

The Representation of Inferior East and Superior West in Digital Games: Case Study of Call of Duty

**Akbar Nasrollahi
Kasmani** 

Assistant Professor, Department of
Communication Sciences, Faculty of News,
Islamic Azad University, Central Tehran
Branch, Iran.

Farzaneh Sharifi *

PhD in Communication Sciences, Islamic Azad
University, North Tehran Branch, Iran.

Accepted: 2018-10/13

Abstract

After the September 11th incident, a widespread wave of media outlets in the world was created to misrepresent the East and Muslims. Meanwhile, digital games were among the media that by entering a new era of representation, introduced the East as other to the audiences around the world. The main issue of the current research is how the East as a subject is represented in the games. Hence, we analyzed the most important representational games of the East which were based on a real narrative of the wars that happened in the past two decades in the Middle East to portray the way of East representation. Considering the research issue, this study seeks to answer the question that what features of the East have been targeted in the most important American games which represent the East? For this purpose, the selected games were played continuously for 120 hours, while the video was captured during the playing. Using the Qualitative Content Analysis method (sequence, character, music, dialogue, etc. analysis), three units of the Call of Duty series entitled "Modern Warfare", "Modern Warfare 2" and "Modern Warfare 3" were analyzed and the most important methods of representing the East with its features were extracted. We found that the game developers have used different ways to represent the East, particularly the Islamic countries as a negative subject. These are 1. Political-military misrepresentations, 2. Cultural misrepresentations, 3. Religious misrepresentations (Islamophobia), 4. Race misrepresentations, 5. Cultural dominance over the East, and 6. Political-military dominance over the East.

Received: 2018/08/21

ISSN: 2538-2209

eISSN: 2476-6550


Keywords: Digital Games, Call of Duty, Cultural Misrepresentation, Cultural Domination..

* Corresponding Author sharifi.media@gmail.com


How to Cite: Nasrollahi Kasman, A., Sharifi, F. (2021). The Representation of Inferior East and Superior West in Digital Games: Case Study of Call of Duty, *Journal of New Media Studies*, 7(26), 215-244.

سوء بازنمایی شرق در بازی‌های دیجیتال: نمونه پژوهی بازی ندای وظیفه

استادیار گروه علوم ارتباطات دانشکده خبر، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، ایران.

اکبر نصراللهی 

دکتری علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران شمال، ایران.

فرزانه شریفی *

چکیده

پس از حادثه ۱۱ سپتامبر، موج گسترده‌ای در رسانه‌های دنیا مبنی بر بازنمایی غیرواقعی از شرق و مسلمانان ایجاد شد. در این میان، بازی‌های دیجیتال از جمله رسانه‌هایی بودند که هم‌زمان با ورود به عصر جدید بازنمایی، شرق را به‌عنوان یک غیریت به مخاطبان در سراسر جهان معرفی کردند. سؤال اصلی پژوهش حاضر این است که شرق به‌عنوان یک سوژه، چگونه در رسانه بازی بازنمایی شده است؟ از این رو، به مطالعه مهم‌ترین بازی بازنمایی‌کننده شرق که مبتنی بر یک روایت واقعی از جنگ‌های دو دهه اخیر آمریکا در منطقه خاورمیانه بوده‌اند، پرداختیم تا نحوه بازنمایی شرق را در این بازی واکاوی نماییم. برای این منظور، بازی‌های انتخاب‌شده به‌صورت پیوسته و به مدت ۱۲۰ ساعت بازی شدند و از بازی‌ها، فیلم ضبط شد. با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی سه عنوان بازی از مجموعه بازی‌های ندای وظیفه با عنوان «جنگاوری مدرن»، «جنگاوری مدرن ۲» و «جنگاوری مدرن ۳» تحلیل شدند و مهم‌ترین ابعاد بازنمایی شرق به همراه ویژگی‌های آن استخراج شد. ندای وظیفه با ۱. سوء بازنمایی سیاسی-نظامی، ۲. سوء بازنمایی فرهنگی، ۳. سوء بازنمایی دینی (اسلام‌هراسی)، ۴. سوء بازنمایی نژادی، ۵. استیلای فرهنگی بر شرق و ۶. استیلای سیاسی-نظامی بر شرق، به بازنمایی منفی از این سوژه پرداخته است.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های دیجیتال، ندای وظیفه، سوء بازنمایی فرهنگی، استیلای فرهنگی.

مقدمه

بازی‌های دیجیتال یکی از انواع «صنایع فرهنگی دیجیتال» محسوب می‌شوند که باید آن‌ها را نسل نوظهور صنایع فرهنگی دانست (Kerr, 2006). بازی به مثابه یک رسانه (دهقان و محسنی آهویی، ۱۳۸۸: ۴۳) به طور روزافزونی هم از حیث تعداد بازیکنان و هم آمار فروش از رسانه‌های هم‌عصر خود در حال پیشی گرفتن است. طبق آخرین گزارش مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، تعداد بازیکنان ایرانی، ۲۸ میلیون نفر برآورد شده (دایرک، ۱۳۹۷) و از سوی آمار جهانی بازیکنان فعال^۱، بیش از ۲٫۲ میلیارد نفر گزارش شده است (Newzoo, 2017). بازی‌های دیجیتال به دلیل ویژگی‌هایی همچون تعاملی بودن^۲ (Mehrabi & Chen, 2010: 87)، غوطه‌ورکنندگی^۳ مخاطب با ایجاد تجربه تعلیق^۴ (Brown & Cairn, 2014) و ایجاد حس حضور^۵ (Takatalo et al., 2010: 93) بازیکنان را بسیار تحت‌تأثیر محتوای خود قرار می‌دهند، به گونه‌ای که بازیکنان بسیاری در سراسر جهان زمان زیادی را صرف انجام بازی می‌کنند (Mihara & Higuchi, 2017). اثرگذاری بر بازیکن همواره به‌عنوان یک هدف، از نخستین بازی‌ها تاکنون مدنظر بازی‌سازان بوده است؛ به طوری که به مدت بیش از دو دهه اعتیاد به بازی^۶ (Griffiths et al., 2016) به‌عنوان یک جریان مطالعاتی جدی پیگیری شده است.

در میان ژانرهای^۷ بازی، ژانر اکشن^۸ یکی از پرتعدادترین ژانرهای دنیا محسوب می‌شود که شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی دنیا طی دو دهه اخیر، بازی‌های متعددی را در این ژانر ساخته و روانه بازار کرده‌اند. جدیدترین آمار جهانی فروش بازی‌ها برحسب ژانر نشان می‌دهد پرفروش‌ترین و پرمخاطب‌ترین بازی‌های جهان با سهمی بالغ بر ۵۰ درصد،

-
1. Global Active Gamers
 2. Interactivity
 3. Immersion
 4. Flow experience
 5. Sense of presence
 6. Game addiction
 7. Genre
 8. Action

بازی‌های ژانر اکشن یا ژانرهای فرعی^۱ متعلق به آن (مبارزه‌ای^۲، تیراندازی^۳ و ...) بوده است (Statista, 2017). این ژانر به دلیل حس درگیرکنندگی^۴ بسیار بالا (کوثری و شاه‌قاسمی: ۱۳۹۹)، در سال‌های اخیر دست‌مایه‌ای برای شرکت‌های بازی‌ساز به منظور دست‌یابی به بازارهای جهانی، فروش بیشتر و طراحی مضامین سیاسی و فرهنگی برای اثرگذاری بر بازیکنان (Power, 2007: 274) شده است. نقطه اوج تولید این بازی‌ها در پی حادثه ۱۱ سپتامبر، دهه گذشته است که طی آن طراحان و ناشران آمریکایی به‌طور جدی اقدام به تولید بازی‌هایی در ژانر اکشن با مضامین ایدئولوژیک کرده‌اند. پاور^۵ (۲۰۰۷) پژوهشگر برجسته این حوزه، واقعه ۱۱ سپتامبر را نقطه عطفی می‌داند که بعد از آن تحلیل‌های انتقادی از جنگ مجازی درون بازی‌ها، بسیار حائز اهمیت شده است و خوانش انتقادی از محتوای بازی‌های سیاسی و جنگی، با هدف زیرسؤال بردن مضامین سیاسی و فرهنگی درون آن‌ها بیشتر صورت می‌گیرد. به عقیده وی بسیاری از بازی‌های دیجیتال جنگی، اشتیاق مضاعفی برای انعکاس سناریوهای جنگی دنیای واقعی، به‌ویژه دخالت‌های نظامی اخیر ارتش آمریکا در افغانستان و عراق، از خود نشان داده‌اند.

بازی‌های «ندای وظیفه^۶»، «بتلفیلد^۷» و «تام کلنسی اسپلینترسل^۸» را باید از جمله بازی‌های شاخص در این زمینه با مضامین جنگی، ایدئولوژی‌های ضددینی و ضدشرقی دانست. ندای وظیفه محصول شرکت اکتیویژن^۹ به تصویرسازی کاملی از حادثه ۱۱ سپتامبر تا انقلاب‌های اخیر منطقه خاورمیانه، با دست‌کاری در روایت واقعی بازی پرداخته است. در واقع می‌توان گفت به دلیل سناریوی مبتنی بر روایت واقعی، این بازی برخلاف دیگر بازی‌های مشابه در این مضمون، یک بازنمایی^{۱۰} معنادار را در قالب سرگرمی به

-
1. Sub-Genres
 2. Fighting
 3. Shooting
 4. engagement
 5. Power
 6. Call of Duty
 7. Battlefield 3
 8. Tom Clancy's Splinter Cell
 9. Activision
 10. Representation

بازیکن ارائه می‌کند. بازی‌های دیگر مانند بتلفیلد ۳ فاقد روایتی مبتنی بر واقعیت هستند و ایدئولوژی‌های ضدشرقی درون‌متن آن‌ها، تنها از تصورات طراحان بازی برگرفته شده است.

یکی از تأمین‌کنندگان اصلی تولید این بازی‌ها، همواره ارتش آمریکا و نهادهای نظامی این کشور بوده است. پاور (۲۰۰۷: ۲۷۶) معتقد است وزارت دفاع آمریکا یکی از توسعه‌دهندگان اصلی طرح بازی‌های دیجیتال جنگی از دهه ۱۹۵۰ تاکنون بوده و درعین حال طراحان بازی‌های تجاری بازی‌های بسیاری تولید کرده‌اند که تأمین‌کننده اهداف ارتش آمریکا برای شبیه‌سازی نظامی باشد. کوثری و گیویان (۱۳۸۸: ۹) نیز اظهار می‌دارند: «جهان سیاست، به‌ویژه غرب، خیلی زود متوجه شد که بازی‌های رایانه‌ای محمل مناسبی برای ایده‌های برتری‌طلبانه آنان در خارج از مرزهایشان است. برای همین بازی‌هایی پدید آمد که آشکارا و پنهان ایده‌های استعماری و برتری‌طلبانه دارند». کوثری و مهرابی (۱۳۸۹) نشان می‌دهند که رابطه بین سازمان‌های نظامی از جمله ارتش آمریکا با صنعت بازی، منجر به تولید بازی‌هایی شده که طی آن مسلمانان به‌عنوان تروریست بازنمایی می‌شوند تا از این طریق دخالت‌های نظامی آمریکا در خاورمیانه طبیعی جلوه داده شود. شیسلر (۲۰۰۶، ۸۵-۸۶) در مطالعه خود دریافته است که اعراب و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال «سوء بازنمایی» می‌شوند و تصویری که از آن‌ها بازنمایی می‌شود، همواره تصویری «تحریف‌شده» است. از این رو علی‌رغم تحقیقات اندک در زمینه بازنمایی شرق در بازی‌های دیجیتال، یافته‌های مطالعات موجود حاکی از تصویرسازی غیرمنصفانه و غیرواقعی از خاورمیانه، اسلام، مسلمانان و فرهنگ شرق است. این مطالعات نشان می‌دهند که بازنمایی سوگیرانه بازی‌های این حوزه از اسلام، شرق و مسلمانان بیشتر به «سوء بازنمایی»^۱ گرایش دارد که در واقع بازنمایی گروهی از مردم در راستای اهداف ایدئولوژیک صاحبان قدرت معنا می‌شود.

بنابراین، بازی‌های سیاسی و جنگی زمینه‌ای را برای دست‌کاری ایدئولوژیک باورهای بازیکنان فراهم می‌آورند و به مدد اثرگذاری این رسانه، می‌توانند

1. misrepresentation

پیش‌پنداشته‌های فرهنگی و دینی آن‌ها را تغییر دهند. مثلاً برخی پژوهشگران بر این باور هستند که بازی ندای وظیفه با مضامین سیاسی، نظامی و فرهنگی خود، در معرفی دیگران‌ساز^۱ فرهنگ خاورمیانه و بازنمایی شرق به‌عنوان فرهنگی دورافتاده، غیراصیل و بدوی موفق عمل کرده است (Clarke, et al. 2012; Väliaho, 2014: 135; Sattarzadeh Nowbari, 2012: 206). آمار جهانی فروش بازی ندای برحسب عناوین منتشرشده از این مجموعه، حاکی از محبوبیت بالا و فروش فوق‌العاده مجموعه «جنگاوری مدرن^۲» بوده است. برای مثال طبق آمار پایگاه (Statista, 2017b)، بازی «جنگاوری مدرن^۳» فروشی بالغ بر ۳۰ میلیون دلار و «جنگاوری مدرن^۲»، فروشی معادل ۲۵ میلیون دلار داشته است.

از این رو، به دلیل اهمیت شناخت ایدئولوژی‌ها و مضامین فرهنگی و سیاسی انعکاس یافته از شرق در بازی‌های محصول آمریکا، مطالعه حاضر با هدف شناخت نحوه بازنمایی شرق، به تحلیل کیفی سه بازی ندای وظیفه، به‌عنوان مهم‌ترین محصول این کشور پرداخته است. در توضیح سه بازی تحلیل شده باید گفت که این بازی‌ها محصول سال‌های ۲۰۰۷، ۲۰۰۹ و ۲۰۱۱ هستند. بازی «جنگاوری مدرن» به تصویرسازی واقعه ۱۱ سپتامبر و حملات نظامی آمریکا به کشور افغانستان پرداخته است. شروع بازی «جنگاوری مدرن^۲» از ادامه کشمکش‌های نظامی در افغانستان آغاز می‌شود و در امتداد داستان بازی، شرایط سیاسی و نظامی عراق به‌عنوان محور اصلی داستان مطرح می‌شود. کاراکتر در این بازی، در پی براندازی حکومت خالد الأسد (کاراکتری معادل با صدام حسین) در عراق می‌شود که در پایان بازی «جنگاوری مدرن^۳» با دستگیری این فرد و عوامل روسی جهت دهنده به آن، امنیت به خاورمیانه بازمی‌گردد و جنبش‌های تروریستی خاورمیانه به مدد دخالت‌های نظامی آمریکا در منطقه، خنثی و سرکوب می‌شود.

به‌طور خلاصه مسئله اصلی پژوهش حاضر این است که با اتکا به اثرگذاری بسیار بالای بازی‌های دیجیتال بر بازیکنان، شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی دنیا به‌ویژه در کشور

1. otherness

2. Modern Warfare

آمریکا، به تولید و توزیع بازی‌های جذاب با مضامینی ضدقومی، فرهنگی، سیاسی، دینی و نژادی در سطح بین‌المللی می‌پردازند. علی‌رغم اهمیت این موضوع، تاکنون ایدئولوژی‌های انعکاس‌یافته از گروه‌های یادشده در این بازی‌ها، با رویکرد شرق‌شناسی^۱ مورد مطالعه قرار نگرفته‌اند. از این رو، مطالعه حاضر درصدد است ابعاد و ویژگی‌های بازنمایی شرق را در مهم‌ترین بازی محصول آمریکا که موفقیت بالایی در فروش جهانی داشته و از مضامین برجسته ضدشرقی و ضددینی برخوردار است، مورد واکاوی قرار دهد.

مطالعات پیشین

با توجه به اینکه موضوع نحوه بازنمایی یا بازنمایی شرق در رسانه بازی در ادبیات پژوهش‌های داخلی و خارجی بسیار محدود است، در این بخش به پیشینه‌های پژوهشی دارای ارتباط نسبی با موضوع پژوهش حاضر اشاره می‌کنیم. ترتیب عناوین در جدول زیر، بر اساس میزان ارتباط با هدف مطالعه است:

جدول ۱. فهرست و چکیده مطالعات پیشین داخلی و خارجی متمرکز بر بازنمایی شرق در رسانه

بازی

ردیف	عنوان پژوهش	پژوهشگران	مشخصات نشر	معرفی پژوهش
۱	فراترکیب مطالعات بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی	اکبر نصراللهی، مقداد مهربابی و فرزانه شریفی	فصلنامه تحقیقات فرهنگی، شماره ۱۱، سال ۱۳۹۷	این پژوهش با هدف بررسی رویکرد امپریالیسم فرهنگی و گفتمان شرق‌شناسی در یافته‌های کیفی تحقیقات پیشین صورت گرفته است. نتایج این مطالعه نشان می‌دهد که تحقیقات اندکی با تمرکز بر دو رویکرد ذکرشده انجام‌شده و یافته‌های آن‌ها حاکی از تمرکز بازی‌های سیاسی و جنگی بر بازنمایی غیرمنصفانه از کشورهای خاورمیانه و مسلمانان است.
۲	پسااستعمارگری در	مسعود کوثری	مجموعه مقالات	در این مطالعه با اشاره به رابطه

ردیف	عنوان پژوهش	پژوهشگران	مشخصات نشر	معرفی پژوهش
	بازی‌های دیجیتال: شالوده شکنی (سوء) بازنمایی مسلمانان	و مقداد مهرابی	دومین همایش بین‌المللی دین و رسانه، مرکز پژوهش‌های اسلامی صداوسیما قم، ۱۳۹۰	سازمان‌های نظامی از جمله ارتش آمریکا با صنعت بازی، به بازی‌هایی اشاره می‌شود که در آن مسلمانان تروریست تصویرسازی می‌شوند تا دخالت‌های نظامی و سیاسی آمریکا در منطقه خاورمیانه توجیه گردد.
۳	اعراب دیجیتالی: بازنمایی در بازی‌های ویدئویی	ویت شیسler ^۱	European Journal of Cultural Studies, 11, 2008	این پژوهش ضمن مقایسه بازنمایی اعراب توسط آمریکا در بازی‌ها و بازنمایی اعراب از خود در بازی، نتیجه می‌گیرد که اعراب و مسلمانان در چارچوب‌های کلان‌تر خشونت و تروریسم و «گروهی غیرمتمدن، دشمن‌واره و درگیر قومیت‌گری» بازسازی شده‌اند.
۴	واقعیت‌های بازی: چالشی برای فرهنگ دیجیتال	ویت شیسler	Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture, 2006	نتیجه این مطالعه نشان می‌دهد که تصویر نمایش داده شده از مسلمانان در بازی‌های دیجیتال، تصویری «تحریف‌شده» و غیرواقعی است.
۵	بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی ژنرال‌ها)	حسین رجبعلی‌پور	پایان‌نامه مقطع کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبایی، ۱۳۹۰	این پایان‌نامه با هدف تحلیل نشانه‌شناختی بازنمایی تروریسم در بازی ژنرال‌ها ^۲ صورت گرفته و نتیجه می‌گیرد که مسلمانان همواره در این بازی قوم‌گرا، متعصب و شرور به تصور کشیده شده‌اند و از هیچ‌گونه وحشی‌گری علیه غربی‌ها کوتاهی نمی‌کنند.
۶	مهارت دیجیتالی: بازی‌های ویدئویی	مارکوز پاور ^۳	Security Dialogue, 38(2), 271-	این مطالعه در تحلیل خود از بازی‌های سیاسی، یازده سپتامبر را نقطه عطفی

1. Vit Šisler
2. Generals
3. Marcus Power

ردیف	عنوان پژوهش	پژوهشگران	مشخصات نشر	معرفی پژوهش
	جنگی، و بازدارندگی سایر پس از ۱۱ سپتامبر		288	می‌داند که تحلیل‌های منتقدانه از جنگی درون بازی‌ها پس از این واقعه، بسیار اهمیت یافته است. محقق نتیجه می‌گیرد که بازی‌های سیاسی آمریکایی با هدف زیرسؤال بردن سیاست و فرهنگ خاورمیانه تولید شده و اشتیاق مضاعفی برای انعکاس سناریوهای جنگی دنیای واقعی، به‌ویژه دخالت‌های نظامی اخیر ارتش آمریکا در افغانستان و عراق، نشان داده‌اند.
۷	بازاندیشی بازی نظامی: (بازی) ارتش آمریکا و انتقادات وارده به آن	مارکوز شولزکه ^۱	Games and Culture (2013), 8(2) 59-76	در این پژوهش، بازتاب ایدئولوژی‌های سیاسی و نظامی در بازی ارتش آمریکا ^۲ بررسی شده و نتیجه می‌گیرد که هژمونی ایدئولوژیک در راستای نمایش توان نظامی آمریکا، انتقال باورهای سیاسی آمریکا به بازیکن، آموزش سیاسی و تقویت این باور که غرب بر شرق فرماندهی نظامی می‌کند، تقویت شده است.
۸	ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به‌عنوان رسانه بازی‌پذیر	علیرضا دهقان و ابراهیم محسنی آهویی	مجله جهانی رسانه، (۱۳۸۸) ۲ (۱)، ۸۸-۴۹	نتیجه تحلیل مقایسه‌ای این مطالعه از دو بازی ایرانی (نجات بندر) و غیرایرانی (جنگ‌های صلیبی) نشان می‌دهد که این دو بازی، در وجوهی مانند شهادت، دفاع از وطن، تروریسم، خشونت و گفتمان امپریالیسم با یکدیگر تفاوت دارند.

همان‌طور که مشاهده می‌شود تعداد مطالعات انجام‌شده در زمینه بازنمایی شرق در بازی‌های دیجیتال نظامی و سیاسی بسیار محدود است، اما اغلب این مطالعات، در یافته‌های

1. Marcus Schulzke
2. America's Army

خود بر این باور هستند که بازنمایی صورت گرفته از اسلام و کشورهای شرقی در بازی‌های دیجیتالی آمریکا و به‌طور کلی غربی، غیرمنصفانه و حاکی از تصویرسازی منفی سیاسی، نظامی و فرهنگی از این جوامع بوده‌اند. بسیاری از این پژوهش‌ها تأکید بیشتری بر وجه سیاسی منعکس‌شده از کشورهای شرقی و اسلامی داشته‌اند و تا حد زیادی از جنبه‌های فرهنگی غافل مانده‌اند. برای مثال مطالعاتی که متمرکز بر تحلیل بازی ارتش آمریکا بوده است، بیش از پرداختن به رویکردهای فرهنگی بازی، رویکردهای سیاسی و نظامی این بازی را مورد توجه قرار داده‌اند. پس علاوه بر کمبود مطالعات در زمینه بازنمایی در رسانه بازی، یکی از اساسی‌ترین خلأهای مطالعاتی در این حوزه، غفلت از تحلیل جنبه‌های فرهنگی، دینی، نژادی و قومی است.

نکته قابل‌ذکر دیگر این است که غالب این مطالعات توسط محققان غیرایرانی صورت گرفته است و شاید برای نویسندگان مقایسه وجوه سیاسی و نظامی منعکس‌شده از غرب و شرق در این بازی‌ها، بیش از فرهنگ و مذهب حائز اهمیت بوده است. از سوی دیگر بازی ندای وظیفه به‌عنوان یکی از مهم‌ترین بازی‌های ساخته‌شده توسط آمریکا که جنبه‌های بارز مطالعاتی آن در مقدمه این پژوهش مورد اشاره قرار گرفت، از لحاظ تحلیل سیاسی، نظامی، فرهنگی و اجتماعی بسیار مورد غفلت قرار گرفته است. بنابراین، پژوهش حاضر در تلاش برای پرده‌برداری از رویکردهای ضدشرقی و برتری‌جویانه این بازی با تحلیل ابعاد فرهنگی، سیاسی و نظامی می‌باشد که در مطالعات قبلی نادیده گرفته شده است.

همچنین، تحلیل محتوای کیفی در این پژوهش، ابعاد جدیدی را از ابعاد بازنمایی شرق توسط آمریکا در این بازی مبتنی بر روایت واقعی مشخص نموده است. یکی از عمده‌ترین ضعف‌های ادبیات این حوزه، عدم تحلیل بازی‌های سایر عناوین بازی‌های سیاسی و جنگی است و اغلب مطالعات صورت گرفته، با تمرکز بر یک عنوان بازی بوده که بارها توسط پژوهش‌های دیگر تحلیل شده و ضمناً مبتنی بر بازنمایی از واقعیت نمی‌باشد. در حقیقت باید گفت مطالعاتی که بازنمایی شرق و اسلام را در رسانه بازی مورد

هدف قرار داده‌اند، تقریباً در ادبیات جهان ناموجود هستند. همچنین روش تحلیل محتوای کیفی تاکنون برای هیچ‌یک از پژوهش‌های داخلی و خارجی در تحلیل رسانه بازی به کار گرفته نشده است و غالباً مطالعه توصیفی و نشانه‌شناختی به‌عنوان روش تحلیل انتخاب شده‌اند. بنابراین پژوهش حاضر دارای نوآوری روش‌شناختی و ضمناً تحلیلی عمیق‌تر نسبت به مطالعات کیفی قبلی در حوزه بازی می‌باشد.

مبانی نظری

چارچوب مفهومی پژوهش حاضر از «گفتمان شرق‌شناسی» به‌عنوان نزدیک‌ترین مبنای نظری به هدف تحقیق حاضر بهره گرفته است. از سویی دیگر، وقتی شرق در این بازی‌ها به‌عنوان یک «غیر» در برابر غرب قرار می‌گیرد، پای روابط فرادستی و فرودستی به میان کشیده می‌شود. از این جهت «نظریه امپریالیسم فرهنگی» در تناسب با محتوای بازی‌ها، در ارتباط نظری با پژوهش حاضر قرار می‌گیرد.

گفتمان شرق‌شناسی

«شرق‌شناسی را می‌توان گفتمانی غربی برای احاطه بر شرق دانست؛ در واقع گفتمان‌ها، نظام‌های دانش و سازنده معنا هستند که در فرایند بازنمایی بر اساس روابط قدرت برحسب فرهنگ، جنسیت و نژاد با حذف و طرد «دیگری» و منزلت بخشیدن به «خود» به استقرار و استمرار روابط و مناسبات نابرابر اجتماعی کمک می‌کنند. گفتمان استعماری غرب با ساخت و تولید «دیگر بود» شرقی، شرقی‌ها را در طول تاریخ سرکوب کردند و در موقعیت فرودستی نگه داشتند» (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۶۳-۶۴). شرق‌شناسی، گفتمانی برای بازنمایی شرق در جوامع غربی محسوب می‌شود که کارکردهای استعماری آن سبب شده تا در عصر جدید نیز همچنان به‌عنوان گفتمانی رایج در مطالعات فرهنگ مصرفی استفاده گردد. شرق‌شناسی در حقیقت شیوه بازنمایی شرق توسط غرب است که از منظر سعید (۱۹۷۸)، بدون آن که کشورهای شرق همان‌گونه که هستند، بازتاب داده شوند، توسط فرهنگ اروپایی و پس از دوره روشنگری، سیاست، اجتماع، ایدئولوژی و سایر امور آن‌ها کنترل و

تولید شد. به‌زعم وی چهره‌ای که غرب از شرق بازنمایی می‌کند، «دوانگاران»^۱، خوار، منفی، غیر یا دیگری، غیرمتمدن، متخاصم، جنگجو خشن و دچار اندیشه‌های کلیشه‌ای است (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۰۳).

والیاهو (۲۰۱۴) معتقد است بازی‌هایی همچون ندای وظیفه تولیدشده‌اند تا بگویند ما که هستیم و آن‌ها یعنی شرقی‌ها که هستند. نظر والیاهو این است که چنین بازی‌هایی جهان را از جهت ایدئولوژیک، دوقطبی می‌سازند و برای بازیکن تجربیاتی جعلی^۱ از وضعیت کشورهای عراق و افغانستان ایجاد می‌کنند. شیسلر (۲۰۰۸: ۲۰۸) نیز اشاره می‌کند که در بسیاری از بازی‌های ژانر اکشن مانند ندای وظیفه، هدف نابودی «دیگرانی» است که اصولاً یکی از آن‌ها یا به عبارتی دقیق‌تر، دیگران غیرغربی هستند. به عقیده وی ساخته‌شدن دیگران و انعکاس دیدگاه‌های غیریت‌ساز در بازی‌ها در حقیقت ابژه مراحل ساخت در کارخانه ایدئولوژیک بازی است. وی توضیح می‌دهد که در بازی‌های غیراکشن خاورمیانه تاریخی و فانتزی به تصویر کشیده می‌شود درحالی‌که بازی‌های اکشن، خاورمیانه را در یک چارچوب معاصر و جنگ‌زده بازنمایی می‌کنند و اعراب و مسلمانان به‌عنوان دشمن، انگاره‌سازی می‌شوند.

شیسلر (۲۰۰۸) معتقد است مسلمانان و جهان اسلام در بازی‌های محصول غرب و آمریکا، به شیوه‌ای متفاوت از واقعیت وجودی خود «بازتولید و ساختاربندی» می‌شوند. هویت‌های دینی و قومی مسلمانان از منظر وی در چرخه تیپ‌شناسی جدیدی تعریف شده است که در «چارچوب‌های کلان‌تر تروریسم و خصمانگی» می‌گنجد. وی با مطالعه تأثیرات ناشی از «بازنمایی‌های غیرمنصفانه آمریکا و اروپا از اعراب» در طی یک دهه گذشته، ساختمان‌های بازی‌های عربی جدید با وجهه‌ای متفاوت را به تلافی از این سبک بازنمایی‌ها می‌داند که اقدامی برای رفع اتهام اعراب از خود در قبال بازنمایی منفی آن‌ها در بازی‌ها می‌باشد. از نظر وی به‌طور نسبی بازنمایی این گروه‌ها در بازی‌های دیجیتال، بستگی زیادی به ژانر بازی دارد و این در حالی است که آن‌ها در «بازی‌های سبک اکشن و تیراندازی اول‌شخص»، به‌طور کامل «یک دشمن واقعی» تعریف شده‌اند. شیسلر به‌عنوان

1. Fabric experiences

بزرگ‌ترین منتقد آمریکا از بازنمایی غیرمنصفانه و غیرواقعی اعراب و مسلمانان در رسانه بازی، مدعی است که نمایش غیرواقعی این گروه‌های قومی و دینی در بازی‌ها، ادامه بازنمایی‌های آمریکا از آنان در «رسانه‌های قدیمی‌تر» است که حیات آن اینک در بازی رقم می‌خورد.

کوثری و مهرابی (۱۳۹۰) با اشاره به واقعه ۱۱ سپتامبر و تأثیر آن بر دو قطبی شدن دنیا، فرآیند معناسازی را در بازی‌های دیجیتال، متأثر از این حادثه دانسته و انعکاس آن را بر بازنمایی غیرواقعی مسلمانان در چند بازی محصول کشور آمریکا مورد توجه قرار داده‌اند. آن‌ها با لنز شرق‌شناسانه، به بررسی رابطه نهادهای معناساز مانند ارتش آمریکا با صنعت سرگرمی با استفاده از فراداده‌ها کرده و اظهار می‌کنند که معنا تحت تأثیر این نهادها تولید می‌شود. آن‌ها با محوریت قرارداد «نحوه بازنمایی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال» و نیز «چگونگی رابطه نهادهای معناساز در بازی‌های دیجیتالی» همچون ارتش آمریکا و صنعت سرگرمی و اشاره به سه ویژگی خاص بازی‌های دیجیتال که عبارت‌اند از ۱) ارائه نسخه‌ای طیب و طاهر از جنگ، ۲) کشتار بدون تبعات وجدانی و ۳) دیگران‌سازی از دشمن، نتیجه می‌گیرند که این ویژگی‌ها سبب می‌شود نهادهای معناساز بهتر بتوانند از این رسانه برای مشروع جلوه‌دادن جنگ‌افروزی‌های اخیر خود استفاده کنند.

نظریه امپریالیسم فرهنگی

از آنجا که غیریت‌سازی و تضعیف یک فرهنگ، می‌تواند در راستای بازتولید روابط هژمونیک قرار گیرد، انفکاک قدرت‌ها و برتری‌جویی را باید یکی از برآیندهای این وضعیت دانست. مثلاً سعید^۱ بر این باور است که «شرق‌شناسی را با موفقیت با امپریالیسم سازگار کرده‌اند؛ یعنی تا آنجایی که معیارها و ضوابط اصیلش کاملاً نیت پاک امپراتوری امپریالیسم را مورد تأیید و تصدیق قرار می‌دهد» (۱۹۷۸). نظریه امپریالیسم معطوف به روابط فرادستی و فرودستی میان کشورهای قدرتمند ضعیف و از سویی ثروتمند و فقیر است.

1. Said

شیلر^۱ (۱۹۷۱) بر این باور است که رسانه‌های ما با هدف امپریالیسم فرهنگی بهره‌برداری می‌شوند و طی آن، محصولات، ارزش‌ها و شیوه زندگی یک کشور بر کشورهای دیگر مسلط می‌گردد. وی معتقد است امپریالیسم فرهنگی نوعی نفوذ اجتماعی است که از طریق آن، کشوری اساس تصورات، ارزش‌ها، معلومات و هنجارهای رفتاری و همچنین سبک زندگی خود را بر کشورهای دیگر تحمیل می‌کند. در این فرایند تأثیرگذاری و نفوذ اجتماعی، مضامین و محتوای رسانه‌ای چون فیلم‌های سینمایی، سریال‌ها و برنامه‌های تلویزیونی و ماهواره‌ای، تبلیغات تجاری و ... بیشترین نقش را دارند. هدف امپریالیسم فرهنگی با توجه به نظام ارتباطات جهانی امروز، «فائق آمدن بر مقاومت است و نه اشغال نظامی کشورهای دیگر» (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۰۱).

در حقیقت طبق مفاهیم این نظریه، بازی‌های دیجیتال را باید تداوم رسانه‌های سنتی قبل از خود دانست که در چارچوب ارتباطات به‌عنوان مجاری غیرمستقیم سلطه عمل می‌کنند. این رسانه به‌عنوان ابزاری ایدئولوژیک و فرهنگی در دست صاحبان سرمایه و نهادهای نظامی، سیاسی، فرهنگی و آموزشی می‌تواند در جهت تولید و بازتولید مفاهیم سلطه به کار رود. بازی را باید رسانه‌ای دانست که از ظرفیت سلطه‌گری به شیوه نوین و در راستای اهداف امپریالیستی برخوردار است.

روش پژوهش

روش کیفی مبتنی بر ذهنیت و تحلیل پژوهشگر از پدیده‌ها است و این مطالعه با رویکردی اکتشافی-توصیفی و بدون تکیه بر روش‌های کمی و فرضیات، به‌صورت کیفی انجام شده است. دلیل انتخاب این روش، دستیابی به یافته‌هایی عمیق‌تر از تحلیل بازی‌ها و نیز تحلیل بدون تمام سطوح آشکار و پنهان متن بازی به همراه انعکاس بهتر دیدگاه‌های به‌کاررفته در بازی‌ها بوده است. فایده دیگر این روش که با کمک تحلیل‌های کیفی دیگر به خوبی محقق نمی‌شود، قراردادن یافته‌های حاصل از تحلیل در قالب مدل ارتباطی است.

1. Schiller

در این مطالعه، سه بازی ندای وظیفه با عناوین «جنگاوری مدرن»، «جنگاوری مدرن ۲» و «جنگاوری مدرن ۳» با در نظر گیری هدف پژوهش، با استفاده از روش تحلیل محتوای کیفی واکاوی شده است. تحلیل محتوای کیفی را می توان روش تحقیقی برای تفسیر ذهنی محتوای داده های متنی از طریق فرایندهای طبقه بندی نظام مند، کد بندی و مضمون سازی یا طراحی الگوهای شناخته شده دانست. با تحلیل محتوای کیفی می توان یک رویکرد تجربی، روش شناسانه و کنترل شده مرحله به مرحله را با رعایت عناصر مطالعه، در نظر گرفت (ایمان و نوشادی، ۱۳۹۰: ۱۲).

در این پژوهش، با انجام بازی و مشاهده پیوسته فیلم های ضبط شده از سه بازی یاد شده به مدت ۳ ماه و تحلیل محتوای کیفی این بازی ها، توصیف کاملی از ابعاد بازنمایی شرق و مسلمانان در این بازی ها به دست آمد. تحلیل محتوای کیفی این بازی ها (تحلیل سکانس، موسیقی، فیلم بازی، کاراکترها^۱، نحوه امتیازدهی، دیالوگ ها، نریشن ها، و ...) در راستای پاسخ به سؤالات این پژوهش بوده است که بازی ندای وظیفه به عنوان مهم ترین بازی آمریکایی بازنمایی کننده فرهنگ، سیاست و مذهب شرق، با چه ابعاد این سوژه را به تصویر کشیده است؟ شرق با چه ویژگی هایی در این بازی ها تصویر سازی شده است؟ نمونه پژوهش در این مطالعه با روش نمونه گیری غیر احتمالی و به صورت هدفمند^۲ انجام شده است. به این معنا که انتخاب واحدهای تحلیل، با توجه به هدف مطالعه انتخاب شده اند. انجام بازی ها و مشاهده فیلم های ضبط شده از آن ها به تعداد ۵۷ مرحله با بیش از ۵۰۰۰ سکانس، به مدت ۱۲۰ ساعت به طول انجامیده است. لازم به ذکر است که انجام بازی ها و تحلیل محتوای آن ها به صورت تمام شماری بوده و از انجام هیچ یک از مراحل بازی ها اجتناب نشده است.

در این راستا، در گام نخست بازی ها تحلیل شدند و بر اساس واحدهای معنایی، دسته بندی شدند تا مقولات از آن ها حاصل گردد. سپس در گام بعد، با جمع بندی مقولات به دست آمده اولیه، ۶ مقوله فرعی استخراج شد که در سطح انتزاع بالاتری قرار داشتند و

-
1. Character
 2. Purposive Sampling

در نهایت در آخرین گام، مقوله‌های فرعی به دو مقوله اصلی با عنوان ۱. سوء بازنمایی و ۲. استیلا منتج شدند.

در این مطالعه همچنین قابلیت اعتماد نیز بررسی شده است. برای این منظور، انتخاب واحدهای معنایی به گونه‌ای مناسب و دقیق انجام شده است و در نهایت تلاش شد که هیچ داده‌ای به طور سهوی وارد فازهای مقوله‌بندی نشود. به منظور حفظ قابلیت اعتماد، عوامل عدم قطعیت نیز برشمرده شدند و توسط پژوهشگر دوم مورد بررسی قرار گرفتند.

یافته‌های پژوهش

دو مقوله اصلی به‌عنوان یافته‌های این تحقیق، به همراه مقولات فرعی در جدول شماره (۱) نمایش داده شده‌اند:

جدول ۱. مقولات اصلی و فرعی حاصل از تحلیل محتوای کیفی سه بازی ندای وظیفه

استیلا		سوء بازنمایی			مقولات اصلی
استیلا سیاسی-نظامی بر شرق	استیلا فرهنگی بر شرق	سوء بازنمایی نژادی	سوء بازنمایی دینی (اسلام هراسی)	سوء بازنمایی سیاسی- نظامی	مقولات فرعی سوء بازنمایی فرهنگی

سه بازی دیجیتال تحلیل شده از ابعاد مختلفی برای نمایش منفی شرق و استیلا بر آن بهره گرفته‌اند که در ادامه مهم‌ترین شیوه‌های تصویرسازی از فرهنگ، سیاست، مذهب و قدرت نظامی کشورهای شرقی به همراه ویژگی‌های بازنمایی شده از این جوامع مورد اشاره قرار گرفته است.

سوء بازنمایی

محوری‌ترین مقوله حاصل از تحلیل محتوای کیفی سه عنوان بازی ندای وظیفه، بازنمایی غیرواقعی یا سوء بازنمایی از کشورهای شرقی است که عمدتاً کشورهای منطقه خاورمیانه و افغانستان را شامل می‌شود. سوء بازنمایی یک مقوله چندوجهی در این بازی‌ها محسوب

می‌شود که ابعاد فرهنگی، سیاسی-نظامی، دینی و نژادی را در برمی‌گیرد. طی تحلیل‌ها مشخص شد که در میان انواع سوء بازنمایی، بُعد فرهنگی برجسته‌تر از سایر مقولات است. این بُعد خود شامل بازنمایی‌های غیرواقعی از سنت‌ها، ارزش‌ها و باورهای مردم منطقه خاورمیانه می‌باشد.

۱- سوء بازنمایی فرهنگی

تقییح و سرکوب ارزش‌ها و باورهای مردم افغانستان و عراق به‌طور آشکار و ضمنی، با تصویرسازی‌های متعدد صورت گرفته است. پوشش، لهجه، روابط اجتماعی و شیوه زیستی به همراه بینش فرهنگی و اجتماعی این مناطق حقیر و به‌دوراز واقعیت بازنمایی شده است. این امر زمانی پررنگ‌تر می‌شود که در نقطه مقابل، آمریکا حتی در ارتش خود دارای فرهنگ زیستی و اجتماعی غنی است. به عبارتی، این دو فرهنگ برتر و غیرمتعالی، با تضادی کاملاً معنادار در تقابل با یکدیگر تصویرسازی شده‌اند.

عراق در ابعاد مختلف فرهنگی در طول این بازی‌ها مورد هجمه قرار گرفته است؛ حتی در جایی که ارزش‌های فرهنگی با مقوله سیاست و دفاع پیوند می‌خورد، از یک «فرهنگ مقاومت شکننده» برخوردار است که از داخل پوچ و از بیرون توسط هر بیگانه‌ای قابل نفوذ است. همچنین سخیف جلوه‌دادن جایگاه مردم عادی این کشور از بعد فرهنگی قابل توجه است. در طول بازی امکان تیراندازی کاراکترهای آمریکایی به غیرنظامیان و مردم عادی این کشور فعال است و از این حیث، به‌طور ضمنی برای بازیکن، جان غیرنظامیان عراقی بی‌ارزش می‌شود؛ این در حالی است که حتی در مورد غیرنظامیان افغانستان چنین امکانی فعال نیست.

در هر سه بازی تحلیل‌شده، فرهنگ عراق و افغانستان، عقب‌مانده، بدوی، خشونت‌طلبانه و دچار هرج و مرج تصویرسازی شده است. این مضامین از پوشش مردم، تا آرایش کوچه و خیابان و بیان انسان‌ها را دربر می‌گیرد. اعراب عراق انسان‌هایی خودخواه وصف می‌شوند که با بدویت خود دست‌وپنجه نرم می‌کنند. درواقع بدویتی که ادوارد سعید از آن در تشریح مفهوم شرق‌شناسی صحبت می‌کند، به‌طور واضح از جنبه طراحی

فضای بازی، مکالمات و حوادثی که در بازی رقم می‌خورد، قابل تحلیل است. اعراب بارها در قالب بردگان رهبران خود و بیگانگان نمایش داده می‌شوند.

سوء بازنمایی فرهنگی علاوه بر سبک زندگی، پوشش عراق را هم در برمی‌گیرد. شیوه پوشش مردم عراق و افغانستان بیش از کشورهای شرقی داخل بازی، زننده و نامناسب به نظر می‌رسد. چفیه پوشش تروریست‌های عرب است که یا تحت کودتای نافرجام فعالیت دارند یا در تیربار سربازان کودتای جدید کشته می‌شوند. همچنین آرایش فضای شهری این دو کشور غیرمتمدن و مخروبه است.

مردم عراق و افغانستان در کوچه و خیابان غالباً مسلح و در پی کشتار یکدیگر هستند و این موضوع حس ناامنی در جامعه را القا می‌نماید. لحن و بیان اعراب نیز قابل تحلیل است؛ اعراب در حین مکالمه با یکدیگر بسیار خشن و تند به تصویر کشیده می‌شوند به طوری که برای بازیکن ناخوشایند به نظر می‌رسد.

در تصویرسازی از محل فعالیت نظامیان و سبک زندگی مردم عراق، تصاویر مواد مخدر، مشروبات الکلی، قمار و دخانیاتی مانند قلیان به عنوان یک پدیده زیستی دائمی، در اغلب سکانس‌ها به چشم می‌خورد. نظامیان عراقی همواره مست هستند و به راحتی در جریان بازی کشته می‌شوند. در واقع باینکه تمرکز زیادی بر نمایش جنبه‌های سبک زندگی مردم عراق نبوده است، اما تصاویر، آهنگ‌ها، مکالمات و شیوه‌های زیستی مردمان این کشور رقت‌بار تصویرسازی شده است.

۲- سوء بازنمایی سیاسی-نظامی

ازلحاظ سیاسی و نظامی کشورهای عراق، افغانستان و آذربایجان سست، بی‌نظم، دچار درگیری‌های داخلی فراوان و دارای حاکمیت سلطنتی و برده‌وار هستند که اساساً بنیاد آن‌ها به‌ویژه عراق، بر خدمت و بردگی به غرب به عنوان یک ضداارزش نمایش داده می‌شود. ناامنی، بی‌ثباتی سیاسی، ناتوانی نظامی، رهبران سیاسی بی‌کفایت، وابستگی سیاسی به روسیه، عدم اتحاد و وجود گروه‌های خرابکار در بدنه سیاسی کشورهای شرقی مهم‌ترین ویژگی‌های بازنمایی شده از آن‌ها در طی تحلیل بازی‌ها است. در میان کشورهای شرقی

بیش از همه عراق و افغانستان از لحاظ سیاسی و نظامی سوء بازنمایی شده‌اند. این جنبه همچون سوء بازنمایی فرهنگی، با تولید یک تضاد معنایی برای بازیکن، تصویری خوب از آمریکا و تصویری منفی از شرق ایجاد می‌نماید.

بیزاری از حکومت سلطنتی، وابستگی به غرب، ایجاد کودتای سیاسی، چنددستگی سیاسی و تروریسم‌پروری، از وجوه مشترک سوء بازنمایی سیاسی-نظامی از شرق است. عدم وجود اعتماد سیاسی در کشور عراق، در قیاس با اعتماد میان نظامیان آمریکا قرار می‌گیرد. از سویی دیگر، ثبات سیاسی عراق و افغانستان قابل تحلیل است. برای مثال در گوشه و کنار کشور عراق پس از شکل‌گیری کودتای جدید، مکرراً کلمه «وحدت» به‌عنوان شعار نظام سیاسی جدید دیده می‌شود که این شعار در کنار دو شمشیر و نیزه طراحی شده است. این شعار و طراحی خاص آن می‌تواند حاصل ریشه‌های فکری عمیقی باشد که در پس طراحی این بازی‌ها دوانده شده و بازیکن را در ادامه مراحل بازی به این ذهنیت هدایت می‌کند که «نظام جدید عراق هم علی‌رغم آن شعار، بی‌نتیجه ماند».

افغانستان همچون عراق از بیماری شدید سیاسی رنج می‌برد. بی‌ارادگی، سنت‌گرایی، تروریست‌پروری و ناامنی در تحلیل‌ها بسیار بارز بوده است. نظامیان آمریکایی در این کشور پایگاه دائمی دارند و همواره در جستجوی خرابکاران افغان هستند. نمایش آشفستگی سیاسی و نظامی کشورهای شرقی و طبیعی‌سازی تجاوزگری آمریکا به کشورهای شرقی از مهم‌ترین یافته‌های قابل طرح در این مقوله است.

۳- سوء بازنمایی دینی (اسلام‌هراسی)

در تحلیل سه بازی جنگاوری مدرن، وجوه بارزی از اهانت به اسلام دیده می‌شود. این سوء بازنمایی‌ها گاه به صورت نماد یا تصویر و گاه در قالبی ضمنی‌تر مانند انتساب رفتاری نابخردانه یا بزهدکارانه به مسلمانان، به‌ویژه شیعیان بوده است. برای مثال، در زیرزمین‌های کودتاچیان عراقی که توسط سربازان آمریکا کشف می‌شود، نمادهای متعددی بر درودیوار این اماکن از اسلام، آیات قرآن و امثال آن دیده می‌شود. یا مثلاً در اغلب خودروهای حامل سیاسیون بی‌کفایت، تروریست‌ها و سران حکومت عراق، تسمیحی از آینه آویخته

است. از دیگر مظاهر اهانت به اسلام در این بازی‌ها، حمله به مکان‌های مذهبی مانند مساجد است که آواتار^۱ می‌بایست برای کشتن عده‌ای از خرابکاران، وارد این محل شود تا هدف را نابود کند و همه مساجد داخل بازی‌ها محل انجام فعالیت‌های تروریستی هستند. همچنین وجود مجسمه‌های عریان در مناطق مسلمان‌نشین نیجریه، از دیگر نمادهای بی‌اعتبارسازی اسلام در بازی‌های تحلیل‌شده بوده است.

۴- سوء بازنمایی نژادی

سوء بازنمایی نژادی به معنای بازنمایی غیرواقعی از گروه‌های قومی و نژادی خاص است که بیشتر از همه در بازی‌های تحلیل‌شده متوجه سه گروه نژادی است. نژاد عرب، آمریکای جنوبی و سیاه‌پوستان.

نژاد عرب در برابر دیگر نژادهای بازی‌ها، ضعیف‌تر، آسیب‌پذیرتر و فاقد اصالت بازنمایی شده‌اند. از وضعیت نظامی و سیاسی این نژاد تا فرهنگ و سبک زندگی مردم، اثرات آشکاری از بازنمایی منفی دیده می‌شود. برای مثال نظامیان عرب در مقایسه با سربازان روسیه به راحتی کشته می‌شوند، تصمیمات غلط نظامی متعددی می‌گیرند، از عقل و منطق خود استفاده نمی‌کنند و فاقد قدرت دفاعی نشان داده می‌شوند. سبک زندگی و رفاهیات نژاد عرب در بدترین حالت ممکن بازنمایی شده و جایگاه آن‌ها در مقایسه با کشورهای جهان سوم دیگری مانند سومالی، سیرالئون و ریودوژانیرو از موقعیت پست‌تری برخوردار است.

استیلا

استیلا یا هژمونی، ردپای بسیار پررنگی در جریان چهار بازی تحلیل‌شده از خود به‌جای گذاشته است. استیلا در این بازی‌ها در قالب برتری بر دیگران نمود پیدا می‌کند و در قلمروی امپریالیسم قابل تحلیل است. در این بازی‌ها استیلائی نظامی-سیاسی و استیلائی فرهنگی اشکال بارزی از نمایش برتری آمریکا بر دیگر ملل است. همچنین طی تحلیل‌ها

1. Avatar

مشخص شد که استیلا در پوسته پدرسالاری و خیرخواهی برای جهان شکلی کمتر آشکار و بیشتر ضمنی دارد.

۱- استیلائی فرهنگی

چهره اصلی تفوق فرهنگی آمریکا بر کشورهای شرقی در بازی‌های ندای وظیفه تا حدود زیادی مشهود است. استیلائی فرهنگی ابعاد مختلفی را اعم از حوزه فرهنگ عمومی، نظامی، شهری، شیوه زیستی و حتی پوشش را دربرمی‌گیرد. همه این ابعاد در تقابل با فرهنگ شرق، بسیار متعالی به نمایش درآمده است و در این راستا طراحی گرافیکی و ویژگی‌های بصری بر درک بازیکن از فاصله این دو فرهنگ اثر می‌گذارد. این مقوله در قالب محورهای زیر قابل تحلیل است:

- برجسته‌سازی و اعتباربخشی به وجهه فرهنگی آمریکا با تصویرسازی مطلوب از فرهنگ نظامی و عمومی آن با نمایش هم‌زمان دو شهر آمریکایی و عراقی،
- نمایش مفهوم اتحاد ملی و نظامی آمریکا در برابر ملل شرقی،
- استیلائی فرهنگی آمریکا بر کشورهای عراق و افغانستان با تغییر رژیم سیاسی این کشورها به صورت تغییر پوشش سربازان بومی، تعیین افسرانی غیربومی ناظر بر فعالیت‌های آنان و اجبار به انجام دستورات نظامیان غیربومی،
- تأکید بر فرهنگ «ضدیت با تروریسم» در آمریکا و نمایش «تروریسم‌گرایی» در خاورمیانه،
- تبلیغات محیطی علیه رهبران سیاسی عراق و افغانستان به طور مشهود در فضای این کشورها توسط آمریکا،
- بهره‌گیری از خشونت رسانه‌ای علیه سنت‌های مسلمانان.

۲- استیلائی سیاسی-نظامی

استیلائی آمریکا بر ملل شرقی در این بازی‌ها، تنها منحصر به مقوله فرهنگی نمی‌شود، بلکه در حوزه سیاسی و نظامی هم این شیوه تسلط قابل تحلیل است. در فرایند تحلیل بازی

استیلا‌ی نظامی آمریکا با استیلا‌ی دیپلماتیک این کشور پیوند خورده و از یکدیگر قابل تفکیک نیست. در کنار موفقیت‌های نظامی آمریکایی، برتری سیاسی این کشور بر مغلوب هم به وضوح قابل درک است. مهم‌ترین شیوه‌های استیلا‌ی سیاسی-نظامی آمریکا بر شرق در محورهای ذیل قابل طرح است:

- نمایش آشفستگی سیاسی و نظامی ملل دیگر،
- تجاوزگری آمریکا به کشورهای دیگر به بهانه برقراری امنیت،
- پدرسالاری و ایفای نقش ناجی‌گری برای جهان در وقایعی که آتش اولیه آن توسط آمریکا روشن می‌شود،
- استیلا بر محیط داخلی و حساسیت به محیط ملی،
- استفاده توأمان از قدرت نرم و سخت برای غلبه سیاسی و نظامی بر جهان،
- انجام صورت‌بندی‌های سیاسی و نظامی برای کشورهای اسلامی،
- «سراسرینی»^۱ و «نظارت بر محیط» به منظور کنترل وقایع خاورمیانه،
- استفاده از آخرین فناوری‌های تسلیحاتی برای غلبه بر منطقه خاورمیانه،
- اشغالگری نظامی کشورهای دیگر در لوای خدمت و پاک‌سازی محیط از تروریسم،
- سرکوب جنبش‌های اسلامی به بهانه مبارزه با تروریسم،
- ردیابی خرابکاران، جاسوسان، تروریست‌های داخلی و بین‌المللی،
- استقرار پایگاه نظامی دائمی در کشورهای شرقی و مسلمان‌نشین با هدف برقراری امنیت در منطقه.

بحث و نتیجه‌گیری

مقاله حاضر با هدف شناخت نحوه بازنمایی شرق به‌ویژه کشورهای اسلامی در بازی‌های دیجیتال محصول کشور آمریکا انجام شد. پیش‌ازاین، مطالعات بسیار اندکی در مورد

شناخت نحوه بازنمایی شرق در بازی‌های دیجیتال انجام شده که غالباً بازی‌های غیربازنمایی‌کننده مانند بتلفیلد ۳ را به‌عنوان نمونه تحت مطالعه قرار داده‌اند و این موضوع مؤید تلاش پژوهش حاضر در برطرف‌سازی خلأ دانش در بررسی ابعاد بازنمایی گروه‌هایی مثل مسلمانان در بازی‌ها است. خلأ پژوهشی در مطالعات داخلی و بین‌المللی در این حوزه منجر به خلأ سیاست‌گذاری نیز گردیده است تا جایی که بازی‌های کاملاً محدودی در ایران و کشورهای عربی تولید شده‌اند تا تصویر واقعی ایرانیان و مسلمانان را بازنمایی کنند. وجود چنین بازی‌هایی می‌تواند به انجام مطالعاتی جامع و مؤثر با مقایسه بازی‌های برخوردار از مضمون بازنمایی منفی علیه شرق و اسلام و بازی‌های دارای مضمون مثبت از این دو گروه (خودبازنمایی) گردد.

برای انجام این پژوهش به‌طور هدفمند سه عنوان بازی «جنگاوری مدرن»، «جنگاوری مدرن ۲» و «جنگاوری مدرن ۳» از بازی‌های وظیفه انتخاب و با روش تحلیل محتوای کیفی، با در نظرگیری چارچوب‌های گفتمان شرق‌شناسی و نظریه امپریالیسم فرهنگی تحلیل شدند. یافته‌های این تحقیق نشان می‌دهد که سوءبازنمایی‌های فرهنگی یا «شرق‌هراسی»، دینی یا «اسلام‌هراسی» و سیاسی-نظامی از گروه‌های دینی و نژادی و همچنین استیلای فرهنگی و استیلای سیاسی-نظامی آمریکا بر کشورهای شرقی در بازی‌های تحت مطالعه مهم‌ترین رویکردهای سازندگان آمریکایی این بازی‌ها در طراحی پیام‌های رسانه بازی محسوب می‌شود. مقوله‌های فرعی به‌دست آمده از تحلیل محتوای کیفی در دو مقوله اصلی یعنی «سوءبازنمایی» و «استیلا» قابل تحلیل می‌باشند که این دو مفهوم را باید در حقیقت هم ابعاد بازنمایی شرق توسط غرب در بازی‌ها دانست و هم هدف اصلی طراحان بازی برای القای مفهوم فرادستی آمریکا در نظر داشت. برای نیل به این دو هدف در طول بازی‌ها، ابزارهایی طراحی شده است که بازیکن را برای موفقیت یاری می‌دهد. مهم‌ترین ابزارهای تحقق سوءبازنمایی و استیلای آمریکا بر شرق در بازی‌های تحلیل شده خشونت، قدرت و فناوری هستند.

نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که مقوله «سوء بازنمایی» به دلیل برخورداری از زیرمقولات فرعی بیشتر و برجستگی در مضمون بازی‌ها، دارای اهمیت و اولویت بیشتری در انطباق با گفتمان شرق‌شناسی است. همچنین در این تحلیل مشخص شد که مقوله استیلا به‌ویژه از جنبه فرهنگی، در ارتباط زیادی با چارچوب نظریه امپریالیسم فرهنگی قرار می‌گیرد. به این علت که استیلائی فرهنگی در این بازی‌ها، با مخدوش کردن سنت‌ها، اخلاقیات و آداب شرق آن را در موقعیتی بسیار پایین‌تر از غرب به تصویر کشیده است و این موضوع حتی در بطن مضامین استیلائی نظامی-سیاسی نیز قابل تحلیل و تفسیر است.

همچنین بیش از اینکه بازی‌های ندای وظیفه در تلاش برای تصویرسازی منفی از سیاست شرق باشند، فرهنگ و دین کشورهای شرقی به‌ویژه خاورمیانه و اسلام را هدف بازنمایی منفی خود قرار داده‌اند. در حقیقت بُعد فرهنگی و سپس دینی، برجستگی بیشتری نسبت به ابعاد سیاسی، نظامی و حتی اقتصادی داشته است. بعد فرهنگی پوشاننده و متضمن ابعاد دیگری است که در اولویت‌های بعدی سازندگان آمریکایی این بازی‌ها قرار گرفته است. در سوء بازنمایی فرهنگ شرق، کشورهای عراق و سپس افغانستان مورد تهاجم بیشتری در این بازی‌ها بوده‌اند. سنت‌های این کشورها در پیوند با اسلام تقبیح شده و شیوه زیستی و اجتماعی مردمان این مناطق بسیار دور از واقعیت جلوه داده شده است.

همچنین در مقایسه با سایر ادیان، اسلام تنها دینی است که هم در بازی‌های ندای وظیفه و هم در بازی‌های تحلیل‌شده توسط مطالعات دیگر (پاور، ۲۰۰۷؛ شیسلر، ۲۰۰۸)، دچار بازنمایی غیرواقعی شده است. در این بازی‌های تحلیل‌شده، اسلام به‌عنوان دینی که بی‌تمدنی به بار می‌آورد و معتقدینی ضدعلم و خرافه‌پرست دارد، معرفی شده است. اسلام‌هراسی از بارزترین وجوه دیپلماسی رسانه‌ای آمریکا پس از ۱۱ سپتامبر محسوب می‌شود. «اسلام‌هراسی یا اسلام را به‌عنوان یک تهدید به حساب آوردن، عامل مهمی در تعیین طبیعت رابطه میان ایالات متحده آمریکا و مسلمانان، به‌ویژه آن دسته از ملت‌های مسلمان است که دارای اختلاف با آمریکا هستند. 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؛ انتقادهای آن از غرب بی‌ارزش است و اقدامات تبعیض‌آمیز علیه مسلمانان موجه است. از این رو عقیده بر آن است که اسلام طبیعتاً غرب و ارزش‌های آن را تهدید می‌کند. بنابراین اسلام‌هراسی را می‌توان قدیمی‌ترین شکل شرق‌شناسی دانست، زیرا غرب پیش از مواجهه‌اش با گونه‌های دیگر شرق، ۸۰۰ سال با شرق اسلامی روبه‌رو بوده است» (ایزدی، ۱۳۸۹: ۱۶۴-۱۶۳).

نتایج این مقاله از لحاظ بنیادین می‌تواند به فهم بهتر در تفکیک معنایی بازنمایی و سوء بازنمایی کمک نماید. تفاوت معنایی بازنمایی و سوء بازنمایی در مطالعات پیشین داخلی به چشم نمی‌خورد. در بسیاری از مطالعات بازی‌های دیجیتال، «بازنمایی» یا «بازنمایی غیرواقعی» به‌طور مشابه با مفهوم سوء بازنمایی به‌کاررفته است در حالی که کاربست این مفهوم به‌درستی صورت نگرفته است. این مطالعه برای نخستین بار با گویاتر کردن این تمایز معنایی، به تفکیک میان بازنمایی و سوء بازنمایی کمک می‌نماید.

در این مطالعه دو نظریه شرق‌شناسی و امپریالیسم فرهنگی به شالوده‌شکنی از سوء بازنمایی‌های فرهنگی، سیاسی-نظامی، نژادی و دینی کمک کردند. نظریه شرق‌شناسی به فهم بهتر از سوگیری در بازی‌های دیجیتال تحلیل‌شده یاری رسانده و نتایج این پژوهش را به این سوی هدایت می‌کند که نگاه غالب شرق‌شناسی و دیگربودگی، مهم‌ترین رویکرد در بازنمایی از شرق و وقایع مرتبط با آن در رسانه بازی به‌ویژه محصول آمریکا می‌باشد. یافته‌ها نشان می‌دهند که این بازی‌ها تفکیکی جدی را میان شرق فرودست و غرب فرادست چه در حوزه فرهنگی و چه ابعاد سیاسی و نظامی قائل شده‌اند که این موضوع هم از جنبه مفاهیم شرق‌شناسی و هم امپریالیسم فرهنگی قابل تحلیل بوده است. چهره متعالی غرب در کنار سیمای مفلوک شرق، به‌ویژه کشورهای اسلامی، متضمن تضادی آشکار است که به بازیکن القا می‌شود. فراتر از رابطه فرادستی و فرودستی در این بازی‌ها که تکیه بر چارچوب امپریالیسم فرهنگی می‌زند، ساختار ضدشرقی و ضداسلامی است که برجستگی بیشتری نسبت به مفهوم استیلا داشته و اهمیت انعکاس گفتمان شرق‌شناسی را دوچندان می‌کند.

پیشنهاد‌های پژوهش

۱. اتخاذ راهبرد تقابلی در سیاست‌گذاری فرهنگی رسانه بازی

راهبرد تقابلی می‌تواند در قالب خودبازنمایی ایران به‌عنوان کشوری شرقی با حکومت اسلامی در برابر سوءبازنمایی‌های بازی‌های خارجی در بازی نمایش داده شود. سیاست‌های کلان و بالادستی در این زمینه تقریباً ناموجود هستند و در نظرگیری چنین راهبردهایی در سیاست‌گذاری‌های فرهنگی کشور با گذشت دو دهه از تولید بازی‌های ضداسلامی و ضدایرانی در جهان، امری ضروری است.

۲. اتخاذ رویکرد تقابلی در حوزه تولید و نشر بازی‌های ایرانی

تولید بازی‌های داخلی که تصویر مطلوبی از واقعیت اسلام و شرق را نشان دهد محدود است. چنین بازی‌هایی در سال‌های اخیر توسط برخی بازی‌سازان تولید شده است که از حداقل حمایت‌های دولتی در فرایند تولید و نشر داخلی و بین‌المللی برخوردار بوده‌اند. حمایت از تولید و صادرات این بازی‌ها شناخت کامل‌تری از بازیکنان غیرایرانی ایران و اسلام برای بازیکنان غیرایرانی می‌انجامد.

۳. شناخت نحوه بازنمایی دیپلماسی آمریکا در صنعت بازی این کشور

دیپلماسی عمومی آمریکا به‌عنوان یک اصل قابل‌توجه در تمامی رسانه‌های این کشور انعکاس یافته است و اغلب رسانه‌های این کشور در طول حیات خود مورد واکاوی قرار گرفته‌اند. اما رسانه بازی به‌عنوان یک بستر تعاملی و اثرگذار، در مطالعات خارجی و داخلی مورد تحلیل قرار نگرفته است. وجود چنین پژوهش‌هایی تصویر کامل‌تری از نحوه بازتاب سیاست عمومی ایالات متحده در رسانه بازی ارائه می‌دهد.

۴. تحلیل اثرات نهادهای سیاسی-نظامی آمریکا بر صنعت بازی این کشور

ارتباط نهادهای سیاسی آمریکا مانند «اندیشکده شورای آتلانتیک» با شرکت‌های بازی‌ساز این کشور پنهان نیست. نهادهای نظامی مانند وزارت دفاع و ارتش آمریکا نیز همواره

حامی تولید بازی‌های سیاسی و جنگی این کشور بوده‌اند. انجام مطالعاتی در زمینه شناخت اثرات این نهادها بر رسانه بازی این کشور می‌تواند یک بازوی کمکی مؤثر در تدوین سیاست‌های فرهنگی کشور باشد.

۵. اتخاذ سیاست‌های انقباضی در نشر بازی‌های غیرایرانی و ضداسلامی

نشر بازی‌های دارای مضامین ضدایرانی و ضداسلامی تاکنون با حساسیت نسبتاً بالایی صورت گرفته است اما علی‌رغم تلاش‌های نهادهای ناظر و حاکم، این بازی‌ها علاوه بر توزیع فیزیکی از مبادی دیجیتالی خریداری می‌شوند و با سهولت در دسترس بازیکنان قرار می‌گیرند؛ در حالی که محتوای آن‌ها ویرایش نشده و می‌تواند اذهان بازیکنان را تحت تأثیر مفاهیم خود قرار دهند. پیشنهاد می‌شود سیاست‌های توزیع این بازی‌ها ضمن به‌روزرسانی، مبادی دیجیتالی نشر بازی‌های خارجی را با حساسیت بیشتر مدنظر قرار دهد.

۶. آموزش سواد رسانه‌ای به بازیکنان ایرانی

هدف اصلی سواد رسانه‌ای این است که مخاطبان به قدرت و توانایی بیشتری در تفسیر، تعبیر و نقد پیام‌های رسانه‌ای دست یابند. سواد رسانه‌ای در مفهوم وسیع خود شامل توانایی دسترسی، تحلیل، ارزیابی و پردازش فعال اطلاعات در اشکال مختلف پیام‌های مکتوب، دیداری و شنیداری است. به عبارتی سواد رسانه‌ای، پاسخی ضروری، غیرقابل اجتناب و واقع‌نگر به محیط رسانه‌ای پیچیده و دائم در حال تغییر و تحول اطراف ما است (بیچرانلو، ۱۳۹۵: ۸۶).

همان‌طور که در ابتدای این مطالعه اشاره شد، ۲۸ میلیون بازیکن ایرانی به‌طور فعالانه بیش از یک ساعت در روز بازی می‌کنند. آگاهی‌دهی مطلوب به بازیکنان ایرانی برای مواجهه با رسانه بازی یک وظیفه خطیر است که نقش سازمان صداوسیما، وزارت آموزش و پرورش، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و نهادهای مرتبط را پررنگ‌تر می‌نماید.

منابع

- ایزدی، فواد. (۱۳۸۹). «اسلام هراسی؛ پس از ۱۱ سپتامبر، علل، روندها و راه‌حل». مجموعه مقالات همایش اسلام هراسی پس از ۱۱ سپتامبر، علل روندها و راه‌حل، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- ایمان، محمدتقی؛ نوشادی، محمدرضا. (۱۳۹۰). «تحلیل محتوای کیفی»، فصلنامه پژوهش، ۲، ۴۴-۱۵.
- بیچرانلو، عبدالله. (۱۳۹۵). «مهم‌ترین روش‌های جذب مخاطب در سه شبکه تلویزیونی ماهواره‌ای سرگرمی محور». فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات رسانه‌های نوین، ۲(۶)، صص ۵۹-۹۲.
- دهقان، علیرضا؛ محسنی آهویی، ابراهیم. ۱۳۸۸. «ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به‌عنوان رسانه بازی‌پذیر». مجله جهانی رسانه، ۲(۱)، صص ۸۸-۴۹.
- رجبعلی‌پور، حسین. (۱۳۹۰). «بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی ژنرال‌ها)». پایان‌نامه کارشناسی ارشد رشته علوم ارتباطات اجتماعی به راهنمایی دکتر هادی خانیکی، پردیس نیمه‌حضورى دانشگاه علامه طباطبایی.
- کوثری، مسعود؛ شاه قاسمی، احسان. (۱۳۸۸). «تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای فراخوانی به خدمت». فصلنامه علمی پژوهشی تحقیقات فرهنگی ایران، ۲ (۷)، ۱۹-۱. Doi: 10.7508/IJCR.2009.07.001
- کوثری، مسعود؛ گیویان، عبدالله. (۱۳۸۸). «بازی‌های رایانه‌ای: مجموعه مقالات»، تهران: مرکز تحقیقات و مطالعات رسانه‌ای موسسه همشهری.
- کوثری، مسعود؛ مهربانی، مقداد. (۱۳۹۰). «پس‌استعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده‌شکنی (سوء) بازنمایی مسلمانان». در: مجموعه مقالات دومین همایش دین و رسانه. قم: مرکز پژوهش‌های اسلامی صداوسیما قم. بازیابی شده از: <http://pajuhesh.irc.ir/product/book/show.text/id/1742/order/427> در تاریخ ۵ مرداد ۱۳۹۷.
- مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک). (۱۳۹۶). «نمای باز: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران». دایرک. بازیابی شده از: <http://direc.ir/wp-content/uploads/2018/07/Persian-Landscape-1396.pdf> در تاریخ: ۵ مرداد ۱۳۹۷.

مهدی‌زاده، سیدمحمد. (۱۳۸۷). «*رسانه‌ها و بازنمایی*». تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
مهدی‌زاده، سیدمحمد. (۱۳۸۹). «*نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی*». تهران:
همشهری.

میرزایی، خلیل. (۱۳۸۸). «*پژوهش، پژوهشگری و پژوهشنامه نویسی*». تهران: جامعه‌شناسان.
نصراللهی، اکبر؛ مهرابی، مقداد؛ شریفی، فرزانه. (۱۳۹۷). «*فرا ترکیب مطالعات بازی‌های دیجیتال
سیاسی و جنگی*»، فصلنامه علمی پژوهشی تحقیقات فرهنگی ایران، ۱۰ (۴)، صص ۲۰۷-

DOI: 10.22631/JICR.2018.1716.2347 .۱۸۳

- Cairns, P., Cox, A., & Nordin, A. I. (2014). "Immersion in digital games: review of gaming experience research". Handbook of digital games, 1, 767.
- Clarke, B., Rouffaer, C. & Senechaud, F. (2012). "Beyond the Call of Duty: why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers?". International Review of the Red Cross, 94(886), 711-737. doi:10.1017/S1816383113000167 711
- Griffiths, M. D., Van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., & King, D. L. (2016). "Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: a critical commentary on Petry et al". Addiction, 111(1), 167-175.
- Kerr, Aphra. (2006). "The business and culture of digital games: Gamework and gameplay". England: Sage.
- Mehrabi, M. & Chen, V.H.H. (2010). "Interactivity in massively multiplayer online games: a concept explication", Proceedings of the 7th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology. Doi: 10.1145/1971630.1971656
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). "Crosssectional and longitudinal epidemiological studies of I nternet gaming disorder: A systematic review of the literature". Psychiatry and clinical neurosciences, 71(7), 425-444.
- Newzoo. 2017. "Newzoo's (2017). Report: Insights into the \$108.9 Billion Global Games Market. Retrieved July 2018 from: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market/>
- Power, M. (2007). "Digitized virtuosity: Video war games and post-9/11 cyber-deterrence". Security Dialogue, 38(2), 271-288. Retrieved from <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0967010607078552> (January, 2018)

- Sattarzadeh Nowbari, R. (2012). "Assassin's Creed, Origins and Downfall of Islamic Terrorism". 2nd International Conference on Social Science and Humanity, IPEDR (31), 206-210.
- Schiller, H. I. (1992). "Mass communications and American empire". Colorado, United States: Westview Press.
- Schulzke, M. (2013). "Rethinking Military Gaming: America's Army and Its Critics". Games and Culture, 8(2) 59-76. DOI: 10.1177/1555412013478686
- Šisler, V. (2006). "Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games". In: Gaming Realities: A Challenge for Digital Culture. Santorineos, M., Dimitriadi, N. (Ed.). Athens, Greece: Fournos (pp. 85 – 92).
- Šisler, V. (2008). "Digital Arabs: Representation in video games". European Journal of Cultural Studies, 11 (2), 203-219. DOI: 10.1177/1367549407088333
- Šisler, V. (2013). "Videogame Development in the Middle East: Iran, the Arab World, and Beyond". In: Gaming Globally: Production, Play, and Place. Huntemann, N., Aslinger, B. (ed.). Basingstoke, United Kingdom: Palgrave Macmillan (pp. 251-272).
- Said, E. (1978). "Orientalism: Western representations of the Orient". New York: Pantheon.
- Statista. (2017a). "Genre breakdown of video game sales in the United States in 2017", Statista. Retrieved July 2018, from <https://www.statista.com/statistics/189592/breakdown-of-us-video-game-sales-2009-by-genre/>
- Statista. (2017b). "All time unit sales of selected games in Call of Duty franchise worldwide as July April 2016 (in millions)", Statista. Retrieved July 2018, from <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games/>
- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J., & Nyman, G. (2010). "Presence, involvement, and flow in digital games". In: Evaluating user experience in games (pp. 23-46). UK, London: Springer.
- Väliäho, P. (2014). "Video Games and the Cerebral Subject: On Playing Call of Duty: Modern Warfare 3". Body & Society, 20(3&4) 113–139. DOI: 10.1177/1357034X14546057