



The Representation of Hegemonic Components in Digital Games: A Case Study of America-Centered Games

Farzaneh Sharifi¹

Type of article: original research

Receive: 24 June 2025, Accept Date: 31 July 2025

DOI: 10.22034/rph.2025.2063768.1156

Extended abstract

With the mounting growth of the digital game industry as one of the most important branches of the creative industries, this medium has become not only a platform for entertainment but also a powerful tool for transmitting cultural, social, and political concepts. In such a context, the issue of “hegemony” as the dominant form of ideological and cultural domination is of particular importance. Hegemony in digital games means how some countries or companies, by taking advantage of their economic, technical, and narrative power, instill certain values, lifestyles, and attitudes in the form of games to global audiences and lead to the formation of a single framework for understanding reality, history, and morality. Most of the best-selling and popular games worldwide are the products of Western companies. Using sophisticated storytelling, advanced technologies, and extensive marketing, these games not only produce entertainment but also present specific narratives of history, politics, violence, race, gender, and identity. In this context, there are concerns about the monotony of cultural narratives and the neglect or distortion of cultures and perspectives of other societies, especially non-Western countries. Conversely, non-native game-producing countries, particularly developing nations, hold a minimal stake in the creation and production of indigenous content in the global market. This imbalance in digital content production and consumption indicates a form of “soft cultural colonization” through digital games, which can result in the weakening of cultural diversity and the creation of inequalities in cyberspace. The main purpose of this research is to analyze games developed by the United States from a hegemonic perspective. Therefore, the question here is: how have these American and Western games represented the East, the Middle East, and Muslims? Given the size of the market, the number of global audiences, and the powerful influence of digital games as an interactive medium in shaping public opinion and global culture, addressing the issue of hegemo-

1. Assistant Professor, Department of Communication Sciences, Faculty of Culture and Communication, Soreh International University, Tehran, Iran. Email: f.sharifi@soore.ac.ir

ny in this area is an undeniable necessity. This issue not only leads to a better understanding of the role of ideology in gaming media but can also pave the way for the development of cultural policies and strategies to promote polyphonic narratives and strengthen local production. This research was conducted with an exploratory-descriptive approach. The reason for using this method was to obtain deeper findings from the analysis of games and also to analyze all the overt and covert layers of the game text. Another benefit of using this method, which cannot be properly achieved with other qualitative analyses, is the transformation of the findings into a conceptual model. At the initial stage, the research population comprised games that revolve around Western hegemony and ideologies expressing antagonism toward the Middle East. For sampling, a non-probability and purposive sampling method was used, and specifically, 6 digital games with the titles 1- "Call of Duty: Modern Warfare 2," 2- "Call of Duty: Black Ops 2," 3- "Command and Conquer Generals," 4- "Medal of Honor," 5- "Army of Two" and 6- "Splinter Cell" were selected, which had characteristics appropriate to the objectives of this study. Therefore, the units of analysis were selected according to the purpose of the study. To analyze the games, continuous observation of them and viewing recorded videos of the six mentioned games lasted for four months. Then, a complete description of how the East, the Middle East, and hegemonic concepts are represented in all these games was obtained. Analysis of the sequence, music, game footage, characters, scoring, dialogues, narrations, etc. was also carried out to answer the research questions mentioned below: How have these Western games represented the East? And with what concepts have they depicted this subject (the East)? To implement the analysis, the games were first classified based on semantic units to extract their categories. Then, in the next stage, 8 subcategories were extracted that were at a higher level of abstraction, and finally, three main categories were obtained, titled 1. Hegemony, 2. Negative representation, and 3. Islamophobia. To ensure reliability, the selection of semantic units was done carefully, and an effort was made to ensure that no data was inadvertently included in the categorization stages. To maintain reliability, a second researcher identified and reviewed uncertain codes. To increase the reliability of the analysis, the researcher first reviewed the research process from start to finish and reexamined the coding. Then, the second author supervised the analysis and coding stages separately and served as a secondary controller to achieve precise themes. Finally, to control the extracted themes and categories, the researcher's opinion was compared with an expert (third controller). Data analysis and extraction were approved by the third controller. Also, to increase the validity of the results, the triangulation method was used. In this method, data were collected and combined from various sources, such as documents, specialized game analyses, and the researcher's experiences, to arrive at a

comprehensive and valid picture of hegemonic and anti-Oriental concepts in the selected games. In assessing the validity of the research, internal validity was ensured through data review by two independent researchers, and the findings were aligned with the theoretical framework. To increase external validity, other games with relatively similar narratives to the samples of this study were selected so that the research results would be more generalizable. The conceptual framework of the present study uses the “hegemony theory” and “Orientalist discourse” as the closest theoretical basis to the purpose of this study. On the other hand, when the East is opposed to the West as “other” in these games, metamorphosis and meta-textual ideologies are formed. Based on theoretical foundations and the combination of concepts, three main categories and eight subcategories were obtained from the six analyzed games. The three main categories are 1) hegemony, 2) negative representation, and 3) Islamophobia. The eight subcategories are 1) cultural hegemony, 2) military hegemony, 3) global hegemony, 4) civilian appeasement, 5) negative cultural representation, 6) negative geographical representation, 7) negative political representation, and 8) animosity towards Arabs, Islam, and Shias. During the analysis of these six games, the frequency of hegemonic and then anti-Islamic concepts was more than the rest of the categories. So, their classification into categories was sometimes difficult due to the similarity of thematic content. The ideological, cultural, military, political, geographical, and even media domination of America and not even other Western countries over the Middle East is visible throughout these games. In the process of gameplay analysis, the researcher sometimes does not need to refer to the hypertext, and hegemony is so obvious and explicit that it is recorded as an easily accessible code. Therefore, it seemed that in the ideological analysis of Western games, the use of three theories of representation, orientalism, and hegemony is necessary. The discourse of orientalism and otherness, the superior view of the Arab and Persian races, and the religion of Islam were the most important approaches to representing the Middle East in the analyzed games produced by America and the West. The findings of this study show that the analyzed games make a fundamental distinction between the East and the West in political, military, cultural, and even media dimensions. The West is portrayed in a favorable light alongside the wretched face of the Middle East and the East, especially Islamic countries. The player frequently encounters terrorists who are Arab, Afghan, and Muslim throughout these games. This research, in addressing the issue of cultural invasion and anti-Islamic ideological themes in digital games, can provide recommendations to two main groups: 1) researchers in the fields of sociology, media studies, cultural studies, and game studies, and 2) stakeholders in the game industry (developers, publishers, policymakers, creative industries, and trade associations). The following are some key and operational suggestions: 1. Adopting a confronta-

tional strategy in the country's cultural policymaking, 2. Guiding and supporting qualitative studies and digital ethnography, 3. Conducting studies on the psychological and identity effects of Western games, 4. Analyzing the social networks and online discussions of Muslim gamers in response to anti-religious content, 5. Carrying out comparative and cross-cultural study, 6. Doing policy research and analysis of cultural risks and identity damage of Western games for cultural policy-making institutions, 7. Strengthening the capacity of domestic game designers to produce games with confrontational narratives, 8. Designing a process of ex-ante and ex-post monitoring in controlling the publication of foreign game content in the Iranian age rating system (ASRA), and 9. Increasing public awareness and media literacy about the ideological themes of foreign games.

Keywords: Digital Games, Islamophobia, Hegemony, Orientalism, Ideology



This journal is following of Committee on Publication Ethics (COPE) and complies with the highest ethical standards in accordance with ethical laws



COPYRIGHTS | Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the *Rahpooye Hekmat-e Honar* Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Licenses. (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

بازنمایی مؤلفه‌های هژمونیک در بازی‌های دیجیتال: نمونه‌پژوهی بازی‌های آمریکامحور

فرزانه شریفی^۱

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۰۳ تیر ۱۴۰۴ | پذیرش: ۰۹ مرداد ۱۴۰۴ | صفحه ۱۱۹-۱۳۲

Doi: 10.22034/rph.2025.2063768.1156



چکیده

بازی‌های دیجیتال با قدرت اثرگذاری بر مخاطبان در سراسر جهان ظرفیتی را برای دولت‌های غربی به منظور تحکیم اهداف نظامی، سیاسی و ایدئولوژیک ایجاد نموده‌اند. ارتش و سیستم نظامی آمریکا، برنامه و ایده جنگ‌ها و درگیری‌های واقعی خود را در اختیار بازی‌سازان غربی قرار می‌دهد تا در نهایت برای صنعت سرگرمی و تحریک اذهان بازیکنان در سراسر جهان استفاده شود. این بازی‌ها که از جمله پرهزینه‌ترین بازی‌ها در ساخت و عرضه محسوب می‌شوند، ارتشی از بازیکنان را در جهان تحت کنترل قرار می‌دهند. این پژوهش با هدف شناخت مؤلفه‌های هژمونیک در بازی‌های آمریکامحور، به تحلیل ۶ بازی محصول این کشور پرداخت. سؤال اصلی این پژوهش معطوف به این است که بازی‌های آمریکایی و غربی چگونه به بازنمایی شرق، خاورمیانه و مسلمانان پرداخته‌اند؟ این مطالعه از نوع کیفی و با روش تحلیل محتوای کیفی و با ابزار مشاهده انجام شده است. پس از انجام کدگذاری، استخراج مقوله‌ها و طبقه‌بندی آنها در ۳ مقوله اصلی، یافته‌های حاصل از تحلیل محتوا به ۸ زیر مقوله فرعی طبقه‌بندی شد. این مطالعه نشان می‌دهد که مفاهیم ایدئولوژیک ضد شرقی، فرادستی آمریکا و ضدیت با اسلام به وضوح و گاهی در فرامتن بازی قابل تحلیل است. این شش بازی با سه مقوله اساسی ۱. هژمونی، ۲. بازنمایی منفی (سوءبازنمایی) و ۳. اسلام‌هراسی به بازنمایی غیرمتعارف و غیرمنصفانه از شرق، خاورمیانه، اسلام و مسلمانان پرداخته است.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های دیجیتال، اسلام‌هراسی، هژمونی، شرق‌شناسی، ایدئولوژی

۱. استادیار، گروه علوم ارتباطات دانشکده فرهنگ و ارتباطات دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران.

Email: f.sharifi@soore.ac.ir



استاد: شریفی، فرزانه (۱۴۰۵)، بازنمایی مؤلفه‌های هژمونیک در بازی‌های دیجیتال: نمونه‌پژوهی بازی‌های آمریکامحور، رهپویه حکمت هنر، (۱)، ۱۱۹-۱۳۲.

Doi: 10.22034/rph.2025.2063768.1156
https://rph.soore.ac.ir/article_728557.html

مقدمه

با رشد فزاینده صنعت بازی‌های دیجیتال به عنوان یکی از مهم‌ترین شاخه‌های صنایع خلاق، این رسانه نه تنها به بستری برای سرگرمی، بلکه به ابزاری نیرومند برای انتقال مفاهیم فرهنگی، اجتماعی و سیاسی بدل شده است. در چنین بستری، مسئله «هژمونی» به عنوان شکل غالب سلطه ایدئولوژیک و فرهنگی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار می‌شود. هژمونی در بازی‌های دیجیتال به این معناست که چگونه برخی کشورها یا شرکت‌ها با بهره‌گیری از قدرت اقتصادی، فنی و روایی خود، ارزش‌ها، سبک زندگی و نگرش‌های خاصی را در قالب بازی‌ها به مخاطبان جهانی القا می‌کنند و باعث شکل‌گیری چارچوبی واحد برای درک واقعیت، تاریخ و اخلاقیات می‌شوند.

بیشتر بازی‌های پرفروش و پرمخاطب در سطح جهانی، محصول شرکت‌های غربی، به‌ویژه آمریکایی هستند. این بازی‌ها با بهره‌گیری از داستان‌پردازی پیچیده، فناوری‌های پیشرفته و بازاریابی گسترده، نه تنها سرگرمی تولید می‌کنند، بلکه روایت‌هایی خاص از تاریخ، سیاست، خشونت، نژاد، جنسیت و هویت ارائه می‌دهند. در این زمینه، نگرانی‌هایی در مورد تک‌صدایی شدن روایت‌های فرهنگی و نادیده‌گرفتن یا تحریف فرهنگ‌ها و دیدگاه‌های دیگر جوامع، به‌ویژه کشورهای غیرغربی، مطرح است. برای مثال، در بسیاری از بازی‌های جنگی، دشمنان غالباً از کشورهایی با پس‌زمینه خاورمیانه‌ای، روسی یا چینی انتخاب می‌شوند که این امر می‌تواند به بازتولید کلیشه‌های سیاسی و نژادی در ذهن مخاطبان منجر شود. در عین حال، قهرمانان اغلب نماینده مردان سفیدپوست غربی با ویژگی‌های فردگرایانه و نجات‌بخش هستند که جهان را از خطر نجات می‌دهند. این قالب‌های روایی نه تنها مخاطبان غربی، بلکه کاربران دیگر کشورها را نیز تحت تأثیر قرار داده و الگوهای خاصی از هویت و قدرت را بازتولید می‌کنند. از سوی دیگر، کشورهای غیربومی تولیدکننده بازی، به‌ویژه کشورهای در حال توسعه، سهم اندکی در روایت‌سازی و تولید محتوای بومی در بازار جهانی دارند. این عدم توازن در تولید و مصرف محتوای دیجیتال، نشانگر نوعی «استعمار فرهنگی نرم» از طریق بازی‌های دیجیتال است که می‌تواند به تضعیف تنوع فرهنگی و نابرابری در فضای مجازی منجر شود.

نظریه هژمونی، به‌ویژه از منظر آنتونیو گرامشی^۱، بر این نکته تأکید دارد که سلطه فرهنگی و ایدئولوژیک یک طبقه مسلط (مثلاً بورژوازی یا نخبگان قدرت) از طریق تولید رضایت درونی جامعه و نهادینه‌سازی ارزش‌ها و باورهای آن طبقه امکان‌پذیر می‌شود (Gramsci, 1971). با ورود بازی‌های دیجیتال به عرصه گسترده فرهنگ رسانه‌ای، پژوهشگران متوجه شده‌اند که این رسانه تعاملی نیز می‌تواند نقش مهمی در شکل‌دهی گفتمان‌های ایدئولوژیک و بازتولید ساختارهای هژمونیک ایفا کند. در ادامه، مطالعات

کلیدی در این حوزه مرور می‌شود.

بر اساس آمارهای جهانی موجود، تعداد کل بازیکنان بازی‌های دیجیتال دنیا در سال ۲۰۲۴، بالغ بر ۳ میلیارد نفر ارزیابی شده است (Newzoo, 2024)؛ به طوری که مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) گزارش می‌دهد تعداد کاربران ایرانی بازی‌های دیجیتال در سال ۱۴۰۰: ۳۴ میلیون نفر برآورد شده و هرکدام از این بازیکنان به‌طور میانگین ۹۵ دقیقه از وقت روزانه خود را به این بازی‌ها اختصاص می‌دهند (دایرک، ۱۴۰۰). همه این دلایل به‌خوبی نشان‌دهنده اهمیت روزافزون بازی‌های دیجیتال در دنیای امروز هستند.

رتبه دوم صنعت بازی در دنیا از نظر حجم تولید و فروش بعد از کشور ژاپن، آمریکا است. این صنعت در آمریکا رقیب مهمی برای صنعت سینمای هالیوود محسوب می‌شود. برای مثال در سال ۲۰۲۴ میزان فروش جهانی بازی‌های دیجیتال ۱۸۷/۷ میلیارد دلار بوده است درحالی‌که درآمد جهانی صنعت فیلم و سینما در همین سال ۳۲/۲ میلیارد دلار آمریکا برآورد شده است (New-zoo, 2024). چنین آماری نشان‌دهنده اهمیت اقتصادی صنعت بازی است؛ به طوری که پاور معتقد است بازی‌های دیجیتال نماینده یک رسانه قدرتمند بوده و فرهنگ‌ها را تحت تأثیر قرار می‌دهند (Power, 2007).

هدف اصلی این پژوهش، تحلیل بازی‌های توسعه‌یافته توسط آمریکا از منظر هژمونیک است. بنابراین این سؤال مطرح می‌شود که این بازی‌های آمریکایی و غربی چگونه به بازنمایی شرق، خاورمیانه و مسلمانان پرداخته‌اند؟ با توجه به حجم بازار، تعداد مخاطبان جهانی و تأثیر قدرتمند بازی‌های دیجیتال به عنوان یک رسانه تعاملی در شکل‌دهی به افکار عمومی و فرهنگ جهانی، پرداختن به مسئله هژمونی در این حوزه ضرورتی انکارناپذیر دارد. این مسئله نه تنها به درک بهتر از نقش ایدئولوژی در رسانه‌های بازی منجر می‌شود، بلکه می‌تواند راه را برای توسعه سیاست‌ها و راهبردهای فرهنگی در جهت ترویج روایت‌های چندصدایی و تقویت تولید بومی هموار سازد.

روش پژوهش

روش تحقیق کیفی مبتنی بر ذهنیت و تحلیل پژوهشگر از پدیده‌هاست. این پژوهش با رویکردی تحلیلی-تفسیری انجام شده است. دلیل استفاده از این روش، دستیابی به یافته‌های عمیق‌تر حاصل از تحلیل بازی‌ها و نیز تحلیل کلیه لایه‌های آشکار و پنهان متن بازی بوده است. فایده دیگر استفاده از این روش که با تحلیل‌های کیفی دیگر به‌درستی محقق نمی‌شود، تبدیل یافته‌ها در قالب مدل مفهومی است.

تحلیل محتوای کیفی را می‌توان روشی برای تفسیر ذهنی محتوای داده‌های متنی از طریق فرایندهای طبقه‌بندی نظام‌مند،

برای تأمین قابلیت اعتماد نیز انتخاب واحدهای معنایی به صورت دقیق انجام شد و تلاش شد که هیچ داده‌ای سهواً وارد مراحل مقوله‌بندی نشود. به منظور حفظ قابلیت اعتماد، کدهای غیرقطعی شناسایی و توسط پژوهشگر دوم مورد بررسی قرار گرفتند. به منظور افزایش پایایی مسیر تحلیل، نخست پژوهشگر مسیر تحقیق را از ابتدا مرور کرده و کدگذاری صورت‌گرفته را مجدداً بررسی نمود. سپس نویسنده دوم به‌طور جداگانه، به عنوان کنترل‌کننده ثانوی بر مراحل انجام تحلیل و کدگذاری و دستیابی به مضامین دقیق نظارت کرد. در نهایت برای کنترل مضامین و مقولات استخراج شده از مقایسه نظر پژوهشگر با یک فرد خبره (کنترل‌کننده سوم) استفاده شد. تحلیل داده‌ها و استخراج آنها مورد تأیید کنترل‌کننده سوم قرار گرفت.

همچنین برای افزایش اعتبار نتایج، از روش مثلث‌سازی استفاده شد. در این روش، داده‌ها از منابع مختلفی مانند اسناد، تحلیل‌های تخصصی بازی‌ها و تجربیات پژوهشگر جمع‌آوری و ترکیب شدند تا به یک تصویر جامع و معتبر از مفاهیم هژمونیک و ضدشرفی در بازی‌های منتخب برسیم.

در ارزیابی اعتبار پژوهش، اعتبار درونی از طریق بازبینی داده‌ها توسط دو پژوهشگر مستقل تأمین شد و یافته‌ها با چارچوب نظری تطبیق داده شدند. برای افزایش اعتبار بیرونی، بازی‌های دیگر با روایت‌های نسبتاً مشابه به نمونه‌های این مطالعه انتخاب شدند تا نتایج تحقیق قابلیت تعمیم‌پذیری بیشتری داشته باشند. با وجود دقت در طراحی و اجرای پژوهش، محدودیت‌هایی نیز در روش‌شناسی وجود دارد. یکی از محدودیت‌ها، ذهنی بودن تحلیل کیفی است که به تفسیر محتوای روایی بازی‌ها بستگی دارد و ممکن است تأثیرات فردی پژوهشگر را در تفسیر داده‌ها به همراه داشته باشد.

پیشینه پژوهش

در پژوهشی میان‌رشته‌ای، اولورا^{۱۱} و رودریگوز^{۱۲} (۲۰۲۲) در مقاله «هژمونی بصری و صدا در بازی‌های مستقل» به تحلیل مؤلفه‌های صوتی-تصویری می‌پردازند و نشان می‌دهند که حتی در بازی‌های مستقل^{۱۳} که به‌ظاهر از ساختارهای صنعت رایج گسسته‌اند، نشانه‌ها و ارزش‌های هژمونیک به صورت ناخودآگاه در طراحی «جهان» و «روایت» جاری است. آنها استدلال می‌کنند که هژمونی محصول تعامل پیچیده‌ای از چندلایه‌هاست که نمی‌توان صرفاً با قرارگرفتن در حاشیه جریان اصلی آن را به‌طور کامل بی‌اثر کرد (Olvera & Rodríguez, 2022).

در سال‌های اخیر، پژوهشگران تلاش کرده‌اند تا مفهوم هژمونی را فراتر از بازتولید ایدئولوژی سیاسی ببینند و به تحلیل «زبان بازی»، «طراحی مراحل» و «مکانیک‌های گیم‌پلی» به عنوان ابزارهای تولید و توزیع قدرت بپردازند. به عنوان مثال، مارتینز^{۱۴} و همکاران (۲۰۲۰) در مقاله «هژمونی کاربرمحور

کدبندی و مضمون‌سازی یا طراحی الگوهای شناخته‌شده دانست. با تحلیل محتوای کیفی می‌توان یک رویکرد تجربی، روش‌شناسانه و کنترل‌شده مرحله‌به‌مرحله را با رعایت عناصر مطالعه، در نظر گرفت (ایمان و نوشادی، ۱۳۹۰: ۱۲).

در مرحله نخست، جامعه آماری پژوهش شامل بازی‌هایی با محوریت هژمونی غرب و ایدئولوژی دارای ضدیت با خاورمیانه بودند. برای انجام نمونه‌گیری، از روش نمونه‌گیری غیراحتمالی و به شیوه هدفمند^{۱۵} استفاده شد و به‌طور خاص ۶ بازی دیجیتال آمریکامحور با عناوین ۱. «کال آف دیوتی: مدرن وارفر ۲»^{۱۶}، ۲. «کال آف دیوتی: بلک آپس ۲»^{۱۷}، ۳. «کامنداند کانکر جنرالز»^{۱۸}، ۴. «مدال آو آنر»^{۱۹}، ۵. «آرمی آو تو»^{۲۰} و ۶. «اسپلیتتر سل»^{۲۱} انتخاب شدند که دارای ویژگی‌های متناسب با اهداف این مطالعه بودند. بنابراین واحدهای تحلیل، با توجه به هدف مطالعه انتخاب شده‌اند. ملاک و دلیل انتخاب این شش بازی بازی‌های ژانر اکشن آمریکایی است که به بازنمایی خاورمیانه، مسلمانان و فرهنگ آنها پرداخته است.

برای انجام تحلیل بازی‌ها، مشاهده پیوسته آنها و مشاهده فیلم‌های ضبط‌شده از شش بازی اشاره شده برای مدت چهار ماه توسط نویسنده و دو کنترل‌کننده به طول انجامید. سپس توصیف کاملی از چگونگی بازنمایی شرق و خاورمیانه و مفاهیم هژمونیک در کلیه این بازی‌ها به دست آمد. تحلیل سکانس، موسیقی، فیلم بازی، کاراکترها، نحوه امتیازدهی، دیالوگ‌ها، نریشن‌ها، و... نیز برای پاسخ به سؤالات این پژوهش صورت گرفت تا سؤالات پژوهش که در ادامه به آن اشاره می‌شود، پاسخ داده شود: این بازی‌های غربی چگونه به بازنمایی شرق، خاورمیانه و اسلام پرداخته‌اند؟ و با چه مفاهیمی این سوژه (شرق) را به تصویر کشیده‌اند؟

برای جمع‌آوری داده‌ها، تحلیل بازی‌های منتخب و مطالعه اسنادی شامل مقالات، کتاب‌ها، و نقدهای بازی انجام شد. تجربه مستقیم بازی‌ها توسط پژوهشگر به منظور درک مکانیزم‌های تعاملی و روایت‌ها در مرحله بازی‌های عمیق صورت گرفت. سپس، داده‌ها از طریق ثبت موقعیت‌های مرتبط با هدف پژوهش استخراج شد. در این مرحله همچنین ویدیویی از صحنه‌های کلیدی ضبط و دیالوگ‌ها یادداشت‌برداری شدند. برای تحلیل رابط کاربری بازی، تمامی جزئیات مهم به‌طور دقیق مستند شدند.

گیم پلی این بازی‌های و تحلیل آنها که دارای ۱۷۶ مرحله با بیش از ۱۲۰۰۰ سکانس بوده است به مدت ۳۷۰ ساعت طول کشید. همچنین تحلیل بازی‌ها به صورت تمام‌شماری انجام شده و هیچ سکانس یا مرحله‌ای حذف نشده است.

بازی‌ها برای پیاده‌سازی تحلیل ابتدا بر اساس واحدهای معنایی، طبقه‌بندی شدند تا مقولات آنها استخراج شود. سپس در مرحله بعدی، ۸ مقوله فرعی استخراج شد که در سطح انتزاع بالاتری قرار داشتند و در نهایت، سه مقوله اصلی با عنوان‌های ۱. هژمونی، ۲. بازنمایی منفی و ۳. اسلام‌هراسی به دست آمد.

بازنمایی مؤلفه‌های هژمونیک در بازی‌های دیجیتال: نمونه‌پژوهی بازی‌های آمریکامحور ■ فرزانه شریفی ■ صفحه ۱۱۷ تا ۱۳۰

جدول ۱. عناوین بازی‌های تحلیل شده (تدوین: نویسنده).

ردیف	عنوان بازی	سال انتشار	کشور سازنده	شرکت‌های سازنده	ژانر
۱	Call of Duty: Modern Warfare 2	۲۰۰۹	آمریکا	Infintyward, Aspyr	اکشن اول شخص تیرانداز
۲	Call of Duty: Black Ops 2	۲۰۱۲	آمریکا	تری آرک Treyarch	اکشن اول شخص تیرانداز
۳	Command and Conquer Generals: Zero hour	۲۰۰۳	آمریکا	EA Pacific	استراتژی
۴	Medal of Honor: Operation Anaconda	۲۰۱۰	آمریکا	Danger close games (single player), DICE(multiplayer)	اکشن اول شخص تیرانداز
۵	Army of Two	۲۰۰۸	آمریکا	EA Montreal, Visceral games	اکشن سوم شخص تیرانداز
۶	Splinter Cell: Blacklist	۲۰۱۳	کانادا و آمریکا	Ubisoft	اکشن ماجراجویی

برخی پژوهش‌ها نیز به بررسی نحوه بازنمایی دین و به‌ویژه اسلام در بازی‌های دیجیتال پرداخته‌اند. در بسیاری از موارد، دین اسلام به عنوان منبع خشونت، عقب‌ماندگی و افراط‌گرایی نشان داده می‌شود و این تصویر در تضاد با ارزش‌های سکولار یا لیبرال غربی قرار می‌گیرد. این نوع بازنمایی نه تنها دین را تهدیدی برای نظم جهانی می‌داند، بلکه به مخاطب القا می‌کند که رهایی از سلطه دینی، هم‌سنگ پیشرفت و آزادی است (Campbell & Grieve, 2014).

شارلوت شاول^{۱۸} نیز در پژوهشی با عنوان «هژمونی و جنسیت در بازی‌ها» با اتکا به گرامشی نشان می‌دهد که بازی‌های پرفروش، اغلب با بازتولید هژمونی جنسیتی، زن را در نقش‌های حاشیه‌ای یا صرفاً به عنوان ابژه جنسی نمایش می‌دهند. او معتقد است که این بازنمایی‌ها ارزش‌های پدرسالارانه را نهادینه می‌کنند و مانع از شکل‌گیری «هژمونی جایگزین» با حضور فعال و برابر زنان در گیم‌پلی و روایت می‌شوند (Shaw, 2014).

در مقاله‌ای با عنوان «هژمونی هالیوود در بازی‌های ویدیویی» شاهال^{۱۹} و همکاران به بازنمایی یک‌سویه گفتمان‌های غربی در سینماتیک‌ها و روایت‌های درون‌بازی اشاره کرده و تأکید می‌کنند که این روند به تثبیت برتری فرهنگی غرب در سطح جهانی می‌انجامد. پژوهشگران بر این باورند که بازیکنان، حتی بدون آگاهی صریح، با پذیرفتن روایت‌های کلیشه‌ای، نقش تماشاگر-همدمست در بازتولید هژمونی ایفا می‌کنند (Şahale et al., 2012).

بازی‌های دیجیتال به عنوان بخشی از صنایع فرهنگی، به بازتولید و تثبیت گفتمان‌های ایدئولوژیک در سطح جهانی کمک می‌کنند. بسیاری از پژوهشگران با تکیه بر نظریه هژمونی آنتونیو گرامشی استدلال کرده‌اند که بازی‌ها نه تنها سرگرمی هستند بلکه حامل پیام‌های فرهنگی‌اند که در آن نظام‌های ارزشی خاصی به مخاطبان منتقل می‌شود (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009). در این چارچوب، بازی‌ها ابزارهایی برای تثبیت هژمونی فرهنگی غرب و القای ارزش‌های نولیبرال و فردگرایانه

در بازی‌های موبایل» نشان می‌دهند که چگونه سیستم‌های «پرداخت درون‌برنامه‌ای»^{۱۴} و «الگوریتم‌های هدفمندسازی تبلیغات» از رهگذر هژمونی اقتصادی، بازیکن را در جایگاه مصرف‌کننده‌ای وابسته نگه می‌دارند و ایدئولوژی متداول بازار آزاد را ترویج می‌کنند (Martínez et al., 2020).

نقد‌های پسااستعماری نیز در سال‌های اخیر تلاش کرده‌اند تا بازی‌های ویدیویی را به‌مثابه بستری برای بازتولید استعمار فرهنگی بررسی کنند. در این نقدها، بازی‌ها به عنوان میدان قدرتی دیده می‌شوند که در آن «سوژه غربی» به عنوان نجات‌دهنده، عقلانی و اخلاق‌مدار، و «دیگری شرقی» به عنوان دشمنی غیرمنطقی، سنت‌زده و خطرناک بازنمایی می‌شود (Mukherjee, 2017). این ساختارهای گفتمانی منطبق با مفاهیم هژمونی فرهنگی گرامشی هستند، زیرا بازی‌ها با رضایت مخاطب، این گفتمان‌ها را درونی می‌سازند.

موکرجی^{۱۵} در کتاب «بازی‌های ویدیویی و پسااستعماری: امپراطور بازی می‌کند»^{۱۶} فراتر از تحلیل‌های سطحی، رویکرد هژمونیک را در پرتو نقد پسااستعماری بررسی می‌کند. او استدلال می‌کند که بازی‌های دیجیتال می‌توانند ساختارهای امپریالیستی را بازتولید یا حتی بازآفرینی کنند؛ به‌ویژه زمانی که روایت‌ها، زبان تصویرگری و گیم‌پلی، نقش شبیه‌سازی سیاست‌های امپریالیستی را بر عهده می‌گیرند. این پژوهش‌گر چگونگی تولید «دیگری» در بازی‌ها (مثلاً شهروندان «جهان سوم») را با رویکرد هژمونی به نقد می‌کشد (Mukherjee, 2017).

چیک^{۱۷} در سال ۲۰۱۵ در پژوهش «تاریخ هژمونیک در سلسله بازی‌های Assassin's Creed» تحلیل می‌کند که چگونه این بازی‌ها با بازنمایی گزینشی تاریخ، ایدئولوژی‌های لیبرالی و غرب‌محور را بازتولید می‌کنند. او با استناد به نظریه هژمونی گرامشی تأکید می‌کند که روایت تاریخی در این سری، با برجسته کردن نقش تاملپیه‌ها، مادرپل‌ها و سایر عناصر «ارتجاعی»، وجهه منجی‌گری غرب در برابر «تاریکی» تاریخ را تقویت می‌کند و نگاه انتقادی به امپریالیسم را به نحو ملایم‌تری سانسور می‌کند (Chick, 2015).

از این حادثه می‌دانند. آنان با رویکردی شرق‌شناسانه و با کمک فراداده‌ها، به بررسی ارتباط میان نهادهای معناسازی مثل ارتش آمریکا با صنعت سرگرمی پرداخته و نتیجه می‌گیرند که معنا تحت تأثیر این نهادها طراحی، تولید و منتشر می‌شود (۱۳۹۰).

حسین رجبعلی‌پور (۱۳۹۰) در پژوهشی با عنوان «بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای با تکیه بر بازی ژنرال‌ها» با استفاده از روش نشانه‌شناسی، بازی دیجیتال «ژنرال‌ها»^{۲۵} را تحلیل کرده است. از نتایج این تحلیل واکاوی حملات غرب به خاورمیانه، توجیه و طبیعی‌سازی اعمال نظامی این کشورها و آماده‌سازی افکار عمومی در خصوص حضور دائمی غرب در خاورمیانه بوده است. در این مطالعه بازی یکی از سکوهاى قدرتمند به‌کارگیری قدرت نرم در نظر گرفته شده و نتیجه می‌گیرد که مسلمانان در این بازی «قوم‌گرا، متعصب و شرور» بازنمایی شده‌اند و به هرگونه اقدام وحشیانه‌ای علیه غرب دست‌می‌زنند. تأثیرات حاصل از بازی ژنرال‌ها بر ذهن بازیکنان در راستای مشروعیت بخشیدن به چارچوب‌های امپریالیستی و تروریسم غرب علیه شرق است.

احمدرش، دانش‌مهر و غلامی (۱۳۹۲) در پژوهشی با عنوان «بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی کال آف دیوتی ۴»، با رویکرد مطالعات فرهنگی و روش مطالعه نشانه‌شناسی، این بازی را تحلیل کردند و نتیجه می‌گیرند که مانند سایر بازی‌های آمریکایی، این بازی هم بیانگر «روابط گفتمانی و ایدئولوژیکی میان تولیدکنندگان بازی و بازیکنان» هستند. نتایج نشان می‌دهد که این بازی فراتر از یک سرگرمی، به شکلی دارای رویکردی ایدئولوژیک بوده که آن را به متنی با ویژگی‌های پسااستعماری تبدیل کرده است.

تحلیل هژمونیک بازی‌های دیجیتال نشان می‌دهد که این رسانه‌ها به عنوان نهادهای فرهنگی-تفریحی، حامل پیام‌های ایدئولوژیک پیچیده و چندوجهی هستند. از تحلیل روایت و گیم‌پلی تا بازنمایی جنسیت، نژاد و سیاست، مؤلفه‌های هژمونیک به صورت لایه‌لایه در طراحی بازی‌ها نفوذ کرده‌اند. جهت‌های آتی پژوهش می‌تواند شامل بررسی هژمونی در بازی‌های متاورس، تأثیر هوش مصنوعی بر تولید محتوای هژمونیک و مطالعه مشارکت بازیکنان در ساخت «هژمونی جایگزین»^{۲۶} از طریق ماسدسازی^{۲۷} و جوامع آنلاین باشد.

غالب مطالعات پیشین بر محور نمایش ناعادلانه شرق توسط غرب، ۱۱ سپتامبر و دیگر مسائل سیاسی و نظامی در سال‌های اخیر، تروریست انگاری مسلمانان و تداوم جنگ در بازی به عنوان ابزار قدرت نرم، تدوین شده‌اند. اغلب این مطالعات با روش کیفی یا روش کمی-کیفی انجام شده و تعداد کمتری از این پژوهش‌ها به مطالعه جامعی از تمام بازی‌های هژمونیک منتشر شده در سال‌های اخیر پرداخته‌اند و بیشتر، به تحلیل یک عنوان بازی بسنده کرده‌اند. (جدول ۲)

تلقی می‌شوند. یکی از نخستین آثار تأثیرگذار در این زمینه، کتاب «بازی‌های امپراطور: کاپیتالیسم جهانی و بازی‌های ویدیویی»^{۲۰} نوشته نیک دایر ویتفورد^{۲۱} و گریگ دو پوتر^{۲۲} است. نویسندگان در این اثر با بهره‌گیری از نظریه هژمونی و تحلیل سیاسی-اقتصادی، نشان می‌دهند که بازی‌های دیجیتال نه فقط کالاهای سرگرمی، بلکه ابزارهای مهمی در تثبیت منطق سرمایه‌داری جهانی هستند. به اعتقاد آنها، بازی‌ها با روایت‌های کلان^{۲۳} و مکانیزم‌های پادشاهی، الگوهای مصرف‌گرایانه، رقابت‌جویی فردگرایانه و هنجارهای نولیبرال را در ذهن بازیکن تثبیت می‌کنند (Dyer-Wi-theford & de Peuter, 2009).

از نگاه ویت شیسلر^{۲۴}، الگوهای تصویری حاکم در این بازی‌ها اغلب به بازتولید نگاه اورینتالیستی می‌پردازند که در آن شرق به عنوان قلمروی خشونت، عقب‌ماندگی، تعصب دینی و تهدیدی برای غرب تصویر می‌شود (Said, 1978; Sha-heen, 2001). برای مثال، در بازی‌هایی چون Call of Duty: Modern Warfare یا Medal of Honor، دشمنان عمدتاً از ملیت‌های عرب، ایرانی یا روس هستند که به شکل کاریکاتورگونه، غیرمتمدن و خشن بازنمایی می‌شوند (Sisler, 2008).

شیسلر در سال ۲۰۰۸ در مطالعه‌ای با عنوان «عرب‌های دیجیتالی: بازنمایی در بازی‌های ویدئویی» به مقایسه بازنمایی ۱. آمریکا و اروپا از اعراب و همچنین، ۲. بازنمایی اعراب از خودشان در بازی‌ها پرداخته است. وی از دریچه شرق‌شناسی به بررسی «بازنمایی‌های غیرمنصفانه آمریکا و اروپا از اعراب» در یک دهه اخیر پرداخته و نتیجه می‌گیرد بازنمایی «اعراب و مسلمانان در چارچوب‌های گسترده‌تر خشونت و تروریسم» در رسانه بازی صورت گرفته است. عرب‌ها در این بازی‌ها «غیرمتمدن، دشمن‌واره و درگیر قومیت‌گری» هستند و «کلیشه‌وار در چارچوب کلان‌تر تروریسم» تعریف می‌شوند. شیسلر با اشاره به اینکه نحوه بازنمایی اعراب و مسلمانان ارتباط زیادی با ژانر بازی‌ها دارد اشاره می‌کند که در حقیقت بازنمایی منفی از آنان بیشتر در بازی‌های ژانر اکشن و اول شخص تیرانداز به صورت «یک دشمن واقعی» شکل می‌گیرد. پاور (۲۰۰۷) در مقاله‌ای با عنوان «مهارت دیجیتالی: بازی‌های ویدئویی جنگی و بازدارندگی سایبر بعد از ۱۱ سپتامبر»، اظهار می‌دارد که نظامی‌کردن فضای عمومی کشور آمریکا و افزایش تولید بازی‌های اکشن از نتایج این واقعه بوده است. مثلاً تولید بازی نظامی «ارتش آمریکا» بعد از این حادثه بوده است که آن را می‌توان از نتایج هراس سیاسی و دیپلماسی سخت آمریکا نسبت به کشورهای مهاجم دانست.

کوثری و مهرایی نیز در مقاله‌ای با عنوان «پسااستعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده‌شکنی (سوء) بازنمایی مسلمانان»، با اشاره به ۱۱ سپتامبر سال ۲۰۰۱، معتقدند این واقعه بر دو قطبی شدن دنیا اثر داشته و فرایندهای معناسازی در بازی‌ها را متأثر

بازنمایی مؤلفه‌های هژمونیک در بازی‌های دیجیتال: نمونه‌پژوهی بازی‌های آمریکامحور ■ فرزانه شریفی ■ صفحه ۱۱۷ تا ۱۳۰

جدول ۲. پیشینه مطالعات در زمینه بازی‌های دیجیتال، هژمونی و پسااستعمارگرایی به ترتیب سال پژوهش (تدوین: نویسنده).

ردیف	عنوان پژوهش	نویسندگان	سال	قالب	هدف پژوهش
۱	هژمونی بصری و صدا در بازی‌های مستقل	اولورا و رودریگوئز	۲۰۲۲	مقاله	حتی در بازی‌های مستقل که به‌ظاهر از ساختارهای صنعت رایج گسسته‌اند، نشانه‌ها و ارزش‌های هژمونیک به صورت ناخودآگاه در طراحی «جهان» و «روایت» جاری است.
۲	هژمونی کاربرمحور در بازی‌های موبایل	مارتینز و همکاران	۲۰۲۰	مقاله	سیستم‌های «پرداخت درون‌برنامه‌ای» و «الگوریتم‌های هدفمندسازی تبلیغات» از رهگذر هژمونی اقتصادی، بازیکن را در جایگاه مصرف‌کننده‌ای وابسته نگه می‌دارند و ایدئولوژی متداول بازار آزاد را ترویج می‌کنند.
۳	بازی‌های ویدیویی و پسااستعماری: امپراطور بازی می‌کند	موکرچی	۲۰۱۷	کتاب	فراتر از تحلیل‌های سطحی، رویکرد هژمونیک را در پرتو نقد پسااستعماری بررسی می‌کند. او استدلال می‌کند که بازی‌های دیجیتال می‌توانند ساختارهای امپریالیستی را بازتولید یا حتی بازآفرینی کنند.
۴	تاریخ هژمونیک در سلسله Assas-sin's Creed	چیک	۲۰۱۵	مقاله	بازی‌ها با بازنمایی گزینشی تاریخ، ایدئولوژی‌های لیبرالی و غرب‌محور را بازتولید می‌کنند.
۵	هژمونی و جنسیت در بازی‌ها	شارلوت شاو	۲۰۱۴	مقاله	بازی‌های پر فروش، اغلب با بازتولید هژمونی جنسیتی، زن را در نقش‌های حاشیه‌ای یا صرفاً به عنوان ایژه جنسی نمایش می‌دهند.
۶	هژمونی هالیوود در بازی‌های ویدیویی	شاهال و همکاران	۲۰۱۲	مقاله	بازیکنان، حتی بدون آگاهی صریح، با پذیرفتن روایت‌های کلیشه‌ای، نقش تماشاگر-همدست در بازتولید هژمونی ایفا می‌کنند.
۷	بازی‌های امپراطور: کاپیتالیسم جهانی و بازی‌های ویدیویی	نیک دایر ویتفورد و گریگ دو پوتر	۲۰۰۹	کتاب	بازی‌های دیجیتال نه‌فقط کالاها را سرگرمی، بلکه ابزارهای مهمی در تثبیت منطق سرمایه‌داری جهانی هستند. به اعتقاد آنها، بازی‌ها با روایت‌های کلان و مکانیزم‌های پادشاهی، الگوهای مصرف‌گرایانه، رقابت‌جویی فردگرایانه و هنجارهای نولیبرال را در ذهن بازیکن تثبیت می‌کنند.
۸	عرب‌های دیجیتال: بازنمایی در بازی‌های ویدئویی	ویت شیسلر	۲۰۰۸	مقاله	تحلیل مقایسه‌ای بازنمایی اعراب توسط آمریکا و بازنمایی اعراب از خودشان در بازی‌ها. نتیجه اینکه اعراب و مسلمانان در چارچوب کلانی از خشونت و تروریسم غیرمتمدن، دشمن و درگیر قومیت‌گری بازسازی شده‌اند.
۹	مهارت دیجیتال: بازی‌های ویدئویی جنگی و بازدارندگی سایبر پس از ۱۱ سپتامبر	مارکوز پاور (Marcus Power)	۲۰۰۷	مقاله	نویسنده با تحلیل بازی‌های سیاسی، نتیجه می‌گیرد که یازده سپتامبر نقطه عطفی در جنگ درون بازی‌ها است. بازی‌های سیاسی آمریکایی با هدف زیرسؤال بردن خاورمیانه تولید شده و اشتیاق زیادی برای بازتاب سناریوهای جنگی دنیای واقعی، به‌ویژه دخالت‌های نظامی اخیر آمریکا در افغانستان و عراق، نشان داده‌اند.
۱۰	فرا ترکیب مطالعات بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی	اکبر نصراللهی، مقماد مهربانی و فرزانه شریفی	شماره ۱۱، سال ۱۳۹۷	مقاله	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 ذکر شده انجام شده و یافته‌های آنها حاکی از محوریت بازی‌های نظامی بر بازنمایی غیر منصفانه و غیر واقعی از کشورهای شرقی، خاورمیانه و مسلمانان است.
۱۱	بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی کال آف دیوتی ۴	احمدرش، دانش مهر و غلامی	۱۳۹۲	مقاله	نتیجه اینکه فراتر از یک بازی، روایتی استراتژیک از خاورمیانه بازی مورد مطالعه را فراتر از یک سرگرمی، تبدیل به متنی با شاخص‌های پسااستعماری کرده است.
۱۲	بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای با تکیه بر بازی ژنرال‌ها	حسین رجبعلی‌پور	۱۳۹۰	پایان‌نامه	با تحلیل نشانه‌شناختی تروریسم در بازی ژنرال‌ها (Generals) انجام شده و نتیجه می‌گیرد که مسلمانان در این بازی متعصب و شرور به تصویر کشیده شده و دست به وحشی‌گری علیه غربی‌ها می‌زنند.
۱۳	پسااستعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده‌شکنی (سوء) بازنمایی مسلمانان	کوثری و مهربانی	۱۳۹۰	مقاله	نشان می‌دهد که بین سازمان‌های نظامی مانند ارتش آمریکا با صنعت بازی رابطه وجود دارد و طی آن به بازی‌هایی اشاره می‌کند که در آن مسلمانان تروریست نشان داده می‌شوند تا دخالت‌های آمریکا در خاورمیانه توجیه شود.

مبانی نظری

چارچوب مفهومی پژوهش حاضر از «نظریه هژمونی» و «گفتمان شرق‌شناسی» به عنوان نزدیک‌ترین مبانی نظری به هدف این پژوهش بهره گرفته است. از سوی دیگر، وقتی شرق در این بازی‌ها به عنوان یک «غیر» در برابر غرب قرار می‌گیرد، دگرسازی و ایدئولوژی‌های فرامتنی شکل می‌گیرد. در ادامه به توضیح مبانی نظری این مطالعه می‌پردازیم.

نظریه هژمونی

واژه «هژمونی»^{۲۸} به معنای «سلطه طلبی» به احتمال زیاد از واژه

یونانی egemonia، به معنای رهبر و حاکم مشتق شده و اغلب درباره «دولتی به غیر از دولت خودی» به کار می‌رود. از قرن نوزدهم به بعد واژه هژمونی (سلطه طلبی) در اشاره به «سلطه سیاسی اعمال شده از سوی یک دولت بر دیگری» به کار گرفته شده است (آزاد ارملکی و رضایی، ۱۳۸۵).

گرامشی (۱۸۹۱-۱۹۳۷)، فیلسوف و نظریه‌پرداز مارکسیست ایتالیایی، مفهوم «هژمونی» را برای توضیح چگونگی تثبیت سلطه طبقه حاکم نه‌فقط از طریق زور و اجبار، بلکه با رضایت فعال توده‌ها توسعه داد. به‌زعم گرامشی، سلطه بورژوازی تنها از طریق نهادهای دولتی، نظامی یا اقتصادی اعمال نمی‌شود، بلکه از طریق

وجود رضایت خودجوش در جامعه مدنی، دولت را به قوه قهریه و می‌دارد. وی جوامع دیکتاتور را فاقد سازوکارهایی برای تولید هژمونی و توافق می‌داند. هژمونی به زعم وی «سازمان رضایت» جامعه از رهبری و نظارت است که «گروه‌های اصلی مسلط تحمیل می‌کنند» (آزاد ارمکی و رضایی، ۱۳۸۵: ۵۸).

بنابراین به‌طور خلاصه، هژمونی عبارت است از تسلط، برتری و مهارت بالا در امور و روابط دیپلماتیک میان دولت‌ها.

گفتمان شرق‌شناسی

مهدی‌زاده (۱۳۸۹: ۶۳-۶۴) شرق‌شناسی را «گفتمانی غربی برای احاطه بر شرق» می‌داند. به عقیده وی، «گفتمان‌ها، نظام‌های دانش و سازنده معنا» بوده که در فرایند بازنمایی با توجه به روابط قدرت به حذف یا طرد «دیگری»، منزلت‌بخشی به «خود» و استمرار مناسبات نابرابر اجتماعی کمک می‌کنند. وی اشاره می‌کند که گفتمان استعمارگرانه غرب با تولید و بازتولید «دیگر بود» شرقی، آنان را در طول تاریخ سرکوب و در موقعیت فرودست قرار داده‌اند. از نگاه وی، شرق‌شناسی، گفتمانی غالب به منظور بازنمایی شرق در جوامع غربی است که کارکرد استعماری آن باعث شده همچنان به عنوان «گفتمانی رایج در مطالعات فرهنگ مصرفی» استفاده شود. ادوارد سعید^{۳۲} (۱۹۷۸) اعتقاد دارد که شرق‌شناسی در واقع بازنمایی شرق توسط غرب است، بدون آن‌که کشورهای شرق آن‌گونه که واقعاً هستند، بازتاب داده شوند. به‌زعم وی چهره‌ای که غرب از شرق بازنمایی می‌کند، «دوانگاران»^{۳۳}، خوار، منفی، غیر یا دیگری، غیر متمدن، متخاصم، جنگجو خشن و دچار اندیشه‌های کلیشه‌ای است (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۲۰۳).

پاسی والی‌هاو^{۳۴} (۲۰۱۴) بر این باور است که بازی‌هایی مانند کال آو دیوتی با این هدف تولید شده‌اند که نشان دهند غرب چه کسی هست و آنان یعنی شرقی‌ها چه کسانی هستند. وی معتقد است که این نوع بازی‌ها جهان را از جنبه ایدئولوژیک، دوقطبی می‌کنند و برای بازیکنان تجربیاتی جعلی^{۳۵} از کشورهای شرقی مانند عراق و افغانستان ایجاد می‌کنند.

ویت شیسلر^{۳۵} (۲۰۰۸: ۲۰۸) معتقد است که «در بسیاری از بازی‌های ژانر اکشن مانند کال آو دیوتی، هدف نابودی «دیگرانی» است که اصولاً دیگران غیرغربی هستند». به اعتقاد شیسلر بازتاب دیدگاه‌های دیگران ساز و غیریت‌ساز در بازی‌های اکشن در اصل ابژه کارخانه ایدئولوژیک بازی است. در نگاه وی، بازی‌های ژانرهای دیگر غیر از اکشن، خاورمیانه را تاریخی و فانتزی تصویرسازی می‌کنند درحالی‌که در ژانر اکشن، شرق و خاورمیانه جنگ‌زده و غیرمتمدن بازنمایی شده و انگاره‌سازی اعراب و مسلمانان «دشمن» گونه است شیسلر (۲۰۰۸) همچنین معتقد است که جهان اسلام در بازی‌های غربی و آمریکایی متفاوت از واقعیت و ذات خود «بازتولید و ساختار بندی»

«نهادهای مدنی» مانند آموزش، مذهب، رسانه و فرهنگ نیز حفظ می‌گردد (Gramsci, 1971).

هژمونی در نگاه او، به معنای نوعی رهبری فرهنگی-ایدئولوژیک است که طبقه حاکم با شکل دادن به افکار عمومی، ارزش‌ها و باورهای عمومی جامعه، رضایت اکثریت را به‌دست می‌آورد و ساختار اجتماعی موجود را تثبیت می‌کند. این فرایند از طریق «جامعه مدنی» انجام می‌شود، در حالی که دولت بیشتر نقش اجبار را ایفا می‌کند (Crehan, 2002).

گرامشی میان «سلطه»^{۳۶} «رهبری»^{۳۷} تمایز قائل می‌شود. در شرایطی که طبقه‌ای صرفاً از طریق زور حکومت می‌کند، با سلطه روبه‌رو هستیم. اما در شرایطی که طبقه‌ای بتواند رضایت توده‌ها را جلب کرده و ارزش‌های خود را به عنوان ارزش‌های عمومی جا بزند، با هژمونی مواجه‌ایم (Simon, 1991: 141).

کارکرد نظریه هژمونی

مفهوم هژمونی گرامشی برای درک پویایی‌های قدرت در عرصه‌های فرهنگی، رسانه‌ای و آموزشی کاربرد زیادی دارد. به‌ویژه در مطالعات فرهنگی، نظریه او به تحلیل چگونگی بازتولید نابرابری‌ها از طریق ابزارهای فرهنگی کمک می‌کند (Hall, 1986).

نظریه هژمونی آنتونیو گرامشی مبحث قابل توجهی در زمینه مطالعات فرهنگی و ایدئولوژی محسوب می‌شود. اصطلاح هژمونی است توسط گرامشی طرح شده و بیانگر چگونگی سلطه یک طبقه بر طبقه دیگر با وسایل سیاسی و ایدئولوژیکی است. گرامشی معتقد است که علاوه بر ضرورت نیروی سیاسی (سلطه)، نقش ایدئولوژی در حصول رضایت طبقات تحت سلطه از آن هم مهم‌تر است. اهمیت ایدئولوژی به اعتقاد گرامشی در جوامع سرمایه‌داری بیشتر و بالاتر از نیروی سیاسی است. هژمونی صورتی از کنترل است که توسط ساختارهای کلان جامعه بر نهادهای اساسی یا روابط اجتماعی مربوط به تولید اقتصادی اعمال می‌شود (Crehan, 2002).

از نظر وی، دولت ابزار اصلی نیروی سیاسی (نیروی اول) است ولی حصول رضایت از طریق سلطه ایدئولوژیک توسط سایر نهادها صورت می‌پذیرد.

بنابراین سایمون^{۳۸} معتقد است هرچه قدرت جامعه مدنی بیشتر باشد، احتمال تحویل سلطه با ابزار ایدئولوژیکی بیشتر است، و از طرفی نیز غیرممکن است که سلطه بتواند کامل محقق شود (Simon, 1991: 20).

گرامشی بر این باور است که هژمونی یعنی کنترل از طریق اجماع و توافق فرهنگی؛ در مقابل سلطه که از طریق اجبار و زور صورت می‌گیرد. وی در نقطه مقابل مفهوم زور، خشونت و اجبار، از مفهوم رضایت سخن به میان می‌آورد. به نظر او عدم

برخی از معانی و ایده‌ها مسلط می‌شوند و بقیه حذف. مهدی‌زاده همچنین ارتباط بازنمایی را با زندگی مردم و جهان اجتماعی پیچیده می‌داند.

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 «سوءبازنمایی» گرایش دارد که در واقع بازنمایی گروهی از مردم در راستای اهداف ایدئولوژیک صاحبان قدرت معنا می‌شود. این بازی‌ها «یک بازنمایی معنادار را در قالب سرگرمی به بازیکن» ارائه می‌کنند (نصرالهی و شریفی، ۱۴۰۰: ۲۱۸-۲۱۹).

مدل مفهومی حاصل از ترکیب نظریات

مدل مفهومی حاصل از ترکیب نظریات در «نمودار ۱» آمده است.

معرفی بازی‌های تحلیل شده

بازی‌های دیجیتال کال آو دیوتی: مدرن وارفر ۲ و بلک آپس^{۳۶}

این بازی در ژانر اکشن اول شخص تیرانداز است که توسط شرکت اکتیویژن بلیزارد^{۳۷} ساخته و منتشر شده است. داستان این بازی چند سال پیش از حملات آمریکا به عراق آغاز می‌شود؛ در این بازی حتی آمریکا در صدد کنترل و در اختیارگرفتن حکومت آن است. ما در سراسر این بازی‌ها با کشاکش دائمی شرق و غرب، روسیه با آمریکا، آمریکا با عراق و افغانستان و ایران و بالعکس مواجه هستیم.

بازیکن در این بازی در قالب یک افسر آمریکایی به عنوان عضوی از نیروهای ویژه «تسک فورس ۱۴۱»^{۳۸} به نام گری سندرسن یا «روچ» ایفای نقش می‌کند. سوپ مکتاویش از نخستین بازی سری مدرن وارفر به عنوان افسر ارشد روچ حضور دارد و در ادامه بازی هم کاپیتان پرایس شخصیت محبوب و افسر آمریکایی به بازی می‌آید. عملیات این بازی عمدتاً در کشورهای عربی، ایران، افغانستان و آذربایجان و روسیه صورت می‌گیرد.

دیو آتونی^{۳۹} نویسنده، کارگردان و تهیه کننده بازی‌های کال آو دیوتی یکی از اعضای شورای اندیشکده اتلانتیک است که طراحی و کارگردانی این بازی‌ها را برعهده داشته است. کال آو دیوتی در این دو بازی و البته در اغلب سری‌های خود به دنبال خلق استراتژی‌هایی است که کشش بازیکن را به فضاهای شبیه‌سازی شده و مشابه واقعیت هدایت کند که مبتنی بر جنگ میان نیروی‌های صلح و تروریسم باشد.

شده است. هویت مسلمانان در این بازی‌ها با تیپ‌شناسی جدیدی طراحی شده که در «چارچوب‌های کلان‌تر تروریسم و خصمانگی» قرار می‌گیرد. این پژوهشگر طی یک دهه گذشته به مطالعات گسترده‌ای در زمینه «بازنمایی‌های غیرمنصفانه آمریکا و اروپا از اعراب» پرداخته و تولید بازی‌های عربی معاصر روشی برای تلافی این قبیل بازنمایی‌های غیرمنصفانه بازی‌های غربی می‌داند. این بازی‌های عربی از دید شیسلر، اقدامی است برای رفع اتهام اعراب و مسلمانان از هویت خود. مثلاً در بازی‌هایی در ژانر اکشن و اول شخص تیرانداز تقریباً به‌طور کامل، اعراب و مسلمانان «دشمن واقعی» معرفی شده‌اند. شیسلر که در حال حاضر بزرگترین پژوهشگر منتقد کشورهای غربی به‌ویژه آمریکا از جنبه سوءبازنمایی اسلام، اعراب و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال محسوب می‌شود، بر این باور است که تصویرسازی غیرمنصفانه از این گروه‌ها، تداوم بخشی و بازتولید همان بازنمایی قبلی آمریکا در «رسانه‌های قدیمی‌تر» است.

مقداد مهربایی با تأکید بر حادثه ۱۱ سپتامبر و تأثیر آن بر دو قطبی‌سازی دنیا، روند معناسازی در بازی‌ها را متأثر از این واقعه می‌داند. او با نگاه شرق‌شناسی به رابطه ارتش آمریکا با صنعت سرگرمی می‌پردازد و معتقد است که ایدئولوژی و معنا تحت تأثیر این نهادها معنا ساز مانند ارتش آمریکا ساخته می‌شود. وی در مطالعات خود به چگونگی بازنمایی ایرانیان، مسلمانان و اعراب در بازی‌های می‌پردازد و به سه ویژگی منحصر به فرد بازی‌های نظامی اشاره می‌کند: «۱) ارائه نسخه‌ای طیب‌وطاهر از جنگ، ۲) کشتار بدون تبعات وجدانی و ۳) دیگران‌سازی از دشمن». مهربایی با اشاره به این ویژگی‌ها آنها را راه حلی برای نهادهای معنا ساز می‌داند که بهتر بتوانند از بازی برای مشروعیت بخشی به جنگ‌افروزی‌های خود بهره ببرند (مهربایی، ۱۴۰۱: ۱۳۶-۱۳۵).

نظریه بازنمایی

محسنیان‌راد (۱۳۹۹: ۸۳۶) در بررسی بازنمایی در رسانه‌ها معتقد است که آنها واقعیت را عرضه نمی‌کنند، بلکه تولیدکنندگان محتوا آن را بازنمایی می‌کنند. بازنمایی یعنی تولید معنا از طریق چارچوب‌های مفهومی و گفتمانی. محسنیان همچنین بر این باور است که رسانه‌ها مانند آینه‌ای واقعیت‌های بیرونی را منعکس نمی‌کنند، بلکه بر ساخت اجتماعی واقعیت اثرگذارند. بر همین اساس می‌توان گفت بازنمایی، ساخت رسانه‌ای واقعیت است.

مهدی‌زاده (۱۳۸۷) با اشاره به دیدگاه استوارت هال، می‌گوید ما جهان را از راه بازنمایی بازسازی می‌کنیم. بازنمایی یعنی شیوه‌ای که طی آن واقعیت دارای معنا می‌کنیم؛ معناهایی در مورد خود، دیگران و جهان پیرامون. بازنمایی‌ها در بافت معنا تولید و عرضه می‌شوند با این شرط که تحت کنترل یک نظام قدرت هستند و بر برخی از این معانی مشروعیت داده و به برخی دیگر نمی‌دهند. لذا



نمودار ۱. چارچوب مفهومی پژوهش (تدوین: نویسنده).

بازی اسپلینترسل: بلک لیست^{۴۲}

بازی تام کلنسی اسپلینترسل: فهرست سیاه در ژانر اکشن ساخته شده و ششمین بازی از مجموعه بازی اسپلینترسل است که شرکت یوبی‌سافت آن را ساخته و در ۲۰۱۳ منتشر کرده است. گروهی که از حضور نظامی ایالات متحده آمریکا در کشورهایشان به ستوه آمده‌اند در تلاش برای شناسایی نیروهای آمریکایی، توطئه‌ای با عنوان فهرست سیاه طراحی می‌کنند. سم فیشر با نفوذ به اردوگاه تروریست‌ها واقع در مرز ایران و عراق، اطلاعاتی درباره این توطئه جمع‌آوری می‌کند. اغلب مأموریت‌های بازیکن در خاورمیانه صورت می‌گیرد. در مرحله افغانستان در این بازی سم فیشر وارد استان فاریاب می‌شود.

بازی آرمی آو تو^{۴۳}

این بازی در ژانر اکشن سوم شخص تیرانداز طراحی شده و شرکت ای‌ای ونکوور آن را تولید کرده است. داستان بازی در سال ۱۹۹۳ در سومالی آغاز می‌شود جایی که دو نفر باید به همراه یک مأمور ویژه به جنگ بروند. با فرارسیدن حادثه ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ و حمله به برج‌های دوقلو این دو مأمور به افغانستان اعزام می‌شوند که باید جلوی شلیک موشک‌های بالستیک القاعده را بگیرند و به اقدامات دیگری برای نابودی القاعده بپردازند.

نکته مهم در خصوص انتخاب و تحلیل این ۶ بازی این است که بازیکن طی مراحل بازی متوجه نگاه فرادستی سازندگان به مسلمانان و کشورهای خاورمیانه می‌شود. همچنین این بازی‌ها به‌طور خاص در میان بسیاری از بازی‌های تولید آمریکا و کشورهای غربی بیش از همه در چارچوب‌های هژمونیک، امپریالیسم فرهنگی و پسااستعماری قرار می‌گیرند. طراحی بازی‌ها به گونه‌ای است که حتی بازیکن با حضور عمیق و غوطه‌وری در محتوای بازی‌های معرفی شده هم متوجه به حاشیه راندن کشورهای منطقه خاورمیانه در مواجهه با آمریکا می‌شود.

بازی کامنداند کانکر جنرالز^{۴۴}

این بازی در سبک راهبردی و هفتمین قسمت از سری بازی کامنداند کانکر است که توسط شرکت الکترونیک آرتس منتشر شده است. در این بازی، بازیکن می‌تواند در قالب یکی از این سه گروه ایفای نقش کند: ایالات متحده، چین و ارتش آزادی بخش جهانی GLA. آمریکا در این بازی دارای ماشین‌های جنگی قوی و جت‌های سریع است که دشمن را از پا درمی‌آورد همچنین لهجه عربی کاراکترهای ارتش GLA در هنگام صحبت کردن این موضوع را کاملاً تداعی می‌کند که در واقع ماهیت تروریستی دارد و به دنبال صلح جهانی نیست. افراد این ارتش از کشورهای اطراف خاورمیانه هستند.

بازی مدال آو آنر: آپریشن آن‌کاندا^{۴۵}

این بازی در ژانر اکشن اول شخص تیرانداز ساخته شده است که نخستین بازی از این سری توسط شرکت الکترونیک آرتز در سال ۱۹۹۹ عرضه شد. کارگردانی دو قسمت اول این مجموعه برعهده استیون اسپیلبرگ بوده است. مدال آو آنر ۲۰۱۰ به داستان جنگ آمریکا و افغانستان می‌پردازد. ورود ارتش آمریکا به صورت مخفیانه به آمریکا و دستگیری عده‌ای از آنان توسط نیروهای طالبان. بازیکن در ادامه باید با یک گروه چهارنفره برای نجات افرادی که اسیر شده‌اند در میان طالبان نفوذ کنند. شروع بازی بلافاصله پس از واقعه ۱۱ سپتامبر است.

بازی در فرایند خود بازیکن را متقاعد می‌کند که القاعده و طالبان منشأ حمله‌های تروریستی یازده سپتامبر هستند و باید کشتن تروریست‌های مسلمان برای جلوگیری از حوادث آینده انجام شود. بازیکن در طول بازی هدایت سربازان آمریکایی را به عهده دارد. ضمناً مردم افغانستان در این بازی همان افراد طالبان و القاعده معرفی شده و دشمن و غیر خودی تعریف می‌شوند.

یافته‌های پژوهش

در شش بازی تحلیل شده، مبتنی بر مبانی نظری و ترکیب مفاهیم آنها، در نهایت ۳ مقوله اصلی و ۸ مقوله فرعی به دست آمد که در قالب «جدول ۱» به نمایش درآمده است.

جدول ۳. مقولات اصلی و فرعی حاصل از تحلیل بازی‌های آمریکایی.

مقوله اصلی	مقوله‌های فرعی
هژمونی	۱. فرهنگی
	۲. نظامی
	۳. جهانی
	۴. رضایت‌سازی غیرنظامیان
بازنمایی منفی	۵. بازنمایی منفی فرهنگی
	۶. بازنمایی منفی جغرافیایی
	۷. بازنمایی منفی سیاسی
اسلام‌هراسی	۸. ضدیت با اعراب، اسلام و شیعیان

مقوله اصلی اول: هژمونی

هژمونی، جریان تحلیل این بازی‌ها بسیار مشهود است و همواره در چارچوب برتری بر دیگران شرقی و مسلمان نمود پیدا می‌کند. در این بازی‌ها هژمونی نظامی و سیاسی و هژمونی فرهنگی اشکال بارزی از نمایش برتری آمریکا بر دیگر ملل است. همچنین طی تحلیل‌ها مشخص شد که هژمونی در پوسته پدرسالاری و خیرخواهی برای جهان شکلی کمتر آشکار و بیشتر ضمنی دارد.

۱. هژمونی فرهنگی

اصلی‌ترین وجه سلطه آمریکا بر شرق در مجموعه بازی‌های تحلیل شده، فرهنگی است. هژمونی فرهنگی شامل ابعاد متعددی اعم از فرهنگ عمومی، نظامی، شهری، شیوه زیستی و حتی پوشش می‌شود. در تحلیل این شش بازی تقریباً همه این ابعاد در تقابل و رویارویی با فرهنگ شرق، برتر و مسلط به تصویر کشیده شده است. اگرچه طراحی بازی^{۴۴} و عناصر بصری هم بر درک بازیکن از فاصله این دو فرهنگ اثر می‌گذارد. از سوی دیگر، گرامشی معتقد است، جامعه مدنی محل شکل‌گیری هژمونی است و جامعه سیاسی محل اعمال قهر. جامعه مدنی آمریکا در بازی‌هایی مانند کال آف دیوتی و اسپیلینترسل، متمایز و پیشرفته به تصویر کشیده شده است.

مقوله فرهنگی در قالب محورهای زیر قابل تحلیل است:

- برجسته‌سازی و اعتباربخشی به تصویر فرهنگی آمریکا با نمایش فرهنگ عمومی این کشور حتی در موقعیت‌های نظامی و قیاس شهرهای آمریکایی و عراقی،
- اتحاد ملی و مدنی آمریکا در برابر شرق،

- سلطه فرهنگی آمریکا به ترتیب بر عراق، افغانستان، آذربایجان، برخی کشورهای عربی و ایران با تغییر رژیم سیاسی این کشورها که در قالب تغییر پوشش سربازان، تعیین افسران غیربومی ناظر بر آنان و... اتفاق می‌افتد،

- «ضدیت با تروریسم» آمریکایی و «تروریسم‌گرایی» در شرق و مسلمانان به عنوان دو فرهنگ متمایز برای تمایل یا عدم تمایل به توحش،

- تبلیغات منفی علیه رهبران سیاسی و نظامی عراق، افغانستان و دیگر کشورهای شرقی توسط آمریکا،
- خشونت رسانه‌ای علیه مسلمانان و کشورهای شرقی.

۲. هژمونی نظامی

مضمون هژمونی آمریکایی در حوزه سیاسی و نظامی نیز در این بازی‌ها قابل تحلیل است. سلطه نظامی آمریکا با سلطه دیپلماتیک آن در این بازی‌ها همگرا شده و از یکدیگر قابل تفکیک نیست. در کنار موفقیت‌های نظامی کشور آمریکا، همواره برتری سیاسی هم به چشم می‌خورد. اصلی‌ترین مفاهیم هژمونی سیاسی-نظامی آمریکا در قالب موارد و محورهای زیر خلاصه می‌شود:

- تصویرسازی از آشفستگی سیاسی و نظامی کشورهای شرقی به‌ویژه اسلامی،
- تجاوز به کشورهای شرقی و مخصوصاً منطقه خاورمیانه به بهانه استقرار امنیت،

- ایفای نقش پدرسالاری برای جهان غرب و شرق،

- بهره‌گیری از قدرت نرم، سخت و هوشمند برای تفوق بر جهان،
- سراسربینی^{۴۵} و نظارت کنترل‌گرانه بر محیط خاورمیانه،

- نمایش به‌روزترین فناوری‌های نظامی و تسلیحاتی به عنوان نماد اقتدار،
- توجیه اشغالگری و استعمار کشورهای خاورمیانه با شعار غلبه بر تروریسم،

- سرکوب فعالیت‌ها و جنبش‌های اسلامی،

- استقرار پایگاه نظامی در خاورمیانه به منظور پاکسازی از اشراق، برقراری امنیت و مبارزه با تروریسم در منطقه.

۳. هژمونی جهانی

- اعمال نفوذ و دخالت آمریکا در قالب صورت‌بندی سیاسی، فرهنگی و نظامی برای کشورهای اسلامی و شرقی،
- استقرار پایگاه نظامی در کشورهای اروپایی (به ویژه روسیه) و کشورهای غرب آسیا.

- تسلط بر محیط بین‌المللی و حساسیت همراه با واکنش سریع نسبت به وقایع سراسر جهان،

- هژمونی جهانی در بازی‌ها بیشتر از هر چیزی خود را در قالب سلطه اقتصادی نشان می‌دهد: کشوری که دارای قدرت اقتصادی بسیار بالا است و بتواند قواعد تجارت جهانی، نهادهای اقتصادی

- در اغلب بازی‌ها، تروریست‌ها و افراد شرور به زبان عربی و پشتو صحبت می‌کنند.

۶. بازنمایی منفی جغرافیایی

- نمایش صحنه‌های خاص جغرافیایی از کشورهای خاورمیانه که نشان دهنده حضور تروریستان است، همواره گزینشی و محدود است.

- منافع ژئوپولیتیک آمریکا در کشورهای خاورمیانه و به نفع غرب تأمین می‌شود.

- ژئوتروریسم ابزاری برای تحقق اهداف غرب در منطقه خاورمیانه است.

- ترسیم جغرافیای تروریسم در عراق و افغانستان برای بازیکن، با هدف توجیه تداوم حضور در منطقه است.

- قانع‌سازی بازیکن در این خصوص که جغرافیای تروریسم در منطقه خاورمیانه مبتنی بر دلایل فرامنطقه‌ای و فراملی و در راستای مسائل ژئوپولیتیک میان کشورهای ابرقدرت غربی است.

- نابودکردن پایگاه‌های القاعده و طالبان به عنوان عاملان حادثه ۱۱ سپتامبر و تبدیل افغانستان به مرکز جغرافیایی تروریسم.

- جغرافیای خاصی از خاورمیانه یعنی عراق، ایران و افغانستان مرکز تروریسم بین‌المللی معرفی می‌شوند.

- مکان‌هایی که تروریست‌ها در آن حضور دارند تصاویری از موقعیت‌های جغرافیایی واقعی از هر کشور است. تصاویری مانند مغازه‌ها و کوه‌های افغانستان، شهر تهران و بغداد و برخی فضاهای شهری در کشورهای خاورمیانه.

۷. بازنمایی منفی سیاسی

- بازی‌های اکشن نظامی با ارائه تجربه‌ای لذت‌بخش از گیم‌پلی به بازیکنان، نظامی‌سازی فضای فرهنگی کشورهای دیگر را تقویت می‌کنند و به شهروندان این اجازه را می‌دهند تا فعالانه در درگیری‌های نظامی مشارکت کرده و بتوانند نظریه نظامی را به عمل نظامی تبدیل کنند (Van den Heede et al., 2018).

- همکاری جدی بین ارتش آمریکا و شرکت‌های فناوری و تسلیحاتی خصوصی.

- مفهوم‌سازی از سیاست، جنگ و نظامی‌گری در این بازی‌ها ماهیتی انتخابی دارد.

- جنبه‌های مهم اخلاقی در این بازی‌ها حذف شده‌اند. جنبه‌هایی که در واقعیت اتفاق افتاده‌اند مانند خشونت علیه غیرنظامیان و ابهامات اخلاقی جنایت‌های سربازان ناتو و آمریکا در افغانستان.

- عراق، ایران و افغانستان در این بازی‌ها دارای رادیکالیسم اسلامی هستند.

- در این بازی‌ها، خاورمیانه محل کشت تریاک و توزیع مواد مخدر و تروریست‌پرور تصویرسازی شده‌اند.

بین‌المللی و روندهای بازار جهانی را شکل می‌دهد و کنترل می‌کند. این سلطه اقتصادی، به سلطه نظامی در قالب برتری تسلیحاتی خود را نشان می‌دهد.

۴. رضایت‌سازی غیرنظامیان

- اقشار فرودست در جامعه افغانستان و عراق بیش از کشورهای دیگر، به سلطه اقشار فرادست «رضایت» می‌دهند و در نهایت تسلیم می‌شوند.

- ایدئولوژی حاکم آمریکایی خود را طبیعی، بدیهی و حتی درست جلوه می‌دهد. مثلاً در جامعه عراق، غیرنظامیان در سکناس‌های درگیری نظامیان آمریکایی با آنها، واکنش نشان نمی‌دهند.

مقوله اصلی دوم: بازنمایی منفی

بازنمایی واقعیت را واجد معنا می‌سازد و به مخاطبان بازی آن را عرضه می‌کند. این بازنمایی‌ها تحت اداره و کنترل یک نظام قدرت هستند که به برخی از معناها مشروعیت می‌دهند و برخی را حذف می‌کنند. بازنمایی واقعیت در جهان واقعی دستکاری شده است. زیرا همیشه چیزی فراتر از چارچوب بازنمایی وجود دارد و حتی بهترین بازی دیجیتال نمی‌تواند کاری جز ارائه نمایشی از جنگ واقعی انجام دهد (Huhtinen, 2011: 150). سوءبازنمایی که نمایش منفی و غیرمنصفانه است در برابر بازنمایی واقعی قرار می‌گیرد. پژوهشگرانی مانند ویت شیسلر سوگیری در بازنمایی واقعی در بازی‌ها را «سوءبازنمایی»^{۴۶} می‌نامند و آن را بازنمایی عده‌ای در راستای اهداف ایدئولوژیک صاحبان قدرت معنی می‌کنند.

در این بخش مقوله سوءبازنمایی را تحلیل و تفسیر می‌کنیم. این مقوله شامل بازنمایی غیرمنصفانه و منفی از هویت، فرهنگ و نژاد شرق است. این مقوله اصلی شامل ۳ زیرمقوله دیگر می‌شود که عبارتند از: بازنمایی منفی فرهنگی، بازنمایی منفی جغرافیایی، بازنمایی منفی سیاسی.

۵. بازنمایی منفی فرهنگی

- کشورهای ایران، عراق و افغانستان در اکثر سکناس‌های بازی‌ها جنگ‌زده و به دور از تمدن نمایش داده شده است.

- در لباس‌های نظامیان شرقی گاهی عمامه طراحی شده است و مقرر نظامیان آنان کوهستان است.

- افغانستان به عنوان کشوری که در اختیار شورشیان و جنگ‌جوی قاتل است معرفی می‌شود.

- پایگاه نظامیان آمریکایی امکانات وسیعی مانند فضاهای ورزشی دارد. رفتار سربازان در کمپ‌ها با یکدیگر محترمانه است و لباس آنها تمیز، یکدست و منظم است و در نقطه مقابل تمام این شرایط برای کشورهای شرقی و اسلامی نامطلوب است.

و عمامه به سر نمایش داده می‌شوند. آنها چهره خشن و ترسناک دارند.

- انتخاب نام پیامبر اسلام «محمد» به عنوان رهبر یکی از گروه‌های «القاعده» که از طرف غرب تروریستی خوانده می‌شود و مسئول انفجارهای نیویورک و پنتاگون شناخته می‌شود.

- نمادهای اسلامی مانند مسجد، مناره، اذان، نماز، دُشداشه، عبا و... در همه بازی‌ها به عنوان پوشش تروریستان نشان داده می‌شود.

- تروریستان در اکثر مواقع برای حملات از سو یا داخل مسجد می‌آیند.

- تروریستان هنگام مواجهه نظامی با سربازان آمریکایی شعار الله اکبر سر می‌دهند.

- روی دیوارها و پرچم‌های محل حضور تروریستان کلمه شهادت نوشته است.

- مسجدها هدف تیراندازی آمریکا در مناطق افغانستان و عراق معرفی می‌شود و باید ویران شوند.

- تروریستان در درجه اول و سپس زبان‌های فارسی و پشتو دارند. در واقع برای بازیکن این کلیشه ایجاد می‌شود که عربی و یا فارسی زبانان می‌توانند تروریست باشند.

بحث و نتیجه‌گیری

در طی تحلیل این شش بازی، فراوانی مفاهیم هژمونیک و سپس ضداسلامی بیش از بقیه مقولات بود. به نحوی که دسته‌بندی آنها در طبقات مقولات به دلیل مشابهت مضمونی، گاهی سخت بود. استیلای ایدئولوژیک، فرهنگی، نظامی، سیاسی، جغرافیایی و حتی رسانه‌ای آمریکا و نه حتی سایر کشورهای غربی بر خاورمیانه در سرتاسر این بازی‌ها به چشم می‌خورد. در فرایند تحلیل گیم پلی، محقق گاهی نیاز به رجوع به فرامتن ندارد و هژمونی آنقدر آشکار و صریح است که به عنوان یک کد سهل‌الوصول ثبت می‌شود. لذا به نظر رسید که در تحلیل ایدئولوژیک بازی‌های آمریکایی و غربی، استفاده از سه نظریه بازنمایی، شرق‌شناسی و هژمونی ضروری است.

گفتمان شرق‌شناسی و دیگربودگی، نگاه فرادستی به نژاد عرب و فارس و دین اسلام مهم‌ترین رویکرد بازنمایی از خاورمیانه در بازی‌های تحلیل شده محصول آمریکا بود. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهند که بازی‌های تحلیل شده تفکیکی اساسی میان شرق و غرب در ابعاد سیاسی، نظامی، فرهنگی و حتی رسانه‌ای قائل هستند. غرب با وجهه‌ای مطلوب در کنار چهره مفلوک خاورمیانه و شرق، به‌ویژه کشورهای اسلامی، به تصویر کشیده شده است. بازیکن مکرراً در طول این بازی‌ها با تروریست‌هایی که عرب، افغان و مسلمان هستند مواجه می‌شود.

این پژوهش در مواجهه با مسئله تهاجم فرهنگی و مضامین ایدئولوژیک ضداسلامی در بازی‌های دیجیتال، می‌توان به دو گروه

- در این کشورها تحولات سیاسی و اجتماعی خیلی سریع رخ می‌دهد و اغلب توسط گروه‌های شورشی، و یا به شکل سنتی توسط خان‌های محلی اداره می‌شوند.

- بی‌اعتمادی و ناامیدی فضای سیاسی کشورهای خاورمیانه را فراگرفته است.

- عراق و افغانستان کشورهایی ضعیف و وابسته تصویرسازی شده‌اند که اگر توسط آمریکا کنترل نشوند، تهدید همیشگی برای غرب خواهند بود.

- قدرت نظامی و سیاسی روس‌ها بهتر از کشورهای دیگر نشان داده شده است. اما، روس‌ها ضعیف‌تر از آمریکایی‌ها و رقیب اصلی آمریکا هستند.

- جنگ مجاهدین با روسیه، جنگ طالبان و القاعده با ناتو، جنگ آمریکا با روسیه، مجموعه جنگ‌هایی هستند که پیروز نهایی همه آنها و قهرمان اصلی در این بازی‌ها آمریکا می‌شود.

- بازی‌های تحلیل شده بر محور رویکردهای نظامی و سیاسی هستند و حاکی از نهادهای معناساز در فرامتن بازی‌ها.

- نظامی‌گری و جنگ در این بازی‌ها برای بازیکن، یک تجربه هیجان‌انگیز طراحی شده تا یک وضعیت خشن و ناگوار.

- کشتن غیر نظامیان تحت نام طالبان، نمایش شکل‌های مختلف خشونت و تیراندازی، رفتارهای غیرانسانی با فراوانی قابل توجهی سوءبازنمایی شده‌اند.

مقوله اصلی سوم: اسلام‌هراسی

در پروژه رسانه‌ای جدید غرب یعنی اسلام‌هراسی یا اسلام را به عنوان یک تهدید دانستن، بازنمایی غرب دو وجه اصلی دارد: (۱) هراس از دشمن به دلیل خشونت و غیرمتمدن بودن آن. (۲) القای برتری آمریکا در مواجهه با این دشمن و اطمینان‌بخشی از نابودی آن توسط آمریکا (قوام و اسماعیلی، ۱۳۹۳). رویکرد اسلام‌هراسی بر این باور 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 اقدام‌های تبعیض‌آمیز علیه آن موجه است. 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). این مقوله شامل محورهای مهم زیر در تحلیل‌ها بوده است:

۸. ضدیت با اعراب، اسلام و شیعیان

- دشمن جدید غرب اسلام و مسلمانان هستند. اسلام‌هراسی در این بازی‌ها جایگزین پروژه قبلی غرب یعنی بازنمایی کمونیسم شده است.

- اهانت به اسلام در همه این بازی‌ها به چشم می‌خورد.

- تروریستان (شرقی) با لباس‌های عربی و اسلامی، ریش بلند

پیام‌های فرهنگی.
 ۴. تحلیل شبکه‌های اجتماعی و بحث‌های آنلاین کاربران بازی مسلمان در واکنش به محتوای ضددینی؛
 ۵. مطالعه تطبیقی و بین‌فرهنگی:
 - مقایسه بازی‌های غربی با نمونه‌های شرقی (ژاپنی، کره‌ای، چینی) در بازنمایی اسلام و کشورهای اسلامی.
 - تحلیل تولیدات آسیای شرقی برای مقابله با هژمونی غربی.
 ۶. سیاست پژوهی و تحلیل مخاطرات فرهنگی و آسیب‌های هویتی بازی‌های غربی برای نهادهای سیاست‌گذار فرهنگی.
 ۷. تقویت ظرفیت طراحان بازی داخلی برای تولید بازی‌های دارای روایت‌های تقابلی.
 ۸. طراحی فرایند نظارت پیشینی و پسینی در کنترل نشر محتوای بازی‌های خارجی در نظام رده‌بندی سنی ایران (اسرا).
 ۹. افزایش آگاهی عمومی و سواد رسانه‌ای در مورد مضامین ایدئولوژیک بازی‌های خارجی.

اصلی توصیه‌هایی ارائه داد: ۱. پژوهشگران حوزه جامعه‌شناسی، مطالعات رسانه، مطالعات فرهنگی و بازی‌شناسی و ۲. ذی‌نفعان صنعت بازی (توسعه‌دهندگان، ناشران، نهادهای سیاست‌گذار، صاحبان صنایع خلاق و انجمن‌های صنفی). در ادامه، چند پیشنهاد کلیدی و عملیاتی ارائه شده است:
 ۱. اتخاذ راهبرد تقابلی در سیاست‌گذاری فرهنگی کشور؛
 ۲. هدایت و حمایت از مطالعات کیفی و مردم‌نگاری دیجیتال:
 - بهره‌گیری از مصاحبه‌های عمقی با بازیکنان مسلمان (در داخل ایران یا در کشورهای دیگر) برای بررسی تجربیاتی از «تقابل فرهنگی» و «ارزش‌های ضداسلامی» در بازی‌ها.
 - انجام مطالعات گروه‌های متمرکز از نوجوانان و جوانان مسلمان برای تحلیل واکنش آنها نسبت به تصاویری که در بازی‌ها می‌بینند.
 ۳. مطالعات تأثیرات روان‌شناختی و هویتی بازی‌های غربی طراحان پرسش‌نامه‌های استاندارد (مثل مقیاس خودارزیابی هویت فرهنگی یا احساس تعلق دینی و ملی) برای سنجش تأثیرگذاری

پی‌نوشت‌ها

1. Antonio Francesco Gramsci	14. in-app purchases	25. Generals
2. Purposive Sampling	15. Mukherjee	26. counter-hegemony
3. Call of Duty: Modern Warfare 2	16. Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back	27. modding
4. Call of Duty: Black Ops II	17. Chick	28. Hegemony
5. Command & Conquer: Generals	18. Charlotte Shaw	29. domination
6. Medal of Honor	19. Şahale	30. leadership
7. Army of Two	20. Games of Empire: Global Capitalism and Video Games	31. Simon
8. Tom Clancy's Splinter Cell	21. Nick Dyer-Witford	32. Edward Said
9. Character	22. Greig de Peuter	33. Väliaho
10. Olvera	23. meta-narratives	34. Fabric experiences
11. Rodríguez	24. Vit Sisler	35. Šisler
12. Indie Games		36. Call of Duty: Modern Warfare 2 and Black Ops 2
13. Martínez		
37. Activision Blizzard (Activision) شرکت آمریکایی ناشر بازی‌های دیجیتال است که زیر مجموعه شرکت آمریکایی اکتیویژن بلیزارد کار می‌کند و در ۱ اکتبر ۱۹۷۹ تأسیس شده است. این شرکت در سال ۲۰۰۸ با ادغام شرکت‌های آمریکایی بازی‌های دیجیتال اکتیویژن (Activision) و بلیزارد اینترتیمنت (Blizzard Entertainment) تأسیس شد.	41. Medal of Honor: Operation Anaconda	44. Game Design
38. Task Force 141	42. Splinter Cell: Blacklist	45. Panopticon
39. Dave Anthony	43. Army of Two	46. Misrepresentation

فهرست منابع

- آزاد ارمکی، تقی؛ رضایی، محمد (۱۳۸۵)، سوژه و قدرت: تحلیل چگونگی شکل‌گیری ذهنیت در مطالعات فرهنگی، *نامه علوم اجتماعی*، ۲۷ (۲۷).
- احمدرش، رشید؛ دانش مهر، حسین؛ و غلامی، احمد (۱۳۹۲)، بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای مطالعه موردی بازی ندای وظیفه ۴، *فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، ۹ (۳۳)، ۱۸۲-۱۶۳.
- ایزدی، فواد (۱۳۸۹)، اسلام‌هراسی؛ پس از ۱۱ سپتامبر، علل، روندها و راه حل‌ها، *مجموعه مقالات همایش اسلام‌هراسی پس از ۱۱ سپتامبر علل*.
- روندها و راه‌حل‌ها، تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- ایمان، محمدتقی؛ نوشادی، محمودرضا (۱۳۹۰)، تحلیل محتوای کیفی فصلنامه علمی تخصصی پژوهش، سال سوم، شماره دوم، پاییز و زمستان.
- رجبعلی پور، حسین (۱۳۹۰)، *بازنمایی تروریسم در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی ژنرال‌ها)*، پردیس نیمه‌حضورى دانشگاه علامه طباطبائی (ره)، تهران، ایران.
- قوام، سیدعبدالعلی؛ اسماعیلی، بشیر (۱۳۹۳)، سیاست خارجی، هالیوود و جریان بازنمایی خاورمیانه پس از یازده سپتامبر، *فصلنامه تخصصی علوم سیاسی*، دوره ۱۰، شماره ۲۹، ۱۱۵-۱۳۸.

- کوثری، مسعود؛ مهربایی، مقداد (۱۳۸۹)، پاساستعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده‌شکنی (سوء) بازنمایی مسلمانان، مجموعه مقالات دومین همایش دین و رسانه، قم: مرکز پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما، قم.
- مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال - دایرک (۱۴۰۱)، *نمای باز ۱۴۰۰: شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران*، بازیابی شده از: <https://direc.ircg.ir/wp-content/uploads/2023/04/Landscape1400-Final-WEB.pdf>
- مهدی‌زاده، سید محمد (۱۳۸۹)، *نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی*، تهران: همشهری.
- مهدی‌زاده، سید محمد (۱۳۸۷)، *رسانه‌ها و بازنمایی*، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، معاونت مطبوعاتی و اطلاع‌رسانی، تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
- مهربایی، مقداد (۱۴۰۱)، بازنمایی ایرانی‌ها و مسلمانان در بازی‌های دیجیتال به عنوان تروریست، *پژوهشنامه فرهنگ و رسانه*، دوره ۶، شماره ۲ - شماره پیاپی ۱۲ شهریور ۱۴۰۱، ۱۳۳-۱۵۷، https://lcc.isu.ac.ir/article_77028.html
- محسنیان‌راد، دکتر مهدی (۱۳۹۹)، *رسانه‌شناسی*، تهران: سمت.
- نصراللهی کاسمانی، اکبر؛ شریفی، فرزانه (۱۴۰۰)، بازنمایی شرقی فرودست و غرب فرادست در بازی‌های دیجیتال: نمونه‌پژوهی ندای وظیفه، *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۷(۲۶)، ۲۳۸-۲۰۹، doi: 10.22054/nms.2021.34540.551
- نصراللهی، اکبر؛ مهربایی، مقداد؛ شریفی، فرزانه (۱۳۹۷)، فراترکیب مطالعات بازی‌های دیجیتال سیاسی و جنگی، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، شماره ۱۱.

فهرست منابع لاتین

- Campbell, H. A., & Grieve, G. P. (2014). *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana University Press.
- Chick, A. (2015). Historical Hegemony in the Assassin's Creed Series. *Journal of Game Studies*, 9(2), 45-62.
- Crehan, K. (2002). *Gramsci, Culture and Anthropology*. University of California Press.
- Dyer-Witheford, N., & de Peuter, G. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the Prison Notebooks*. Edited and translated by Q. Hoare and G. Nowell Smith. New York: International Publishers.
- Hall, S. (1986). "Gramsci's Relevance for the Study of Race and Ethnicity." *Journal of Communication Inquiry*, 10(2), 5-27.
- 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.
- Martínez, L., Gómez, P., & Hernández, R. (2020). User-Centered Hegemony in Mobile Games: In-App Purchases and Targeted Ads. *Digital Culture & Society*, 6(1), 89-112.
- Mukherjee, S. (2017). *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Palgrave Macmillan.
- Newzoo. (2024). Newzoo's Global Games Market Report 2024 | May 2024 Update From: link: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>
- Olvera, S., & Rodríguez, M. (2022). Visual and Audio Hegemony in Indie Games. *International Journal of Interactive Media*, 15(3), 123-142.
- 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>
- Şahale, G., Demir, E., & Kaya, O. (2012). Hollywood Hegemony in Video Games: A Critical Analysis. *Media, Culture & Society*, 34(5), 635-650.
- Shaw, C. (2014). Hegemony and Gender Representation in Video Games. *Feminist Media Studies*, 14(4), 546-562.
- Shaheen, J. G. (2001). *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People*. Interlink Publishing.
- Simon, R. (1991). *Gramsci's Political Thought: An Introduction*. Lawrence & Wishart.
- Sisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 203-220.
- Väliaho, 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
- 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.