار می‌دهد که برای سلطه آمریکا خطرناک‌اند. بدیهی است که با قدرت گرفتن اسلام در جهان، ایالات متحده مشروعیتش را در خطر می‌بیند. به همین دلیل اسلام‌هراسی را در مرکز تولیدات رسانه‌ای اش قرار می‌دهد.

یافته‌های مربوط به بازی فرقه قاتلان

جدول ۸: روایت داستانی بازی «فرقه قاتلان»

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

جانشینی	همنشینی	تحلیل همنشینی و جانشینی
<p>اول آنکه شروع بازی برای به دست آوردن میوه بهشتی است. در ادامه نیز آنچه برای الطایر در دسر ایجاد می‌کند همان میوه است. میوه بهشتی همان میوه ممنوعه است که در عقاید غربی به «علم خداوندی» تعبیر می‌شود. در نتیجه این به ذهن مخاطب القا می‌شود که انسان توان به دست آوردن علم خداوندی را دارد.</p> <p>مرحله آخر نبرد الطایر با استاد خویش است. المعلم فردی خائن تصویر شده که با سوءاستفاده از مقام خویش، در پی قدرت‌یابی بیش از پیش بوده است.</p> <p>با این بازی، اولاً به اسلام حمله می‌کنند؛ ثانیاً منشأ این حرکت را ایران در نظر می‌گیرند (با توجه به قلعه الموت در قزوین)؛ ثالثاً تاریخ را خلط می‌کنند؛ انگاره‌هایی را از صلاح‌الدین ایوبی اقتباس می‌کنند، انگاره‌هایی را از فلسطین و شام در نظر می‌گیرند و سپس همگی را با هم جمع می‌کنند.</p>	<p>کلمه «اساسین» (Assassin) که نام بازی از آن گرفته شده از واژه «حشاشین» است که از «حشیش» گرفته شده و در غرب به طور جدی نوعی ایدئولوژی ضداسلامی دانسته می‌شود. حکاکای اسامی مقدس مانند نام امام علی (ع) بر روی دیوارهای مربوط به مکان حشاشین، ربط‌دادن تروریست‌ها با دین اسلام از طریق ارتباط برقرارکردن فرقه اسماعیلیه و حسن صباح با گروه حشاشین و دست‌یابی به «سیب عدن» که از اهداف اصلی بازی و برخلاف آموزه‌های اسلامی است، در این بازی مشهود است. در آموزه‌های اسلامی خداوند به انسان دستور داده است به سیب ممنوعه دست نزنند اما شیطان او را وسوسه کرده است. در این بازی دست‌یابی به سیب ممنوعه برای کسب قدرت هدف مهمی است. استفاده از معماری‌ها و مکان‌های مهم جهان اسلام مانند مسجدالاقصی و شهر عکا که پیشینه تاریخی دارند و تحریف‌کردن آنها در بازی یکی دیگر از زمینه‌های این بازی و سری‌های دیگر سفر در زمان است. یکی از اعتقادات در غرب این است که انسان‌ها می‌توانند در زمان سفر کنند، در حالی که در حقیقت چنین چیزی ممکن نیست. نحوه بازجویی و اعتراف‌گرفتن از دشمنان در بازی بسیار خشن است و شخصیت اصلی بازی به عنوان شخصی خشن به مخاطب معرفی می‌شود.</p>	

جدول ۹. خصوصیات شخصیت‌های بازی «فرقه قاتلان»

دزموند مایلز (بازیکن)	شخصیت اصلی در دنیای مدرن که هدایت آن را بر عهده دارد. او از نسل چهارم حشاشین مهم، یعنی الطائر بن لا احد، است. پیش‌تر او مهمان‌داری ساده بوده که مخفیانه به کمک شوالیه‌های معبد رشد کرده و از خانواده حشاشین است.
شان هاستینگ	یکی از اعضای حشاشین‌های مدرن، شخصیتی بدبین، نکته‌سنج، اما مهربان
ربکا کرین	یکی از اعضای حشاشین‌های مدرن و پشتیبان فنی گروه در کنار شان هاستینگ
الطائر بن لا احد	شخصیت اصلی در زمان جنگ‌های صلیبی، به معنای پرنده و نیای دزموند مایلز
عباس صوفیان	دشمن، یکی از حشاشین‌ها در دوران جنگ‌های صلیبی
نمونه ۱۶	نام اصلی وی کلای کزماک است و پیش از دزموند او بوده است که همچون نمونه استفاده شده و در طول بازی سر نخ‌هایی به دزموند می‌دهد.

جدول ۱۰: فضای بازی «فرقه قاتلان»

زمان	روز و شب (دوران مدرن و جنگ‌های صلیبی)
مکان	سوریه، بیت المقدس، شهر عکا
موسیقی و صداگذاری	صداگذاری و موسیقی بازی با ساختار مدرن و باستانی بازی کاملاً تطابق دارد، صداگذاری شخصیت‌های بازی را برخی بازیگران مشهور سینما انجام داده‌اند. در دقایقی از بازی در عصر جنگ‌های صلیبی ندهای اسلامی هم به گوش می‌رسد.
میزانسن و رنگ‌پردازی	صحنه‌پردازی بازی به دو شکل صورت می‌گیرد: عصر معاصر یا مدرن که در بازی بیشتر با آزمایشگاهی مواجهیم که تحقیقات گروه حشاشین در آنجا انجام می‌شود. در دوران جنگ‌های صلیبی طراحی صحنه‌ها مخاطب را کاملاً به معماری‌های اسلامی نزدیک می‌کند. رنگ‌پردازی و طراحی جلوه‌های بصری بازی با توجه به سال عرضه آن در سطح بالایی است.
اشیا	وجود سلاح‌های گوناگون در دوران باستان از جمله دوخنجر مخفی در آستین الطائر که نمادی از سلاح تروریستی است. همچنین، وجود آزمایشگاهی که وسایل سفر به زمان در آن وجود دارد.

مهم‌ترین مشخصه سری بازی‌های فرقه قاتلان اسلام‌هراسی است. ویژگی بعدی این سری تحریف گسترده تاریخ است، به طوری که در این سری حتی به انقلاب فرانسه هم رحم نشده، انقلابی که خودشان با کودتاراه انداختند. بدین صورت که شاخص‌ها و کلیدهای مختلفی از ایران، اعراب و دنیای اسلام را در کنار مسیحیت و جنگ‌های صلیبی گذاشته‌اند؛ یک سری شخصیت‌های واقعی را با اطلاعات واقعی وارد بازی کرده‌اند و ترکیبی پیچیده از

تحریف‌های جدی و بازی را در قالب بازی به مخاطب القا کرده‌اند. در این بازی به شدت با «انبوه‌سازی» و «تحریف تاریخی» مواجهیم. به این معنا که حجم انبوهی از اطلاعات مختلف را به صورت پیچیده و یکجا وارد بازی کرده‌اند. این دو ویژگی اساس جنگ‌های روانی است که طراحان عملیات‌های روانی، اجرا کرده‌اند. این روش تا آخرین سری این بازی هم ادامه داشته است.

بازی «فرقه قاتلان» یکی از پُرآوازه‌ترین بازی‌های شرکت یوبی سافت است که معمولاً هر دو سال یک بار نسخه‌ای اصلی یا فرعی از آن ارائه می‌شود. این بازی هم مانند بازی «اقامتگاه شیطان» که بررسی شد، زمینه‌ای دینی و مذهبی دارد. داستان بازی همچنین به کشور ما ایران نیز مرتبط است. این بازی با استفاده از بهترین فناوری‌های بازی‌سازی فضاهای جذابی از دوران جنگ‌های صلیبی خلق می‌کند. اما شاید کلیدی‌ترین مفهوم در این بازی مفهوم «تروریسم اسلامی» است. بعد از حادثه ۱۱ سپتامبر، بسیاری از محتواهای رسانه‌ای تولید شده در غرب به سمت موضوع اسلام‌هراسی رفت. در این بازی کاربر باید در نقش قاتل ظاهر شود و افراد مد نظر را که مربوط به فرقه‌ای به ظاهر اسلامی هستند، به قتل برساند. نام بازی از واژه «حشاشین» گرفته شده که آنها را به طور واضح با فرقه اسماعیلیه که در منطقه الموت (قزوین) بودند، مرتبط می‌کند.

یکی دیگر از زمینه‌های بازی که به شدت خودنمایی می‌کند وجود مکان‌ها و معماری‌های اسلامی است که نام امام علی (ع) بر روی این معماری‌ها حکاکی شده و سازندگان بازی قصد دارند به شکل حرفه‌ای تروریسم اسلامی را با اسلام شیعی مرتبط کنند. شهر عکا نیز در این بازی بسیار نقش دارد. حوادث بازی در این شهر رخ می‌دهد. جالب اینجا است که این شهر مکانی بوده که در آن قوم بنی اسرائیل زندگی می‌کرده‌اند و در واقع، مکان گردهمایی‌شان در قرن نوزدهم و بیستم بوده است، اما در این بازی، شهر عکا محل تجمع گروه حشاشین است. در نهایت، باید گفت شرکت یوبی سافت، با استفاده از بهترین

متخصصان و بیشترین امکانات نقش اساسی در پروژه اسلام‌هراسی غرب داشته است. سری بازی‌های فرقه قاتلان در چند نسخه متفاوت باز هم به مسئله اسلام‌ستیزی پرداخته است. شرکت یوبی سافت با تحریف تاریخ اسلام، دین اسلام را در نگاه مخاطبان جهانی پُرشماری که دارد، بد جلوه داده، و چه بسا مشکلات امروز جهان اسلام و بدبینی‌های موجود راجع به مسلمانان، برخاسته از تولیدات شرکت یوبی سافت باشد.

بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان ابزاری جدید و البته خطرناک در دست امپراتوری غرب به منظور پیشبرد اهداف ضداسلامی بررسی کرده است. امپراتوری غرب و در رأس آن کشور آمریکا با استفاده از رسانه‌های گوناگون همیشه کوشیده‌اند به شیوه‌های مختلف چهره اسلام و مسلمانان را نزد جهانیان مخدوش کنند و چهره‌ای خشن، زشت و البته دروغین برای اسلام و مسلمانان بسازند. در پژوهش حاضر کوشیدیم با استفاده از تحلیل نشانه‌شناختی، ایدئولوژی‌ها و اهداف پنهان ضداسلامی موجود در بازی‌های تولیدی غربیان را نمایش دهیم. بازی‌های بررسی شده با اشاره‌های مستقیم و غیرمستقیم خود به اسلام و مسلمانان در صدد بوده است نوع نگاه مخاطبان جهانی‌اش را به این بازی‌ها تغییر دهد. اغلب، به راحتی و به صورت سطحی نمی‌توان از آنها آگاه شد، بلکه برای فهمیدن آنها باید نگاهی ریزبینانه‌تر و ژرف‌تر داشت. در نمونه‌های انتخاب شده این پژوهش موضوع اسلام‌هراسی، به صورت مستقیم و غیرمستقیم، در درون داستان و روند حرکتی این بازی‌ها قرار دارد. در بازی «فرقه قاتلان» موضوع اسلام‌هراسی مستقیماً بیان شده، اما در بازی اقامتگاه شیطان به صورت غیرمستقیم. در طول چند دهه اخیر کمپانی‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای بسیار گسترده‌تر از قبل شده‌اند. برخی از شرکت‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای، خصوصاً در غرب به نوعی به نهادهای ایدئولوژیک در دست صاحبان

قدرت تبدیل شده‌اند. مثلاً شرکت فرانسوی یوبی سافت همواره در بسیاری از آثارش زمینه سیاسی و فرهنگی را لحاظ کرده است، همچنان که در پژوهش حاضر، بازی «فرقه قاتلان» ساخته این شرکت بزرگ بازی‌سازی است. بنابراین، سرآغاز اولیه شکل‌گیری اسلام‌هراسی در این بازی‌ها از طریق اتاق‌های فکری کمپانی‌های بازی‌سازی است. امروزه در دنیا و در بحث گفتمان‌شناسی، گفتمان اسلامی و گفتمان غربی رو در روی یکدیگر قرار گرفته‌اند و سوءاستفاده غرب در جهت استفاده ابزاری از بازی‌های رایانه‌ای برای ترویج فرهنگ و ارزش‌های خود برای مخاطبان و تضعیف گفتمان اسلامی درخور توجه است.

نکته دیگر در تحلیل این بازی‌ها مربوط به سبک بازی‌ها است. این بازی‌ها در سبک اکشن هستند. این سبک مبتنی بر درگیری‌های فراوان و خشونت شدید است. موضوع اسلام در قالب بازی‌هایی قرار گرفته که خشونت در آنها به حد شدیدی می‌رسد. این نکته به این معنا است که اتاق‌های فکری کانون‌های استعماری با استفاده از این ترفند به شکل غیرمستقیم به مخاطبان نشان القا می‌کنند که اسلام دینی خشن و ایدئولوژی خطرناک و تهدیدآمیزی است. یکی از نتایج مهم حاصل از تحلیل این بازی‌ها این است که رده‌بندی سنی این بازی طیف ۱۳-۱۸ سال است و این یعنی مخاطبان اصلی این بازی‌ها نوجوانان و جوانان هستند. البته ذکر این نکته ضروری است که مخاطبان این بازی‌ها چندان از این الگو پیروی نمی‌کنند و معمولاً مخاطبان، این قاعده را در اکثر اوقات رعایت نمی‌کنند. به طور کلی، مخاطبان اصلی این بازی‌ها کودکان، نوجوانان و جوانان هستند که اوقات فراغتشان را در اکثر اوقات با این بازی‌ها می‌گذرانند. در بازی «اقامتگاه شیطان» رویکرد نظری سلطه ایدئولوژیک و فرهنگی، که آلتوسر و اندیشمندان مکتب فرانکفورت از آن سخن می‌گویند، کاملاً مطابقت دارد. همچنین، استفاده از شخصیتی آمریکایی به عنوان نفر اول بازی، رویکرد قهرمان‌سازی را برای مخاطبان تداعی می‌کند. این بازی به صورت خاص با مفاهیم معنوی و آرمانی سروکار دارد. به همین دلیل بحث تولید معنایی که اندیشمندان پسا مدرن همچون ژیرک از آن سخن می‌گویند

درباره این بازی صدق می‌کند. اما در خصوص بازی «فرقه قاتلان» رویکرد فراسکارا جمع به نحوه اثرگذاری بازی بر مخاطبان در جریان شکل‌گیری داستان بازی کاملاً صادق است. از سوی دیگر، رویکرد رضایت‌سازی چامسکی در خصوص رسانه‌ها نیز عملاً با محتوای ارائه شده از این بازی‌ها صدق می‌کند، چراکه در این بازی‌ها دلایلی به مخاطبان بازی‌ها ارائه می‌شود که دیدگاهشان را درباره اسلام و مسلمانان تغییر می‌دهد و منطق امپریالیستی ایالات متحده را در سرتاسر جهان، خصوصاً خاورمیانه، کاملاً توجیه می‌کند. همچنین، نتایج حاصل از تحلیل این بازی با نتیجه پژوهش‌های کاوند و گودرزی (۱۴۰۱)، انواری (۱۳۹۳) و پژوهش‌های رسولی و رستگار (۱۳۹۳) همخوانی دارد.

نکته حاصل از تحلیل این بازی‌ها این است که کالاهای فرهنگی همچون بازی‌های رایانه‌ای، فیلم، کتاب و ... نه فقط ارزششان از کالاهای جسمانی کمتر نیست، بلکه مهم‌ترند. در عصری که رسانه‌ها دنیای ما را تحت سیطره خود درآورده‌اند، بهتر است از رسانه‌ها آگاهانه استفاده کنیم. سواد رسانه‌ای در عصر حاضر به عنوان مبحثی اساسی در مواجهه با رسانه‌ها و چگونگی استفاده از رسانه‌ها مطرح است. این مبحث در کشورهای در حال توسعه، خصوصاً کشور ما، تازه است و لازم است این مبحث از پایه در میان قشرهای مختلف جامعه آموزش داده شود. کودکان، نوجوانان و جوانان بیشترین مصرف‌کنندگان کالاهای فرهنگی، از جمله بازی‌های رایانه‌ای، را دارند. پس برای مواجهه با تولیدات رسانه‌ای غربی که سعی در تخریب ارزش‌ها و آرمان‌های ما دارند آنچه ضروری به نظر می‌رسد همانا مجهز کردن اقشار مختلف جامعه، از جمله قشر کم‌سن و سال جامعه به سلاحی به نام «سواد رسانه‌ای» است.

بر مبنای آنچه از نتایج این پژوهش حاصل شد، پیشنهاد می‌کنیم:

- سازمان‌ها و نهادهای متولی، مانند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با سرمایه‌گذاری‌های درست، از بازی‌سازی حمایت کنند که بازی‌های بومی تولید می‌کنند.

- گسترش و توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور می‌تواند هم به رونق صنعت رسانه‌ای کشور کمک کند و هم به اشتغال‌زایی برای قشر جوان و متخصص.
- با توجه به فراگیری رسانه‌ها، از جمله بازی‌های رایانه‌ای در کشور ما و گسترش خطر آنها برای افراد جامعه، خصوصاً نسل جوان، نظام آموزشی کشور موضوع «سواد رسانه‌ای» را در قالب واحد درسی الزامی در دانشگاه‌ها برای تمامی رشته‌ها قرار دهند.
- تولید هر چه بیشتر بازی‌هایی که به فرهنگ و تمدن ایرانی اسلامی می‌پردازند، و با استانداردهای جهانی تولید می‌شوند، می‌تواند در سطح بین‌المللی موجب گسترش فرهنگ ایرانی و اسلامی شود.
- نظارت دقیق‌تر و متخصصانه‌تر از جانب نهادهای متولی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند از ورود و تأثیرگذاری بازی‌هایی که محتوای نامناسبی دارند، جلوگیری کند.
- بهتر است به جای استفاده از بازی‌های خشونت‌آمیز از بازی‌های معماآمیز استفاده شود، که یکی از راه‌های رشد خلاقیت و نوآوری کودکان و نوجوانان است.
- بررسی بازی‌های رایانه‌ای و نقش سواد رسانه‌ای در کاهش خطر این بازی‌ها و آموزش به قشر کودک و نوجوان می‌تواند به گسترش آگاهی نسل جوان کمک کند.

محدودیت‌های پژوهش

- دسترسی به نسخه بازی فرقه قاتلان، به دلیل قدیمی بودنش کمی دشوار بود.
- دسترسی به کنسول‌های قدیمی‌تر برای اجرای برخی از بازی‌ها نیز روند پژوهش را با مشکلاتی روبه‌رو کرد.
- با توجه به اینکه بازی‌های رایانه‌ای نسبت به سایر رسانه‌ها قدمت کمتری دارند، و اندیشمندان کمتری درباره‌شان سخن گفته‌اند تهیه چارچوب نظری برای این پژوهش، پژوهشگر را با سختی‌هایی روبه‌رو کرد.

تعارض منافع

• در این پژوهش هیچ‌گونه تعارض منافی وجود ندارد.

پی‌نوشت‌ها

1. Capcom
2. Ubisoft

منابع

آتشک، محمد؛ برادران، بدرالملوک؛ احمدوند، محمدعلی (۱۳۹۲). «تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان»، در: فناوری آموزش، س ۷، ش ۳، ص ۱۸۵-۱۹۳.

آرست، اسپن جی. (۱۳۹۸). «بازی‌ها به زودی تبدیل به گسترده‌ترین و محبوب‌ترین پدیده زمان ما خواهند شد»، مصاحبه‌کننده: سید احمد مصطفوی، در: www.direc.ircg.com
انواری، محمدرضا (۱۳۹۳). «بازی‌های رایانه‌ای؛ رسانه‌ای خاموش در جنگ نرم: مصادیق و راهکارها»، در: معرفت، س ۲۳، ش ۱۹۸، ص ۱۱۱-۱۲۹.

انواری، محمدرضا (۱۳۹۵). «بنیان‌های بازی‌های رایانه‌ای»، در: اسلام و مطالعات اجتماعی، س ۴، ش ۱، ص ۹۹-۱۳۱.

ببی، ارل (۱۳۸۹). روش‌های تحقیق در علوم اجتماعی، ترجمه: رضا فاضل، تهران: سمت، ج ۱.
بدرالدین، مهدی؛ طبری، خدیجه (۱۳۹۴). مبانی کلی ارتباط جمعی، تهران: مؤسسه ماهان.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۵)، www.ircg.ir

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۷)، www.ircg.ir

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۴۰۰)، www.ircg.ir

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۴۰۱)، www.ircg.ir

بیکر، ترزال (۱۳۹۰). روش تحقیق نظری در علوم اجتماعی، ترجمه: هوشنگ ناییبی، تهران: دانشگاه پیام نور.

بازی‌های رایانه‌ای و کاربری‌های ترویج اسلام هراسی؛ بررسی نشانه‌شناختی / ۲۳۹

تاجیک، محمدرضا (۱۳۸۹). «نشانه‌شناسی؛ نظریه و روش»، در: پژوهش‌نامه علوم سیاسی، س ۵، ش ۴، ص ۷-۳۹.

خانیک، هادی (۱۳۹۴). «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای»، در: اسلام و مطالعات اجتماعی، س ۴، ش ۱، ص ۱۱۵-۱۴۲.

دهقان، علی‌رضا؛ محسنی‌آهویی، ابراهیم (۱۳۸۹). «ایدئولوژی تعامل؛ بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی‌پذیر»، در: فصل‌نامه جهانی رسانه، ش ۷، ص ۴۹-۸۸.

رسولی، محمدرضا؛ رستگار، زهرا (۱۳۹۴). «بررسی سلطه (هژمونی) فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای با تکیه بر بازی سیمز»، در: وسایل ارتباط جمعی رسانه، س ۲۶، ش ۱ (۹۸)، ص ۹۱-۱۰۴.

سعید، ادوارد (۱۳۷۹). اسلام رسانه‌ها، ترجمه: اکبر افسری، تهران: قومس.

شریفی، فرزانه؛ نصیری، حامد؛ سیدحسینی، سید محمدعلی (۱۳۹۷). دریچه‌ای به مطالعات بازی‌های دیجیتال، تهران: نشر دانشکده صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران.

ضمیران، محمد (۱۳۸۳-۱۳۸۴). «امبرتو آکو و نشانه‌شناسی»، در: کتاب ماه ادبیات، ش ۸۹-۹۰، ص ۷۸-۸۳. علویان، مرتضی؛ نیک‌روش، ملیحه (۱۳۹۲). «جستاری در باب اسلام‌هراسی؛ زمینه‌های شکل‌گیری و نقد آن»، در: الاهیات قرآنی، ش ۱ (۱)، ص ۴۷-۶۵.

فیسک، جان (۱۳۸۶). درآمدی بر مطالعات ارتباطی، ترجمه: مهدی غبرایی، تهران: نشر مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.

کاوند، رضا؛ گودرزی، فرشاد (۱۴۰۰). «بررسی جایگاه بازی‌های رایانه‌ای در جنگ نرم علیه امت اسلامی»، در: دین و سیاست فرهنگی، دوره ۸، ش ۲ (۱۷)، ص ۱۷۹-۲۰۲.

کرایب، یان (۱۳۹۸). نظریه اجتماعی مدرن از پارسونز تا هابرماس، ترجمه: عباس مخبر، تهران: آگه.

کوثری، مسعود (۱۳۸۷). «نشانه‌شناسی رسانه‌های جمعی»، در: وسایل ارتباط جمعی، س ۱۹، ش ۱ (۷۳)، ص ۳۱-۵۶.

گودرزی، فرشاد؛ کاوند، رضا؛ شریفی، اسماعیل (۱۴۰۰). «بازی‌های ویدئویی و چالش سبک زندگی؛ تحلیل نشانه‌شناسی بازی سرقت بزرگ اتومبیل»، در: رسانه‌های دیداری و شنیداری، ش ۳ (۳۹)، ص ۱۴۵-۱۷۲.

- مارکوزه، هربرت (۱۴۰۰). انسان تک‌ساحتی، ترجمه: وحید اسلام‌زاده، تهران: اندیشه احسان.
- مسعودی، امیرعلی (۱۳۸۹). «نقدی بر روش‌شناسی تحلیل روایت رولان بارت»، در: علوم خبری، ش ۱۷، ص ۴۴-۶۵.
- مک‌لوهان، مارشال (۱۳۷۷). برای درک رسانه‌ها، ترجمه: سعید آذری، تهران: مرکز تحقیقات مطالعات و سنجش برنامه‌های صدا و سیما.
- منصوری، مهرزاد؛ دیانت، لیلیا (۱۳۹۵). «تحلیل سنگ‌نوشته‌های شهدای شیراز در جنگ تحمیلی از منظر نشانه‌شناسی لایه‌ای»، در: ادبیات‌پایداری، س ۸، ش ۱۴، ص ۲۶۱-۲۸۴.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای، تهران: فرهنگ و دانش.
- نصراللهی، اکبر؛ مهربانی، مقداد؛ شریفی، فرزانه (۱۳۹۷). «فرا ترکیب بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی»، در: تحقیقات فرهنگی ایران، س ۱۱، ش ۱ (۴۱)، ص ۱۸۳-۲۰۷.
- هانتیگتون، ساموئل (۱۳۸۱). نظریه برخورد تمدن‌ها، ترجمه: مجتبی امیری وحید، تهران: اداره نشر وزارت امور خارجه.

- Alavian, M. & Nikrosh, M. (2012). "Inquiry about Islamophobia; The contexts of its formation and criticism", in: Qur'anic Theology, Volume 1 (1), pp. 47-65 (In Persian).
- Ameli, S. (2007). "The British Media and Muslim Representation: The Idology of Demomication, England: Islamic Human Right Commssion", England: Islamic Human Rights Commission, available at: <https://www.ihrc.org.uk/the-british-media-and-muslim-representation-the-ideology-of-demonisation/>
- Anvari, M. (2014). "computer games; Silent media in soft war: examples and solutions", in: Marafet, p. 23, p. 198, p. 111-129 (In Persian).
- Anvari, M. (2016). The Theoretical Foundations of Video Games. Journal of Islam and Social Studies, 4(13), 115-142 (In Persian).
- Arseth, Spain J. (2018). "Games will soon become the most widespread and popular phenomenon of our time", interviewer: Seyed Ahmed Mostafavi.
- Atashak, M., Baradaran, B., & Ahmadvand, M. (2013). The Effect of Educational Computer Games on Students' Social Skill and Their Educational Achievement.

- Technology of Education Journal (TEJ), 7(3), 185-193. doi: 10.22061/tej.2013.154 (In Persian).
- Babbie E. (1389). Research methods in social sciences, translated by: Reza Fazel, Tehran: Samt, vol.1 (In Persian).
- Badreddin, M.; Tatari, Kh. (2014). General principles of mass communication, Tehran: Mahan Institute (In Persian).
- Baker, Terzal (2011). Theoretical research method in social sciences, translated by Hoshang Naibi, Tehran: Payam Noor University (In Persian).
- Beatman, L. (2020). Imaginary game, Simulation and Gaming, Vol. 37, No. 1, pp. 6-23.
- Dehghan, A., & Mohseni Ahuyei, E. (2009). Ideology of Interaction; Computer's Game as Game-oriented Media. Global Media Journal-Persian Edition, 4(1) (In Persian).
- Dhimran, Mohammad (2004). "Umberto Eco and Semiotics", in: Book of the Month of Literature, Vol. 89-90, pp. 78-83 (In Persian).
- Fisk, J. (2016). An introduction to communication studies, translated by: Mehdi Ghobraei, Tehran: Publication of Media Studies and Research (In Persian).
- Goudarzi, F., Kavand, R., & Sharifi, E. (2021). Video Games and Lifestyle Challenges; Semiotic Analysis of 'Grand Theft Auto' Game. Quarterly Scientific Journal of Audio-Visual Media, 15(39), 172-145. doi: 10.22085/javm.2021.300662.1813 (In Persian).
- Huntington, Samuel (2002). Clash of Civilizations Theory, translation: Mojtaba Amiri Vahid, Tehran: Ministry of Foreign Affairs Publishing Department (In Persian).
- Iran Computer and Video Games Foundation (2016) www.ircg.ir
- Iran Computer and Video Games Foundation (2018) www.ircg.ir
- Iran Computer and Video Games Foundation (2021) www.ircg.ir
- Iran Computer and Video Games Foundation (2022) www.ircg.ir
- Kavand, R & Gudarzi, F. (2021). "Investigating the place of computer games in the soft war against the Islamic Ummah", in: Religion and Cultural Policy, Volume 8, No. 2 (17), pp. 179-202 (In Persian).
- khaniki, H., & Barekat, M. (2015). Representation of Cultural Ideologies in Computer Games. New Media Studies, 1(4), 99-131. doi: 10.22054/cs.2015.4814 (In Persian).
- Kouthari, M.(2008). Semiotics in Mass Media. Rasaneh, 19(1), 31-56 (In Persian).

- Kraib, Ian (2018). *Modern social theory from Parsons to Habermas*, translated by: Abbas Mokhber, Tehran: Agah (In Persian).
- Mansouri, M.; Dayant, L. (2015). "Analysis of the epitaphs of the martyrs of Shiraz in the imposed war from the perspective of layered semiotics". *Journal of Resistance Literature*, 8(14), 261-284. doi: 10.22103/jrl.2016.1480 (In Persian).
- Manteghi, M. (2010). *Examining the consequences of video and computer games*, Tehran: Farhang and Danesh (In Persian).
- Marcuse, Herbert (2021). *One-Dimensional Man*, translation by: Vahid Islamzadeh, Tehran: Andisheh Ehsan (In Persian).
- Masoudi, O. A. (2016). A critique on Roland Barthes' narrative analysis methodology A. *News Science*, 5(17), 44-65 (In Persian).
- McLuhan, M. (1998). *Understanding media*, translated by: Saeed Azari, Tehran: Nasrollahi, A., Mehrabi, M., & Sharifi, F. (2018). The Meta-synthesis of Political and War Digital Games Studies. *Journal of Iranian Cultural Research*, 11(1), 183-207. doi: 10.22631/jicr.2018.1716.2347 (In Persian).
- Rasouli, M. R. & Rastegar, Zahra (2015). Review of Cultural Hegemony in Computer Games (By Relying on Sims Game). *Media (Rasaneh)*, 26(1), 91-104 (In Persian). Research Center for Programmatic Studies and Evaluation of Broadcasting (In Persian).
- Said, Edward (2000). *Islam of the media*, translation: Akbar Afsari, Tehran: Qomes (In Persian).
- Sharifi, F.; Nasiri, H.; Seyed Hosseini, M. A. (2017). *A window to the studies of digital games*, Tehran: Publication of the Faculty of Broadcasting of the Islamic Republic of Iran (In Persian).
- Tajik, M. (2011). *Semiotics: Theory & Method*. *Research Letter of Political Science*, vol 5(no 4) (In Persian).
- Takahashi, D. (2005). *Ethics of Game Design*, London: Sage Pubelsheir.
www.metacritic.com