

نقش بازی‌های رایانه‌ای در سیاست خارجی آمریکا، پس از واقعه ۱۱ سپتامبر آن

دکتر محمدرضا مایلی* / محمد علی مختاری**

چکیده

بعد از حادثه ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ فصل جدیدی در دستگاه سیاست خارجی آمریکا، آغاز شده است. رسانه نوظهور بازی‌های رایانه‌ای با قابلیت‌ها و ویژگی‌های خاص به جرات می‌توان گفت ضریب تاثیرگذاری و نفوذ خود را حتی از رسانه‌هایی چون سینما و تلویزیون نیز افزایش داده است. از مهمترین این ویژگی‌ها ماهیت تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای است. هدف ما از این پژوهش بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در سیاستگذاری آمریکا پس از حادثه ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ می‌باشد. روش تحقیق این پژوهش بر اساس روش توصیفی تحلیل محتوا است. بازی‌های رایانه‌ای به یک بزرگراه شبیه است که مخاطب می‌تواند میزان سرعت، محیط و حتی شیوه طی کردن مسیر را خودش انتخاب کند، اما مقصد از پیش تعیین شده است و کاربر قادر به تغییر پیام نهایی نیست. تولیدکنندگان و طراحان، بازی‌های رایانه‌ای را به سمت ترویج خشونت، ایجاد ترس یا محرک‌های جنسی و دیگر شیوه‌های القایی هیجان، سوق داده است. به اعتقاد کارشناسان علاوه بر این موارد، برخی پیام‌های سیاسی، ترویج سبک زندگی و آموزش نیز مد نظر طراحان بازی‌های رایانه‌ای است. بعنوان یک نمونه از کنترل و استفاده از قدرت رسانه‌ها می‌توان از حادثه ۱۱ سپتامبر نام برد. بازی‌ها در آینده شرایط تازه‌ای را برای کاربران خود رقم می‌زنند و از آنجا که صنعت بازی‌های رایانه‌ای، صنعتی رو به رشد و بسیار فراگیر است برنامه ریزی برای آن، اهمیت ویژه‌ای دارد و لازمه آن همگرایی همه متولیان امور فرهنگی است.

کلید واژه‌ها

بازی‌های رایانه‌ای، رسانه، یازده سپتامبر، سیاست خارجی آمریکا.

* استادیار گروه علوم سیاسی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

** دانش آموخته کارشناسی ارشد رشته علوم سیاسی دانشکده علوم سیاسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی

مقدمه

مفاهیمی که همه رسانه‌ای شده است می‌توانند نقش عمده‌ای را در مفهوم سازی، تصمیم سازی و تاثیرگذاری بر حیات سیاسی و اجتماعی کشورها ایفا کند و علاوه بر انتقال پیام، به الگوسازی و فرهنگ سازی نیز مبادرت ورزند. امروزه رسانه‌ها نقش اجتناب ناپذیری در پیشبرد برنامه‌های دولت‌ها بر عهده دارند و با ایجاد فضای رسانه‌ای برای شکل دهی به افکار عمومی و هدایت تصمیمات در بستر مطلوب، همواره مورد توجه دولت‌ها بوده‌اند. به طوری که دولت‌ها به یاری رسانه‌ها از قدرت بی نظیری در عرصه داخلی و خارجی برخوردار شدند که از آنها به عنوان مهمترین منابع قدرت یاد می‌شود و دولتمردان با در اختیار داشتن رسانه‌ها عملاً کلیه اهداف و برنامه‌های خود را طراحی و اجرا می‌نمایند. از این منظر تسلط دولت‌ها بر رسانه‌ها قدرت فوق العاده‌ای را در اختیار هر یک از بازیگران صحنه بین‌المللی قرار می‌دهد که به واسطه این قدرت بتوانند به تغییر باورها، نگرش‌های جمعی و یا شکل دهی به افکار عمومی در راستای سیاست‌های کلی دولت‌ها اقدام نمایند. در مجموع باید گفت بازی‌های رایانه‌ای در غرب خصوصاً بعد از حادثه یازده سپتامبر از وجه سرگرمی صرف در آمده‌اند و در زمره‌ی رسانه‌های جدیدی داخل شده‌اند که سردمداران کشورهای غربی به خصوص آمریکا سعی دارند به وسیله‌ی آنها مفاهیم سیاسی و ایدئولوژیک گسترده‌ای را به مخاطبان آن القا نمایند. بازی‌های رایانه‌ای با توجه به شرایط روز، خود را با سیاست‌های جدید دولت مردان تطبیق داده و اکثر اوقات به عنوان پژواکی برای سوگیری‌های رسمی رسانه‌ای عمل می‌کنند. البته نقش این رسانه به همین مقدار محدود نمی‌شود و در بعضی از عملیات‌های رسانه‌ای سیاسی، نه به عنوان پشتیبان، بلکه در خط مقدم تهاجم ایفای نقش کرده و با قابلیت‌های داستان پردازی خود، اهداف دست نیافته و آرزوهای سیاست مداران غربی را تصویر سازی کرده و مخاطب را برای مواجهه با آنها آماده می‌سازد. امری که بعد از حادثه یازدهم سپتامبر سال ۲۰۰۱ به وضوح شاهد آن بوده‌ایم. اما با عنایت به این موضوع که ایران رتبه نخست تولید بازی‌های رایانه‌ای در میان کشورهای منطقه و جهان اسلام را داراست و مؤسسات بسیاری در این حوزه در حال فعالیت هستند و از طرفی با وجود ۱۸ میلیون کاربر بازی رایانه‌ای در ایران، لذا بستر مناسبی به منظور گسترش و ترویج سیاست‌های جمهوری اسلامی ایران در داخل و خارج فراهم شده است. بازی‌های ویدئویی به عنوان یکی از اثرگذارترین و محبوب‌ترین رسانه‌های پیرامون ما در عصر حاضر شناخته شده است. بازی‌های رایانه‌ای به دو دلیل بازنمایی معنادار و قرار دادن فرد در فرایند امتحان، که از

دو بعد کیفیت انتظام بخش دارند، رسانه هستند. یک بازی رایانه‌ای می‌تواند رسانه‌ای فرض شود که به بازیکن لذات کارگزاری و قدرت را ارائه می‌کند. این رسانه توهم کنش با قدرتی تقویت شده، لذت کنترل و دست کاری جهان افسانه‌ای را به جای اغوا شدن توسط آن می‌نشانند. برای محققین رسانه‌ای این موضوع، پدیده‌ای جدید در حوزه فرهنگ مردم پسند و مبتنی بر اصل بازنمایی رویه‌ای یا شبیه سازی است (دهقان، محسنی آهویی، ۱۳۸۶: ۱۷). زیبایی شناسی بازی‌های رایانه‌ای بیانی نظری از رایانه دیجیتال به عنوان فناوری رویه‌ای و بازنمایی کننده است. یک بازی رایانه‌ای مواجهه با جهان و با منطق رویه‌ای خاص را ارائه می‌کند و بنابراین هم رسانه بازنمایی کننده است و هم ماشین کنش است (دهقان، محسنی آهویی، ۱۳۸۶: ۱۸). بازی‌های رایانه‌ای یکی از محصولات تکنولوژیک تمدن جدید انسانی است که در کشور ما نیز جایگاه ویژه‌ای را به دست آورده. از سه دهه پیش، این وسایل در قالب‌های مختلفی چون آتاری، میکرو، سه گام، پلی استیشن، ایکس باکس و... وارد ایران شده و بخش اعظم کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان را نیز مجذوب خود ساختند. اما این پدیده نیز مانند سایر محصولات تکنولوژیک در کنار زیبایی‌ها و جذابیت‌های خاص خود، عواقبی منفی را نیز در پی دارد. این پیامدها را در حوزه‌های گوناگونی می‌توان شناسایی کرد. از حوزه پزشکی و جسمانی گرفته که نتایجی چون کم تحرکی و بدفرم شدن اسکلت کودکان را در پی دارد، تا مسائل روانی که حداقل عواقبی مانند انزوا و خشونت را به بار می‌آورد (صدرایی، ۱۳۸۶، درگاه اینترنتی ندای انقلاب). اما تأثیر بازی‌های رایانه‌ای وارداتی از این حد نیز فراتر است و به طوری که بسیاری از بازی‌هایی که از طرق غیر قانونی وارد کشورمان می‌شوند به شکلی آشکار اهدافی سیاسی را دنبال می‌کنند. این بازی‌ها موضوع‌های گسترده‌ای را از قبیل آموزش سبک زندگی غربی، ترویج فساد اخلاقی و حتی آموزش شورش‌های خیابانی و تخریب اموال عمومی را در دستور کار خود قرار داده‌اند. این طیف از بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای غربی تولید می‌شوند و در حجم انبوهی، از راه‌های قاچاق و زیرزمینی وارد کشورهای در حال توسعه و به خصوص ایران می‌شوند. بر اساس آمارهای اعلام شده از سوی مراکز پژوهشی، سالانه بیش از ۲۵ میلیون بازی خارجی غیرقانونی در دسترس مردم ایران قرار می‌گیرد (صدرایی، ۱۳۸۶، درگاه اینترنتی ندای انقلاب). از منظر مطالعات رسانه، در تحقیقات بازی‌های رایانه‌ای از سه منظر بررسی مخاطب، بررسی متن رسانه‌ای و بررسی تولیدکنندگان متون رسانه‌ای می‌توان وارد شد. (حاجی حیدری و دبستانی، ۱۳۹۲، ۸) حادثه ۱۱ سپتامبر در جهت تحقق اهداف خود اشاعه

یک تصویر خلاف واقع، منفی و غیر متساهل از اسلام به منظور ترویج یک حس توأم با تنفر و واداشتن ناخودآگاه مخاطبان به اتخاذ یک دیدگاه و رویکرد تعصب آمیز، جانبدارانه و تبعیض آمیز نسبت به اسلام و جوامع اسلامی، تعاریفی است که از اسلام هراسی ارائه شده است.. (درگاه اینترنتی خبری - تحلیلی مشرق). برانگیختن حس تنفر نسبت به مسلمانان و تهدید جلوه دادن اسلام دو عنصر اساسی در اسلام هراسی به شمار می‌رود و ممکن است دربردارنده این استنباط باشد که اسلام در سطح پایین‌تری نسبت به غرب قرار داشته و نه یک دین بلکه یک ایدئولوژی سیاسی پرخاش جو است. اسلام هراسی و اسلام ستیزی توسط امپراتوری‌های خبری و رسانه‌ای نظام سلطه آنچنان ساماندهی شد که نخست وزیر وقت ایتالیا در اظهاراتی نسنجیده تمدن غرب را اصیل‌تر از تمدن اسلامی خواند و مسلمانان را به علت آنچه او فرودستی می‌نامید مورد تحقیر قرار داد. محافل رسانه‌ای و غیررسانه‌ای غرب با هدف مقابله با اسلام و گسترش روزافزون آن، سیاست اسلام ستیزی را با حربه اسلام هراسی در سرلوحه رویکرد تبلیغی و مواضع و تحرکات سیاسی خود قرار داده‌اند. افزون بر این، لابی صهیونیستی در آمریکا و اروپا سعی می‌کند ضمن تبدیل اسلام ستیزی در غرب، اولاً بین مسیحیان و مسلمانان تنش «نماد» سالروز حادثه ۱۱ سپتامبر به ایجاد شود؛ ثانیاً این تنش به لایه‌های درونی‌تر مناسبات بین‌الدیانی این دو دین بزرگ ابراهیمی برسد (درگاه اینترنتی خبری - تحلیلی مشرق). در این راستا اقدامات و برنامه ریزی‌های زیادی در عرصه‌های مختلف از جمله عرصه تأثیر گذار رسانه، کتاب، سینما، دیپلماسی و روابط بین‌الملل، ادیان، مکاتب فکری، اقوام و... انجام می‌دهند. جورج دبلیو بوش بعد از واقعه ۱۱ سپتامبر اعلام می‌کند که جنگ‌های صلیبی مجدداً شروع شده است. وی کشورها را از این پس به دو گروه دوست ایالات متحده و دشمن ایالات متحده تقسیم بندی می‌کند. که هر که با ما نیست پس بر ما است. از این روی سخن از محور شرارت کرده و کشورهای ایران، کره شمالی و سوریه را به عنوان کشورهای حامی تروریست و نقض کننده منافع دنیای آزاد و جهان غرب معرفی می‌کند (درگاه اینترنتی خبری - تحلیلی مشرق). بر همین اساس در این پژوهش با پرداختن به نمودهای متنوع جهان بازی‌های رایانه‌ای، درصدد هستیم مباحثی را در حوزه شناخت این رسانه‌ی در حال گسترش ارائه کنیم و با بررسی داستان و جزئیات سه بازی *call of duty* و *battlefield* و *medal of honor* به بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در سیاست‌های خارجی آمریکا پس از حادثه ۱۱ سپتامبر پرداخته‌ایم. این پژوهش به لحاظ زمانی، دوره پیش و پس از حادثه ۱۱ سپتامبر سال

۲۰۰۱ را پوشش می‌دهد و به لحاظ مکانی، محدود به کشورهایی است که حادثه یازده سپتامبر از طرق مختلف، خصوصاً رسانه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای، بر معادلات و حکومت‌های آنان تأثیر داشته است. در چارچوب نظری این پژوهش، دو نظریه از اندیشمندان مطرح علوم سیاسی و روابط بین‌الملل طرح "تئوری پایان تاریخ" فرانسیس فوکویاما، و سپس "برخورد تمدن‌ها" ساموئل هانتینگتون مورد بررسی قرار داده‌ایم. فرانسیس فوکویاما (متولد ۱۹۵۲) یکی از دانشمندان علوم سیاسی اهل آمریکا است که در دولت ریگان در وزارت امور خارجه ایالات متحده به سمت مشاور کار می‌کرد، و پس از نگارش و انتشار مقاله‌ای زیر عنوان «پایان تاریخ» که بعد با تفصیل بیشتر به همان نام به صورت کتاب در آمد، در ۱۹۸۹ به شهرت جهانی رسید. در این دو نوشته، فوکویاما به دفاعی تاریخی از ارزش‌های سیاسی غربی برخاست و استدلال کرد که رویدادهای اواخر قرن بیستم نشان می‌دهد که اجماعی جهانی به نفع دموکراسی لیبرال به وجود آمده است. این اجماع مساوی است با «پایان تاریخ» به معنای اینکه «در شکل گرفتن اصول و نهادهای بنیادی، پیشرفت بیشتری» وجود نخواهد داشت. البته بازهم رویدادهایی خواهد بود، ولی تاریخ به معنای داستان جهانی رشد و شکوفایی آدمی، خاتمه پیدا خواهد کرد (ری منت؛ پیکارد، بی تا) تعبیر فوکویاما از تاریخ جهان مستقیماً از هگل - یا به عبارت بهتر از تفسیر الکساندر کوژو از هگل سرچشمه می‌گیرد. در دهه ۱۹۳۰، کوژو قرائتی جدید از هگل بر پایه رابطه خواجه و بنده بنا به توصیف پدیدارشناسی روح عرضه کرد. هگل نبردی آغازین و بنیادین در بدایت تاریخ تخیل می‌کند که آدمیان در آن جان خویش را به خطر می‌اندازند تا دیگران ایشان را «بپذیرند» یا [قدرشان را] «بازشناسند». «پذیرش» یا «بازشناسی» هنگامی برای طرف پیروزمند به انجام می‌رسد که شخص دیگر برده او شود. اما این رابطه خواجه و بنده ناپایدار است زیرا از سویی، برده نیز خواهان «پذیرش» یا «بازشناخته شدن» است و از سوی دیگر، خواجه طالب «پذیرش» یا «بازشناسی» از کسی در مقام مساوی است. بنابراین، رابطه فقط هنگامی به توازن می‌رسد که هر طرف، دیگری را قبول داشته باشد و [قدر] وی را بازشناسد (فولادوند، ۱۳۸۲، ۹). فوکویاما به پیروی از کوژو، مفهوم «پذیرش» یا «بازشناسی» را محور فهم تاریخ قرار می‌دهد، و نیروی رانشگر تاریخ را تکاپوی مشترک همه ما در طلب «پذیرش» شخصی می‌داند. او معتقد است که فقط در دموکراسی لیبرال «پذیرش» ممکن است جهانی و همگانی شود که در آن (لااقل از حیث نظری) همه کس از احترام مساوی بهره می‌برد (فولادوند، ۱۳۸۲: ۹).

هر کودکی که در سرزمین ایالات متحده آمریکا یا فرانسه یا هر دولت لیبرال دیگری به دنیا بیاید، به دلیل تولد در آنجا از موهبت برخی حقوق شهروندی برخوردار است. اعم از اینکه کودک غنی باشد یا فقیر، سیاه باشد یا سفید، هیچ کس نمی‌تواند به جان او آسیب برساند بی آنکه نظام عدالت کیفری او را تحت تعقیب قرار دهد. این کودک، بموقع، حق خواهد داشت صاحب ملک و مال شود، و دولت و سایر شهروندان باید به این حق او احترام بگذارند... و سرانجام، وقتی این کودک به سن بلوغ برسد، حق خواهد داشت در همان حکومتی که آن حقوق را در اصل محقق می‌کند مشارکت جوید، و در کلیه مشاورات درباره بالاترین و مهمترین سیاست‌های دولت سهیم باشد. این مشارکت ممکن است به صورت رأی دادن در انتخاب‌های دوره‌ای باشد، یا به صورت فعالتر ورود مستقیم به جریان سیاست مانند نامزدی برای سمت‌های مختلف یا به صورت نوشتن سرمقاله در پشتیبانی از فلان موضع یا فلان شخص، یا به صورت خدمت در دستگاه اداری دولتی. حکومت مردم بر خویش به فرق میان خواجه و بنده پایان می‌دهد. همه کس حق دارد سهمی ولو کوچک از نقش خواجه‌گی ببرد. خواجه‌گی در این شرایط به شکل اعلام قوانینی در می‌آید که به طرز دموکراتیک تعیین شده‌اند، یعنی مجموعه‌ای از قواعد عام که آدمی به وسیله آن‌ها ارباب خویش می‌شود. پذیرش یا بازشناسی شکل دوجانبه پیدا می‌کند. هنگامی که دولت و مردم یکدیگر را می‌پذیرند و باز می‌شناسند، یعنی وقتی که دولت به شهروندانش حقوقی اعطا می‌کند و شهروندان موافقت می‌کنند که به این قوانین دولت گردن نهند (فوکویاما، ۱۹۹۲ م، ۲۰۳). فوکویاما استدلال می‌کند که این، پایان تاریخ است، زیرا شکل حکومتی بهتر از آن را متصور نیست. استدلال فوکویاما از فرضی درباره طبیعت انسان آغاز می‌شود. به گفته او، دو چیز بر ما حاکمند: عقل و خواهش‌های نفسانی (فولادوند، ۱۳۸۲، ۱۰). فوکویاما اذعان دارد که فرق بین این دو از افلاطون نشأت می‌گیرد. در دفتر چهارم جمهوری، افلاطون نفس یا طبیعت آدمی را دارای سه بخش توصیف می‌کند: بخش نخست (nous) عقل یا ذهن یا هوش؛ دوم (epithemeia) شوق یا انفعالات غیر عقلانی؛ تشنگی، گرسنگی، خواهش جنسی؛ سوم (thymos) شور و شهامت یا انفعالات والای بر آغالیدن، خشم بحق، و میل به کسب ارج و احترام. جانوران ممکن است گرسنه، تشنه یا مایل به جفتگیری شوند، اما فقط آدمیان می‌توانند در آرزوی عدالت یا خواهان جامعه‌ای بهتر باشند (فولادوند، ۱۳۸۲، ۱۰). جالب اینکه شرایط پساتاریخی برای فوکویاما دلچسب نیست. او نگران است که پس از پایان تلاش برای پذیرفته و بازشناخته شدن، بر سر سائقه‌های ناشی از

thymos چه خواهد آمد. بیم از این است که thymos فرو خواهد مرد و بشری از خود خرسند و بی روح بر جای خواهد گذارد. فوکویاما در اینجا به نیچه و تصویر او از فرد لیبرال دموکرات به عنوان «آخرین انسان» رجوع می‌کند یعنی صورتی بی جان از انسانیت که از اراده معطوف به تلاش در پی ارزش‌های عالیت‌ر تهی شده است. ترس دیگر فوکویاما از این است که thymos احیاناً به شکل خشونت‌های ضد اجتماعی در قالب رفتارهای «تند و افراطی و بیمارگونه» بروز کند (فولادوند، ۱۳۸۲، ۱۲) و نهایتاً اقتصاد دانان شروع به مطالعه بازیها به ویژه در سبک امام‌او نموده‌اند تا به درک بهتری از رفتار انسان برسند. فعالیت اقتصادی در این بازی‌ها همچون فعالیت‌های اقتصادی کشورهای حقیقی مطالعه می‌شود (castronova (2001). نظریه‌های مختلفی همچون «هم‌پایگی بازی» می‌توانند در یک بازی به آزمون گذارده شوند زیرا بازی‌ها زمینه را برای آزمایش‌های طبیعی فراهم می‌آورند به این صورت که در یک بازی جمعی تعداد زیادی بازیکن مشارکت کننده در آزمایش داریم به علاوه شرایط آزمایشی کاملاً کنترل شده. از این دیدگاه بازی‌ها زمینه‌ای یکتا را فراهم می‌آورند که در آن فعالیت انسان‌ها می‌تواند مطالعه شده و بهتر مورد فهم قرار گیرند. به عنوان مثال بازی بسیار محبوب دنیای وارکرفت می‌تواند برای مطالعه انتشار یک بیماری واگیردار مورد مطالعه قرار گیرد (درگاه اینترنتی ویکی پدیا).

هدف کلی

هدف کلی این مقاله بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در سیاست خارجی آمریکا، پس از واقعه یازده سپتامبر است و اهداف جزئی شامل:

الف) ارزیابی نقش بازی‌های رایانه‌ای در بازنمایی واقعیت‌های سیاسی امروزی.

ب) تبیین افزایش بهره برداری سیاسی از بازی‌های رایانه‌ای بعد از حادثه یازده سپتامبر.

ج) ارزیابی بازی‌های رایانه‌ای که بعد از حادثه یازده سپتامبر در خدمت سیاست خارجی ایالات متحده آمریکا بوده‌اند.

اقسام بازی‌های کامپیوتری

سخت افزار بازی ممکن است از نوع کامپیوتر، کنسول بازی یا تلفن همراه باشد. بنابراین بازی‌های رایانه‌ای شامل بازی‌های ویدئویی و تلفن همراه نیز می‌شوند. دو ویژگی «غوطه‌ور سازی»

و «تعاملی بودن» از مهم‌ترین ویژگی‌های ذاتی بازی‌های رایانه‌ای است (موسوی، ۱۳۹۰، ۸۳). این بازی‌های رایانه‌ای را در ژانرهای متفاوتی می‌توانیم بررسی کنیم:

الف) اکشن و پرجنبش

ب) جنگی

پ) نقش بازی کردن

این تقسیم بندی از حیث بازیگر است که می‌خواهد شخصی را کنترل کند. البته تقسیم بندی‌های دیگری نیز در این باره موجود است که می‌توان در دایره المعارف ویکیپدیا مشاهده کرد (درگاه اینترنتی ویکی پدیا، ۱۳۸۶). به دسته بندی‌های مختلف ژانر می‌گوییم، مثلاً در سینما ژانرهای مختلفی از جمله ژانر وحشت، ژانر عاشقانه، و ... داریم، در کل دسته بندی در فیلم، بیشتر بر اساس درون مایه‌ی داستان فیلم می‌باشد که در چه زمینه‌ای باشد، اما دسته بندی در دنیای بازی‌های کامپیوتری کمی متفاوت است و دسته بندی بازی‌ها بر اساس گیم پلی و یا نوع و سبک بازی می‌باشد نه بر اساس داستان آن (درگاه اینترنتی مرجع گرافیک، ۱۳۹۳). انواع بازی‌های کامپیوتری: بازی‌های اکشن، بازی‌های تیراندازی، بازی‌های ماجراجویی و حادثه‌ای، بازی‌های معمایی، بازی‌های نقش آفرینی، بازی‌های استراتژیک، بازی‌های سکویی، بازی‌های ورزشی، Driving، بازی‌های شبیه سازی، Hybrids (درگاه اینترنتی مرجع گرافیک، ۱۳۹۳). همچنین بر اساس رده سنی، تقسیمات گوناگونی در کشورهای مختلف انجام شده که معروف‌ترین آن بدین ترتیب است:

۱. بازی‌های خاص کودکان سه سال به بالا (EC)؛

۲. بازی‌های همگانی (E)؛

۳. بازی‌های ویژه نوجوانان ۱۳ سال به بالا (T)؛

۴. بازی‌های مربوط به جوانان ۱۷ سال به بالا (M)؛

۵. بازی‌های خاص بزرگ سالان ۱۸ سال به بالا (AO) (منطقی، ۱۳۸۷: ۲۵۶).

تعامل؛ ویژگی بارز بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی

گرچه تعاملی بودن، ویژگی خاصی در بازی‌های رایانه‌ای است اما به آسانی نمی‌توان آن را در بازی رایانه‌ای تعریف نمود. هنگام بحث از تعاریف تعامل، به این سبب که یک رسانه بر اساس عوامل مختلف همانند شیوه استفاده فرد از آن می‌تواند میزان متفاوتی از تعامل را دارا

باشد، با سؤالاتی جدی مواجه‌اند؛ مثال این امر می‌تواند کاربر حرفه‌ای یک بازی رایانه‌ای باشد که به سبب تسلطش بر یک بازی و دستورالعمل‌ها، تعامل بیشتری نسبت به یک کاربر تازه کار احساس نموده و در نتیجه آن را تعاملی‌تر می‌داند. در ابتدا تأکید می‌گردد تعامل تنها محدود به ارتباط میان فردی نیست (Rafaeli, 1998, p.112). تعامل با مطالعه تحقیقات پیشین می‌توان سه دسته تعریف برای تعامل گردآوری نمود: فرد محور، ارتباط محور و فناوری محور. (Lee, 2008, p.2322) رویکردهای فناوری محور، تعامل را به عنوان ویژگی خاص فناوری‌های نوین (که معمولاً رایانه را در اجزای خود دارند)، ذکر می‌کنند. عنصر تعامل، مشارکت یک فرد در ارتباط را مؤثر و ممکن می‌سازد.

دسته دوم، نگاه‌های ارتباط محور، تعامل را ویژگی‌ای مربوط با فراگرد یک ارتباط می‌دانند و تأکید آن‌ها بر تبادل دو طرفه اطلاعات است. دسته آخر نگاه‌های فرد محور، تعامل را از چشم یک کاربر فناوری تعریف می‌کنند (آخوندی، ۱۳۸۷: ۱۳).

کارکردهای بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی

شکل‌گیری حوزه‌های مربوط به کاربرد رسانه‌ها در آموزش ذیل رشته تکنولوژی آموزشی (برای مثال، یادگیری الکترونیکی یا آموزش مبتنی بر وب)، نشان دهنده توجه خاص به امکان کاربری آموزشی رسانه‌های الکترونیکی است. رایانه و ابداع آن با توجه به قابلیت‌هایی را که در اختیار این حوزه نهاده است، شاید بتوان نقطه عطفی در این حوزه دانست. اما محبوب‌ترین شکل‌های کاربری رایانه، همچون بازی‌های رایانه‌ای، جنبه سرگرمی یافته است و این امر سبب می‌شود تا گانتر این مسئله اساسی در مقابل بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی را اینگونه مطرح نماید که «آیا بازی‌های ویدیویی که در اصل برای سرگرمی ساخته شده است، هیچ‌گونه ارزش آموزشی دارد یا نه؟» (گانتر، ۱۳۸۷: ۲۸). برای پاسخ به این سؤال آشنایی اجمالی با کارکردهای مختلف بازی‌ها لازم است که آن را در قالب کارکردها و کژکارکردهایی که برای بازی‌ها برشمرده شده، گردآوری کرده است. برخی پژوهشگران معتقدند از دهه ۱۹۸۰ متوجه تحقیقات به جنبه‌های مثبت و ایجابی بازی‌ها نیز جلب گردید و از آن زمان، بازی‌ها توسط پژوهشگران در زمینه‌های بسیاری همچون تندرستی، هماهنگی چشم و دست، الگوهای فعالیت روزانه، عملکرد در مدرسه، شخصیت و آسیب شناسی روانی و کاربردهای جامعه‌ی‌آور ارزیابی می‌گردند. مروری بر تحقیقات جدید در حوزه بازی‌ها نشانگر این امر است که تحقیقات جدیدتر

به جنبه‌های آموزشی و ایجابی بازی‌ها نسبت به جنبه‌های منفی آن‌ها توجه بیشتری نشان می‌دهند (گانتر، ۱۳۸۷: ۲۱). برای مثال، درحوزه آموزش برخی پژوهشگران به توانایی این بازی‌ها در افزایش مهارت‌های حرکتی، هماهنگی چشم و دست و یا، مهارت‌های ویژه برای تجسم فضایی یا ریاضیات اشاره نموده‌اند.

کژکارکردهای بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی

همگام با افزایش سریع محبوبیت بازی‌ها، نگرانی‌ها از تأثیرات مضر احتمالی آن‌ها نیز رو به رشد نهاد. در واقع، باید گفت که همانطور که استفاده از هر رسانه سرگرم کننده دیگر، و به ویژه رسانه‌های بسیار پر طرفدار در میان کودکان و جوانان، همراه با با بدبینی‌هایی بوده است، نگرانی‌های خاصی نیز از اثرهای جانبی ناخوشایند جسمانی، روانی و اجتماعی بازی منظم و در برخی از موارد، شیفتگی زیان بار به این بازی‌ها ابراز شده است.

call of duty

ندای وظیفه (به انگلیسی Call of Duty) یک سری بازی‌های رایانه‌ای تیراندازی اول شخص است. اولین نسخه این بازی فقط برای رایانه‌های شخصی بود که بعدها نسخه‌های کنسول نیز عرضه شد. نسخه‌های زیادی از این بازی تاکنون عرضه شده است که در ابتدا داستان بازی حول محور جنگ جهانی دوم بود اما از نسخه چهارم به بعد داستان تقریباً تغییر کرده و وارد دنیای مدرن می‌شود. بازی‌های ندای وظیفه توسط اکتیویژن منتشر می‌شود در حالی که شرکت‌های دیگری چون اینفینیتی وارد و تری‌آرچ نیز در توسعه بازی نقش بسیار مهمی دارند. فروش بازی ندای وظیفه به بیشتر از ۱۰۰ میلیون نسخه تا ماه نوامبر ۲۰۱۱ رسید. تعداد کاربران ماهانه نیز تا تاریخ ۳۱ مارس ۲۰۱۲ حدود ۴۰ میلیون کاربر بوده‌اند (درگاه اینترنتی ویکی پدیا). سال‌ها است که شرکت اکتیویژن با سری بازی‌های Call of Duty به ثروتی هنگفت دست پیدا کرده و این اثر به راحتی لقب بزرگترین بازی تیراندازی اول شخص نظامی را یدک می‌کشد. سری بازی‌های ندای وظیفه در حال حاضر به پنج شاخه و دنیای کاملاً متفاوت از یکدیگر تقسیم می‌شود که هر کدام روایت داستانی خاص خود را به دنبال دارد.

بازی‌های جنگ جهانی دوم

اولین شاخه از مجموعه‌ی ندای وظیفه که به مرور نبردها و رویدادهای واقعی جنگ جهانی دوم می‌پردازد و شامل سه بازی شماره دار اصلی و سه بازی فرعی می‌شود. اولین بازی این سری در سال ۲۰۰۳ میلادی توسط اینفینیتی وارد تولید شد و آخرین قسمت آن که سومین شماره‌ی مجموعه محسوب می‌شود، در سال ۲۰۰۵ میلادی توسط استودیو تری‌آرچ تولید و راهی بازار شد.

شاخه Modern Warfare (جنگاوری مدرن)

MW شامل سه قسمت از مجموعه Call of Duty می‌شود که از سال ۲۰۰۷ میلادی توسط استودیو اینفینیتی وارد آغاز شد و برای اولین بار داستان سری را از جنگ جهانی دوم به دوران مدرن آورد. سومین و آخرین شماره‌ی این شاخه در سال ۲۰۱۱ با همکاری استودیو اسلج‌همر ساخته شد (دانیال نوروزی، <http://zoomg.ir>؛ ۱۳۹۴).

شاخه Black Ops

سری بلک آپس توسط استودیو تری‌آرچ آغاز شد. این بخش شامل چهار بازی است و که بازی اول آن World at War در سال ۲۰۰۸ منتشر شد. با اینکه روایت داستان World at War در بازه‌ی زمانی جنگ جهانی دوم است، اما در شاخه‌ی بازی‌های جنگ جهانی دوم Call of Duty قرار نمی‌گیرد و به نوعی پیش‌زمینه‌ای برای سری Black Ops محسوب می‌شود. اولین قسمت از سری Black Ops در سال ۲۰۱۰ میلادی منتشر شد و قرار است در ۶ نوامبر ۲۰۱۵ قسمت سوم این سری هم توسط تری‌آرچ عرضه شود.

شاخه Ghosts

ارواح، نام چهارمین شاخه از مجموعه‌ی Call of Duty است که توسط استودیو اینفینیتی وارد در سال ۲۰۱۳ منتشر شد. داستان این بازی برخلاف قسمت‌های دیگر مجموعه، حالتی آخرالزمانی دارد و بازیکن را در آمریکایی رو به زوال نشان می‌دهد. تا به امروز تنها یک بازی از این مجموعه منتشر شده و انتظار می‌رود قسمت دیگری از آن برای سال ۲۰۱۶ میلادی

برنامه‌ریزی شده باشد. احتمال قوی سری Ghosts جایگزین سری Modern Warfare از همین استودیو باشد.

شاخه Advanced Warfare

استودیو اسلج هم‌پس از همکاری با اینفینیتی وارد در ساخت قسمت سوم سری Modern Warfare، تصمیم به ساخت یک سری کاملاً جدید Call of Duty گرفت. Advanced Warfare به زمان آینده رفته و جنگ افزارهای فوق پیشرفته را در اختیار بازیکن قرار می‌دهد. AW سال ۲۰۱۴ میلادی منتشر شد (دانیال نوروزی، <http://zoomg.ir>، ۱۳۹۴).

Call Of Duty: Black Ops

از دید برخی از طرفداران بازی، از نظر طراحی داستانی Call Of Duty: Black Ops بهترین در سری بازی COD می‌باشد و البته Treyarch در نسخه جدید بعید به نظر می‌رسد که بتواند موفقیت‌های Black Ops 1 را تکرار کند (درگاه اینترنتی پردیس گیم).

داستان

Call of Duty: Advanced Warfare با هدف پیش بینی جنگ‌های آینده که در آن هر دو فاکتور فناوری و تاکتیک‌های نظامی اهمیت دارد، ساخته شده است و سبک جدیدی از مبارزات در بازی‌های شوتر را ایجاد می‌کند. عملکرد خیره کننده‌ی یکی از مردان قدرتمند این دوران که Jonathan Irons نام دارد و نقش او را بازیگر برنده‌ی اسکار یعنی Kevin Spacey ایفا می‌کند باعث بروز نسل جدیدی از جنگ‌ها می‌شود.

Call of Duty: Advanced Warfare در آینده‌ای صورت می‌گیرد که در آن تکنولوژی در کنار تاکتیک‌های نظامی کنونی از اهمیت بالایی برخوردار است. در چشم اندازی که تیم سازنده از آینده‌ی دنیا داشته است نیروهای نظامی خصوصی یا به عبارت دیگر PMCها نقش اصلی را در میدان‌های نبرد ایفا می‌کنند و مرز و حدودی برای آن‌ها وجود ندارد و می‌توانند مرزهای کشورها و قوانین جنگ را از نو بازنویسی کنند و Jonathan Irons مؤسس و مدیر کل بزرگ‌ترین این شرکت‌ها که Atlas نام دارد، در مرکز این شرکت‌ها قرار

گرفته و به نوعی سردمدار آنها است (محمد حسین صفری، ۱۳۹۳، درگاه اینترنتی گی‌مفا). شخصیت اصلی بازی فردی به نام Private Mitchell می‌باشد که در ابتدا تکنگذار نیروی دریایی آمریکا بوده ولی به واسطه دعوت یکی از دوستانش به نام Will Irons که فرزند Jonathan Irons است وارد شرکت خصوصی نظامی Atlas می‌شود.

Call of Duty: Advanced Warfare در تاریخ ۴ نوامبر عرضه خواهد شد. نسخه‌های نسل هشتمی و PC این عنوان توسط استودیو Sledgehammer Games و نسخه‌های نسل هفتمی نیز توسط یک استودیو جداگانه ساخته می‌شود. بازی در سال ۲۰۱۴ آغاز می‌شود و بازیکنان در نقش یکی از سربازان ارتش ایالات متحده آمریکا یعنی Jack Mitchell قرار می‌گیرند (محمد حسین صفری، ۱۳۹۳، درگاه اینترنتی گی‌مفا).

Mitchell همراه با دوست صمیمی خود یعنی Will Irons و گروه‌بان Cormack وظیفه دارند تا به سئول، پایتخت کره جنوبی بروند و از این شهر در برابر حمله‌ی ارتش کره‌ی شمالی دفاع کنند. در واقع داستان بازی با یکی از مهم‌ترین کشمکش‌های سیاسی عصر حاضر یعنی تنش میان کره‌ی شمالی و کره‌ی جنوبی آغاز می‌شود و بر اساس اعتقاد نویسندگان داستان، در آینده سرانجام این دو کشور وارد جنگ می‌شوند. Mitchell و گروهش وظیفه دارند تا به یک تیم دیگر کمک کنند تا Gunship های کره‌ی شمالی را نابود سازند. آنها دیر می‌رسند و متوجه می‌شوند که تیم دیگر همگی کشته شده‌اند اما گروه‌بان Cormack به انجام این کار مصمم است و به تیمش دستور می‌دهد تا آنها را انجام دهند (محمد حسین صفری، ۱۳۹۳، درگاه اینترنتی گی‌مفا). تیم موفق می‌شود اما در آخرین لحظه دسته Will Irons در Gunship گیر می‌کند و Mitchell نیز نمی‌تواند به او کمکی کند. در انفجار Gunship، دوست صمیمی وی یعنی Will کشته می‌شود و دست چپ Mitchell نیز قطع می‌شود و او به اجبار از خدمت در ارتش معاف می‌شود در حالی که احساس شرم می‌کند که چرا نتوانسته صمیمی‌ترین دوستش را نجات دهد. (محمد حسین صفری، ۱۳۹۳؛ درگاه اینترنتی گی‌مفا). مراسم خاکسپاری، Jonathan Irons (با هنرنمایی کوین اسپیسی) مدیرعامل کمپانی ATLAS و پدر ویل، از شهامت‌های دوست نزدیک پسرش تقدیر می‌کند و فرمانده‌های ارتش را به خاطر از بین رفتن سربازها در عملیات نام برده، مورد سرزنش خود قرار می‌دهد. اما اگر جک میچل جایگاهی در ارتش آمریکا ندارد، چه نقشه‌ای در سر دارد؟ وی می‌تواند به ATLAS بپیوندد (محسن وفانژاد، ۱۳۹۳، درگاه اینترنتی دیجیاتو) Jonathan

Irons به او می‌گوید که Will همواره از وی به عنوان بهترین دوستش یاد می‌کرده و حال او می‌خواهد به Mitchell یک شانس دوباره بدهد. وی به Mitchell پیشنهاد عضویت در کمپانی نظامی خصوصی خود یعنی Atlas را می‌دهد و به او می‌گوید که می‌تواند در آنجا با استفاده از تکنولوژی‌های پیشرفته، جایگزینی برای دستش پیدا کند. با پیوستن Mitchell به کمپانی Atlas داستان اصلی بازی آغاز می‌شود. در واقع شخصیت‌های اصلی داستان نظیر Gideon و Ilona در این زمان به داستان اضافه می‌شوند. اولین مأموریت Mitchell نجات نخست وزیر نیجریه از دست گروهی تروریستی موسوم به KVA به رهبری فردی به نام Hades می‌باشد (محمد حسین صفری، ۱۳۹۳، درگاه اینترنتی گیم فا). همزمان با اتفاقات رخ داده در شرق آسیا، گروه تروریستی قدرتمندی به نام KVA فعالیت خود را آغاز می‌کند. Hades سردسته و رهبر KVA، فردی ضد تکنولوژی و مستکبر است و خود را آزادی بخش انسان‌ها می‌داند، انسان‌هایی که به زودی در بند فناوری، گذشته و خویش را فراموش می‌کنند. حملات وحشیانه هیدیس در سراسر جهان به شکلی فجیع دنبال می‌شود، تا حدی که دنیا به زانو در می‌آید و برای از بین بردن این طاعون دست به دامان آبرونز و کمپانی خصوصی ATLAS می‌شود. میچل حالا به یک سرباز کارکشته بدل گشته و از تمامی تکنولوژی‌های پیشرفته جنگی برای در هم شکستن دشمنانش استفاده می‌کند (محسن وفانژاد، ۱۳۹۳، درگاه اینترنتی دیجیاتو). آن‌ها نسخهٔ وزیر را نجات می‌دهند اما متوجه می‌شوند که هدف Hades نخست وزیر نبوده است بلکه وی به دنبال مهندس تکنولوژی بوده که با نخست وزیر در یک اجلاس دیدار داشته است. آن‌ها مهندس را نجات داده و به Jonathan Irons تحویل می‌دهند Gideon اعتقاد دارد که KVA بزرگی از چیزی است که نشان می‌دهد و نقشه‌های بزرگی در سر دارد. همین اتفاق نیز رخ می‌دهد و این گروه تروریستی حملاتی هسته‌ای به نقاط مختلف جهان انجام می‌دهند و جهان را به مدت ۴ سال فلج می‌کند. تمام دولت‌ها و ارتش‌ها ضعیف شده‌اند و حال این Atlas است که در جهان حکمرانی می‌کند (محمد حسین صفری، ۱۳۹۳، درگاه اینترنتی گیمفا).

تسلیمات و گیم پلی

تسلیمات مختلف جنگی در سری بازی Call of Duty بی شک یکی از مهمترین عناصر قلمداد می‌شود. اما دوره وقایع بازی Call of Duty: Advanced Warfare نسبت به

عناوین گذشته کاملاً متفاوت است پس با این حساب ما شاهد جنگ افزارهای کاملاً مدرنی خواهیم بود (سعادت‌مند، ۱۳۹۳، درگاه اینترنتی گیم فا). گیم پلی *Advanced Warfare* تفاوت‌های بسیاری زیادی با سایر شوترهای عصر حاضر دارد. بازی در مقطعی از زمان دنبال می‌شود که تکنولوژی بسیار پیشرفت کرده است و به همین دلیل در ارتش‌ها حرف اول را می‌زند. مهم‌ترین تغییر بازی که زمینه‌ی ایجاد تغییرات دیگر را نیز فراهم کرده است، پوشش *EXO* است. این پوشش که نمونه‌ی آن را پیش از این در فیلم *Elysium* نیز دیده شده است، یک تکنولوژی حقیقی است که اکنون در مرحله‌ی آزمایش قرار دارد و قرار است به زودی استفاده از آن در ارتش آمریکا آغاز شود. تیم سازنده در واقع از طرح‌های آزمایشی در ارتش‌ها بهره برده است و به آن‌ها جان بخشیده است. به وسیله‌ی این پوشش، توانایی پرش‌های بلند یا *Boost Jump* و ضربات محکم به بازیکنان داده می‌شود. همچنین توانایی‌های دیگری نظیر آهسته کردن زمان برای مدت کوتاهی و سپر نانو نیز به وسیله‌ی همین پوشش به بازیکن داده می‌شود (محمد حسین صفری، ۱۳۹۳، درگاه اینترنتی گیم فا). تجهیزات و اسلحه‌های بازی نیز بسیار پیشرفته تر هستند *IMR*، *Bal-27*، *AMR9* و *HBRA3* از جمله سلاح‌های موجود در بازی هستند. بدون شک جذاب‌ترین اسلحه‌ی بازی *IMR* است که این توانایی را دارد که بدون خشاب گذاری، خود فشنگ تولید کند. در واقع شما در حین مبارزه نیازی به تعویض خشاب ندارید که این نکته باعث افزایش بیش از پیش سرعت گیم پلی شده است. البته فشنگ‌های شما پس از مدتی به اتمام می‌رسند اما شما به جای خشاب گذاری یک اهرم در اسلحه را جا به جا می‌کنید تا فشنگ‌های تولید شده توسط مخزن وارد اسلحه شوند تا بتوان از آن‌ها استفاده کرد. در این اسلحه مخزنی با نام *Liquid Matter* که وظیفه‌ی ساخت فشنگ‌ها را بر عهده دارد (محمد حسین صفری، ۱۳۹۳، درگاه اینترنتی گیم فا).

یکی از سلاح‌های استفاده شده در این تریلر *D Printer* است. این اسلحه این توانایی را دارد که بدون خشاب گذاری، خود فشنگ تولید کند. در واقع شما در حین مبارزه نیازی به تعویض خشاب ندارید که این نکته باعث افزایش بیش از پیش سرعت گیم پلی خواهد شد. البته در این اسلحه مخزنی با نام *Liquid Matter* که گویا وظیفه‌ی ساخت فشنگ‌ها را بر عهده دارد و این طور که به نظر می‌رسد باید پس از مدتی آن را تعویض کرد ولی بازه‌ی زمانی استفاده از این مخزن بسیار بیشتر از خشاب‌ها می‌باشد و شما می‌توانید مدت زیادی از اسلحه‌ی خود بدون هیچ وقفه‌ای استفاده کنید. اسلحه‌ی دیگری به نام *Plasma-powered* نیز در

بازی وجود دارد که توسط نیروهای D.A.R.P.A (آژانس پروژه‌های تحقیقاتی پیشرفته‌ی دفاعی) در بازی استفاده می‌شود. همان طور که از نام این اسلحه پیدا است، با شلیک‌های پلاسمایی و پر انرژی خود، قابلیت تخریب زیادی را به بازیکنان می‌دهد (درگاه اینترنتی گروه انفورماتیک افرا). آقای Bret Robbins کارگردان عنوان Call of Duty Advanced Warfare طی صحبت‌های خود با سایت Gamingbolt گفته‌اند که استدیو Sledgehammer Games خواستار ارائه هر چه بیشتر انتخاب‌های گوناگون می‌باشد. ایشان در رابطه با نارنجک می‌گویند:

"ما واقعاً می‌خواستیم که بازیکنان را به انتخاب‌های مختلف سوق دهیم. بازیکنان هم اکنون ابزار آلات بیشتری دارند و نارنجک هم بخشی از آن می‌باشد. علاوه بر نارنجک‌های انفجاری همیشگی در کنار نارنجک نورانی، هم اکنون تأثیر گذاری برخی از سلاح‌ها در هوا تغییر می‌کند. ما نارنجک حرارت یاب داریم، با EMP روبات‌ها را از کار می‌توان انداخت و با نارنجک ردیاب هم می‌شود دشمنان را در پشت دیوار نمایان کرد. بسته به نوع تحدید موجود نارنجک مانند یک ابزار عمل خواهد کرد (آرش سعادت‌مند، درگاه اینترنتی گیم فا، ۱۳۹۳).

صداگذاری و موسیقی

گروه صداگذاری و موسیقی این بازی یکی از قوی‌ترین گروه‌هایی است که در چند سال گذشته در یک بازی رایانه‌ای حضور داشته است. این تیم واقعاً در موسیقی و صداگذاری کم نگذاشته و به این بازی نسبت به نسخه‌های قبل جان و روحی بخشیده است. موسیقی‌های این بازی موفق است و بسیار خوب نواخته شده‌اند و صداگذاری‌ها نیز بسیار عالی کار شده است. در بخش صداگذاری بازیگرانی معروف و با مهارت ایفای نقش کرده‌اند و صداپیشگی به یاد ماندنی را به جا گذاشته‌اند (درگاه اینترنتی پی سی کده).

داستان بازی

داستان بازی به سبک فیلم‌های هالیوودی و از طریق فلش بک‌هایی به گذشته برای مخاطب روایت می‌شود. روش هوشمندانه‌ای که به واسطه پراکندگی در روایت، می‌تواند به خوبی در خدمت اهداف پشت پرده تیم سازنده بازی قرار گیرد و اهداف سازندگان را در لا به لای

سکانس‌های پراکنده داستان مخفی نماید (بلالی، ۱۳۹۲، درگاه اینترنتی Vgpostmortem). در داستان بخش یک نفره بازی کاراکتر اصلی، شخصی به نام بلکبرن (Blackburn)، گروه‌بان نیروی تفنگداران دریایی آمریکا است، که شما را به عنوان بازیکن، در طول بازی و در تلاش و جست‌وجو برای دستگیری یک مأمور گروه آزادی و مقاومت مردمی (People's Liberation and Resistance) یا به اختصار (PLR) ایرانی به نام سلیمان با خود همراه می‌کند (سایت خبری تحلیلی خبرگزاری فارس، ۱۳۹۰). برای نزدیک‌تر شدن کاراکترهای این بازی با ایران، در بخشی بازیگران به زبان فارسی صحبت می‌کنند (سایت خبری تحلیلی تابناک، ۱۳۹۰).

بلک برن برای پاسخگویی به برخی اتهامات و ادعایی مبنی بر احتمال انجام عملیات تروریستی و انفجار بمبی اتمی در نیویورک توسط گروهی شبه نظامی با هدایت فردی به نام سلیمان (Solomon)، از جانب دو مأمور وزارت امنیت داخلی آمریکا (DHS) مورد بازجویی قرار می‌گیرد و بازیکن از طریق سؤال و جواب‌هایی که میان آن‌ها رد و بدل می‌شود، به داستان بازی پی می‌برد. در میان کشمکش‌های پیش آمده میان مأموران وزارت امنیت داخلی آمریکا و بلک برن، بازیکن متوجه می‌شود که بلک برن و تیمش از ۹ ماه پیش به منظور مبارزه با تحركات همین گروه شبه نظامی که به "گروه آزادی و مقاومت مردمی" معروف هستند و در طول بازی با علامت اختصاری People's Liberation and Resistance (PLR) از آن‌ها یاد می‌شود به یکی از شهرهای مرزی عراق و ایران به نام سلیمانیه اعزام می‌شوند. نکته جالب این است که آمریکایی‌ها به طور مستقیم با گروهی وارد جنگ می‌شوند که برای آزادی و ایجاد مقاومت مردمی تشکیل شده‌اند. آن‌ها این گروه را تروریست می‌نامند و درصدد نابودی آن‌ها هستند! هدف این گروه اعزامی جلوگیری از اقدامات تروریستی PLR و نابودی کامل آن‌ها بیان می‌شود. (محمود بلالی، ۱۳۹۲، درگاه اینترنتی Vgpostmortem)

MEDAL OF HONOR

سبک شوتر اول شخص در خود عناوین بسیار بزرگی را دارد و در سطوح مختلف عرض اندام می‌کنند، ولی وقتی به شاخه‌ی شوتر اول شخص نظامی وارد می‌شویم، تنها نام دو شرکت را می‌بینیم EA Games, Activision این دو شرکت با ارائه‌ی فرانچایزهای Call Of Duty, Medal Of Honor و Battlefield سعی دارند تا قاطعیت کامل خود را در این بازار بسیار پرسود حفظ کنند (دانیال نوروزی، ۱۳۹۱، درگاه اینترنتی گیمفا). حتماً تاکنون نام سری

بازی‌های جنگ جهانی را شنیده‌اید و مطمئن نام مدال افتخار، افتخار آفرین ترین سری بازی‌های جنگ جهانی به گوشتان خورده است، سری بازی‌های مدال افتخار محصولی از شرکت الکترونیک آرتز همگی از سبک اکشن هستند. سری بازی‌های سبک اکشن معمولاً جزو خشن‌ترین بازی‌ها هستند. (درگاه اینترنتی Buy 24H.ir). بازی مدال افتخار یک بازی کاملاً ساده و فاقد هر نوع خلاقیتی است که به طرز عجیبی خیلی خوب از آب درآمد و توانسته بسیاری از بازی خورها را تا حدی راضی نگه دارد. به همین دلیل امتیاز ۷ از ۱۰ برای این بازی بسیار متناسب بوده است (امتیاز سایت گیم اسپات به این بازی ((میثاق جراحی، ۱۳۸۹، درگاه اینترنتی گویا آی تی)). مدال بازی است برای راحت طلبان و کسانی که در فکر کشتارهای عظیم بدون واهمه هستند، نیست! شاید بتوان از مدال افتخار به عنوان چکیده و یک معجون میکس شده از دو بازی Battlefield و Call Of Duty با یک سری نوآوری‌های سودمند نام برد. داستان پردازی واقعگرایانه و تو در تو در کنار ارائه‌ی گیم پلی واقعی، هدیه‌ای است که استودیو Danger Close به هواداران این سبک داده است. (دانیال نوروزی، ۱۳۹۱، درگاه اینترنتی گیمفا). بازی Medal of Honor بر خلاف بازی Call of Duty به جنگ جهانی دوم پرداخته است. صحنه‌های اکشن تر، گرافیک بالاتر، گیم پلی بهتر و ... از مشخصات این بازی بزرگ است. با سری بازی‌های مدال افتخار تلخی و شیرینی جنگ‌های جهانی را تجربه خواهید کرد و هر بار با یک نسخه، با یک نیرو به جنگ نازی‌ها می‌روید و این بار هوا بد و نیروی هوایی شما را به سرزمین‌های آلمان راهی می‌کند و قویترین نیروهای خود را به رخ نازی‌ها می‌کشد و توسط آنها آلمان را فتح می‌کند (درگاه اینترنتی Buy 24H.ir). باز هم مثل گذشته با یک اول شخص تمام عیار رو به رو هستید، گروهی از بازی‌ها که Ea رکورد دار آن است. در بازی‌های اول شخص و بخصوص مدال افتخار شما بازی را از داخل چشمان کاراکتر اصلی بازی دنبال می‌کنید و چیزی که در مقابل خود می‌بینید یک اسلحه است و یک نشان که با آن افتخار آفرینی می‌کنید (درگاه اینترنتی Buy 24H.ir). سری مدال افتخار شروعی طوفانی داشت و همین شروع طوفانی هم باعث شد که به یکی از برترین فرانچایزهای تاریخ بازی‌های ویدئویی تبدیل شود که با وجود موفقیت کم شماره‌های بعدی باز هم طرفداران خاص خودش را داشته باشد (شروین روشن، ۱۳۹۰، درگاه اینترنتی گیمفا). سال ۱۹۹۹ بود که یک بازی پا به میدان رقابت در این صنعت گذاشت، عنوانی سراسر هیجان و البته حماسه در تنگنای جنگ جهانی دوم. مدال افتخار نام این بازی بود که به سرعت به محبوبیت چشمگیری

دست پیدا کرد و طرفداران بسیاری به دست آورد. اما پس از مدتی یک رقیب به میان آمد تا آن را کنار بزند، ندای وظیفه به راحتی و با الگو برداری از این سری توانست به سرعت مدال افتخار را کنار بزند و آن را به مدال شرم تبدیل کند. به راستی چه بر سر این سری آمده است؟ چرا دیگر مدال افتخار آن جذابیت گذشته را ندارد (medal of honor) (www.clubbazi.com). اولین شوتر اول شخصی بود که در سال ۱۹۹۹ به مصاف جنگ جهانی رفت و بسیار هم محبوب و معروف شد، و سری‌های زیادی هم از این بازی تولید شد و همیشه در مصدر بازی‌های جنگ جهانی قرار داشت و تا اینکه *call of duty* تنها رقیب مدال افتخار دست به دگرگونی زد و *modern warfare* را وارد بازار کرد، *modern warfare* که از اسمش هم پیداست جنگ افزار نوین است در مقابل جنگ افزارهای قدیمی جنگ جهانی، *call of duty* با این تغییر تمام رقبا را کنار زد و در صدر جدول بازی‌های شوتر اول شخص قرار گرفت و با *modern warfare 2 - black modern warfare 3 - ops* میخ خود را در صدر جدول به محکمی کوبید (www.bazicenter.com). سازندگان با این اندیشه که می‌توان با کشاندن بازی به حال و هوای مدرن افتخار گذشته را به دست آورد دست به ریسک بزرگی زدند و شکست خوردند ولی برای آنها این شکست یک مقدمه بود برای هدفی بزرگ. *Medal of Honor Warfighter* عنوانی بود که قرار بود دوباره نام این سری را زنده کند. (www.clubbazi.com) بالاخره پس از ۲ سال هایپ و تبلیغات گسترده برای آخرین نسخه *Medal of Honor Warfighter*، موسوم به "WarFighter" بازی به بازار عرضه شد و به دست گیمرها رسید و نتوانست که گلیم خود را به خوبی از آب بالا بکشد.

نکات منفی

مقداری ضعف در هوش مصنوعی بعضی مراحل به شدت کوتاه در دسر نصب تکسچرهای HD در نسخه‌ی Xbox360 سال ۲۰۰۹ بود که الکترونیک آرتز خبر ساخته شدن نسخه جدید از سری مدال افتخار را توسط استودیوی تازه کار *Danger Close* (استدیویی که اولین نسخه این سری را نیز ساخته است) منتشر کرد. که محوریت اصلی داستان این بازی تأثیر جنگ بر روی خانواده‌ها و تغییر مسیر زندگی این سربازان است. خوشحالی درون طرفداران این مجموعه موج می‌زد و همگی منتظر بودیم که این بازی زودتر منتشر شود تا بتوانیم آن را تجربه کنیم تا به امروز یعنی سال ۲۰۱۲ که این بازی منتشر شد اما بر خلاف انتظار با نقدهای

بد منتقدان و نمرات بسیار بدتر از سوی سایت‌های مختلف روبرو شد. این باز هم شکستی بود در برابر رقیب دیرینه‌ی این سری از بازی‌ها یعنی مجموعه *Call Of Duty* و این در حالی است که سازندگان تا کید زیادی داشتند که این سری از بازی همه‌ی رقبا را شکست داده و صدر نشین جدول فروش خواهد شد. در ادامه به بررسی این سری از بازی می‌پردازیم (www.game-iran.com). حال مدال افتخار دوباره برگشته، با تبلیغاتی به وسعت فیلم *avatar* و البته با کوله باری از تقلید و تقلید! باورمان نمی‌شود بازی‌ای که چنین تبلیغات وسیعی را یدک می‌کشید، چنین فلاکت بار باشد (*mod WF medal of honor ... warfighetr* مجموعه‌ای است از تمام بازی‌های *first person shooter* ای که در ۳ سال گذشته که وارد بازار شده و البته مجموعه‌ای اسفبار از تقلیدهای کورکورانه و سطحی) (www.bzicenter.com). تقلید ذاتاً چیز بدی نیست، عموم فیلم‌ها و بازی‌های موفق خود تقلیدی از فیلم و بازی‌های نه چندان موفق بودند، ولی این خط مشی باعث نمی‌شود که مدال افتخار به دلیل تقلید از سری بازی‌های *call of duty* و حتی *battlefield* به موفقیت دست یابد، بیاییم کمی در مورد تقلیدهای *medal of honor* صحبت کنیم:

اولین بازی است که حس درام و احساسی را وارد محیط خشن و خونین بازی‌های جنگی و شوتر کرد *call of duty modern warfare* بود و البته این حس درام در *modern warfare 2* به اوج رسید و مرگ شخصیت *ghost* هنوز هم زبانزد تمام گیمرها و منتقدان دنیاست، *modern warfare 3* نیز به تبعیت از برادر بزرگتر خود چند صحنه درام که گل سرسبد آن مرگ *roach* بود را در خود جای داد که ماندگاری آن کمتر از مرگ *ghost* بود.

mod WF نیز سعی در ایجاد چنین حسی را دارد ولی شما نه تنها اهمیتی به صحنه‌های درام آن نمی‌دهید بلکه با فشردن پیاپی دکمه استارت سعی در *skip* کردن چنین صحنه‌هایی هم هستید... این تنها تقلید بازی نیست... از نحوه همراهی همزمانتان تا صحنه‌های سینماتیک بازی و کات سین‌ها و حال و هوای بازی و... (www.bzicenter.com). چه چیزی بهتر (یا دردناکتر) از دیدن صحنه‌های واقعی جنگ؟ شاید خیلی از گیمرها عاشق این باشند که در جنگ‌های واقعی شرکت کنند یا پا در پوتین یک سرباز واقعی بگذارند.

Medal Of Honor: Warfighter مسیر درست را به شما نشان خواهد داد. تمامی مراحل بازی، ثانیه به ثانیه‌ی آن از رویدادهای واقعی برداشت شده است که همین رویدادها حاصل مصاحبه و تهیه‌ی گزارشات طولانی از صدها سرباز از سراسر دنیا است (دانیال نوروزی،

درگاه اینترنتی گیم فا، (۱۳۹۱). مدال افتخار همیشه از اولین نسخه‌ی خود تا همین نسخه که در پیش رو داریم تصمیم داشته وقایعی مهم تاریخی را نشان دهد و در این امر هم موفق بوده است. در تریلر جدیدی که از این عنوان منتشر شده است شاهد مرحله‌ی از بازی که در فیلپین است خواهیم بود.

یکی از نقاط ضعف شرکت EA Games در عناوین شوتر خود مخصوصاً Battlefield و MOH، نداشتن یک داستان قوی و عمیق است. ولی اینبار با درس گرفتن از گذشته شاید بتوان گفت با یک عنوان همه فن حریف طرف هستیم. در اوایل تریلر ما شاهد کات سین RealTime هستیم که سربازان ارتشی را نشان می‌دهد و از دور محل اختفای شخص مهمی را رصد می‌کنند. این فرد که ظاهراً شیخ نام دارد یک هدف بسیار مهم برای شما است و اینطور که مشخص هم هست باید او را زنده دستگیر کنید. ولی این کار به همین راحتی نیست و شما باید با گروه Tier-1 که در این عملیات شرکت دارند از میان یک شهر به ظاهر متروکه که در دست افراد شیخ (تروریستی که معرفی می‌شود) عبور کنید (دانیال نوروزی، ۱۳۹۱، درگاه اینترنتی گیمفا).

اهداف سیاسی یا ترویج خشونت

بازی‌های رایانه‌ای با روندی که پیش می‌رود کارکردهای مثبتش به مراتب کمتر از کارکردهای منفی‌اش است. اگر به صورت گذرا تصمیم به بررسی آثار مثبت آن را داشته باشیم، تنها پاسخگوی نیاز بازی کودکان در شیوه زندگی آپارتمان نشینی و تک فرزندی است. این بازی‌ها از سویی توانسته وقت خالی فرزندان خانواده را در غیبت والدین پوشش دهد، بچه‌ها را با انواع بازی‌های خشن آشنا می‌سازد، ورود بسیاری از بازی‌ها که محصولات بیگانگان هستند و هیچ‌گونه سنخیتی با بازی‌های بومی محلی کشورمان ندارند، به خاطر فقدان نظارت بر فروش و عرضه این کالا در بازار است و متأسفانه بی‌توجهی والدین و عدم شناخت آنان از آثار و عواقب این‌گونه بازی‌ها و آزاد گذاشتن فرزندان و فقدان هرگونه نظارت و کنترل آنان هنگام بازی، شرایط بسیار نامطلوبی را می‌تواند در شکل‌گیری شخصیت این قبیل کودکان باقی بگذارد. متأسفانه عدم نظارت بر محتوای بازی و تناسب سنی آن با بازیگر، قطعاً ریشه بخش اعظمی از جرم و جنایت‌های دهه‌های آینده را رقم خواهد زد که ناشی از غفلت و قصور خانواده، مدرسه و جامعه است (رجبعلی پور، ۱۳۹۰: ۱). این غفلت باعث پیدایش بزهکاری‌های اجتماعی فراوانی

خواهد شد. خمیرمایه شخصیت کودکان با بازی‌های خشن که در آن آدم کشی امتیاز دارد و زیرگرفتن انسان در خیابان در ماشین سواری‌های رایانه‌ای هیچ‌گونه بار منفی و کسر امتیازی ندارد. می‌توان گفت امروزه در دنیای سیاست، رسانه ابزار قدرتمندی محسوب می‌شود. اگرچه میزان نفوذ و اثربخشی رسانه‌ها، خود تحت تأثیر عوامل متعددی است ولی در صورت کنترل این برگ خریدها این نفوذ و اثربخشی، ابعاد بسیار وسیعی دارد. به‌عنوان یک نمونه از کنترل و استفاده از قدرت رسانه‌ها می‌توان از حادثه ۱۱ سپتامبر نام برد (رجبعلی پور، ۱۳۹۰، ۱). آنچه برای ما اهمیت دارد این است که پس از حادثه ۱۱ سپتامبر گفتمانی در زبان سیاستمداران و رسانه‌های آمریکایی شکل گرفت که شاخصه‌های آن در بازی‌های رایانه‌ای مختلفی به چشم می‌خورد. یکی از این بازی‌ها که از این لحاظ بسیار شاخص است بازی «ژنرال‌ها» (Generals) هست. بازی «ژنرال‌ها» نمونه یک بازی ساخته شده بر مبنای گفتمان جنگ‌طلبانه آمریکا پس از ۱۱ سپتامبر است. در این بازی می‌توان ادعاهایی که پس از ۱۱ سپتامبر در مورد مسائل مختلف خاورمیانه، مسلمانان، تروریسم و سلاح‌های کشتار جمعی مطرح می‌شود را به صورت آشکار یا در لفافه یافت. (رجبعلی پور، ۱۳۹۰: ۱). بازی‌های جی‌تی‌ای (GTA) که به وفور در بازار یافت می‌شود و یکی از محبوب‌ترین بازی‌های کودکان به حساب می‌آید به بازیگر این اجازه را می‌دهد که با قربانی خویش وارد مذاکره شده و در صورت عدم توافق به راحتی با تپانچه وی را بکشد یا در سیر و سیاحت خیابانی جنس مخالفی را سوار کرده و هر طور می‌خواهد با او رفتار کند و هیچ‌گونه نظارت و کنترل و محدودیتی بر رفتار او اعمال نمی‌شود. GTA5 که آخرین نسخه این بازی‌ها است فضای گرافیکی فوق‌العاده مطبوع و جذابی را برای بازیگر فراهم ساخته که باتوجه به ساعت‌ها بازی، هیچ‌گونه خستگی برای کودکان ایجاد نکند. قطعاً آن‌ها با این‌گونه بازی‌ها آینده خود را به تباهی خواهند کشاند و ناامنی‌های جامعه‌ی فردا ریشه در بی‌توجهی والدین نسبت به بازی‌های رایانه‌ای فرزندانشان دارد. مدارس نیز نسبت به عواقب این‌گونه بازی‌ها واکنش خاصی نشان ندادند و نقش بازدارنده این قبیل بازی‌ها را به خانواده‌ها متذکر نشدند. در این گیم رایگان، ۱۲ سپتامبر که با استفاده از نرم‌افزار Sockwave اجرای می‌شود بازیکن سعی می‌کند تا مشکل تروریست‌ها را مانند راه‌حل‌های سردبیران روزنامه‌ها در هیاهوی حملات به ساختمان‌های دوقلوی نیویورک حل کند. گیم ۱۲ سپتامبر اولین سری از بازی‌های کامپیوتری سیاسی است که توسط شرکت معتبر روبات جیمز مستقر در اروگوئه توسط گونزالو فراسکو طراحی شده است. فراسکو هدف از طراحی این گیم را

با ۱ سؤال دیگر جواب می‌دهد و می‌پرسد مگر مردم برای مرگ تروریست‌ها هم گریه می‌کنند؟ او با چنین بازی‌های کامپیوتری با هوشیاری می‌خواهد وجدان سیاسی مراجعه‌کنندگان به سایت را بیدار کند (خیرآبادی، ۱۳۸۹: ۲۲). مدیران فرهنگی و سازمان‌های اجتماعی نیز در جامعه نسبت به این پدیده خنثی و بی‌تفاوت بودند. طراحان این قبیل بازی‌ها صرفاً برای کسب درآمدهای نجومی بدون توجه به عواقب و عوارض آن بر بازیگران از فضای عدم نظارت بازار کشورمان سوء استفاده می‌کنند. عدم نظارت و مدیریت بازی‌های رایانه‌ای کودکان باعث خواهد شد شخصیت کودکان معیوب شکل گرفته و روحیه خشونت و قتل و آدم‌کشی به عنوان آرزو و آرمان پنهان در ضمیر ناخود آگاه کودکان نهادینه شود و این امر در بزرگسالی درجست و جوی فرصتی برای اجرای واقعی آن بازی‌ها باعث بروز جرم و جنایت وحشتناکی شود. (بای، ۱۳۹۲: ۱۵). بنابراین چنین بازی‌هایی شخصیت کودکانمان را شکل می‌دهد و نظام فکری آنان را سامان می‌بخشد. آرمان‌ها و آرزوهای آنان رامی‌سازد. قهرمانان آنان را می‌پروراند. مسیرآینده را برای آنان طراحی می‌کند. ما با اندکی آینده‌پژوهی نسبت به عواقب این گونه بازی‌ها در خواهیم یافت بی‌توجهی امروز، مشکلات جبران‌ناپذیر بسیار بزرگی را برای فردا فراهم خواهد ساخت (بای، ۱۳۹۲: ۱۵).

اهداف فرهنگی

این روزها بازی‌های کامپیوتری دوباره در مرکز توجه قرار گرفته‌اند و این موضوع به تولد حوزه‌ای که هم اکنون به عنوان بازی‌شناسی مطرح است، منجر شده است. دیگر باید بازی را به عنوان یک حوزه مطالعاتی مهم چه نزد انسان شناس‌ها و چه برای دانشمندان حوزه علوم سیاسی در نظر گرفت چرا که بازی‌ها جهان بینی، روابط و هویت اجتماعی را شکل می‌دهند و در حقیقت در پدیده‌های سلطه فرهنگی و مقاومت فرهنگی نقش به‌سزایی دارند. آن‌ها در نهایت به شکل‌گیری انواع جدیدی از بسیج دسته‌جمعی و اقدامات گروهی منجر می‌شوند و بنابراین باید به عنوان محصولی فرهنگی در نظر گرفته شوند. ویت سبسلر، از محققان حوزه بازی‌شناسی در گفت‌وگو با نشریه Religioscope نکات مهمی را درباره مذهب و دیگر مواردی که بر نوع بازی‌های کامپیوتری در جهان اسلام و خاورمیانه نقش دارند، مطرح کرده است. او از پژوهشگران مرکز مطالعات بین‌المللی و تطبیقی دانشگاه نورث وسترن شیکاگوست. بازی‌های ویدئویی از مهمترین رسانه‌هایی هستند که میان عامه مردم از محبوبیت زیادی

برخوردارند و در واقع، فعالیت اجتماعی مهمی را برای بخش قابل توجهی از جوانان در سراسر جهان رقم می‌زنند. در برخی کشورها، به طور مثال در ایالات متحده، این بازی‌ها بر طیف گسترده‌ای از اجتماع از هر سن، شغل یا جنسیتی تأثیر می‌گذارند. بنابراین حتماً باید تأثیر واقعی بازی‌ها بر ذهن و رفتار مردم را درک کنیم تا بفهمیم که آنها چطور بر برداشت ما از دنیای اطرافمان تأثیر می‌گذارند و چه تفاوتی با دیگر رسانه‌ها دارند (مجله پگاه حوزه، ۱۳۸۸: ۲۹۶). در این میان، بازی‌های ویدئویی رابطه متقابلی با اجتماع دارند. فرد بازیکن همان قدر که مصرف کننده محسوب می‌شود، اجراکننده نیز هست. این گونه است که تجربه بازی از فردی به فرد دیگر تغییر می‌کند. برای یک جامعه شناس یا یک انسان شناس، این که افراد مختلف در بافت‌های اجتماعی متفاوت چطور با این بازی‌ها بازی می‌کنند، می‌تواند جالب باشد. در عین حال، بازی‌ها را می‌توان به عنوان محصولاتی فرهنگی نیز در نظر گرفت و این است که می‌توانیم فرض کنیم که تولید بازی‌های ویدئویی در فرهنگ‌های مختلف پروژه متفاوتی است. بنابراین باید بررسی کنیم که قصه، تصاویر و شکل بازی‌های ویدئویی تولید ژاپن، ایالات متحده و خاورمیانه چه فرقی با هم دارد. و مهمتر این که باید ببینیم آیا اصلاً شباهتی ساختاری میان تمام این بازی‌ها وجود دارد یا خیر. بازی‌های ویدئویی رسانه مناسبی برای آموزش نمادهای فرهنگی، اسطوره‌ها و سنت‌ها به جوانترها هستند و این موضوع تا آنجا صدق می‌کند که می‌تواند هویت آنها را شکل دهد (مجله پگاه حوزه، ۱۳۸۸: ۲۹۶). این بازی‌ها شیوه آموزشی بی‌ضرر و مردم پسندی محسوب می‌شوند که بر خلاف دیگر رسانه‌های سمعی بصری، بازیکن را غرق و کاملاً درگیر خود می‌کنند. وقتی دارید بازی می‌کنید، به جایی می‌رسید که نه تنها خودتان را جای شخصیت اصلی بازی می‌گذارید، که در کل نظام بازی غرق می‌شوید - منظورم در قوانین و منطق بازی است. این به ویژه برای یک انسان شناس یا جامعه شناس می‌تواند جالب باشد چرا که مثلاً در بازی‌های جنگی می‌توان نماینده یک ملت با هزاران سال پیشینه تاریخی بود. در اینجا سؤال اساسی این است که این تاریخ چطور و از چه زاویه دیدی روایت می‌شود چرا که هویت تمام ملت‌ها و فرهنگ‌ها با فرمول جدید بازی تعریف شده است.

نظام رده بندی بازیهای رایانه‌ای

این رده بندی بر اساس شرایط فرهنگی و ساختار اجتماعی جوامع بنا نهاده شده و به همین دلیل در مناطق مختلف جغرافیایی از رده بندی‌های متفاوت استفاده می‌شود. به عنوان

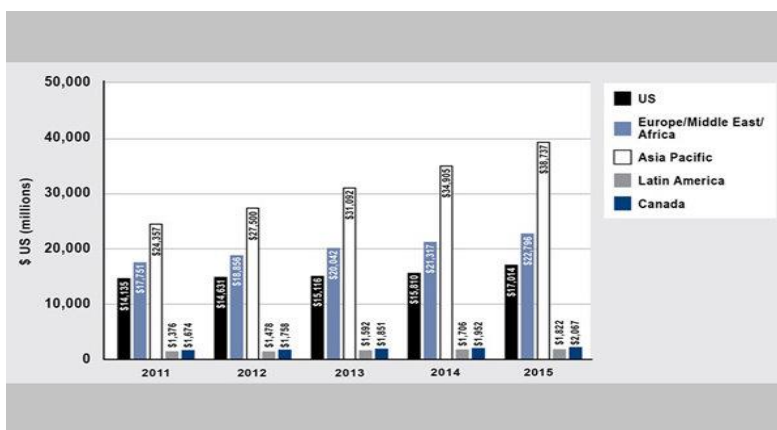
مثال بازی متال گیر، سالید ۳: اسنیک ایتر در امریکا برای سنین بالای ۱۷ سال، در آلمان بالای ۱۶ سال، در سوئد و انگلستان بالای ۱۵ سال و در کره جنوبی برای کاربران بالای ۱۸ سال در نظر گرفته شده و در ایران این بازی غیر مجاز اعلام شده است. از آنجا که در بسیاری از بازیهای رایانه‌ای نامناسب محور بازی خشونت آمیز است و فرد باید برای رسیدن به مراحل بعدی دائم با نیروی دشمن در جنگ باشد، استمرار انجام این بازیها کودک را پرخاشگر و ستیزه جو بار می‌آورد. موارد اصلی تأثیر گذار در رفتار کودکان عبارتند از:

- انزوا طلبی
- ارائه اصول غیراخلاقی
- القاءات سیاسی و فرهنگی
- خشونت در رسانه‌های الکترونیک (تقی زاده، ۱۳۹۴).

اهداف اقتصادی

صحبت از اقتصاد فرهنگ، یکی از کلیدواژه‌هایی است که این روزها بیش از هر زمان دیگری مورد توجه قرار گرفته است. به‌خصوص این مساله در صحبت‌ها و تاکیدهای مسئولان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ظهور ویژه‌ای یافته است. در گذشته زمانی که صحبت از اقتصاد فرهنگ به میان می‌آمد، بیش از هر چیز توجه‌ها به سوی هنر-صنعت سینما جلب می‌شد. گرچه سینما یکی از ارکان شکل‌دهنده چرخه اقتصادی فرهنگ در کشور است، اما مسلماً تنها رکن آن نیست. توجه به سایر ارکان این ساختار می‌تواند مسیرهایی جدید برای شکوفایی اقتصادی به روی ما بگشاید. هنر-صنعت بازی‌سازی یکی از مهم‌ترین این عرصه‌ها است که با سرمایه‌گذاری مناسب بستری ایده آل برای درآمدزایی کشور خواهد بود. PWC در گزارشی با عنوان «Global Entertainment Media Outlook: 2012-2016» اعلام کرد که میزان فروش جهانی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۱۶ به ۸۳ میلیارد دلار خواهد رسید و این در قیاس با رقم ۵۹ میلیاردی در سال ۲۰۱۱ حکایت از رشد حدود هفت درصدی دارد (درگاه اینترنتی خانواده برتر، ۱۳۹۳). صنعت بازی‌های ویدیویی در جهان در سال ۲۰۱۱ با افزایش ۶/۸ درصدی در نرخ فروش مواجه شد و تمامی توان خود را به کار گرفت تا این روند را حفظ کند و روز به روز آن را ارتقاء دهد تا سرانجام در سال ۲۰۱۵ به اعتراف کارشناسان و مشاوران برجسته اقتصادی به یک صنعت ۸۲ بیلیون دلاری تبدیل شود. در حقیقت رشد ۶/۸ درصدی این

بازی‌ها در فاصله زمانی سالهای ۲۰۰۹ تا ۲۰۱۱ آنچنان تحولی در اقتصاد ایالات متحده ایجاد کرد که توجه بسیاری از اقتصاددانان در جهان را به خود جلب کرد. این روند رشد موجب شد تا صنعت بازی در همان بازه زمانی ۲/۶ میلیارد دلار سودآوری بیشتر برای اقتصاد ایالات متحده رقم بزند. درصدی که توجه بسیاری از کارشناسان و صاحبان صنایع را به صنعت بازی به عنوان سودآورترین صنعت در جهان جلب کرد (درگاه اینترنتی خبرگزاری مهر، ۱۳۹۴) از کل جمعیت ۶ میلیارد و ۴۰۰ میلیون نفری جهان، ۳ میلیارد و ۷۷ میلیون نفر در اینترنت حضور دارند و کل درآمد صنعت جهانی بازی ۹۱ میلیارد و ۲۵۲ میلیون و ۴۷۸ هزار دلار است. آمریکا و چین روی هم، ۴۴ میلیارد از این بازار سهم دارند. اما نکته جالب در این فهرست، حضور ایران در جایگاه سی و ششم است. بر اساس این گزارش، ایران در سال ۲۰۱۵ با ۳۸ میلیون نفر جمعیت اینترنتی، ۱۹۴ میلیون دلار از این بازی‌ها درآمد داشته است. NEWZOO این نتایج را از طریق بررسی گزارش شرکت‌ها، آمار مصرف‌کننده‌ها و داده‌های جهانی به دست آورده است. کشورهای ژاپن، کره، آلمان، انگلستان، فرانسه، کانادا، اسپانیا و ایتالیا رتبه‌های سوم تا دهم این فهرست را به خود اختصاص داده‌اند (درگاه اینترنتی جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای جوانان، ۱۳۹۴).



نمودار ۱ چشم‌انداز صنعت بازی و سرگرمی را در فاصله زمانی سال ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۵

شرح: مشکی: ایالات متحده آمریکا / آبی: اروپا، خاورمیانه و آفریقا / سفید: آسیا پاسفیک / طوسی: آمریکای لاتین / سورمه‌ای: کانادا

در نمودار بالا که چشم‌انداز صنعت بازی و سرگرمی را در فاصله زمانی سال ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۵ در ایالات متحده آمریکا، اروپا، خاورمیانه، آفریقا، آسیا پاسفیک، امریکای لاتین و کانادا نشان می‌دهد به وضوح مشخص است که نرخ رشد فروش بازی‌ها در سراسر جهان با رشد فزاینده‌ای همراه بوده است (درگاه اینترنتی خبرگزاری مهر، ۱۳۹۴).

NEWZOO شرکت‌های بازی سازی می‌تواند ابتکار، خلاقیت و نوآوری‌های بسیار جدید و جذابی را در ساخت بازی‌های کاربردی با رعایت اخلاق و فرهنگ ایرانی اسلامی مورد درخواست کشورهای اسلامی بسازد که در نتیجه زمینه‌های تولید علم و ثروت و رونق اقتصادی را برای کشور افزایش دهد (عصاریان، ۱۳۹۳)

نمادهای شیطان پرستی در بازی‌های تولید غرب

زیر بنای تفکرات شیطان پرستی را باید در عرفان یهود یا همان کابالا جستجو کنیم. تقابل خیر و شر نیز در آثار کابالایی با شدت بیشتری قابل دیدن است به گونه‌ای که آنها شر را وجودی و وجه تاریک جهان را واجد قدرت می‌دانند. درحالی که در فلسفه اسلامی، شر به عدم وجود خیر وبدون وجود عینی تعبیر می‌شود و این نکته‌ای بسیار مهم و پیچیده است که اگر با تأمل فلسفی و عمیق سینمای وحشت و ترس و خشن غرب را ببینید، دیوها و اجنه و شیاطین و شرورانی که قدرتشان نعوذ بالله حتی بعضاً از خدا هم بالاتر است را می‌بینید. این مطلب به شدت متأثر از نفوذ کابالا در غرب مدرن است (فرج نژاد، درگاه اینترنتی جنگ نرم و عملیات روانی، ۸۹). همین مسائل را در بسیاری از بازی‌های کامپیوتری شاهد هستیم. به طور مثال یکی از بازی‌های مروج شیطان پرستی بازی Constantine (کنستانتین) است. در این بازی جهان دارای دو قدرت بزرگ خیر و شر بوده و شخصیت اصلی بازی، یک جادوگر و جن گیر بزرگ و معروف است. کنستانتین با استفاده از قدرت جادوگری خود و با خواندن اوراد و کلمات عبری و با توسل به خشونت، در آخر می‌تواند مامن را به جهنم فرستاده و گابریل را بسوزاند و جهان را نجات دهد. البته تفاوت فاحشی که این بازی به نسبت فیلمش دارد، عدم حضور لوسیفر در پایان کار است که در فیلم آن، نظم نوین جهانی را لوسیفر با قدرت خودش رقم می‌زند و منجی بشر می‌شود. در این بازی شیطان و شر دارای قدرت زیادی نشان داده می‌شود (فرج نژاد، ۸۹). بازی «Luxor 4» نیز یکی از بازی‌های اعتیادآور به شمار می‌رود. اما باید گفت این بازی، با همه هیجانی که به مخاطب خود می‌دهد و در عین جذابیت بالای آن، به صراحت در پی اهداف

صهیونیستی فراماسونری و شیطان پرستی سازندگان این بازی است که هم از لحاظ محتوای جریان بازی و هم در قالب نمادهای شیطان پرستی و فراماسونری، در راستای تحقق اهداف شوم صهیونیستی می‌باشد. تمامی مراحل این بازی از منو تا مرحله پایانی همه دارای نمادهای فراماسونی و شیطان پرستی از نماد چشم همه بین "Eye" "All Seen" گرفته، تا بز بافومت "GOAT" و نماد آنخ و دیگر نمادهای فراماسون و شیطان پرستی است (فرج نژاد، ۸۹).

القای ترس از مسلمان اندر بازی‌های رایانه‌ای

پیش بینی و القای ترس از مسلمان اندر بازی‌های رایانه‌ای نه تنها تصادفی نبوده بلکه از سیاست‌های بنیادین نظام سلطه به خصوص آمریکا سرچشمه می‌گیرد. کمپانی‌های بزرگ سازنده بازی‌های رایانه‌ای این ابزار مؤثر را در راستای سیاست‌های امریکایی طراحی، تبلیغ و اجرا می‌کنند و صهیونیست‌ها در پشت پرده تولید این بازی‌ها قرار دارند (حق‌وردی، ۱۳۹۰). پیش بینی و القای ترس از مسلمانان نه تنها تصادفی نبوده بلکه از سیاست‌های بنیادین نظام سلطه به خصوص آمریکا سرچشمه می‌گیرد. بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ اقتصادی سود و فروش و از نظر میزان وقت و زمان تأثیرگذاری، رتبه برتری نسبت به سینما دارد (حق‌وردی، ۱۳۹۰).

ترویج محتواهای جنسی در بازی‌های رایانه‌ای

در غرب پس از غیر دینی شدن حکومت‌ها، سرمایه داران، در جستجوی سود بیشتر اقتصادی، به سرمایه گذاری در حوزه فرهنگ پرداختند. آن‌ها از این طریق سعی کردند که سلیق خود را بر همگان تحمیل کنند و فرهنگ را تبدیل به کالاهایی قابل فروش کردند. تاجایی که هالیوود (به عنوان صنعت فیلمسازی آمریکا) به جریانی غالب در سراسر دنیا تبدیل شد و طرفداران بسیاری پیدا کرد. هالیوود زمانی شکل گرفت که عرف اجتماعی هنوز به صنعت فیلمسازی اجازه نمایش برهنگی رانمی داد و از نمایش رابطه جنسی حتی به صورت خفیف هم پرهیز می‌شد. اما به تدریج ساخت فیلم‌هایی با صحنه‌های تحریک آمیز روز به روز افزایش یافت. نمایش این فیلم‌ها در آمریکا با اعتراضات مردمی مواجه شد اما سازندگان این فیلم‌ها برای توجیه استفاده از این صحنه‌ها از دو دلیل اصلی بهره بردند و به کمک آن و با فریب توده مخاطبان، در طول زمان توانستند مرزهای بی بند و باری را یک به یک پشت سر گذاشته و دامنه

آن را به رسانه‌ای مهم و کلیدی همچون بازی‌های رایانه‌ای بکشاند (گانتز، ۱۳۸۷، ۸۱). دو دلیل اصلی آن‌ها برای به کارگیری صحنه‌های تحریک آمیز در فیلم‌ها عبارت بودند از:

۱. نمایش این صحنه‌ها چیزی غیر معمول نیست بلکه نمایش واقعیت‌هایی از زندگی افراد است.
۲. افراد بیشتری از قبل جذب فیلم‌های سینمایی شده‌اند و خواهان تماشای این فیلم‌ها هستند.

صحنه‌های تحریک آمیز در بازی‌ها به یکی از عوامل تاثیرگذار در فروش بازی‌ها تبدیل شده است. تا آنجایی که می‌توان گفت بازی‌های مطرح و پرفروش دنیا تقریباً هیچ‌گاه از صحنه‌های تحریک آمیز جنسی خالی نبوده‌اند.

این ایده که به دنبال به دست آوردن سود اقتصادی بیشتر است برای کسب منفعت بیشتر، خود را مجاز به استفاده از تمام ابزارها می‌داند. بر اساس همین نگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای به سمتی کشانده شد که حتی بازی‌هایی با محتوای صرفاً جنسی تولید و روز به روز بر نیز بر تعداد آن‌ها افزوده شوند. این بازی‌ها سهم قابل ملاحظه‌ای را از بازار جهانی کسب و به عنوان **Adult Games** برای استفاده افراد بالغ مشروعیت پیدا کرده‌اند. علاوه بر این، دامنه مسائل جنسی به بازی‌های آنلاین که امکان تعامل افراد با سنین مختلف و متعلق به فرهنگ‌های متفاوت را فراهم می‌آورد نیز کشیده شده است (حسینی، ۱۳۹۳). در بیشتر این بازی‌ها انسان و مخصوصاً جنس زن بسیار تحقیر شده است. در تحقیقی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره کاراکترهای معروف نقش اول زن بازی‌ها انجام داده است اشاره شده که بدون استثناء بر روی جنبه‌های جنسی این کاراکترها تأکید شده است و لباس‌های تنگ و نیمه عریان، ژست‌ها و رفتارهای تحریک آمیز این کاراکترها به طور برجسته نمایان هستند. از جمله موارد جنسی که در بازی‌های رایانه‌ای به نمایش در می‌آیند می‌توان به پوشش‌های تحریک آمیز، عریانی‌های موضعی و کامل، ژست‌ها و رفتارهای تحریک آمیز، لمس و نوازش جنسی، رابطه جنسی، همجنس‌خواهی، لحن و صدای شهوت‌انگیز و رقص تحریک آمیز اشاره نمود. (همان) همچنین در تازه‌ترین تحقیقات انجام شده، مشخص شده است که در ۸۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای زن یا اصلاً حضور ندارد و یا کاملاً مورد ظلم و ستم قرار می‌گیرد و یا شخصیتی است که فقط برای نشان دادن ویژگی‌های زنانه و جلب توجه و سوء استفاده‌های جنسی نمایش داده می‌شود. برای مثال در بازی «زندگی دوم» که یک بازی پر مخاطب اینترنتی است سعی شده تا زندگی واقعی شبیه سازی شود تا از این طریق بازیکنان از نقاط مختلف دنیا بتوانند با یکدیگر در محیط مجازی ولی شبیه به واقعیت تعامل کنند؛ اما اتفاقاتی که در پی طراحی چنین بازی‌هایی رخ

می‌دهد باعث بحث و نگرانی در سطح بین‌المللی شده است: در این بازی پشت فروشگاه‌ها و مکان‌هایی مثل آن پارک‌هایی تفریحی وجود دارد که در بازی به آن‌ها «سرزمین شگفت‌انگیز» می‌گویند که در ظاهر شبیه زمین بازی بچه‌ها است ولی در واقع مکانی است که دختر بچه‌ها در آنجا منتظر کاراکترهای مردی هستند تا برای داشتن رابطه جنسی با آن‌ها وارد گفتگو (Chatting) شوند. این بچه‌ها که ممکن است حتی خردسال باشند، پس از تعیین قیمت، مردها را به کوچه‌های خلوت و یا مکان‌های دیگر می‌برند تا با آن‌ها آمیزش کنند که آن آمیزش حتی ممکن است شامل شکنجه جنسی یا مسائلی از این دست نیز باشد (حسینی، ۱۳۹۳).

از آنجایی که هر کاراکتر را هر کسی ممکن است ساخته باشد و آن را کنترل کند (مثلاً یک دختر بچه را مردی با سن و سال بالا کنترل کند) احتمال این که افراد منحرف کاراکترهای خاصی ساخته و در سرزمین شگفت‌انگیز همدیگر را ملاقات کنند و باهم روابط جنسی برقرار کنند و در نهایت با تأثیرگیری از هم این افکار را گسترش دهند، زیاد است. نگران‌کننده‌ترین قسمت ماجرا این است که اگر این افراد قرار باشد افکار خود را پس از خروج بازی به دنیای واقعی ببرند و آن‌ها را اجرا کنند چه فجایی به وقوع خواهد پیوست. بنابراین ایجاد انحراف اخلاقی در جوانان ما پروسه‌ای طولانی مدت توسط بازی‌های رایانه‌ای غربی است که تهاجم فرهنگی علیه اخلاق در این بازی‌ها حتی به نمایش عریان رابطه جنسی محدود نشده بلکه تولید کنندگان این بازی‌ها در یک اقدام کاملاً هدفمند و توطئه آمیز مسائل دیگری را هم در آن‌ها به نمایش کشیده‌اند، مسائلی که تماشای آن برای کودکان و نوجوانان می‌تواند فاجعه آمیز باشد و قبح آن‌ها را در پیش چشم نوجوانان جوامع مذهبی بشکند. مسائلی مانند تجاوز که در بالا نیز به آن اشاره کردیم (کوثری، ۱۳۸۷، ۱۰۹). بازی‌هایی دارای محتوای تحریک آمیز شدید می‌توانند همچون فیلم‌های پورنوگرافی اعتیاد آور باشند، همچنین سلیق جنسی افراد را دستخوش تغییر کنند و به انحرافات جنسی منجر شوند که این مسئله در هر سنی تبعات خاص خود را دارد نمونه تمام عیار این موضوع را می‌توان در سری بازی‌های *gta hostel*, *silent hill* به عینه مشاهده کرد. در این بازی هر آن چه که می‌توان آن را امری غیر اخلاقی و ضد انسانی توصیف کرد وجود دارد. به نوعی که به جرات می‌توان گفت این بازی توانایی این امر را دارند که هر آنچه که والدین برای تربیت فرزندان تلاش کرده‌اند و به نوعی آن‌ها را از دیدن برخی مناظر دور نگه داشته‌اند، پنبه کنند.

نتیجه‌گیری

با توجه به اهمیت حادثه ۱۱ سپتامبر در ایجاد تحولی عمیق در ساختار نظام جهانی و نیازی که جامعه ما برای درک متناسب از عواقب آن حادثه و آمادگی لازم برای مقابله با تحولات بعدی دارد، باید در زمان ممکن به بررسی همه جانبه این مسئله مهم بپردازیم. به خصوص که بسیاری از آنچه در شرف وقوع است زمینه در پیشینه‌های قبل از ۱۱ سپتامبر دارد و در واقع حوادث ۱۱ سپتامبر مستمسک و دستاویزی برای اجرای سیاست نظامی گری آمریکاست که زمینه‌های آن از قبل فراهم شده بود و خود علت به حساب نمی‌آید. حادثه ۱۱ سپتامبر و حمله به برج‌های دوقلوی سازمان تجارت جهانی و پنتاگون نه تنها نقطه عطفی در تاریخ تحولات آمریکا، بلکه در نظام بین‌المللی تلقی می‌گردد که موجب بروز رویدادهای جدیدی شده و سیاست خارجی آمریکا را با موضوع‌های جدید رو به رو ساخته است. علاوه بر آن تحول مهمی در مفاهیمی همچون تهدید، دشمنی، امنیت و منابع تهدید به وجود آورده است. به طوری که پس از چند دهه، نه تنها شاهد پیوند بلکه اولویت بخشیدن امنیت ملی و حتی فراتر از آن امنیت عمومی با سیاست خارجی آمریکا شده است. تلاش برای سازماندهی جدید در نظام بین‌الملل و تلقی کشورها به عنوان دوست یا دشمن و مهم‌تر از آن دخالت دادن گروه‌های غیر دولتی همچون سازمان‌های تروریستی و نهضت‌های آزادی بخش در کنار دولت‌ها از این موقعیت جدید حکایت می‌کند. یقیناً حادثه ۱۱ سپتامبر فرصت ارزشمندی به دولت آمریکا داد تا با تحرک بخشیدن به بخش نظامی و به نوعی فرافکنی خود را از بحران‌های داخلی به ویژه بحران رکود اقتصادی بیرون آورد. در عین حال قدرت یافتن ژنرال‌های نظامی در دولت و کنگره و نفوذ صاحبان صنایع نظامی که بیشترین بهره را از افزایش بودجه دفاعی آمریکا می‌برند، موجب نگرش و پیشبرد سیاست نظامی گری در سیاست خارجی آمریکا شده است. اساس دکتترین سیاست خارجی آمریکا بعد از ۱۱ سپتامبر بر پایه دو اصل قرار گرفته است: نخست آن که بر اهمیت نیروهای مسلح آمریکا در نقش بین‌المللی این کشور تاکید جدی شود و علی‌رغم پایان جنگ سرد همچنان قدرت نظامی به عنوان اهرم مهم سیاست خارجی و روابط دیپلماتیک نقش اولیه و اساسی داشته باشد. دیگر این که ضرورت حفظ و افزایش قدرت نظامی در توجیه وجود تهدید و دشمنی امکان دارد، بنابراین مبارزه جدی و جنگ با تروریسم و در این راستا، خلق دشمنی از میان دولت‌هایی که از سیاست خارجی آنها نوعی ناخرسندی وجود دارد، پایه دوم سیاست خارجی آمریکا قرار گیرد. دولت مردان آمریکا بویژه نظامیان، جهان اسلام و

در رأس آن جمهوری اسلامی را به عنوان دشمن آمریکا مطرح کرده‌اند و اساس سیاست نظامی گری خود را بر این پایه قرار داده‌اند. در واقع، این سیاست که همگام با سیاست اسرائیل است، زیر بنای دکترین دولت بوش است. دولت بوش بعد از حوادث یازده سپتامبر به گونه‌ای عمل کرد که نشان دهد جهان اسلام در قالب تروریسم به جنگ آمریکا آمده است. ابتدا از ورود به جنگ صلیبی خبر داد و آن گاه انگشت اتهام را متوجه مسلمانان و گروه‌های اسلامی کرد. اما عملکرد بعدی آن در سه بخش نظامی، سیاسی و تبلیغاتی نشان داد که اتخاذ سیاست نظامی گری فضلی تنظیم شده از پرونده تغییر در نظم جهانی برای ارتقای نقش و موقعیت آمریکا به عنوان تنها ابر قدرت باقیمانده از جنگ سرد است. در بازشناسی اهداف آمریکا موارد متعددی را می‌توان مطرح کرد که برخی از آنها در طول و برخی در عرض یکدیگر قرار دارند که مهم‌ترین آنها عبارت‌اند از:

۱. دولت آمریکا با توجه به نیازی که به خلق دشمن دارد، جهان اسلام عموماً و ایران اسلامی را خصوصاً برای ایفای نقش دشمن خیالی یا امپراتوری شیطنی جدید در نظر گرفته است تا با بسط قدرت نظامی خود رویای جورج بوش (پدر) را در زمینه برقراری استیلای جهانی آمریکا زیر لوای نظم جدید جهانی واقعیت بخشد و آن را توجیه کند.

۲. در عین حال دولت آمریکا با طرح دشمن خارجی، سعی دارد افکار عمومی مردم آمریکا را از توجه به مشکلات و بحران‌های داخلی اعم از اجتماعی و اقتصادی همچون بیکاری و کسادی منحرف کند و آن‌ها را به علت ترس از ایجاد ناامنی و خطری که امنیت ملی را تهدید می‌کند، به حمایت بی چون و چرا از خود جلب کند.

۳. دولت آمریکا در اجرای خواسته‌های خود نیاز به تداوم بحران در سطح بین الملل و حفظ وضعیت جنگی دارد و صرف متهم کردن طالبان و القاعده در اجرای این سیاست کفایت نمی‌کند. بنابراین، ضرورت دارد که دامنه اتهام‌ها و برخوردها را وسعت بخشد و بر این اساس به اهمیت تهدیدها و اهداف سیاست خارجی خود علاوه بر مبارزه با تروریسم، موضوع سلاح‌های کشتار جمعی را نیز بیفزاید و دولت‌های دیگری را نیز در این فهرست قرار دهد.

۴. با این وصف، آمریکا در منطقه خاورمیانه و جهان اسلام، اهداف مختلفی را دنبال می‌کند که یکی از آن‌ها در قالب مبارزه با تروریسم جدید برخورد با نهضت‌ها و قیام‌های مردمی، همچون در لبنان و فلسطین اشغالی است. به طوری که نه تنها موجودیت و امنیت اسرائیل را به خطر می‌اندازند، بلکه تزلزلی در ثبات کشورهای محافظه کار نیز ایجاد می‌کنند. به عبارت دیگر، از

بروز انقلاب‌هایی از قبیل انقلاب اسلامی و یا تشکیل حکومت‌های مستقل مردمی جلوگیری می‌کنند.

۵. حمایت بی‌چون و چرای دولت آمریکا از اسرائیل بر اساس رابطه‌ای متقابل، جزء اهداف دولت آمریکاست؛ زیرا، از یک طرف، دولت مردان آمریکا نیاز به حمایت لابی ذی نفوذ صهیونیسم در آمریکا دارند و از طرف دیگر، دولت اسرائیل نیاز به حمایت مادی و تسلیحاتی دولت آمریکا برای سرکوب کردن جنبش‌ها و قیام‌های مردمی در سرزمین‌های اشغالی دارد و این امر موجب شده است که برای تصمیم‌گیری در خصوص مسائل منطقه، الزاماً منافع متقابل اسرائیل و آمریکا مدنظر باشد.

۶. باتوجه به کاهش ذخایر نفتی آمریکا و کاهش رغبت دولت مردان غرب همچون آمریکا به توسعه نیروگاه‌های هسته‌ای تأمین جریان اطمینان بخش نفت کشورهای خاورمیانه به آمریکا بر پایه‌ی قیمت مناسب از اهداف سیاست خارجی آمریکاست. در عین حال، آمریکا مایل نیست که افزایش درآمد کشورهای نفت خیز همچون ایران موجب تقویت بنیه مالی و اقتصادی کشورها شود؛ بنابراین، ضرورت بازگشت دلارهای نفتی به بازار اقتصاد آمریکا در اوضاع رکود اقتصادی از جمله این سیاست‌هاست. فروش جنگ افزارهای نظامی به کشورهای محافظه کار عرب در جهت تأمین کوتاه مدت این هدف است.

۷. انقلاب اسلامی و سیاست‌های متخذه از طرف جمهوری اسلامی برای دولت مردان آمریکایی از مسائل مهم و دغدغه برانگیز است؛ به طوری که برای برخورد با این نظام در پرونده سیاست خارجی خود جایگاه ویژه‌ای قرار داده‌اند که در مجموعه اهداف سیاست خارجی آمریکا در این زمینه مهم‌ترین آن تغییر نظام انقلابی و اسلامی ایران است. آنان در این راستا به شکل‌های متفاوت اقدام می‌کنند تا از یک طرف، با تحریم‌های اقتصادی و کارشکنی در جهت رشد بنیادهای اقتصادی کشور و مانع تراشی در راه توسعه و پیشرفت صنعتی، ناکارآمدی نظام اسلامی را نشان دهند و از طرف دیگر، با هجوم فرهنگی برای اختلال در افکار و عقاید سیاسی و مذهبی و اجتماعی، موجبات تضعیف و در نهایت شکست ایدئولوژی انقلاب اسلامی را فراهم کنند و در نهایت برخورد نظامی را در دستور کار خود قرار دهند. سرنگونی نظام اسلامی در تحلیل نهایی، هدف آمریکا و اسرائیل است، زیرا مشکلات عمده خود در منطقه خاورمیانه و جهان اسلام را گسترش طرز تلقی و تفکر اسلامی به سبک ایرانی می‌داند. در عین حال در

راستای استحاله نظام از حمایت و تقویت افکار و اندیشه‌های انحرافی در داخل کشور دریغ نمی‌ورزند و به گروه‌هایی که در این راستا قلم و قدم می‌زنند، یاری می‌رسانند.

امروزه رسانه‌ها نقش اجتناب ناپذیری در پیشبرد برنامه‌های دولت‌ها بر عهده دارند و با ایجاد فضای رسانه‌ای برای شکل دهی به افکار عمومی و هدایت تصمیمات در بستر مطلوب، همواره مورد توجه دولت‌ها بوده‌اند. به طوری که دولت‌ها به یاری رسانه‌ها از قدرت بی‌نظیری در عرصه داخلی و خارجی برخوردار شده‌اند که از آنها به عنوان مهم‌ترین منابع قدرت یاد می‌شود و دولتمردان با در اختیار داشتن رسانه‌ها عملاً کلیه اهداف و برنامه‌های خود را طراحی و اجرا می‌نمایند. از این منظر تسلط دولت‌ها بر رسانه‌ها قدرت فوق‌العاده‌ای را در اختیار هر یک از بازیگران بین‌المللی قرار می‌دهد که به واسطه این قدرت بتوانند به تغییر باورها، نگرش‌های جمعی و یا شکل دهی به افکار عمومی در راستای سیاست‌های کلی دولت‌ها اقدام نمایند.

مصادق بارز همسویی و وابستگی رسانه‌ها در همراهی با سیاست‌های ایالات متحده، پس از حادثه یازدهم سپتامبر شاهدی بر این مدعاست. ایالات متحده پس از حادثه یازدهم سپتامبر توانست به نحو گسترده‌ای برای نیل به اهداف خود - مبارزه علیه تروریسم و غیره - به بسیج رسانه‌ای در این کشور مبادرت ورزد. در تحلیل کارکرد رسانه‌ها در دنیای معاصر یکی از انتقاداتی که همواره مطرح است، نقش دولت‌ها در شکل دهی به سیاست‌های رسانه‌ای و ایجاد فضای رسانه‌ای در شکل دهی به افکار عمومی و در نتیجه تحت اختیار گرفتن رسانه‌ها به صورت ابزار در اختیار دولت مردان و صاحبان قدرت می‌باشد. از این منظر بسیاری از کارشناسان و تحلیل‌گران ضمن نقد دخالت دولت در رسانه‌ها این گونه تحلیل می‌نمایند که اساساً انعکاس وارونه یا غیر واقع بینانه برخی حوادث - که به دلیل جانبداری از منابع دولتی صورت می‌گیرد - در بسیاری مواقع امنیت جهانی را به مخاطره انداخته و عامل گسترش روحیه پشتیبانی از جنگ می‌شود. چنانچه به واسطه دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا بعد از حادثه یازدهم سپتامبر که با حمایت همه جانبه رسانه‌های این کشور عمدتاً علیه کشورهای افغانستان و عراق صورت گرفت: تحت فضای رسانه‌ای ۶۰ درصد مردم آمریکا و ۸۰ درصد بینندگان اخبار شبکه «فوکس» به این باور رسیدند که اولاً در عراق سلاح‌های کشتار جمعی پیدا شده است؛ ثانیاً مدارکی مبنی بر ارتباط میان عراق و القاعده وجود دارد و ثالثاً کلیه افکار عمومی دنیا از دخالت نظامی آمریکا در دو کشور افغانستان و عراق حمایت می‌کنند. اما این مساله به معنای حمایت کامل و بی‌چون و چرای رسانه‌ها از دولت آمریکا تحت هر شرایطی نمی‌باشد چنانچه ملاحظه

شد در قضیه زندان ابوغریب و جنگ لبنان این حمایت اتفاق نیفتاد و این به معنای آن بود که در مواقع بحرانی، وضعیت تاحدود زیادی با وضعیت‌های عادی تفاوت دارد و تحت چنین شرایطی رسانه‌ها ترجیح می‌دهند از دولت خود حمایت به عمل آورند و این در مورد رسانه‌های آمریکا نیز صادق بود.

بنابراین این گونه نیست که رسانه در آمریکا به دولت وابستگی تام داشته باشند. از این منظر شاید بهتر باشد که بگوئیم در آمریکا اساساً رسانه‌ها از کار و همکاری با دولت به دنبال ارتقای موقعیت خود هستند. چنانچه کمک‌های مالی دولت به رسانه‌ها به همراه در اختیار قرار دادن مدارک سری برای رسانه‌ها از جمله پاداش‌هایی است که دولت آمریکا برای رسانه‌های این کشور در نظر می‌گیرد و این مسأله تحت هر شرایطی اتفاق نمی‌افتد. از جمله رسانه‌های نوینی که به صورت فراگیر در میان نوجوانان و جوانان مورد استفاده قرار می‌گیرد، بازی‌های کامپیوتری است. پشرفت‌های تکنولوژیک این بازیها و تکنیک‌های نوین پروپاگاندا موجب شده است تا سیاست‌گذاری‌های عمیقی در حوزه اثرگذاری بر افکار عمومی و دیپلماسی فرهنگی صورت گیرد و به صورت یک ابزار نوین تحت تسلط حاکمیت قرار گیرد. وقتی قرار بر این باشد که سیاست و مسائل مربوط به سیاست اساس داستان یک بازی را شکل بدهند، آشفتگی سیاسی و مشکلات آن بیشتر مد نظر خواهد بود، چرا که ساختار بازی‌های رایانه‌ای بر اساس چالش‌ها و مشکلات و تلاش برای حل آنها توسط بازی باز، بنا شده است و بازی‌ای که بر سیاست بنا شده باشد؛ باید مشکلی سیاسی بیان کرده و بازیباز را در نقش قهرمانی قرار می‌دهد که تلاش می‌کند مشکل سیاسی موجود را حل کند.

فهرست منابع

الف) منابع فارسی

- امیرانتخابی، شهروند (۱۳۸۶). «دولت و رسانه در آمریکا پس از یازده سپتامبر»، فصلنامه راهبرد، شماره ۴۵، صص ۲۴۴ - ۲۳۵.
- انجین، ای.اردم (۱۳۸۳). «برخورد تمدن‌ها پس از ۱۱ سپتامبر»، ترجمه مهدی حجت، ماهنامه خبری علمی و فرهنگی گزارش و گفتگو، سال سوم، شماره ۱۱.
- اخوندی، مرتضی (۱۳۸۷). «بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دینی»، نشریه دین و ارتباطات، ۱۵(۳۴)، ۳۷ - ۵.
- اریایی نیا، مسعود (۱۳۷۹). «نقد نظریه پایان تاریخ»، مطالعات منطقه‌ای، شماره ۳.
- آشنا، حسام الدین (۱۳۸۳). «فرهنگ، ارتباطات و سیاست خارجی، ارائه مدلی برای دیپلماسی عمومی»، فصلنامه پژوهشی دانشگاه امام صادق، شماره ۲۱، صص ۲۶۳ - ۲۲۷.
- الیسای، یونگ سانگ؛ اندرس، جین ای (۱۳۸۳). «تأثیر منفی بازی‌های ویدیویی خشونت آمیز بر سلامت کودکان»، ماهنامه سیاحت غرب، سال (۲)، شهریور، شماره ۱۴.
- بازی‌های رایانه‌ای و اهداف دشمن، درگاه اینترنتی گرداب، ۱۹ دی ۱۳۹۱.
- بای، جعفر (۱۳۹۲). «نقش بازی‌های رایانه‌ای در گسترش جرائم»، روزنامه ایران، شماره ۵۵۴۹ دی ماه، صفحه ۱۵ (ایران شوک).
- پناهی فرد، سیمین (۱۳۸۹). رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ESRA. تهران: انتشارات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- تفضلی فرد، لادن (۱۳۸۵). «اهمیت طبقه بندی بازی‌های رایانه‌ای»، مجله کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۱۰۹ و ۱۱۱، صص ۴۲-۴۱.
- ساعدی، طاهره (۱۳۸۵). «بازی‌های رایانه‌ای» - گفتگو با دبیر شورای عالی انقلاب فرهنگی، وب سایت خبرنگار، www.reporter.ir.
- ستاری، سجاد (۱۳۸۱). «مداخله گرایی در افغانستان: ملاحظات و منافع راهبردی آمریکا»، مطالعات منطقه‌ای، شماره ۱۱، ۶۲ - ۱۵.
- جمعی از نویسندگان (۱۳۸۲). آمریکا دنیا را به کدام سو می‌برد؟، تهران: بنیاد فرهنگی پژوهشی غرب شناسی - سروش.
- جمعی از نویسندگان (۱۳۸۳). جنگ در پناه صلح، تهران: موسسه لوح و قلم.
- جزایری، علی (۱۳۹۰). «اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان نوجوانان» گو جامعه‌ی دی نا ۹۰/۱/۲۷.

- جلال زاده، بهاره؛ دوران، بهزاد (۱۳۸۸). «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی رایانه‌ای «عملیات ویژه ۸۵»، نشریه تحقیقات فرهنگی ایران، ۲(۳)، صص ۹۶-۷۷.
- جلالی، یاسر؛ شمسی، میترا (۱۳۹۲). «وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان؛ سیاست‌ها، رویکردها و سازمان‌های دست اندرکار»، نشریه مطالعات راهبردی سیاست گذاری عمومی (مطالعات راهبردی جهانی شدن)، ۴(۱۰).
- جلالیان، عسگر (۱۳۸۴). «عملیات روانی در عصر ارتباطات»، فصلنامه تخصصی عملیات روانی، سال سوم، شماره ۱۱.
- جمعی از نویسندگان (۱۳۸۵). ویژه نامه جنگ‌های صلیبی، بی جا: نهاد رهبری دانشگاه‌ها.
- حاجی یوسفی، امیر محمد (۱۳۸۷). سیاست خارجی جمهوری اسلامی ایران در پرتو تحولات منطقه‌ای (۲۰۰۱-۱۹۹۱)، دفتر سیاسی و بین المللی وزارت امور خارجه، تهران: وزارت امور خارجه، مرکز چاپ و انتشارات.
- هالستی، کی جی (۱۳۷۳). مبانی تحلیل سیاست بین الملل، ترجمه بهرام مستقیمی و مسعود طارم سری (چاپ پنجم)، تهران: وزارت امور خارجه، موسسه چاپ و انتشارات.
- سجادپور، محمدکاظم (۱۳۸۳). چارچوب‌های مفهومی و پژوهشی برای مطالعه‌ی سیاست خارجی ایران (چاپ دوم)، تهران: انتشارات وزارت امور خارجه.
- حاجی حیدری، حامد؛ دبستانی، سید مهدی (۱۳۹۲). «بررسی نحوه هویت یابی دینی بازیگران مؤنث بازی ویدئویی سیمز در تقابل با بازی»، نشریه راهبرد فرهنگ، شماره ۲۲.
- حسینی، محمد (۱۳۹۳). «رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ESRA»، درگاه اینترنتی: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- حق‌وردی، مهدی (۱۳۹۰). «القای ترس از مسلمانان در بازی‌های رایانه‌ای»، درگاه اینترنتی: جنگ نرم و عملیات روانی «www.psyop.ir».
- گوهری مقدم، ابودر (۱۳۸۶). سیاست خارجی آمریکا پس از ۱۱ سپتامبر، تهران: مرکز اسناد انقلاب اسلامی.
- گوهری مقدم، ابودر (۱۳۸۳). «سیاست خارجی آمریکا پس از ۱۱ سپتامبر: مبارزه با تروریسم»، پایان نامه حقوق و علوم سیاسی، تهران.
- کدخدایی، عباس (۱۳۸۵). «حوادث ۱۱ سپتامبر و رویکرد نوین آمریکا به نظریه نوین جنگ عادلانه»، نشریه نامه مفید، شماره ۳۳.

- کوثری، مسعود (۱۳۸۸). «تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای؛ فراخوانی به خدمت»؛ **فصلنامه تحقیقات فرهنگی**، شماره ۷.
- کوثری، مسعود (۱۳۸۷). «نشانه شناسی رسانه‌های جمعی»، **نشریه رسانه**، شماره ۷۳، صص ۳۱-۵۶.
- رمضانی، محمد جواد (۲۰ فروردین ۱۳۹۰). «بازی‌های رایانه‌ای، ابزار پروپاگاندای ایالات متحده آمریکا»، (درگاه اینترنتی **راسخون**).
- رمضانی، محمد جواد (۱۳۸۷). «بازی‌های رایانه‌ای رسانه تبلیغات سیاسی ایالات متحده»، **نشریه ره آورد سیاسی**، شماره ۲۱.
- رهنورد، حمید (۱۳۸۵). «تروریسم، رسانه و افکار عمومی در آمریکا»، **نشریه مطالعات راهبردی**، شماره ۳۴، صص ۹۳۶-۹۰۱.
- ری منت پیکاردو فرانسیس فوکویاما (۱۳۸۰). «فلسفه: فوکویاما و پایان تاریخ»، ترجمه عزت الله فولادوند، **نشریه بخارا**، شماره ۱۹.
- زارع، حسین؛ جهان آرا، عبدالرحیم (۱۳۹۲). «تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر چگونگی پردازش اطلاعات نوجوانان»، **نشریه تفکر و کودک**، ۴(۱)، ۵۰-۲۷.
- سعدی، طاهره (۱۳۸۵). «بازی‌های رایانه‌ای» - گفتگو با دبیر شورای عالی انقلاب فرهنگی، وبسایت خبرنگار، **www.reporter.ir**.
- ستاری، سجاد (۱۳۸۱). «مداخله گرایی در افغانستان: ملاحظات و منافع راهبردی آمریکا»، **نشریه مطالعات منطقه‌ای**، شماره ۱۱، صص ۶۲-۱۵.
- محسنی آهویی، ابراهیم (۱۳۸۶). «ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی پذیر»، **پایان نامه کارشناسی ارشد**، دانشگاه تهران.
- منطقی، مرتضی، (بهار ۱۳۸۰)، **بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای**، تهران: نشر فرهنگ و دانش.
- متقی، ابراهیم، خرم بقایی و میثم رحیمی (۱۳۸۹). «بررسی سیاست خارجی آمریکا در خاورمیانه پس از ۱۱ سپتامبر (بر اساس رویکرد واقع گرایی تهاجمی)» **فصلنامه تحقیقات سیاسی و بین‌المللی**، ۲(۴)، صص ۲۵-۱.
- مجله نگاه حوزه** (۱۳۸۸). «دین و تکنولوژی در گفت و گو با ویت سسلر، نقش بازی‌های کامپیوتری در شکل گیری هویت اسلامی»، شماره ۲۶۹.
- مجله موعود** (۱۳۸۳). «بازی‌های رایانه‌ای، سلاح تبلیغاتی»، شماره ۴۳، **http://www.hawzah.net**.
- محبی، سیده فاطمه (۱۳۹۳). «اسباب بازی»؛ نمادی فرهنگی، **ماهنامه بازی و اسباب بازی**.

- مرکز اسلامی لندن (۱۳۸۱). «مسلمانان جهان پس از ۱۱ سپتامبر»، فصلنامه مطالعات بسیج، سال پنجم، شماره ۱۷.
- مصاحبه: فرج نژاد، محمد حسین (بهار ۱۳۸۸). (نویسنده‌ی کتاب «اسطوره‌های صهیونیستی در سینما»، نشر هلال، موسسه موعود عصر، درگاه اینترنتی جنگ نرم و عملیات روانی، آبان ۸۹، <http://www.psyop.ir/?p=2721>
- مظفری، محمد حسن (۱۳۸۴). «نگاهی به گزارش کمیسیون یازده؛ سپتامبر ایران در گزارش کمیسیون یازده سپتامبر»، نشریه چشم انداز ارتباطات فرهنگی، شماره ۱۵.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۷). بازی‌های ویدئویی، رایانه‌ای، تهران: نشر عابد.
- موسوی، سید ابوالفضل (۱۳۹۰). «بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی»، پژوهشنامه اخلاق، ۴(۱۴)، ۱۰۸ - ۷۹.
- مؤسسه تحقیقات اجتماعی آمریکا، «واکنش مردم آمریکا به واقعه ۱۱ سپتامبر چگونه بوده است؟» (گزارش نظرسنجی)، فصلنامه مطالعات راهبردی.
- نیک عهد، مهدی (۱۳۹۲). «بررسی عوامل مؤثر بر گرایش به بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی کلوب‌ها و گیم‌نت‌های شهر یزد)»، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه یزد.