

The Representation of Afghanistan in the Western Video Game Industry: A Case Study of Action Games After September 11, 2001

Faisal Faizi 

MA Student in Social Communication Sciences,
Ahlul Bayt International University, Tehran, Iran

Farzaneh Sharifi *

Assistant Professor, Department of
Communication Sciences, Soore International
University, Tehran, Iran

Mohammad Mohsen
Hassanpour 

Assistant Professor, Department of Communication
Sciences, Ahlul Bayt International University,
Tehran, Iran

Abstract

Video games, as a form of new media with mass global audiences, have provided a suitable opportunity for Western governments to reinforce their military, political, and ideological objectives. The collaboration between video game producers and the military has introduced the realities of war to game developers, who utilize them in the entertainment industry. Today, we can observe a general depiction of the wars in Afghanistan within these games. This research employs qualitative content analysis to examine how Afghanistan is represented in the Western video game industry. For this purpose, 13 Western video games centered on Afghanistan were purposefully selected using a non-probability sampling method and were coded and categorized using MaxQDA. The codes obtained from the comparative analysis were divided into two main categories and eight subcategories. The most significant identified categories are misrepresentation and hegemony. The findings indicate that the unrealistic and meaningful representations of the real wars in Afghanistan by Western game developers after September 11 have

* Corresponding Author: f.sharifi@soore.ac.ir

How to Cite: Faizi, F., Sharifi, F., Hassanpour, M. M. (2025). The Representation of Afghanistan in the Western Video Game Industry: A Case Study of Action Games After September 11, 2001, *Journal of New Media Studies*, 11(43), 125-157. DOI: 10.22054/nms.2026.82391.1770

been unfair and lacking in integrity.

Extended Abstract:

Introduction

The media representation in video games has evolved since the Cold War to create a barrier against communism. The portrayal of U.S.-led wars in Afghanistan after September 11 is framed within the context of the global war on terrorism. The objective of representing Afghanistan in these games is to establish mental stereotypes and normalize a negative perception of the country, thereby facilitating global public acceptance of U.S. military and political interventions.

Games depicting Afghanistan often illustrate themes of disorder, violence, irrationality, and human rights violations. Companies such as Activision Blizzard, Electronic Arts, Ubisoft, and Bohemia Interactive have acted as media extensions of imperialist governments, with funding often provided by entities like the U.S. Department of Defense (Hammar & Woodcock, 2019).

The impact of media messages, particularly from video games, on perceptions of Afghanistan has not been adequately addressed. The central question of this research is how Afghanistan is represented in Western digital games after the September 11, 2001, attacks. Understanding this representation will help illuminate how people around the world perceive Afghanistan and how the West frames the country within its video game productions.

Methodology

We employed qualitative research methods, utilizing qualitative content analysis based on the researcher's interpretive perspective. To gain a deep understanding of the subject, we used a media-oriented case study approach to explore and describe the data. The rationale for using qualitative content analysis in a context like the study of video games, where quantitative analysis encounters limitations, is clear. Therefore, qualitative content analysis can be considered a research method for the subjective interpretation of textual data through systematic classification, coding, and the identification of thematic patterns (Babi, 2011).

Findings

In the qualitative content analysis of these games, two main categories and eight subcategories were identified. The main categories are:

1. Misrepresentation
2. Hegemony

Data Analysis

The analysis of 13 Western video games depicting Afghanistan shows a significant distortion of reality, influenced by the designers' preconceived notions. These games misrepresent Afghanistan and fail to accurately reflect its historical context, particularly regarding the Soviet-Afghan war and the subsequent Western-led conflicts.

The creators do not depict the true nature of war or the factors contributing to Afghanistan's underdevelopment. Afghanistan is portrayed as a backward and uncivilized nation needing liberation from communism and terrorism by the West, particularly the U.S., which acts as a global police force imposing Western values.

Conclusion

According to Edward Said's theory of Orientalism, Afghanistan is represented by the West as part of the East. In these portrayals, Afghanistan is depicted as a backward and uncivilized Eastern country that the West—led by America in its role as global police—must liberate from communism and international terrorism, imposing Western values such as human rights, liberal democracy, and freedom.

Upon reflection, it becomes clear that these slogans are deceptive and directed at the people of Afghanistan and the world. In these games, Afghanistan is depicted as part of the Middle East or Central Asia, portrayed as a permanent war zone where the interests of America and the West are in constant conflict with various forms of Islamic radicalism and terrorism.


Keywords: Representation; Video Games; Hegemony; War; Orientalism; Cultural Imperialism.




بازنمایی افغانستان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای غرب: مطالعه

موردی بازی‌های ژانر اکشن پس از ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱

دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشگاه بین‌المللی اهل بیت علیهم‌السلام،
تهران، ایران

فیصل فیضی 

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

فرزانه شریفی  *

استادیار گروه علوم ارتباطات اجتماعی، دانشگاه بین‌المللی اهل بیت
علیهم‌السلام، تهران، ایران

محمد محسن حسن پور 

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای با مخاطبان جهانی فرصت مناسبی برای دولت‌های غربی در جهت تحکیم هدف‌های نظامی، سیاسی و ایدئولوژیکی‌شان ایجاد کرده‌اند. همکاری سازندگان بازی‌ها با ارتش‌ها ایده جنگ‌های واقعی را در اختیار بازی‌سازان قرار داده که از آن برای صنعت سرگرمی استفاده می‌کنند. امروزه می‌توانیم تصویری کلی از فضای جنگ‌های افغانستان را در بازی‌های رایانه‌ای ببینیم. در این پژوهش با روش تحلیل محتوای کیفی به توصیف و تفسیر چگونگی بازنمایی افغانستان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای غرب پرداختیم. با روش نمونه‌گیری غیراحتمالی و به شیوه هدفمند ۱۳ بازی رایانه‌ای با محوریت افغانستان را انتخاب، کدگذاری و مقوله‌بندی کردیم. کدهای به‌دست آمده در فرایند دسته‌بندی و تحلیل مقایسه‌ای مداوم به ۲ مقوله اصلی و ۸ مقوله فرعی پرتکرار بازنمایی‌کننده افغانستان در صنعت بازی غرب تقسیم شد. مقوله‌های اصلی عبارت‌اند از: سوءبازنمایی و هژمونی. یافته‌ها نشان می‌دهد بازنمایی‌های معنادار و غیرواقعی از ماهیت جنگ‌های واقعی افغانستان توسط بازی‌سازان غربی پس از ۱۱ سپتامبر ناعادلانه و به‌دوراز انصاف بوده است. بازنمایی در این بازی‌ها با دستکاری واقعیت جنگ‌های افغانستان با پیش‌فرض‌های ذهنی سازندگان این بازی‌ها همراه است.

کلیدواژه‌ها: سوءبازنمایی، بازی‌های رایانه‌ای، هژمونی، جنگ، شرق‌شناسی، امپریالیسم فرهنگی.

مقدمه و بیان مسئله

جریان بازنمایی بازی‌های رایانه‌ای از دوران جنگ سرد برای ایجاد سد نفوذ علیه کمونیسم و جریان بازنمایی جنگ‌های غرب به رهبری آمریکا در افغانستان پس از ۱۱ سپتامبر برای جنگ علیه تروریسم جهانی شکل گرفته است. هدف بازنمایی افغانستان در بازی‌های رایانه‌ای ایجاد کلیشه‌های فکری و طبیعی‌سازی نگرش منفی از افغانستان برای پذیرش تهاجم نظامی و سیاسی آمریکا در افکار عمومی جهان است. بازنمایی در رسانه‌ها دستکاری ذهنی است. حتی بهترین بازی‌های رایانه‌ای نمی‌توانند جز نمایشی از جنگ‌های واقعی انجام دهند. امروزه دلایل جنگ در تقابل روایی بین دیدگاه‌های مختلف توجیه می‌شود و اعتبار روایت داستان‌های مختلف توسط رسانه‌ها سنجیده می‌شود. در عصر پست‌مدرن دیگر نمی‌توانیم از حقیقت صحبت کنیم، در رابطه با جنگ و رفتارهای نظامی چنین چیزی وجود ندارد، زیرا سازنده یک بازی از طریق شبکه‌های مختلف با رهبران جنگ در ارتباط است (Huhtinen, 2011:149). بازی رایانه‌ای دارای مخاطبان انبوه و اثرگذاری زیادی است که از طریق بازنمایی سعی در تأثیرگذاری بر روی مخاطب دارد. مسئله مهم در بازنمایی بازی این است که هیچ‌گاه ابزاری صرف برای سرگرمی در ارائه تصویر نیستند؛ بلکه سعی بر ایجاد تعمیق نگرش‌ها و شکل‌دهی افکار عمومی دارند. استفاده از سرگرمی و بازی برای متقاعد کردن افکار بازیکنان سهم مهمی در نظامی‌گرایی و جنگ دارد (Mantello, 2017). اهمیت مسئله در این است که غرب با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و به کمک محتوای سرگرم‌کننده آن توانسته است افکار عمومی دنیا را آماده پذیرش سیاست‌ها و هدف‌های امپریالیستی و استعماری در جهان به‌ویژه خاورمیانه کند. بازی‌هایی که در آن افغانستان انگاره‌سازی یا تصویرسازی شده است بی‌نظمی و نابسامانی، خشونت، مردم غیرمنطقی و نقض حقوق بشر را نشان می‌دهد. از جمله بازی‌هایی که در آن افغانستان بازنمایی شده عبارت‌اند از: Heavy Fire Afghanistan, Iron Man, Rambo 3, Army of Two, Medal of Honor: Operation Anaconda, 11 Metal Gear, Command and Conquer Generals: Zerohour, Hitman 2, Man

Call of Duty: Modern Warfare 2، Splinter Cell: Blacklist، Solid 5: The Phantom pain و Call of Duty: Black Ops 2. آمریکا در کنار استفاده از شبکه‌های خبری و سینمای هالیوود از طریق بازی‌های رایانه‌ای به حضور خود در افغانستان مشروعیت بخشید. گروه‌های مختلف سنی در سراسر جهان برای سرگرمی از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، استراتژی‌سازان و متفکران غربی اهمیت و تأثیر آن را درک و با راه‌اندازی جنگ‌های مجازی در قالب سرگرمی از آن برای پیام‌های سیاسی (پروپاگاندا)، اقتصادی و ایدئولوژیکی خود استفاده چشمگیری کردند.

تا پایان ۲۰۲۵ در آمد صنعت بازی در آمریکا ۵۱٫۶ میلیارد دلار و در اروپا ۳۴٫۴ میلیارد دلار برآورد شده است. بر اساس وب‌سایت رسمی نیوزو، درآمد بازار جهانی بازی در سال ۲۰۲۳ به ۱۸۴ میلیارد دلار رسیده است. طبق آمارهای منتشر شده و پیش‌بینی بازار جهانی بازی‌های رایانه‌ای ارزش درآمدی به بیش از ۲۰۰ میلیارد دلار تا سال ۲۰۲۴ خواهد رسید (Global X, 2023). همچنین ۳٫۷ میلیارد بازیکن در دنیا برآورد شده که نشان می‌دهد نزدیک به ۴۰ درصد جمعیت جهان بازی می‌کنند. ۵۴ درصد در آسیا، ۱۷ درصد در اروپا، ۱۱ درصد در آمریکای لاتین با موبایل و سپس کنسول و رایانه بازی می‌کنند (DFC. Intelligence, game world observer). از لحاظ حجم بازار ژاپن اول و آمریکا در مقام دوم قرار دارد. صنعت بازی رقیب جدی سینمای هالیوود و صنعت انیمیشن تلقی می‌شود (statista.com). در مورد اهمیت مطالعه بازی‌های رایانه‌ای همین کافی است که این صنعت درآمد چشمگیری نسبت به سایر صنایع فرهنگ دارد. صنعت بازی‌های رایانه‌ای رقیب جدی سینمای هالیوود و انیمیشن است. برای مثال پیش‌بینی شده درآمد صنعت بازی تا سال ۲۰۲۵ در دنیا به بیش از ۲۰۰ میلیارد دلار خواهد رسید. در حالی که درآمد صنعت فیلم و سینما بر اساس پیش‌بینی‌ها به ۲۹ میلیارد دلار خواهد رسید (Newzoo, 2023). اهمیت مطالعه بازی‌های رایانه‌ای تنها در گردش مالی آن نیست؛ بلکه یک رسانه قدرتمند است که فرهنگ‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهد. بازی‌های رایانه‌ای با مخاطب انبوه، قابلیت اثرگذاری و غوطه‌وری بازیکن در دنیای فانتزی ابزار مؤثری در جنگ نرم بوده است

(Mantello, 2017). پس از ۱۱ سپتامبر صنعت بازی به‌عنوان ابزاری برای توجیه لشکرکشی‌های آمریکا به دیگر نقاط جهان مطرح شد. شرکت‌های بازی‌ساز نظیر اکتیویژن بلیزارد^۱، الکترونیک آرتز^۲، یوبی‌سافت^۳، تیون^۴، بوهیما انترکتیو^۵ به‌عنوان عضو فعال رسانه‌ای دولت‌های امپریالیستی با بودجه‌های سرازیر شده از وزارت دفاع آمریکا (Hammar & Woodcock, 2019) شروع به تولید بازی‌های متعدد کردند که در قدم اول افکار عمومی ملت خود را برای حضور نظامی در دیگر کشورها توجیه کنند. جنگ علیه تروریسم به‌عنوان شعار کلیدی در تمام رسانه‌های آمریکا مدت‌ها تکرار شد، هنگامی که شرایط داخلی و خارجی در کشورهای غربی به‌عنوان ائتلاف علیه تروریسم فراهم شد، حمله به افغانستان را آغاز کردند. مسئله مهم این است که بازی‌های رایانه‌ای وسیله‌ای مشروع، قدرتمند و تأثیرگذار برای کشورهای غربی به‌منظور سلطه به کشورهای دیگر است. مارکس از جمله اولین اندیشمندان است که در حوزه سلطه نظریه‌هایی ارائه کرده است (سعیدی، ۱۳۸۹: ۷۸). مارکس معتقد است که صاحبان سرمایه با در دست داشتن ابزار تولید بر مردم سلطه دارند؛ صنعت بازی یکی از این ابزارهای تولید است. آمریکا با سلطه در حوزه صنایع فرهنگی دیجیتال ایدئولوژی خود را صادر می‌کند. در افغانستان به تأثیر پیام‌های رسانه‌ای به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای به حد کافی توجه نشده است. این کشور تحت جنگ رسانه‌ای و روانی غرب قرار دارد و نادیده گرفتن این مهم به بحران‌های بزرگ داخلی ختم شده است. تصویر این کشور پس از حادثه ۱۱ سپتامبر از طریق رسانه‌های غربی برای دنیا بازنمایی شد. عدم توجه به تحلیل محتوای پیام‌های رسانه‌ای توسط پژوهشگران در افغانستان و ارائه راه‌حل‌های علمی درست به سیاست‌گذاران یکی از عوامل بحران‌های اخیر در این کشور است، برای این که بتوانیم افغانستان را در مقابل هژمونی نظامی-سیاسی، هژمونی فرهنگی، هژمونی ارتباطی و رسانه‌ای کشورهای امپریالیستی و

-
1. Activision Blizzard
 2. Electronic Arts
 3. UBISOFT
 4. Teyon
 5. Bohemia Interactive

غربی تحلیل کنیم، نیاز به مطالعه بازی‌های رایانه‌ای غربی با محوریت افغانستان داریم؛ زیرا تأثیر بازی‌ها بر مخاطبان بسیار قدرتمندتر و بیشتر از سایر رسانه‌هاست. در آن پیام‌های ویژه رمزگذاری شده است و نیاز به پژوهش دارد. از طرفی افغانستان نسبت به تحلیل بازی‌های غربی و پژوهش در این زمینه، فاقد مطالعات قبلی است. سؤال محوری این پژوهش چگونگی بازنمایی افغانستان در بازی‌های رایانه‌ای غربی پس از حادثه ۱۱ سپتامبر سال ۲۰۰۱ است. شناخت بازنمایی افغانستان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای به ما کمک می‌کند که بدانیم مردم جهان چگونه برداشتی از ما دارند. در سیاست تولید بازی‌های رایانه‌ای غرب به افغانستان چگونه نگاهی شده است.

مفهوم بازی‌های رایانه‌ای

بازی^۱ سیستمی است که بازیگران آن درگیر هم‌ستیزی مصنوعی^۲ می‌شوند که بر اساس مقرراتی مشخص و معلوم، انجام شده به نتیجه‌ای قابل اندازه‌گیری منتهی می‌شود. مهم‌ترین تفاوت بازی‌های رایانه‌ای با بازی به‌طور عام، تعداد بازیگران است که در بازی به‌طور عام بازیگران بیش از یک نفر هستند، درحالی‌که بازی‌هایی همچون بازی‌های رایانه‌ای ممکن است از یک بازیکن تشکیل شود (محسینیان راد، ۱۳۹۹: ۵۸۱). بازی‌ها امتدادهایی از من فردی ولی اجتماعی هستند. بدین لحاظ می‌توان آن‌ها را به‌روشنی در شمار رسانه‌های ارتباطی دانست و پاسخ به این که آیا بازی‌ها وسایل ارتباط جمعی هستند؛ باید پاسخ داد، بلی بازی‌ها موقعیت‌های مصنوعی هستند که امکان اشتراک مساعی افراد زیادی را در مدل‌ها و اشکال مهم زندگی جمعی پدید می‌آورند (مک‌لوهان، ۱۳۷۷: ۲۷۵-۲۸۶). یوهان هویزینگا نظریه‌پرداز فرهنگی نخستین کسی بود که در کتاب انسان بازیگر ۱۹۳۸ تعریفی از بازی ارائه کرد. به نظر وی «بازی فعالیتی یا اشتغال داوطلبانه که در محدوده‌های ثابت زمان و مکان مطابق با قواعدی که آزادانه پذیرفته شده اما مطلقاً الزام‌آور نیستند، یا هدفی در خود انجام شده و با احساس تنش، لذت و آگاهی از متفاوت بودن آن با زندگی روزمره

۱. هر نوع بازی

بازنمایی افغانستان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای غرب ...؛ فیضی و همکاران | ۱۳۳

همراه است» (شریفی، ۱۳۹۷: ۹۶). وی معتقد است که واقعیت‌های جهان زندگی را نه تنها از نظر ابعاد تاریخی، سیاسی و اقتصادی بلکه باید آن‌ها را از نظر فرهنگی و اجتماعی نیز کنکاش کرد. شکل‌های مختلف بازی در واقع ابزاری‌اند که واقعیت‌های فرهنگی را منعکس می‌کنند (جوانمرد، ۱۴۰۱: ۲۳۹). بازی‌های رایانه‌ای تنها ابزاری برای سرگرمی و پرکردن اوقات فراغت نیست به دلیل این که در دنیای رسانه‌های نوین مرز میان اطلاعات، سرگرمی، تصویر و سیاست فروریخته است و اخبار، مستندها و بازی‌های رایانه‌ای... دارای ابعاد سیاسی، تبلیغی، فرهنگی و آموزشی شده‌اند؛ فهم ما را از جهان جهت‌دهی می‌کنند (انواری، ۱۳۹۳: ۱۲۲). به دلیل بازنمایی معنادار در این بازی‌ها این پدیده را رسانه گفته‌اند (انواری، ۱۳۹۵: ۱۲۸). در میان ژانر بازی‌های رایانه‌ای، ژانر اکشن یکی از پرطرفدارترین ژانرهای دنیا محسوب می‌شود که شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی غربی پس از حادثه ۱۱ سپتامبر بازی‌های متعددی را در این ژانر ساخته و روانه بازار کرده‌اند (نصرالهی و شریفی، ۱۳۹۷: ۲۱۷).

جدول ۱- اطلاعات بازی‌های مورد مطالعه

شماره	عنوان بازی	سال تولید	کشور سازنده	شرکت‌های سازنده	ژانر
۱	Call of Duty: Modern Warfare 2	۲۰۰۹	آمریکا	Infintyward, Aspyr	اکشن FPS
۲	Call of Duty: Black Ops 2	۲۰۱۲	آمریکا	Treyarch	اکشن FPS
۳	Fire Heavy Afghanistan	۲۰۱۱	لهستان	Teyon	اکشن FPS
۴	Afghanistan ۱۱	۲۰۱۷	بریتانیا	Every other soldier	استراتژی
۵	and Command Canquer Generals: Zero hour	۲۰۰۳	آمریکا	EA Pacific	استراتژی
۶	Medal of Honor: Operation Anaconda	۲۰۱۰	آمریکا	Danger close games (single player), DICE(multiplayer)	اکشن FPS

شماره	عنوان بازی	سال تولید	کشور سازنده	شرکت‌های سازنده	ژانر
۷	of Two Army	۲۰۰۸	آمریکا	EA Montreal, Visceral games	اکشن TPS
۸	Iron Man	۲۰۰۸	آمریکا	Secret Level	اکشن FPS
۹	Cell: Splinter Blacklist	۲۰۱۳	کانادا	Ubisoft toranto	اکشن ماجراجویی مخفی کاری
۱۰	Metal Gear Solid 5: The phantom pain	۲۰۱۵	ژاپن	kojima productions	اکشن مخفی کاری
۱۱	Hitman 2	۲۰۱۸	دانمارک	IO Interactive	اکشن ماجراجویی مخفی کاری
۱۲	Rambo 3	۲۰۱۴	بریتانیا	Taito (arcade) Sega (consoles) Ocean/Taito (computers)	اکشن FPS
۱۳	Arma 3	۲۰۱۳	جمهوری چک	Bohemia Interactive	اکشن

پیشینه پژوهش

پژوهش در زمینه بازی‌های رایانه‌ای و سایر صنایع فرهنگی دیجیتال به دلیل جدید بودن آن و نابسامانی وضعیت سیاسی افغانستان که باعث توسعه نیافتگی این کشور شده است، محدود است. عدم درک اهمیت سیاسی، اقتصادی بازی‌های رایانه‌ای باعث شده که به آن توجه نشود. از جمله پژوهش‌های با ارزشی که در زمینه بازی‌های رایانه‌ای به‌ویژه در حوزه بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای انجام شده مطالعه مسعود کوثری و مقدار مهرابی (۱۳۹۰) با عنوان «پسااستعمارگرایی در بازی‌های دیجیتال؛ شالوده‌شکنی سوء بازنمایی مسلمانان» است. در این مطالعه فرایند معنا سازی شرکت‌های بازی سازی غربی که وابسته به ارتش کشورهای غربی به‌ویژه آمریکا هستند، بررسی شده است. نویسندگان نتیجه می‌گیرند که بعد از حادثه

۱۱ سپتامبر و دوقطبی شدن جهان، فرایند معناسازی در بازی‌های دیجیتال تحت تأثیر این حادثه قرار گرفته است و مسلمانان در بازی سوء بازنمایی شده‌اند. پژوهشگران، به دنبال شالوده‌شکنی فرایندهای معناسازی از دنیای شرق و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال ساخته شده توسط غرب بودند. آنان، معتقدند که برای بررسی رابطه نهادهای معناسازی نظیر ارتش آمریکا با صنعت سرگرمی با استفاده از فراداده‌ها و این که معنا چگونه تحت تأثیر این نهادها تولید می‌شود، دارای ارزش انتقادی در زمینه معناسازی نسبت به دنیای شرق است.

مسعود کوثری و احسان شاه قاسمی (۱۳۸۸)، میزان تعاملی بودن در بازی‌های رایانه‌ای؛ فراخوانی به خدمت را مطالعه کرده‌اند. این پژوهش به منظور بررسی میزان تعاملی بودن بازی‌های دیجیتال با مطالعه موردی بازی دیجیتال Call of Duty که در اینجا از آن به عنوان فراخوانی به خدمت یاد کرده‌اند، انجام شده است. نویسندگان نتیجه می‌گیرند که بازی‌های دیجیتال یکی از بارزترین مصداق‌های تعاملی بودن در میان رسانه‌ها جدید است. تعاملی بودن بازی‌های دیجیتال باعث شده است که این بازی‌ها نفوذ و جذابیت بیش‌تر در بین مخاطبان رسانه‌ها داشته باشند. در این مقاله به میزان تعاملی بودن بازی دیجیتال Call of Duty پرداخته شده و میزان تعامل در آن را از طریق مدل سه‌وجهی کیوسیس (ساختار فنی، ساختار اجتماعی و ساختار ادراکی) تحلیل کرده‌اند. نویسندگان معتقدند که تعامل نه تنها به ویژگی‌های فنی رسانه و زمینه ارتباطی آن مربوط می‌شود، بلکه، ادراک مخاطب (کاربر) در آن بسیار مهم است.

رشید احمدرش و دیگران (۱۳۹۲)، بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای را با بازی ندای وظیفه ۴ مطالعه کرده‌اند. آن‌ها دریافته‌اند که وجود مرحله‌های این بازی، سکانس‌بندی‌های متن، نماها و استفاده از افکت‌های صوتی و نورپردازی‌ها در بیان روایتی استراتژیک و دانش‌محور به‌طور توأمان بر جهان شرق/خاورمیانه توانسته است، این بازی را فراتر از یک سرگرمی به شکلی گفتمانی و ایدئولوژیک به یک متن با شاخصه‌های پسااستعماری مبدل کند.

حسین رجبعلی‌پور (۱۳۹۰)، با مطالعه بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای (باتکیه بر بازی ژنرال‌ها)؛ به تحلیل لایه‌های معنی مستتر، تأثیرات سیاسی، اجتماعی و فرهنگی بازی ژنرال‌ها در ذهن بازیکنان پرداخته است. به نظر وی یکی از نمونه‌های کنترل و استفاده از رسانه‌ها، ۱۱ سپتامبر است که پس از آن گفتمانی در زبان سیاست‌مداران و رسانه‌های آمریکایی شکل گرفته است. وی نتیجه می‌گیرد گروه تروریستی که در این بازی معرفی شده از لحاظ قوم و مذهب مسلمانان متعصب و معتقد، اهل خاورمیانه، دارای ملیت عربی و افغانستانی و دارای نفرت مذهبی نسبت به ادیان دیگر هستند.

مهم‌ترین تفاوت پژوهش حاضر با پژوهش‌های قبلی در این است که مطالعه حاضر از نظر جغرافیایی به جغرافیای مهم جنگی غرب یعنی افغانستان پس از رویداد مهم ۱۱ سپتامبر که دلیل اصلی شکل‌گیری نظم نوین جهانی به رهبری آمریکا شد، می‌پردازد؛ و تفاوت دیگر این است که تاکنون نه در افغانستان و نه در کشورهای دیگر، بازنمایی این کشور در بازی‌های رایانه‌ای مورد مطالعه و پژوهش قرار نگرفته است.

مبانی نظری

چارچوب مفهومی این پژوهش از نظریه‌های حوزه مطالعات پسااستعماری، گفتمان شرق‌شناسی و گفتمان امپریالیسم فرهنگی شکل گرفته است.

مطالعات پسااستعماری: گفتمان شرق‌شناسی و بازی‌های رایانه‌ای در افغانستان
مطالعات پسااستعماری، یکی از حوزه‌های پژوهشی میان‌رشته‌ای درباره آثار فرهنگی استعمار بر مستعمرات و آگاهی بر مناسبات قدرت میان فرهنگ غرب و شرق است (مهدی‌زاده، ۱۳۹۹ به نقل از سردار و ون‌لون: ۲۰۸). یکی از شاخص‌های مهم پسااستعمارگرایی که ریشه در کلیشه‌سازی دارد، گفتمان شرق‌شناسی^۱ است. شرق‌شناسی را می‌توان گفتمانی غربی برای احاطه بر شرق دانست. (مهدی‌زاده، ۱۳۹۹: ۲۱۵). یکی از عوامل عمده ایجاد و گسترش بحران در سطوح و لایه‌های گوناگون فرهنگی، سیاسی و

بازنمایی افغانستان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای غرب ...؛ فیضی و همکاران | ۱۳۷

اجتماعی در افغانستان نگاه شرق‌شناسی به شمار می‌رود. شرق‌شناسان با ایجاد انواع بحران‌ها و دامن‌زدن به منازعات میان گروه‌های اجتماعی (قومی- مذهبی) و نخبگان سیاسی عامل اصلی بحران در افغانستان بوده‌اند (میرعلی و حلیمی، ۱۴۰۱: ۹۶). گفتمان شرق‌شناسی در افغانستان روند کلی تحقیرگرایانه و تخریبی را پیگیری کرده است. زمانی که متون شرق‌شناسی را مطالعه می‌کنیم، آن را مملو از صفت‌های تحقیرآمیز درباره مردم، تاریخ، فرهنگ و ارزش‌های اجتماعی افغانستانی‌ها می‌یابیم. در رسانه‌ها شاهد انگاره‌سازی و برجسته‌سازی مفاهیمی چون بنیادگرا، جنگ‌سالار، رادیکال، تروریست و ... هستیم که تلاش کرده‌اند با کلیشه‌سازی آموزه‌های بنیادین جهاد و جریان‌های اسلامی را در مبارزه علیه سلطه‌طلبان و استعمارگران جهانی در چشم مردم کم‌ارزش و بی‌اعتبار کنند.

ارائه تصویر مسلمانان به‌عنوان کاراکترهای بالذات خشونت‌طلب و دیوانه به همان اندازه که در قاموس فیلم‌های هالیوودی شایع است در «بازی‌های رایانه‌ای» هم هست. (سردار، ۱۳۸۶: ۱۴۳). با بازنمایی اشکالات و کاستی‌های فرهنگ و تمدن اسلامی تلاش می‌شود که این ضعف‌ها و کاستی‌ها به آموزه‌های اسلامی برگردانده شود. شرق‌شناسی، در افغانستان با به‌کارگیری صفت‌های تحقیرآمیزی چون ضعیف، بی‌اراده، وحشی، دردرساز، غیرقابل‌اعتماد، دزد، آدم‌کش، دروغ‌گو، فریب‌کار و موجودات پلیدی که از شراره‌های چشمشان نفرت می‌بارد، تمدن آن را به تصویر می‌کشد. از سوی دیگر، انسان افغانستانی را انسانیت‌زدایی می‌کند و به حاکمان سلطه‌جو و استعمارگر غربی مشروعیت می‌دهد که برای به‌اطاعت‌و‌داشتن این مردم ماشین قتل و کشتار راه‌اندازی کند. سعید، شرق‌شناسی را نوعی سبک غربی در رابطه با ایجاد سلطه، تجدید ساختار، داشتن آمریت و اقتدار بر شرق می‌داند (سعید، ۱۳۷۱: ۱۶). به نظر وی، شرق‌شناسی یک واقعیت فرهنگی است (سعید، ۱۳۷۱: ۳۲). تلویزیون، فیلم‌های سینمایی، بازی‌های رایانه‌ای و همه منابع و وسایل ارتباط جمعی که کانال‌های ارتباطی مردم را در قالب‌های استاندارد شده درآورده‌اند. این فرایند استاندارد کردن و کلیشه‌سازی فرهنگی باعث به‌وجود آمدن شرقی شده است که سعید از آن به‌عنوان شرق مرموز یاد می‌کند. (سعید، ۱۳۷۱: ۵۵). به نظر سعید اتهام‌های

نژادپرستانه، کلیشه‌های فرهنگی، امپریالیسم سیاسی و ایدئولوژی‌های ضدانسانی در خصوص عرب‌ها و مسلمانان در غرب بسیار قوی است (سعید، ۱۳۷۱: ۵۶). گفتمان شرق‌شناسی، با تخریب بنیان‌های فرهنگی و تمدنی افغانستان و اعتبارزدایی از نظام‌های اجتماعی-سیاسی، این نظام‌های معنایی مسلط را دچار اختلال می‌کند؛ به عبارت دیگر، شرق‌شناسی با انسانیت‌زدایی افغانستانی‌ها مجوز استفاده از انواع خشونت علیه آنان را به استعمارگران غربی می‌دهد.

سازندگان بازی‌های رایانه‌ای با نگاه شرق‌شناسی افغانستان را طرد کرده و ارزش‌های غربی را ترویج می‌کند. شرق‌شناسان به صورت آگاهانه و عمدی به دنبال ایجاد بحران سیاسی در افغانستان بوده و به بی‌ثباتی‌های سیاسی دامن زده‌اند.

امپریالیسم فرهنگی و بازی‌های رایانه‌ای در افغانستان

امپریالیسم فرهنگی یکی از نخستین نظریه‌ها درباره جهانی شدن فرهنگ است (تاملینسون، ۱۳۸۱: ۱۱۴). نفوذ فرهنگی کشورهای امپریالیست بر کشورهای دیگر را به عنوان امپریالیسم فرهنگی یاد می‌کنند (تاملینسون، ۱۳۸۱: ۱۱۸). پس از ۱۱ سپتامبر که تهاجم نظامی آمریکا به افغانستان آغاز شد، شاهد تهاجم فرهنگی آمریکا بودیم. محصولات رسانه‌ای آمریکا به ویژه صنعت سرگرمی، به طور مستقیم و غیرمستقیم جامعه افغانستان را هدف برنامه‌های امپریالیستی و استعماری غرب قرار داد. همان‌طور که آنتونی اسمیت می‌گوید: «تهدید استقلال کشورها از سوی ارتباطات الکترونیکی جدید در اواخر قرن بیستم می‌تواند از استعمار در گذشته خطرناک‌تر باشد. می‌دانیم که استعمارزدایی و رشد فراملی‌گرایی پایان روابط امپریالیستی نبوده؛ بلکه صرفاً گسترش بیش‌تر یک رشته تارهای ژئوپلیتیکی بوده‌اند که از رنسانس تاکنون تنیده می‌شوند. رسانه‌های جدید بیش از دیگر تکنولوژی‌های پیشین غرب از قدرت نفوذ عمیق به درون فرهنگ دریافت‌کننده برخوردارند» (گیدنز، ۱۳۷۶: ۵۹۵).

روش پژوهش

هدف این پژوهش چگونگی بازنمایی افغانستان در بازی‌های رایانه‌ای غرب است. برای این منظور از روش تحقیق کیفی، تکنیک تحلیل محتوای کیفی که مبتنی بر پژوهشگر می‌باشد، استفاده شده است. برای شناخت عمیق سوژه از مطالعه موردی استفاده کرده و داده‌ها را اکتشاف می‌کنیم. به جای هدایت پژوهش بر اساس نظریه‌های قبلی و استفاده از رویکرد قیاسی، مضمون‌های درون بازی‌ها را به روش استقرا کشف می‌کنیم. دلیل استفاده روش تحلیل محتوای کیفی در بازی‌های رایانه‌ای که تحلیل کمی به محدودیت‌هایی می‌رسد، نمود می‌یابد. همچنین دستیابی به یافته‌های عمیق‌تر حاصل از تحلیل بازی‌ها و نیز تحلیل کلیه لایه‌های آشکار و پنهان متن بازی بوده است. بنابراین تحلیل محتوای کیفی را می‌توان روش تحقیقی برای تفسیر ذهنی محتوایی داده‌های متنی از طریق فرایندهای طبقه‌بندی نظام‌مند، کدبندی و تم‌سازی یا طراحی الگوهای شناخته‌شده دانست (بسی، ۱۳۹۰). در این مطالعه بازی‌های غربی Call of Duty: Black، Call of Duty: Modern Warfare 2، Splinter Cell: Blacklist، Iron Man، Army of Two، Arma 3، Rambo 3، Ops 2، Medal of Honor: Operation Anaconda، Heavy Fire Afghanistan، Hitman 2، Command and Conquer Generals: Zero hour، Afghanistan Metal، Gear Solid: The phantom pain که در آن‌ها افغانستان محور است، انتخاب شده است. انتخاب نمونه‌های پژوهش به روش نمونه‌گیری غیراحتمالی و به شیوه هدفمند صورت گرفته است. نمونه‌گیری غیراحتمالی^۱ به انتخاب واحدهایی دقیق‌تر از جامعه نمونه (مجموعه بازی‌های ژانر اکشن و استراتژی) کمک می‌کند. نمونه‌گیری هدفمند^۲ به دلیل این است که همه مؤلفه‌های درون بازی مانند صحنه‌ها، جنگ‌ها، کاراکترها، امتیازدهی و دیالوگ‌ها نشان‌دهنده ایدئولوژی غرب نمی‌باشد. برای این منظور از معیارهای گنجاندن و خارج کردن نمونه‌ها^۳ استفاده شده است. در فرایند کدگذاری این پژوهش واحد تحلیل، واحدهای ثبت و مشاهده است. مضمون‌های درون این واحدها بر اساس عنصر گیم پلی

1. Nonprobability sampling

2. Purposive Sampling

3. Inclusion and Exclusion Criteria

تحلیل می‌شود. با مشاهده و تحلیل گیم‌پلی این بازی‌ها توصیف کاملی از بازنمایی افغانستان در بازی‌های غربی به دست آمد. مضمون‌های گیم‌پلی شامل لوکیشن‌ها، کاراکترها و امتیازدهی، عناصر صوتی مانند نریشن‌ها، دیالوگ‌ها، موسیقی بازی و پلات یا داستان بازی است. تحلیل داده‌ها با دیدن تمام سکانس‌های بازی صورت گرفته است (تمام‌شماری). بعد از شناسایی مضامین پرتکرار بازنمایی‌کننده افغانستان، کدهای استخراج شده را در نرم‌افزار مکس کیودی‌ای دسته‌بندی و مقوله‌های فرعی مشخص شد؛ سپس مقوله‌های اصلی در فرایند سه مرحله‌ای کدگذاری (باز، محوری و گزینشی) شناسایی شد.

یافته‌های پژوهش

در تحلیل محتوای کیفی این بازی‌ها ۲ مقوله اصلی و ۸ مقوله فرعی طبقه‌بندی شدند.

جدول ۲. مقوله‌های اصلی و فرعی حاصل از تحلیل

مقوله‌های فرعی					مقوله‌ها اصلی
سوء بازنمایی جغرافیایی	سوء بازنمایی نظامی و سیاسی - جنگ طالبان و القاعده با ناتو	سوء بازنمایی رسانه‌ای	سوء بازنمایی مذهبی: اسلام‌هراسی	سوء بازنمایی فرهنگی و تمدنی	سوء بازنمایی
-	-	تظاهر به منجی‌گری - آمریکا در نقش پلیس جهانی	هژمونی رسانه‌ای و ارتباطی: افغانستان دوست و همکار غرب افغانستان دشمن غرب	هژمونی نظامی و سیاسی: طبیعی‌سازی حضور آمریکا در افغانستان (جنگ علیه تروریسم)	هژمونی

مقوله اصلی: سوء بازنمایی

فرایند بازنمایی واقعیت را دارای معنا ساخته و به مخاطبان بازی ارائه می‌کند. این

بازنمایی‌ها تحت اداره و کنترل یک نظام قدرت هستند که به برخی از معناها مشروعیت می‌دهند و برخی را کنار می‌گذارند. دیدگاه رسانه‌ها نیز همیشه ذهنی است و حتی بهترین بازی رایانه‌ای نمی‌تواند کاری جز ارائه نمایشی از جنگ واقعی انجام دهد (Huhtinen, 2011: 150). سوء بازنمایی یا بازنمایی غیرواقعی در برابر بازنمایی قرار می‌گیرد، پژوهشگران سوگیری در بازی‌های دیجیتال را سوء بازنمایی نامیده‌اند و به معنای «بازنمایی گروهی از مردم در راستای هدف‌های ایدئولوژیک صاحبان قدرت» تعبیر می‌شود (شریفی، ۱۳۹۷ به نقل از کوثری و مهرابی: ۲۵۰).

سوء بازنمایی فرهنگی و تمدنی

سوء بازنمایی فرهنگی و تمدنی بیش‌ترین کدها را به خود اختصاص داده است. در این بازی‌ها فرهنگ و تمدن، اعتقادات و ارزش‌های ملت‌های شرقی به‌طور عام و افغانستان به‌طور خاص به‌عنوان پدیده‌ی فرودست در برابر فرادست نمایش داده شده‌اند. در این بازی‌ها ارزش‌ها و باورهای مردم افغانستان به‌طور آشکار و ضمنی سرکوب شده است. در سکنس‌های مختلف بازی‌ها، شاهد این هستیم زبان و لباس مردم افغانستان نظیر عمامه و ریش به‌عنوان نماد مشترک اسلامی به‌دور از واقعیت بازنمایی شده‌اند. تروریستان با زبان‌های خاورمیانه‌ای نظیر فارسی، عربی و اوغانی (پشتو) سخن می‌گویند. در بازی Cell: Splinter Blacklist شورشیان در استان فراه افغانستان به زبان فارسی لهجه ایرانی صحبت می‌کنند که این معنا سازی تصادفی نیست و به افکار عمومی غرب دشمن معرفی می‌شوند. کوچه‌ها و خیابان‌های افغانستان تاریک، مخروبه و غیرمتمدن نمایش داده شده‌اند. در محل فعالیت شورشیان مزارع کشت مواد مخدر دیده می‌شود. در مقابل، نظامیان آمریکا در بازی Call of Duty: Modern Warfare 2 بهتر از مردم افغانستان تصویرسازی شده است. پایگاه آمریکایی‌ها در بگرام دارای مکان‌های ورزشی و کمپ آسفالت و لباس‌های سربازان ارتش آمریکا یک‌دست و منظم است.

سوء بازنمایی دینی (اسلام‌هراسی)

مقوله اسلام‌هراسی، عرب‌ها و در کل خاورمیانه جایگزین پروژه قبلی غرب یعنی بازنمایی کمونیسم به عنوان دشمن شده است. اسلام‌هراسی یا اسلام را به عنوان یک تهدید دانستن، شامل دونقطه مهم است. اول، هراس از دشمن برای خشن بودن و غیرمتمدن بودن آن. دوم، القای برتری آمریکا در مواجهه با این دشمن و اطمینان از نابودی آن توسط آمریکا (قوام و اسماعیلی، ۲۰۱۵). دیدگاه اسلام‌هراسی معتقد است که اسلام هیچ ارزش مشترکی با فرهنگ‌های دیگر ندارد، نسبت به غرب فرهنگ پست‌تر است، بیشتر یک ایدئولوژی سیاسی خشن است تا یک دین. از این رو عقیده بر آن است که اسلام غرب و ارزش‌های آن را تهدید می‌کند. همچنان، اسلام‌هراسی ریشه در شرق‌شناسی دارد (ایزدی، ۱۳۹۸: ۱۶۴). در تحلیل این بازی‌ها و جوه بازی از اهانت به اسلام دیده می‌شود. این سوءبازنمایی‌ها گاه به صورت نماد یا تصویر و گاه در قالبی ضمنی‌تر مانند، انتساب رفتاری نابخردانه یا بزهکارانه به مسلمانان بوده است (نصرالهی و شریفی، ۲۰۲۱: ۲۳۳). در شروع بازی of Army Two از انفجار بزرگی در پنتاگون خبر داده می‌شود. سربازان ارتش دونفره برای از بین بردن عاملان حادثه به خدمت فراخوانده و به افغانستان فرستاده می‌شوند. آنان وظیفه دارند رهبر القاعده (محمد الحیب) را از بین ببرند و جاسوس آمریکایی اسیرشده را آزاد کنند. فردی است با لباس‌های عربی اسلامی و عمامه که ریش بلند دارد. وی چهره خشن و ترسناک دارد و توسط دو سرباز با لباس‌های زرهی، محافظت می‌شود. انتخاب نام پیامبر اسلام برای رهبر «القاعده» که از طرف غرب تروریست خوانده شده و افکار عمومی غرب وی را عامل انفجارهای نیویورک و پنتاگون می‌دانند، تصادفی نیست. نمادهای مسجد، مناره، اذان در تمام بازی‌های تحلیل شده دیده می‌شوند. تروریستان از سمت مسجد می‌آیند و سربازان آمریکایی آنان را از بین می‌برند.

سوءبازنمایی رسانه‌ای

بازی‌های اکشن «تیراندازی اول شخص» و ژانر استراتژیک به مثابه یک سلاح هم می‌توانند در خدمت جنگ عمل کنند و هم می‌توانند به ابزاری برای کمک به حل منازعه، استقرار و

تحکیم صلح تبدیل شوند (آب‌نیکسی، ۱۴۰۰). در بازی استراتژیک ۱۱ Afghanistan دریافتیم که به حادثه تروریستی ۱۱ سپتامبر اشاره می‌شود و دلیل حضور آمریکا در افغانستان را گرفتن انتقام از القاعده ذکر می‌کند. اقدامی که آمریکا پیش از شروع جنگ در افغانستان انجام داد، تصویرسازی نامطلوب و منفی از افغانستان و بزرگ‌نمایی تهدید القاعده و طالبان از افغانستان بود. در جریان بازی تکرار می‌شود که القاعده و طالبان تهدیدی برای آمریکا و غرب هستند و باعث ناامن‌سازی افغانستان می‌شوند. بازیکن وظیفه دارد، طالبان و شورشیانی که از شرق افغانستان از سمت پاکستان حمله می‌کنند را عقب براند و امنیت افغانستان را تأمین کند. اقدام دیگر آمریکا بسیج نفرت علیه دشمنان آمریکا (القاعده و طالبان) بود. در جریان بازی آمریکا بعد از حادثه ۱۱ سپتامبر وارد افغانستان می‌شود و با ادعاهای بزرگ سیاسی همچون: افغانستان تهدید جدی به امنیت ملی آمریکا، مبارزه با تروریسم، برقراری صلح و امنیت در افغانستان، اعطای دموکراسی و آزادی معناسازی کرده بازیکنان را اقناع می‌کند. در جریان تحلیل سکانس‌های بازی دریافتیم که جنگ و تبلیغات روانی آمریکا جریان دارد. مثلاً این بازی روزنامه‌ای دارد به نام واشنگتن که آخرین تصمیم‌های آمریکا در مورد افغانستان را به بازیکن خبر می‌دهد. بازی یک جریان تاریخی منظم را روایت می‌کند. به همان تعبیر بودریار می‌رسیم که در عصر پست‌مدرن، واقعیت از رسانه‌ها تأثیر می‌پذیرد. در رویکرد پسامدرن به امر سیاسی، واقعیت‌های سیاسی از قبیل جنگ همچون امری برساخته قلمداد می‌شود. از این رو رسانه بازی، به عنوان عرصه‌ای برای بازنمایی واقعیت سیاسی اهمیت فراوانی پیدا می‌کند.

سوءبازنمایی نظامی و سیاسی: جنگ طالبان و القاعده با ناتو و افغانستان در

اشغال

بازی‌های نظامی و جنگی با تجربه گیم‌پلی لذت بخشی که به بازیکنان ارائه می‌کنند و به عنوان یک شکل محبوب نظامی، به طور بالقوه نظامی‌سازی فضای فرهنگی را تقویت می‌کنند. به بازیکنان اجازه می‌دهند تا فعالانه در رفتار نظامی مشارکت کرده، نظریه نظامی را به عمل نظامی تبدیل کنند (Van den Heede et al., 2018). همکاری نزدیکی بین

ارتش آمریکا و شرکت‌های فناوری خصوصی و صنعت سرگرمی وجود دارد. نحوه مفهوم‌سازی، مفهوم جنگ و نظامی‌گری در این بازی‌ها ماهیت انتخابی دارند. جنبه‌های سنگین جنگ نظیر خشونت علیه غیرنظامیان و ابهامات اخلاقی جنایت‌های سربازان ناتو و آمریکا در افغانستان از این بازی‌ها حذف شده‌اند. این بازی‌ها با محوریت جنگ سرد یا جنگ علیه تروریسم بعد از ۱۱ سپتامبر ساخته شده‌اند که جناح‌های درگیر در آن‌ها ارتش آمریکا و ناتو، روسیه، دولت مجاهدین افغان و حکومت افغانستان و جناح‌های غیرحکومتی طالبان، القاعده و گروه‌های شورشی است. در این بازی‌ها، افغانستان به عنوان یک منطقه دائمی جنگی و دارای شکل‌های مختلف رادیکالیسم اسلامی و تروریسم نمایش داده شده است.

از دیدگاه توسعه‌دهندگان این بازی‌ها، افغانستان ناامن، پناهگاه امن تروریستان، از لحاظ سیاسی و اجتماعی بی‌ثبات و ازهم‌پاشیده، دارای مردم خشونت‌طلب و جنگجو، بی‌اختیار و اراده، دارای حاکمیت ضعیف و تروریست‌پرور است. همچنین، کشوری که تحولات سیاسی و اجتماعی خیلی سریع در آن رخ می‌دهد، توسط گروه‌های شورشی، ملیشه‌ها یا به شکل سنتی توسط خان‌های محلی اداره می‌شود. القاعده و تروریستان بین‌المللی در افغانستان پنهان شده‌اند. افغانستان وابسته به قدرت‌های بزرگ است و اگر کنترل نشود تهدید دائمی برای غرب و ضدا ارزش‌های آمریکایی است. درگیری و جنگ به عنوان یک تجربه هیجان‌انگیز توصیف شده تا یک جنگ خشونت‌آمیز و پردردسر.

در بازی Call of Duty: Modern Warfare 2 در مرحله‌های افغانستان تصویرهای بسیار انتخابی از جنگ و ارائه می‌کند که در آن جنبه‌های منفی نبرد فیلتر شده‌اند. در مرحله افغانستان پایگاه آمریکا به نام فینکس در افغانستان نمایش داده می‌شود که نظامیان آمریکایی در حال تمرین‌های نظامی هستند. پرچم آمریکا در حال اهتزاز است و ژنرال شیفرد آمریکایی تکرار می‌کند: «هر اتفاقی که در افغانستان می‌افتد در آمریکا تأثیر دارد» وی تکرار می‌کند: «ما برای سربلندی آمریکا اینجا آمده‌ایم». در این بازی نقض قوانین بین‌المللی توسط آمریکا در افغانستان صورت می‌گیرد، جت‌های جنگی آمریکا افغانستان

بازنمایی افغانستان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای غرب ...؛ فیضی و همکاران | ۱۴۵

را بمب باران می‌کنند و سربازان آمریکایی شادی کنان دست تکان می‌دهند. رفتار سربازان آمریکایی در مقابل غیرنظامیان محترمانه نمایش داده شده است، در حالی که در جنگ‌های واقعی شاهد جنایت‌های جنگی سربازان آمریکایی و ناتو در افغانستان هستیم.

سوءبازنمایی جغرافیایی: ژئوتروریسم

بازنمایی مناطق خاص جغرافیایی نشان می‌دهد که داستان بازی‌ها گزینشی است. در این جغرافیای حضور تروریستان سوءبازنمایی شده است. غرب با ابزار ژئوتروریسم در پی هدف‌های استراتژیک خود در منطقه است. جغرافیای تروریسم در افغانستان، این اجازه را به غرب می‌دهد که با تداوم حضور خود در منطقه، مهار و کنترل کشورهای مخالف را تضمین نماید. حادثه ۱۱ سپتامبر و حمله آمریکا به افغانستان برای نابود کردن پایگاه‌های القاعده و طالبان به‌عنوان عاملان این حادثه نتیجه پیامدهای دوران گذار ژئوپلیتیکی است که در تحولات درونی این دوره گذار افغانستان به مرکز جغرافیایی تروریسم تبدیل شده بود (رحیمی، ۲۰۱۹: ۱۱۸).

توسعه‌دهندگان این بازی‌ها با بازنمایی غیرواقعی، مراکز جغرافیایی تروریسم را خاورمیانه با مرکزیت افغانستان معرفی می‌کنند؛ اما هیچ اشاره‌ای به نقش کشورهای ابرقدرت نظیر آمریکا در حمایت از تروریسم نمی‌کنند. مکان‌هایی که تروریستان هستند، مکان‌های واقعی‌اند. در این بازی‌ها تروریستان در مغاره‌ها و کوه‌های افغانستان پنهان شده‌اند، استان‌های کلیدی افغانستان نظیر قندهار، مزارشریف، بدخشان، کابل، جلال‌آباد، فاریاب، ارزگان، خوست و هرات در کنترل تروریستان است.

در بازی Heavy Fire Afghanistan گفته می‌شود: «ما برای دشمنان آمریکا و هم‌پیمانان آمریکا به افغانستان آمده‌ایم». در بازی Medal of Honor: Anaconda Operation که بر اساس عملیات واقعی نیروی دریایی آمریکا و ناتو در افغانستان ساخته شده، استان قندهار خطرناک‌ترین محل حضور طالبان است و صحنه‌های جنگ‌های واقعی نیروهای آمریکایی و ناتو با طالبان در دره شاهی کوت نشان داده می‌شود.

مقاله اصلی دوم: هژمونی

استیلا، سلطه‌گری، فرادستی یا هژمونی^۱ به معنای رهبری است. هژمونی وضعیتی است که طبقه مسلط توانسته است سایر طبقه‌ها را به پذیرفتن ارزش‌های اخلاقی، سیاسی و فرهنگی خود ترغیب کند و یا هژمونی به مثابه شکلی از کنترل ایدئولوژیک است که به تداوم ساختار مسلط کمک می‌کند (پورقیومی، ۲۰۰۹: ۵۱). هژمونی در روابط بین‌الملل به نظامی متوازن اشاره می‌کند که مطابق آن یک کشور از لحاظ سیاسی، نظامی و اقتصادی از لحاظ سایر کشورها برتر است. در این بازی‌ها برتری نظامی، سیاسی، فرهنگی، اقتصادی و فناوری آمریکا بر ملت‌های دیگر انگاره‌سازی و برجسته شده است. آمریکا معتبر و افغانستان، روسیه و کشورهای خاورمیانه‌ای دشمن، ضعیف و نابسامان نمایش داده شده‌اند. آمریکا در این بازی‌ها همواره دارای توانمندی‌های نظامی برتر است و از حضور فراسرزمینی در راستای تحکیم هژمونی خود در نظام جهانی استفاده می‌کند. مقاله‌های فرعی هژمونی که در این بخش قابل تحلیل و تفسیر است عبارت‌اند از: «هژمونی سیاسی و نظامی - نبرد قدرت‌های بزرگ در افغانستان و طبیعی‌سازی حضور آمریکا در افغانستان (جنگ علیه تروریسم)، هژمونی رسانه‌ای و ارتباطی - دوگانه افغانستان (افغانستان دوست و همکار غرب - افغانستان دشمن غرب)، تظاهر به منجی‌گری - آمریکا در نقش پلیس جهانی».

هژمونی نظامی و سیاسی: نبرد قدرت‌های بزرگ در افغانستان و طبیعی‌سازی حضور آمریکا در افغانستان (جنگ علیه تروریسم)

هژمونی‌جویی آمریکا هم از لحاظ نظامی و هم سیاسی کدهای زیادی را در تحلیل بازی‌ها به خود اختصاص داده است. این نظم هژمونیک در جهت معنادار ساختن هژمونی و تداوم هژمونی آمریکا تلاش می‌کند. رسالت تاریخی آمریکا «جنگ خیر علیه شر» است. آمریکا نظر به همین مقوله به هژمونی تهاجمی خود پس از ۱۱ سپتامبر در افغانستان، مشروعیت می‌دهد. در بازی‌های تحلیل‌شده، در دستور کار نیروهای آمریکایی مداخله‌گری تهاجمی

1. Hegemony

بازنمایی افغانستان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای غرب ...؛ فیضی و همکاران | ۱۴۷

نامحدود مشروع است. در این بازی‌ها آمریکا سربازان آمریکایی به‌عنوان نیروهای حافظ صلح برای دفاع از کشورشان می‌توانند به انواع خشونت نظامی و غیرنظامی دست بزنند. برتری نظامی آمریکا در برابر شر (روس‌ها، طالبان، القاعده و مسلمانان خاورمیانه) سوء-بازنمایی می‌شود. برای سربازان آمریکایی امنیت میهن حتی مهم‌تر از جانشان است.

در این بازی‌ها نظامیان آمریکایی به‌عنوان قهرمان معرفی می‌شوند و چهره مطلوب، پسندیده و با اعتبار از آمریکا ارائه می‌شود. در مقابل، چهره ملت‌های شرقی نظیر مسلمانان خاورمیانه منفی و ناپسند بازنمایی می‌شود. سربازان آمریکایی و ناتو در برابر طالبان و القاعده در تمام نبردها پیروز می‌شوند؛ برتری نظامی آمریکا در برابر روس‌ها نمایش داده می‌شود.

بازی Metal Gear Solid 5: The phantom pain از جمله بازی‌هایی است که نبرد قدرت‌های بزرگ نظامی را در افغانستان بازنمایی کرده است. وینوم اسنک در زمان جنگ مجاهدین و شوروی وارد افغانستان می‌شود. بازیکن باید میلر جاسوس آمریکایی را که اسیر روس‌ها است، نجات دهد. در مرحله‌ای از بازی آواتار وظیفه دارد که سه فرمانده شوروی را که آمادگی جنگ با مجاهدین افغانستان را می‌گیرند، قبل از رسیدن به هدفشان ترور کند. در سراسر این بازی کدهای ایدئولوژیک و سیاسی به‌طور آشکار و ضمنی دیده می‌شود؛ افغانستان زمانی در اشغال شوروی‌ها و زمانی در اشغال مستقیم و غیرمستقیم ایالات متحده آمریکا بازنمایی می‌شود.

هژمونی رسانه‌ای و ارتباطی - دوگانه افغانستان (افغانستان دوست غرب - افغانستان دشمن غرب)

نظریه هژمونی رسانه‌ای، رسانه‌ها را ابزاری در دست طبقه‌ی حاکم جامعه و در خدمت منافع آنان می‌داند. مفهوم هژمونی رسانه‌ای توسط آنتونیو گرامشی مطرح شده است. به نظر وی، رسانه‌ها جزئی از ابزار هژمونی سرمایه‌داری هستند (سمواتی، ۱۳۸۹: ۲). آمریکا با سلطه‌ای که بر رسانه‌ها به‌طور عام و بازی‌های رایانه‌ای به‌طور خاص دارد، به بهره‌گیری گزینش شده از تصویرها، با استفاده از تکنیک‌های بازنمایی، برجسته‌سازی، بزرگ‌نمایی و

واژه‌سازی به هدفش که هدایت و کنترل افکار عمومی است، رسیده است. در کدگذاری بازی‌های تحلیل‌شده دریافتیم که افغانستان در یک‌زمان «نفوذ کمونیسم در افغانستان» دوست و همکار غرب و در زمان دیگر «بعد از حادثه ۱۱ سپتامبر» دشمن غرب و مرکز تروریسم و محور شرارت بازنمایی شده است. در این دیدگاه دوگانه، هژمونی رسانه‌ای آمریکا آشکار می‌شود. در این بازی‌ها، با روش‌هایی مانند، انگاره‌سازی، برجسته‌سازی و بزرگ‌نمایی مفاهیم به بازیکن القا می‌شود. شوروی به‌عنوان اشغالگر و آمریکایی‌ها به‌عنوان نیروهای آزادی‌بخش، خیرخواه و صلح‌جو در افغانستان بازنمایی می‌شوند.

در بازی Call of Duty: Black Ops 2 در مرحله افغانستان نقش کمک آمریکایی‌ها به مجاهدین برجسته شده و عامل شکست شوروی‌ها، قهرمانان آمریکایی معرفی می‌شود. حتی با اینکه در طی بازی فرمانده مجاهدین به آمریکا خیانت و به راول منندز دشمن آمریکا کمک می‌کند، بازهم آمریکا خیرخواه و دوست مردم افغانستان بازنمایی می‌شود. در بازی Call of Duty: Modern Warfare 2 ژنرال شيفرد تکرار می‌کند «ما از دوستان ما محافظت می‌کنیم»، «برای آزاد کردن افغانستان آمده‌ایم»، «ما اتفاق‌هایی که در افغانستان می‌افتد را تماشا نمی‌کنیم»، «هر اتفاقی که در افغانستان می‌افتد در آمریکا تأثیر دارد»؛ اما زمانی که اتحاد جماهیر شوروی توسط افغانستان شکست می‌خورد و کمونیسم از بین می‌رود، نمایش رسانه‌ای ۱۱ سپتامبر و حمله‌های تروریستی در پنتاگون نمایش داده می‌شود. بعد از ۱۱ سپتامبر در این بازی‌ها تهدید جدید علیه امنیت آمریکا و غرب، رادیکالیسم اسلامی و مسلمانان خاورمیانه با مرکزیت افغانستان تعریف می‌شود.

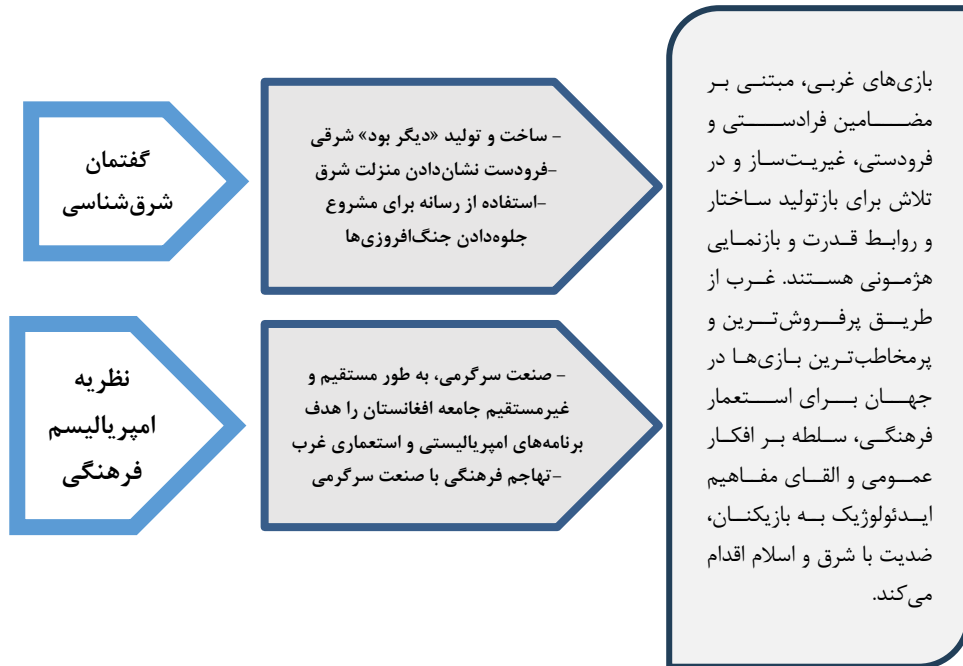
تظاهر به منجی‌گری: آمریکا در نقش پلیس جهانی

تولیدکنندگان بازی‌های غربی القا می‌کنند که باید تسلط خیر یا ارزش‌های غربی در جهان تثبیت شود. هژمونی آمریکا و توجه‌نکردن به ارزش‌ها و هنجارهای فرهنگی مردم افغانستان ریشه در ملی‌گرایی و خودبرتربینی آمریکایی‌ها دارد. این امر در نقش تظاهر به منجی‌گری به ملت افغانستان ظاهر می‌شود. آمریکا نقش پلیس جهانی را برای خود قائل است و در

امور افغانستان مداخله می‌کند. آمریکا با این برچسب، از شر کمونیسم و تروریسم بین‌المللی که ریشه در فرهنگ و تمدن اسلامی دارد، تظاهر به نجات دنیا می‌کند.

تجزیه و تحلیل داده‌ها

مقوله‌های به‌دست آمده از تحلیل محتوای ۱۳ بازی غربی بیانگر این است که افغانستان در بازنمایی‌های این بازی‌ها با تغییر واقعیت و با پیش‌فرض‌های ذهنی طراحان و سازندگان این بازی‌ها همراه است. روایت جنگ‌های شوروی و آمریکا با افغانستان در برابر تهدید تروریسم، یادآور واقعیت‌های تاریخی افغانستان است. طراحان این بازی‌ها، واسطه‌گری و هژمونی نظامی و سیاسی آمریکا را طبیعی و غیرقابل‌انکار نمایش داده‌اند. این واسطه‌گری به حدی انجام شده است که می‌توان آن را «خلق واقعیت» نامید. آنچه بازی‌های غربی از جنگ‌های غرب به رهبری آمریکا در افغانستان نشان می‌دهند، دارای رویکرد پنهان استعماری و امپریالیستی است. در واقع، این بازی‌ها با پیروی از سیاست‌های دولت‌های غربی واقعیت‌های جنگ‌های واقعی و عوامل توسعه‌نیافتگی افغانستان را بازتاب نداده‌اند؛ بلکه، تلاش برای تأثیرگذاری بر افکار بازیکنان در جهت اهداف دولت‌های امپریالیستی کرده‌اند. افغانستان قربانی یک شبکه شرق‌شناسی پیچیده جنگی غرب به رهبری آمریکا شده است و افغانستان توسط رسانه‌های غربی به جهانیان معرفی شده است. به تعبیر ادوارد سعید، افغانستان به‌عنوان جزئی از شرق توسط غرب بازنمایی شده است. در این بازنمایی‌ها افغانستان به‌عنوان کشوری عقب‌مانده معرفی می‌شود که باید آمریکا در نقش پلیس جهانی آن را از شر کمونیسم و تروریسم خلاص کرده و ارزش‌های غربی نظیر حقوق بشر و لیبرال دموکراسی را در آن حاکم بسازد. بازنمایی‌ها دارای سوگیری ایدئولوژیک است و در راستای تضعیف یا تثبیت گفتمان ویژه‌ای گام برمی‌دارد. بدون تأمل می‌توان دریافت که همه این شعارها فریب به مردم جهان بودند که نه تنها تروریسم ریشه‌کن نشد، بلکه اوضاع وخیم‌تر شد.



بازی‌های غربی، مبتنی بر مضامین فرادستی و فرودستی، غیریت‌ساز و در تلاش برای بازتولید ساختار و روابط قدرت و بازنمایی هژمونی هستند. غرب از طریق پرفروش‌ترین و پرمخاطب‌ترین بازی‌ها در جهان برای استعمار فرهنگی، سلطه بر افکار عمومی و القای مفاهیم ایدئولوژیک به بازیکنان، ضدیت با شرق و اسلام اقدام می‌کند.

مدل ۱. مدل نظری حاصل از تحلیل ۱۳ بازی غربی با موضوع بازنمایی افغانستان

بحث و نتیجه‌گیری

باتوجه به مضامین به‌دست‌آمده از تحلیل محتوای ۱۳ بازی رایانه‌ای، سازندگان غربی این بازی‌ها واسطه‌گری کرده و حضور نظامی و سیاسی آمریکا را طبیعی و غیرقابل‌انکار بازنمایی کرده‌اند. این واسطه‌گری به حدی انجام شده است که می‌توان آن را به تعبیر محسنیان‌راد «خلق واقعیت» نامید (محسنیان‌راد، ۱۳۹۹: ۸۳۶). افغانستان در بازنمایی‌های این بازی‌ها با تغییر واقعیت و با پیش‌فرض‌های ذهنی طراحان و سازندگان این بازی‌ها همراه است. به تعبیر دیگر، بازی‌های تحلیل‌شده ارائه‌کننده واقعیت افغانستان نیستند، بلکه توسعه‌دهندگان این بازی‌ها افغانستان را سوءبازنمایی کرده‌اند.

آنچه بازی‌های رایانه‌ای غربی از ورود آمریکا به افغانستان انگاره‌سازی و تصویرسازی می‌کنند، مبارزه با کمونیسم و تروریسم بین‌المللی، معرفی و دفاع از

ارزش‌های برتر آمریکایی نظیر حقوق بشر، دموکراسی، آزادی و خیرخواهی برای جهانیان به‌ویژه مردم افغانستان است. بدون تأمل در این شعارهای می‌توان دریافت نه تنها با حضور آمریکا افغانستان روز خوش ندید و ریشه‌های تروریسم ریشه‌کن نشد؛ بلکه اوضاع وخیم‌تر شد. سازندگان بازی‌های غربی هماهنگ با سیاست خارجی دولت‌هایشان بعد از حادثه ۱۱ سپتامبر جنگ‌های واقعی غرب در برابر شرق را با مرکزیت افغانستان انگاره‌سازی کرده‌اند. زمانی که بازیکن درگیر جنگ و مبارزه مجازی می‌شود، می‌تواند به گونه‌ای مبارزه کند که واقعی به نظر برسد؛ بلوک به بلوک پیشروی کند و به دشمنان و هدف‌هایش شلیک کند. بازیکن می‌تواند از تسلیحات و تجهیزات مختلف نظامی استفاده کند، مانند نظامیان واقعی غربی وارد افغانستان شود و عملیات واقعی آمریکا و ناتو را در افغانستان تجربه و رهبری کند؛ و سخن آخر این که صنعت بازی‌های رایانه‌ای در افغانستان هنوز جدید و ناشناخته هست و برای شناخت ماهیت آن نیاز به پژوهش‌های بیشتر داریم. همچنین، ضروری است که سیاست‌گذاران فرهنگی و رسانه در افغانستان برای حمایت از این صنعت جهانی اقدام کنند. در شرایط بحرانی فعلی حاکم در افغانستان که طالبان دوباره قدرت سیاسی و نظامی را به دست گرفته‌اند و حکومتشان مشروعیت داخلی و بین‌المللی ندارد، پژوهش و سرمایه‌گذاری روی این صنعت جهانی امری مشکل و طولانی‌مدت است.

تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

ORCID

Faisal Faizi

Farzaneh Sharifi

Mohammad Mohsen

Hassanpour



<http://orcid.org/0009-0002--0917-8350>



<http://orcid.org/0000-0001-5086-2950>



<http://orcid.org/0009-0002-4616-4476>

منابع

- انواری، محمدرضا. (۱۳۹۳). بازی‌های رایانه‌ای؛ رسانه‌ای خاموش در جنگ نرم مصادیق، راه کارها. فصلنامه معرفت، دوره ۱۹۸، شماره ۲۳، صص ۱۱۱-۱۳۰.
- انواری، محمدرضا. (۱۳۹۵). بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامه اسلام و مطالعات اجتماعی، دوره ۴، شماره ۱۱۵-۱۴۲.
- ایزدی، فؤاد. (۱۳۸۹). اسلام‌هراسی؛ پس از ۱۱ سپتامبر، علل، روندها و راه‌حل‌ها. مجموعه مقالات همایش اسلام‌هراسی پس از ۱۱ سپتامبر علل، روندها و راه‌حل‌ها. تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- احمدرش، رشید، دانش مهر، حسین و غلامی، احمد. (۱۳۹۲). بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی ندای وظیفه ۴. فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، دوره ۹، شماره ۳۳، صص ۱۶۳-۱۸۲.
- ببی، ازل. (۱۳۹۰). روش‌های تحقیق در علوم اجتماعی. ترجمه: رضا. فاضل، تهران: سمت. پورقیومی، ایوب. (۲۰۰۹). بررسی مفهوم هژمونی؛ با تأکید بر هژمون‌گرایی آمریکا. مجله سیاست دفاعی، دوره ۱۷، شماره ۶۷، صص ۱۰۲۵-۵۰۸۷.
- تاملینسون، جان. (۱۳۸۱). جهانی‌شدن و فرهنگ. (ترجمه: محسن حکیمی)، تهران: نیل. جوانمرد، کمال. (۲۰۲۳). خوانش نظریه جامعه‌شناختی بازی و ورزش؛ هوپزینگا. فصلنامه مطالعات جامعه‌شناختی در ورزش. دوره ۳، شماره ۳، صص ۲۳۹-۲۵۳.
- ذکایی، محمدسعید. (۱۳۹۸). گذار ژئوپلیتیک پس از جنگ سرد و تأثیر آن بر شکل‌گیری جغرافیای تروریسم در افغانستان (با تأکید بر امنیت ایران). فصلنامه مطالعات آسیای جنوب غربی، سال دوم، شماره ۶، صص ۱۱۷-۱۴۹.
- سردار، ضیاءالدین. (۱۳۸۶). شرق‌شناسی. (ترجمه: محمدعلی قاسمی)، تهران: پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- سعید، ادوارد. (۱۳۷۱). شرق‌شناسی. (ترجمه: عبدالرحیم گواهی)، تهران: دفتر نشر فرهنگ اسلامی.
- سعیدی، رحمان. (۱۳۸۹). ارتباطات بین‌المللی و میان‌فرهنگی. تهران: آوای نور.
- سمواتی، زهرا. (۱۳۸۹). سلطه رسانه‌ای صهیونیسم در آمریکا. تهران: عروج.

بازنمایی افغانستان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای غرب ...؛ فیضی و همکاران | ۱۵۳

شریفی، فرزانه. (۱۳۹۷). *بازنمایی دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا در صنایع فرهنگی دیجیتال: مطالعه موردی بازی دیجیتال ندای وظیفه از سال ۲۰۰۷ تا ۲۰۱۴*. رساله دکتری رشته علوم ارتباطات اجتماعی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال، دانشکده علوم انسانی و اجتماعی، تهران.

عاملی، سیدسعیدرضا. (۱۳۹۴). *مطالعات دوفضایی شدن بازی‌های رایانه‌ای: رویکرد ارزشی-بومی به بازی‌ها*، تهران: امیرکبیر.

عاملی، سیدسعیدرضا. (۱۳۹۲). *روش‌های تحقیق در مطالعات فرهنگی و رسانه*. تهران: دانشگاه تهران.

قوام، سیدعبدالعلی و اسماعیلی، بشیر. (۱۳۹۳). *سیاست خارجی، هالیوود و جریان بازنمایی خاورمیانه پس از یازده سپتامبر. فصلنامه تخصصی علوم سیاسی*، دوره ۱۰، شماره ۲۹، صص ۱۱۵-۱۳۸.

کوثری، مسعود. (۱۳۸۵). *خانواده سیم (سیمز): فراسوی جنسیت و نژاد. فصلنامه زن در توسعه و سیاست*، دوره ۴، شماره ۴، صص ۵۱-۶۶.

کوثری، مسعود و دیگران. (۱۳۸۷). *بازی‌های کامپیوتری و افکار، احساسات و رفتار پرخاشگرانه در آزمایشگاه و در زندگی*. اندرسون، کریک وای. دیل، کاران، (مترجم: مقداد مهربانی)، درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری. تهران: سلمان.

کوثری، مسعود و مهربانی، مقداد. (۱۳۹۰). *پسااستعمارگرایی در بازی‌های دیجیتال: شالوده شکنی سوءبازنمایی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال. مجموعه مقالات دومین همایش دین و رسانه: قم*، مرکز پژوهش‌های اسلامی صداوسیما قم.

کوثری، مسعود و شاه قاسمی، احسان. (۱۳۸۸). *تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای (فراخوانی به خدمت)*. تحقیقات فرهنگی ایران، ۲، ۳. (پیاپی ۷)، ۱-۱۹.

گیدنز، آنتونی. (۱۳۷۶). *جامعه‌شناسی*. (ترجمه: منوچهر صبوری)، تهران: نی.

محسنیان‌راد، مهدی. (۱۳۹۹). *رسانه‌شناسی*. تهران: سمت.

مک‌لوهان، مارشال. (۱۳۷۷). *برای درک رسانه‌ها*. (ترجمه: سعید آذری)، تهران: مرکز تحقیقات مطالعات و سنجش برنامه‌های صداوسیما.

مهدی‌زاده، سیدمحمد. (۱۳۹۹). *نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی*، تهران:

همشهری.

مهدی‌زاده، سیدمحمد. (۱۳۸۷). *رسانه‌ها و بازنمایی*. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، معاونت مطبوعاتی و اطلاع‌رسانی، تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.

مهدی‌زاده، سیدمحمد و دبستانی، سیدمهدی. (۱۳۹۹). نقش بازی‌های رایانه‌ای در بازنمایی تروریسم به مثابه دیگری جدید در غرب. *فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، دوره ۱۶، شماره ۶۰، صص ۲۴۵-۲۷۲.

مهرابی، مقداد. (۱۳۹۸). بازنمایی کلیشه‌های نژادی و مذهبی در بازی‌های دیجیتال و توجیه جنگ-طلبی و خشونت‌گرایی در مکان‌های عمومی شهر: مطالعه موردی سرعت بزرگ اتومبیل.

فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، دوره ۵، شماره ۱۸، صص ۲۵۹-۲۸۴
<https://doi.org/10.22054/nms.2019.30672.439>

میرعلی، محمدعلی و حلیمی، عمران. (۱۴۰۱). شرق‌شناسی و تولید بحران در افغانستان. *فصلنامه مطالعات تاریخی جهان اسلام*، سال ۱۰، شماره ۲۴، صص ۹۵-۱۱۷.

نصرالهی، اکبر و شریفی، فرزانه. (۲۰۲۱). بازنمایی شرق فرودست و غرب فرادست در بازی‌های دیجیتال: نمونه پژوهی ندای وظیفه. *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، دوره ۷، شماره ۲۶، صص ۲۰۹-۲۳۸
<https://doi.org/10.22054/nms.2021.34540.551>

هلن، فرایا. (۱۳۹۱). *خشونت در تاریخ اندیشه فلسفی*. (ترجمه: علی باقری)، تهران: ماهی.

Reference

- Huhtinen, Aki-Mauri. (2011). Computer Games as the Representation of Military Information Operations—A Philosophical Description of Cyborgizing of Propaganda Warfare. 10th European Conference on Information Warfare and Security. The Institute of Cybernetics at the Tallinn University of Technology, Tallinn, Estonia. *International Journal of Networks and Communications* 2012, 2(6): 148-154.
- Van den Heede, Pieter Ribbens, Kees Jansz, Jeroen (2018). Replaying today's wars? A study of the conceptualization of post-1989 conflict in digital "war" games. *International Journal of Politics, Culture, and Society*, 31, 229- 250.
- Mantello, peter. (2017). Military shooter video games and the ontopolitics of derivative wars and arms culture. *American journal of economics and sociology*, 76(2): 483- 521.
- Hammar, Emil Lundedal& Woodcock, Jamie. (2019). The political economy

of wargames: The production of history and memory in military video games. *Journal of War games: Memory, militarism and the subject of play*, 2(8): 54-71.

Newzoo. (2023). *The Global Games Market 2023, Per Region & Segment*. Retrieved May 2023, from: Link <https://newzoo.com/resources/trend-reports/pc-console-gaming-report-2023>

Newzoo. (2023). *Newzoo's 2023 Report: Insights into the \$200 Billion Global Games Market*. Retrieved May 2023 from: <https://newzoo.com/resources/blog/last-looks-the-global-games-market-in-2023>

Newzoo. (2023). *Newzoo's Global Games Market Report 2023 | May 2024 Update*. Retrieved From <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>

Statista. (2023). *Animation and Cinema Industry revenue*. Retrieved from: <https://www.statista.com/statistics/817601/worldwide-animation-market-size/> <https://www.statista.com/statistics/288833/cinema-industry-revenue-worldwide/>

Global X (2023). *Gaming Industry Charts a Rebound in 2023*. Retrieved From <https://globalxetfs.eu/content/files/Gaming-Industry-Charts-a-Rebound-in-2023-EU-Final-1.pdf>

DFC Intelligence. (2023). *DFC Intelligence: 3.1 billion people play video games*. Retrieved From <https://gameworldobserver.com/2023/08/17/dfc-intelligence-3-1-billion-people-play-video-games>

Reference [In Persian]

Anvari, Mohammad-Reza. (2014). *Computer Games: A Silent Medium in Soft War—Examples and Strategies*. *Ma'refat Quarterly*, Vol. 198, No. 23, pp. 111–130. (In Persian)

Anvari, Mohammad-Reza. (2016). *Theoretical Foundations of Computer Games*. *Islam and Social Studies Quarterly*, Vol. 4, pp. 115–142. (In Persian)

Ahmad-Rash, Rashid; Danesh-Mehr, Hossein; Gholami, Ahmad. (2013). *The Representation of the Middle East in Computer Games: A Case Study of Call of Duty 4*. *Cultural Studies and Communication Quarterly*, Vol. 9, No. 33, pp. 163–182.

Ameli, Seyyed Saeid-Reza. (2015). *Studies on the Two-Space Nature of Computer Games: A Value-Based and Indigenous Approach*. Tehran: Amir Kabir.

Ameli, Seyyed Saeid-Reza. (2013). *Research Methods in Cultural and Media Studies*. Tehran: University of Tehran.

- Babbie, Earl. (2011). *Research Methods in the Social Sciences*. (Trans. Reza Fazel). Tehran: SAMT.
- Helen, Fraya. (2012). *Violence in the History of Philosophical Thought*. (Trans. Ali Bagheri). Tehran: Mahi.
- Izadi, Fouad. (2010). *Islamophobia after September 11: Causes, Trends, and Solutions*. In Proceedings of the Conference on Islamophobia after 9/11. Tehran: Institute for Culture, Art and Communication Studies.
- Ghavam, Seyyed Abdolali & Esmaeili, Bashir. (2014). *Foreign Policy, Hollywood, and the Representation of the Middle East after September 11*. Political Science Specialized Quarterly, Vol. 10, No. 29, pp. 115–138.
- Giddens, Anthony. (1997). *Sociology*. (Trans. Manouchehr Sabouri). Tehran: Ney.
- Javanmard, Kamal. (2023). *A Reading of Huizinga's Sociological Theory of Play and Sport*. Journal of Sociological Studies in Sport, Vol. 3, No. 3, pp. 239–253.
- Kousari, Masoud. (2006). *The Sims Family: Beyond Gender and Race*. Women in Development and Politics Quarterly, Vol. 4, No. 4, pp. 51–66.
- Kousari, Masoud & Others. (2008). *Computer Games and Aggressive Thoughts, Emotions, and Behaviors in the Laboratory and in Life*. In Anderson, Craig & Dill, Karen. *Introduction to Video and Computer Games*. (Trans. Meghdad Mehrabi). Tehran: Salman.
- Kousari, Masoud & Mehrabi, Meghdad. (2011). *Postcolonialism in Digital Games: Deconstructing the Misrepresentation of Muslims*. Proceedings of the Second Conference on Religion and Media, Qom.
- Kousari, Masoud & Shah-Ghasemi, Ehsan. (2009). *Interactivity in Computer Games (Call to Service)*. Iranian Cultural Studies Research, 2(3), pp. 1–19.
- Mohsenian-Rad, Mahdi. (2020). *Media Studies*. Tehran: SAMT.
- McLuhan, Marshall. (1998). *Understanding Media*. (Trans. Saeed Azari). Tehran: Broadcasting Research Center.
- Mehdi-Zadeh, Seyyed Mohammad. (2020). *Media Theories: Main Perspectives and Critical Approaches*. Tehran: Hamshahri.
- Mehdi-Zadeh, Seyyed Mohammad. (2008). *Media and Representation*. Tehran: Ministry of Culture and Islamic Guidance, Media Studies Office.
- Mehdi-Zadeh, Seyyed Mohammad & Debestani, Seyyed Mehdi. (2020). *The Role of Computer Games in Representing Terrorism as the New "Other" in the West*. Cultural and Communication Studies Quarterly, Vol. 16, No. 60, pp. 245–272.
- Mehrabi, Meghdad. (2019). *Representation of Racial and Religious*

- Stereotypes in Digital Games and the Justification of Militarism and Violence in Public Urban Spaces: A Case Study of Grand Theft Auto.* New Media Studies Quarterly, Vol. 5, No. 18, pp. 259–284.
- Mirali, Mohammad-Ali & Halimi, Omran. (2022). *Orientalism and the Production of Crisis in Afghanistan.* Historical Studies of the Islamic World Quarterly, Vol. 10, No. 24, pp. 95–117.
- Nasrollahi, Akbar & Sharifi, Farzaneh. (2021). *Representation of the Subaltern East and the Dominant West in Digital Games: Case Study of Call of Duty.* New Media Studies Quarterly, Vol. 7, No. 26, pp. 209–238.
- Pourghayoumi, Eyoub. (2009). *A Study of the Concept of Hegemony with Emphasis on U.S. Hegemonism.* Defensive Policy Journal, Vol. 17, No. 67, pp. 1025–5087.
- Sardar, Ziauddin. (2007). *Orientalism.* (Trans. Mohammad-Ali Ghasemi). Tehran: Institute for Cultural and Social Studies.
- Said, Edward. (1992). *Orientalism.* (Trans. Abdolrahim Gohari). Tehran: Islamic Culture Publishing Office.
- Saeedi, Rahman. (2010). *International and Intercultural Communication.* Tehran: Avaye Nour.
- Samavati, Zahra. (2010). *Zionist Media Domination in the United States.* Tehran: Orouj.
- Sharifi, Farzaneh. (2018). *Representation of U.S. Media Diplomacy in Digital Cultural Industries: A Case Study of the Call of Duty Digital Game (2007–2014).* Doctoral Dissertation, Islamic Azad University, Tehran North Branch.
- Tomlinson, John. (2002). *Globalization and Culture.* (Trans. Mohsen Hakimi). Tehran: Nil.
- Zakaei, Mohammad-Saeed. (2019). *Post–Cold War Geopolitical Transition and Its Impact on the Geography of Terrorism in Afghanistan (with Emphasis on Iran’s Security).* Southwest Asia Studies Quarterly, Vol. 2, No. 6, pp. 117–149.

استناد به این مقاله: فیضی، فیصل، شریفی، فرزانه، حسن‌پور، محمد محسن. (۱۴۰۴). بازنمایی افغانستان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای غرب: مطالعه موردی بازی‌های ژانر اکشن پس از ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، ۱۱(۴۳)، ۱۵۷–۱۲۵. DOI: 10.22054/nms.2026.82391.1770



New Media Studies is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License..