

# سیاست بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای: تحلیل انتقادی گفتمان سیاسی استثنانگرایی آمریکایی در بازی «فرمان و تسخیر: ژنرال‌ها»

حمداله اکوانی\* و حسین فخرایی\*\*

نوع مقاله: علمی پژوهشی	تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۱۲/۱	تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۷/۸	شماره صفحه: ۷۱-۴۳
------------------------	-------------------------	-----------------------	-------------------

گفتمان‌های میدان سیاسی همواره میل به انتشار در میدان‌های گفتمانی دیگر دارند. یکی از مهم‌ترین محصولات میدان فرهنگ در جهان رسانه‌ای کنونی که گفتمان‌های سیاسی از طریق آن منتشر می‌شود بازی‌های رایانه‌ای است. مسئله این مقاله سیاست بازنمایی بازی‌های رایانه‌ای و نسبت بینامتنی آن با گفتمان میدان سیاسی است. در این مقاله با شیوه نمونه‌گیری غیرتصادفی هدفمند، گفتمان بازی «فرمان و تسخیر: ژنرال‌ها» و نسبت آن با گفتمان سیاست خارجی ایالات متحده آمریکا بررسی می‌شود که پرسش اصلی مقاله است. از این رو با استفاده از روش تحلیل گفتمان نورمن فرکلاف، این بازی رایانه‌ای در سه سطح توصیف، تفسیر و تبیین بررسی و تحلیل می‌شود که نشان می‌دهد در چارچوب نظم گفتمانی مسلط رسانه‌های غربی نسبت به اسلام و خاورمیانه یعنی گفتمان «اسلام‌هراسی»، اسلام را به‌عنوان «دیگری» به تصویر می‌کشد. گفتمان مزبور نیز در کنش اجتماعی گسترده‌تری قرار دارد که با مضامین موجود در منطق شرق‌شناسی جدید، برخورد تمدنی و به‌ویژه استثنانگرایی آمریکایی سازگار است و با قدرت نرم زبان محصولات فرهنگی بازتولید و منتشر می‌شود.

**کلیدواژه‌ها:** میدان سیاسی؛ استثنانگرایی؛ ایالات متحده آمریکا؛ بازی فرمان و تسخیر؛ ژنرال‌ها؛ تحلیل انتقادی گفتمان

\* استادیار دانشکده علوم انسانی، دانشگاه یاسوج (نویسنده مسئول)؛

Email: akvani@yu.ac.ir

\*\* کارشناسی ارشد علوم سیاسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه یاسوج؛

Email: hosseinfakhraee72@gmail.com

## مقدمه و طرح مسئله

صنعت بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های گذشته در جهان گسترشی باورنکردنی یافته است. این صنعت همانند هالیوود به‌گونه‌ای اهمیت یافته که میدان سیاست نسبتی نزدیک با آن برقرار ساخته و بسیاری از محصولات این صنعت حاوی دلالت‌های سیاسی و معطوف به تولید قدرت نرم شده است. بیشتر کمپانی‌های بزرگ بازی‌های رایانه‌ای، آمریکایی هستند و این شرکت‌های بزرگ به شکلی بسیار مناسب برای سیاست‌های غرب و به‌ویژه آمریکا زمینه‌سازی، ترویج و مشروعیت‌سازی می‌کنند (هرسیج و بدیعی، ۱۳۹۷: ۱۰۹). همان‌گونه که اسلاوی ژیتک<sup>۱</sup>، هالیوود را یکی از قدرتمندترین «کارخانه‌های ایدئولوژیکی» می‌داند (تورنهییل، ۱۳۸۸: ۳۹)، می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را یکی دیگر از این کارخانه‌های ایدئولوژیکی قدرتمند نوین به‌شمار آورد که حتی تأثیرگذاری بیشتری نسبت به هالیوود دارد؛ به‌ویژه آنکه این صنعت برخلاف هالیوود، تلویزیون و مطبوعات که مخاطب آنها بزرگسالان است، مخاطبانش کودکان و نوجوانان هستند که در شرایط جامعه‌پذیری سیاسی اولیه قرار دارند. ویژگی‌های چندگانه بازی‌های رایانه‌ای مانند تعاملی بودن، شبیه‌سازی، داستانی بودن و خطرپذیری بی‌خطر از جمله عواملی است که بر اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در اعمال قدرت توأم با رضایت (قدرت نرم) افزوده است. تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای وجه تمایز این رسانه از سایر رسانه‌هاست. این ویژگی دو پیامد را به‌دنبال دارد که می‌توان از آنها به‌عنوان توهم آزادی و غوطه‌وری یاد کرد: بازی‌های رایانه‌ای به بازیکن این امکان را می‌دهد تا غوطه‌وری در رسانه را تجربه کند، در اینجاست که بازیکن گمان می‌کند خود جزئی از فضای بازی است. این امر موجب می‌شود تا بتوان ادعا کرد که بازی‌های رایانه‌ای در شکل‌گیری فکر، سلیق، رفتارها و کنش‌های افراد تأثیر دارد (خانیک و برکت، ۱۳۹۴: ۱۰۷-۱۰۵).

دیوید لئونارد<sup>۲</sup> (۲۰۰۴) یکی از کسانی است که بر محتوای سیاسی بازی‌های الکترونیکی تأکید دارد او استدلال کرده است که بازی‌های رایانه‌ای بانفوذترین حامل گفتمان و ایدئولوژی در جامعه معاصر آمریکایی است یا حتی بیشتر از مدارس، مذهب یا اشکال

1. Slavoj Zize

2. David Leonard

دیگر فرهنگ عامه. وی معتقد است اگر قرن بیستم عصر فیلم نام‌گذاری شده است، قرن بیست و یکم بدون شک عصر بازی‌های رایانه‌ای است (El Falaky, 2017: 377). برخی معتقدند برخلاف دوران جنگ سرد که جریان بازنمایی رسانه‌ای در راستای مقابله با ایدئولوژی کمونیسم مورد تحلیل و بررسی بسیطی از سوی اندیشمندان چپ‌گرا قرار گرفته است، روند بازنمایی رسانه‌ای در برابر اسلام که پس از ۱۱ سپتامبر شکل گرفته با غفلت نسبی پژوهشی و نظریه‌پردازی مواجه گشته و جریان انتقادی نظام‌مندی در میان روشنفکران و تحلیل‌گران شکل نگرفته است (قوام و اسماعیلی، ۱۳۹۳).

ریکموث و ورنینگ<sup>۱</sup> (۲۰۰۶) این مسئله را در مورد بازی‌های رایانه‌ای بیش از سایر رسانه‌ها مشهود می‌دانند و واژه «رسانه مغفول»<sup>۲</sup> یا نادیده گرفته شده را در زمینه مطالعات بازی‌های کامپیوتری و ویدئویی به کار برده‌اند. در نتیجه همین بررسی‌ها در چند سال اخیر رویکرد انتقادی جدیدی به وجود آورده که عمدتاً به عنوان «مطالعات بازی»<sup>۳</sup> خوانده می‌شود و بازی‌های ویدئویی را در زمینه‌های اجتماعی گسترده‌تر در نسبت با میدان سیاسی مورد بررسی قرار می‌دهد (Sisler, 2008: 203-204).

شولزکه<sup>۴</sup> (۲۰۱۷) از جمله محققانی است که عقیده دارد بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای نظامی توجه بسیاری از محققان سیاست و روابط بین‌الملل را جلب کرده‌اند. مطالعات بسیاری در مورد بازی‌های ویدئویی نظامی وجود دارد که نشان می‌دهد این بازی‌ها حامل نوعی دستکاری ایدئولوژیک هستند، مانند ترویج خدمت نظامی، مشروعیت بخشیدن به جنگ و بی‌اهمیت شدن خشونت. از این منظر، بازی‌های ویدئویی به نظریک شکل ویژه تبلیغات سیاسی است که در مقایسه با فیلم، تلویزیون و رسانه‌های چاپی به سازمان‌های خشونت‌آمیز، قدرت بیشتری برای سلطه بر تماشاگران می‌بخشد. پیام‌های بازی‌های ویدئویی نظامی نشان داده که میان «خودی» و «دیگری» تمایز می‌گذارند.

- 
1. Reichmuth and Werning
  2. Neglected Media
  3. Games Studies
  4. Schulzke

اغلب این بازی‌ها تصاویر شرق‌شناسانه را نشان می‌دهند و دیگری را به‌عنوان «کشور سرکش»<sup>۱</sup> فراتر از مرزهای دیپلماسی قرار داده تا استفاده از نیروی نظامی را مشروع جلوه دهند. رابینسون<sup>۲</sup> (۲۰۱۵: ۴۵۲) در پژوهش‌های خود ضمن نشان دادن ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با دستور کارهای سیاست خارجی ایالات متحده آمریکا استدلال می‌کند که بررسی بازی‌های ویدئویی می‌تواند برای درک ما از استثناگرایی آمریکایی<sup>۳</sup> مفید باشد.

به‌رغم توجه محققان خارجی به بازی‌های رایانه‌ای در دهه گذشته، اما بیشتر مطالعات داخلی در چارچوب بازنمایی اسلام در هالیوود، مطبوعات، خبرگزاری‌ها و... انجام گرفته و در زمینه بازی‌های رایانه‌ای مطالعات کمتری (جلال‌زاده و دوران، ۱۳۸۸؛ برزگرو لعل‌علیزاده، ۱۳۹۰؛ کوثری و مهرابی، ۱۳۹۰؛ رجبعلی‌پور، ۱۳۹۱؛ احمدرش، دانش‌مهر و غلامی، ۱۳۹۲؛ انواری، ۱۳۹۳؛ حسین‌زاده، نواح و نجفی‌شبانکاره، ۱۳۹۴) صورت گرفته است، که اگرچه به توسعه دانش عمومی در زمینه این دسته از رسانه‌ها کمک کرده‌اند اما از یک‌سو تعداد آنها کم است و نتوانسته‌اند به توسعه گفتمان انتقادی منجر شوند و از سوی دیگر کمتر به قدرت پشت گفتمان و ارتباط میدان سیاسی و میدان رسانه‌ای در بازی‌های رایانه‌ای توجه کرده‌اند. مطالعه پیش‌رو تلاش می‌کند به این جریان انتقادی با روشی جدید (مدل سه سطحی فرکلاف) غنای بیشتری ببخشد. بازی «فرمان و تسخیر: ژنرال‌ها»<sup>۴</sup> که در این مقاله به‌اختصار «ژنرال‌ها» خوانده می‌شود از جمله محصولات رسانه‌ای است که شایسته بررسی است. سؤال این است که گفتمان بازنمایی بازی «ژنرال‌ها» چه نسبتی با گفتمان‌های سیاسی دارد؟ آیا گفتمانی را طبیعی جلوه می‌دهد یا گفتمانی را به چالش می‌کشد؟ در پاسخ این فرض را به آزمون می‌گذاریم که گفتمان مسلط بازی‌های رایانه‌ای غربی گفتمان استثناگرایی را بازتولید می‌کند و بازی «ژنرال‌ها» نیز در این گفتمان مسلط جای می‌گیرد.

- 
1. Rogue State
  2. Robinson
  3. American Exceptionalism
  4. Command and Conquer: Generals

## ۱. چارچوب نظری

چارچوب نظری این مقاله با استفاده از روش منظومه معنایی تدوین شده است. ساخت منظومه معنایی برای طرح یک مدل نظری ریشه در کارهای والتر بنیامین<sup>۱</sup> دارد (سروی زرگر، ۱۳۸۷: ۱۴). «[منظومه] خوشه‌ای از عناصر نظری و مفهومی است که در کنار هم چیده می‌شوند ولی در هم تنیده نمی‌شوند» (Jay, 1984: 15). به عبارت دیگر برخی سنت‌های نظری و فکری که بیشترین جاذبه را با هم دارند در جهت یک هدف با هم ترکیب می‌شوند تا یک نیروی جاذبه نظری را شکل دهند (همان) و سایر مقولات در اطراف آنها به چرخش درآیند. منظومه معنایی این مقاله با در هم تنیدن گزاره‌های نظریه استثنانگرایی، برخورد تمدن‌ها<sup>۲</sup> و شرق‌شناسی<sup>۳</sup> ترسیم می‌شود.

لوی<sup>۴</sup> (۲۰۰۱: ۲۳) استثنانگرایی آمریکایی را «چتری ایدئولوژیک»<sup>۵</sup> توصیف می‌کند که در زیر آن مفاهیم و عبارات مرتبط نظیر «بیانیه سرنوشت»<sup>۶</sup>، «شهرروی تپه»<sup>۷</sup>، «رؤیای آمریکایی»<sup>۸</sup> و «نظم نوین جهانی»<sup>۹</sup> مفصل‌بندی می‌شود. توکویل<sup>۱۰</sup> (۵۱۸: ۲۰۰۲)، دانشمند و مورخ سیاسی فرانسوی، اولین نویسنده‌ای بود که در کتاب خود تحت عنوان «دمکراسی در آمریکا»، این کشور را «استثنایی» توصیف و تأکید کرد: «جایگاه آمریکایی‌ها کاملاً استثنایی است و اعتقاد بر این است که هیچ ملت دمکراتیکی نمی‌تواند جایگاه مشابه آن بیابد. قبل از آن نیز جان وینتروپ<sup>۱۱</sup>، فرماندار ایالت ماساچوست در سال ۱۶۳۰ میلادی گفته بود: «ما باید اذعان کنیم که می‌توانیم شهری بر فراز تپه داشته باشیم، در حالی که چشمان مردم جهان بدان دوخته شود» (Sardar and Daveis, 2003: 151). این باور در «بیانیه

- 
1. Walter Benjamin
  2. The Clash of Civilizations
  3. Orientalism
  4. Levy
  5. Ideological Umbrella
  6. Manifest Destiny
  7. City on a Hill
  8. American Dream
  9. New World Order
  10. Tocqueville
  11. John Winthrop

سرنوشت» که در واقع بنیان فلسفی برای سیطره جویی آمریکا به شمار می‌رود نیز به وجود آمده است. بیانیه سرنوشت، آمریکایی‌ها را مردم و ملتی برگزیده توسط خداوند می‌داند که شایسته احترام، توسعه فرهنگی، اقتصادی و نظامی هستند. در نتیجه آمریکا به عنوان «ملت برتر»<sup>۱</sup> پنداشته می‌شود (Szpunar, 2013: 184). پایه همه این موارد، پیوند بین استثناگرایی، روحیه ملی آمریکایی و خداوند است. آمریکا به عنوان کشوری دیده می‌شود که «به شکلی ویژه مورد برکت خداوند» واقع شده تا کارهای خود را روی زمین انجام دهد. این موضوع در زمینه سیاست خارجی شدت بیشتری می‌یابد: «اعتماد به نفس خاصی به سیاست خارجی تزریق می‌کند که نه تنها توسط خدا تأیید شده، بلکه ممکن است حتی طرحی ضروری و انکارناپذیر برای بشریت باشد» (McCartney, 2004: 404-405).

هولستی<sup>۲</sup> (۳۹۵-۳۸۵: ۲۰۱۱) ضمن بررسی بازتاب چنین نگرشی در سیاست خارجی ایالات متحده آمریکا استدلال می‌کند چون آمریکا خود را ملتی استثنایی می‌داند، وظیفه‌ای منحصر به فرد برای آزاد کردن کشورهای دیگر که تهدید می‌شوند برای خود قائل است. از این رو سیاستگذاران آمریکا باور دارند قوانین بین‌المللی که دولت‌های عادی را مقید می‌کند نباید مانع آنها شوند. آمریکا همچنین به عنوان دولت استثناگرا به گفتمان‌هایی نیاز دارد تا اعمال مداخله‌گرایانه خود را توجیه کند و منطقی جلوه دهد.

نظریه یا پارادایم فرهنگی «برخورد تمدن‌ها» نیز در تحلیل نهایی همسو با گفتمان سیاسی استثناگرایانه قابل بررسی است و یکی از مصادیق تأکید بر رسالت جهانی آمریکا تلقی می‌شود. در این نظریه، جهان اسلام با ویژگی‌هایی همچون عدم خردورزی، خشونت‌گرایی، ایستایی و عقب‌ماندگی فکری و برخورد سلبی کامل با مدرنیته معرفی می‌شود. نتیجه اینکه جوامع اسلامی به دلیل داشتن ویژگی‌های فوق، به طور ذاتی، دشمن هویت، فرهنگ و تمدن غرب شمرده شده، برخورد تمدنی بین اسلام و غرب‌گرایان پذیرانگاشته می‌شود (سردارنیا، ۱۳۹۰: ۱۸۶). به عقیده هانتینگتون<sup>۳</sup> (۱۹۹۳: ۳۵) تهدید اسلامی جدی‌ترین خطر برای غرب و غربیان است. به تعبیر

1. Superior Nation

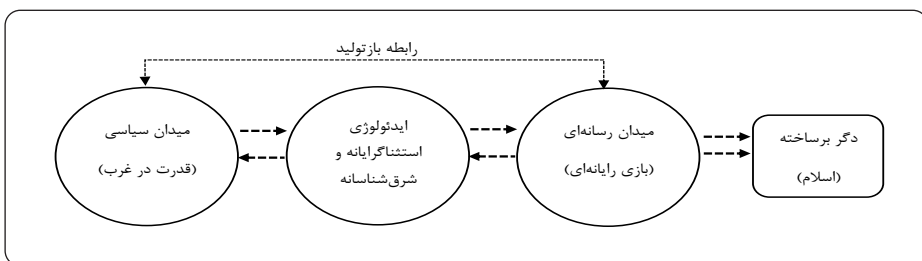
2. Holsti

3. Huntington

مشهور او «مرزهای اسلام خونین است». اسلام با تمایل ذاتی خود به خشونت، تهدیدی جدی برای تمدن غربی است (Laboni, 2014: 86). در نتیجه رسالت آمریکا در گسترش ارزش‌های آمریکایی و به‌عنوان هژمون خیرخواه وظیفه دارد برای پیشگیری از تهدید ارزش‌های غربی در این فرایند هر جا لازم شد مداخله کند (Huntington, 1999: 37-38).

ادوارد سعید<sup>۱</sup> (۳: ۱۹۷۹) چنین گفتمانی را در نظریه شرق‌شناسی نقد کرده است. از نظر او شرق‌شناسی نوعی سبک غربی در رابطه با ایجاد سلطه، تجدید ساختار و داشتن اقتدار بر شرق است. در نتیجه گفتمان شرق‌شناسی، غرب را حوزه‌ای بهنجار، عقلانی، توسعه‌یافته، انسانی و برتر و متقابلاً شرق را حوزه نابهنجار و منحرف، غیرعقلانی، توسعه‌نیافته و فرومایه و نازل معرفی می‌کند (همان: ۳۰۰). سعید (۱۹۹۷) ابزارهای غرب را برای انتشار گفتمان خودتبارشناسی می‌کند و رسانه‌ها را در دنیای جدید در این زمینه از ابزارهای مهم می‌داند. او تأکید می‌کند که غرب همواره به بازنمایی خودانگاره مثبت غربی در برابر خودانگاره منفی دیگر شرقی در رسانه‌ها می‌پردازد (مهدی‌زاده، ۱۳۹۱). همان‌طور که ضیاء‌الدین سردار (۲: ۱۳۸۷) می‌گوید با وجود پایان تاریخ مصرف پروژه شرق‌شناسی، این پروژه در صدد استعمار قلمروهای تازه است. شرق‌شناسی پس از استقرار در جامعه علمی و عرصه خلاقیت ادبی، برای تسخیر عرصه فیلم، تلویزیون و رسانه‌ها نیز خیز برداشته است. البته می‌توان به لیست سردار بازی‌های رایانه‌ای را نیز افزود.

### شکل ۱. مدل مفهومی و نظری پژوهش



مأخذ: یافته‌های تحقیق.

مناسبات قدرت در آمریکا سازنده ایدئولوژی و گفتمان استثنانگرایانه است. این نظام معرفتی، خود باعث تولید گفتمان رسانه‌ای خاصی می‌شود که مبتنی بر منطق شرق‌شناسی است. متقابلاً آن متن و گفتمان رسانه‌ای، نظام معرفتی و روابط قدرت را بازتولید می‌کند و استمرار می‌بخشد. حال با چه روشی می‌توان این رابطه را افشا کرد.

## ۲. روش

بازی‌های رایانه‌ای همانند دیگر محصولات رسانه‌ای نمود کاربرد زبان (نشانه‌های زبانی و تصویری) برای بازنمایی هستند. زبان به عنوان قوی‌ترین ابزار ارتباطی در دسترس بازیگران اجتماعی محمل روابط ایدئولوژیک قرار می‌گیرد که نیاز به روش‌های خاصی برای تحلیل دارد. از این رو رویکردهایی برای افشای این ایدئولوژی‌های آغشته در زبان طراحی شده است (Zhang and Li, 2017: 87). تحلیل گفتمان از جمله این رویکردهاست. در این مقاله برای شناخت گفتمان‌های طبیعی شده در زبان بازی «ژنرال‌ها» از روش تحلیل انتقادی گفتمان<sup>۱</sup> فرکلاف<sup>۲</sup> استفاده می‌شود. فرکلاف (۴: ۱۹۸۹) خود هدف از این رویکرد را «کمک به بالا بردن آگاهی روابط اجتماعی استثمارگرانه، از طریق تمرکز بر زبان» توصیف کرده است. فرض تحلیل انتقادی گفتمان بر این است که عواملی همچون بافت تاریخی، روابط قدرت و سلطه، نهادهای فرهنگی و اجتماعی و ایدئولوژیکی، متن یا صورت زبانی و معانی جدید را به وجود می‌آورند و گفتمان‌ها را می‌سازند. سپس گفتمان‌های مورد نظر با ایدئولوژی و اهداف خاص در گذر زمان از طریق نهادهای اجتماعی به‌گونه‌ای در جامعه جا می‌افتند و طبیعی جلوه می‌کنند که مردم، آن گفتمان و ایدئولوژی ناشی از آن را امری طبیعی، منطقی و به انتخاب خود قلمداد می‌کنند و بی‌هیچ مقاومتی آن را می‌پذیرند. از این رو وظیفه تحلیل‌گر انتقادی این است که آنچه طبیعی جلوه داده شده را طبیعی‌زدایی کند تا مردم با درک حقایق در زندگی و در رقم زدن سرنوشت خویش تصمیم‌گیری کنند.

فرکلاف برای کشف و آشکارسازی طبیعی‌سازی گفتمان سیاسی و اجتماعی و ... در

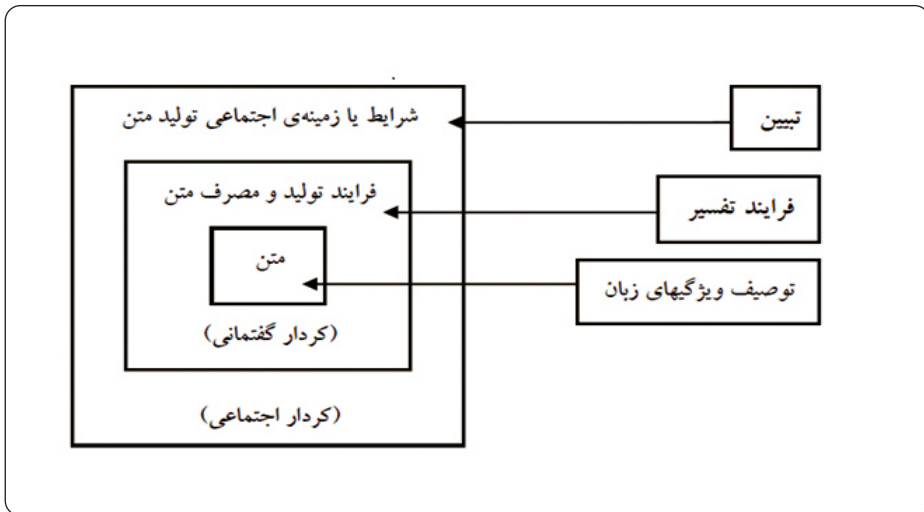
1. Critical Discourse Analysis

2. Fairclough



قالب یک متن، الگویی سه سطحی ارائه داده است. از این رو تحلیل‌گر گفتمان باید سه سطح متن، عمل گفتمانی<sup>۱</sup> و عمل اجتماعی<sup>۲</sup> را بررسی کند.

شکل ۲. مدل فوکلاف در تحلیل انتقادی گفتمان



Source: Fairclough, 1992: 73.

### ۳. گفتمان بازی ژنرال‌ها

این بازی استراتژیک جنگی با نام «فرمان و تسخیر: ژنرال‌ها» را EA Games منتشر کرد و مانند بسیاری دیگر از بازی‌های «استراتژی زمان واقعی»<sup>۳</sup> عمل می‌کند که در آن بازیکن باید مرکز فرماندهی را بسازد و مخالفان را شکست دهد. بازی پس از انتشار، نقدهای مثبتی از متاکریتیک<sup>۴</sup> (وبگاه بررسی محصولات رسانه‌ای) و آی‌جی‌ان (شبکه بازی‌های تصویری) دریافت کرد (Adams, 2003)

1. Discursive Practice
2. Social Practice
3. Real-time Strategy
4. Metacritic

و برنده جایزه بهترین بازی استراتژیک شد (Game Critics Awards, 2002). به رغم موفقیت و محبوبیت بازی در جهان، برخی دولت‌ها انتشار آن را ممنوع کردند. دولت چین، فروش بازی را به دلیل بازنمایی منفی چین ممنوع کرد (Becker, 2005). در آلمان نیز این بازی در «فهرست رسانه‌های مضر برای جوانان» قرار گرفت؛ زیرا معتقد بودند این بازی جامعه را تشویق به جنگ می‌کند (Schnittberichte.com, 2007). با این وجود بازی فوق در کشورهای اسلامی به راحتی اجازه انتشار یافت و از سال ۱۳۹۶ نسخه فارسی آن در بازار ایران موجود است.

در این بازی سه جناح وجود دارد و به کاربر این امکان را می‌دهد که از بین سه طرف درگیر، یکی را انتخاب کند، البته در نسخه‌های جدیدتر از ۲۰۱۷ به بعد، هریک از جناح‌ها خود به چند گروه تقسیم می‌شوند اما در این مقاله همان نسخه اصلی بازی با سه جناح مدنظر است:

**الف) ایالات متحده آمریکا:** با انتخاب این گزینه کاربر باید در هفت مرحله با نیروهای تروریستی و در برخی موارد چینی‌هایی که به آنها کمک می‌کنند مبارزه کند. مرحله اول: تروریست‌ها به سلاح‌های بیولوژیکی مسلح شده‌اند. در آغاز تروریست‌ها با موشک‌های اسکاد دوربرد که با کلاهک شیمیایی مجهز شده شهر بغداد را مورد هدف قرار می‌دهند و غیرنظامیان کشته می‌شوند. هدف کاربر در این مرحله نابودی اسکادهای دشمن است. مرحله دوم: رهبران دشمن و مسئولان جنگ شیمیایی تا یمن تعقیب شده‌اند، آنها خلبانان آمریکایی را دستگیر کرده‌اند و وظیفه کاربر برگرداندن آنها به وطن است. مرحله سوم: تروریست‌ها یک گروه نظامی آمریکایی را در کوه‌های هندوکش افغانستان گیرانداخته‌اند و وظیفه کاربر محافظت از نیروهای آمریکایی است. مرحله چهارم: حمله به پایگاه تروریست‌ها در قزاقستان. مرحله پنجم: دیپلمات‌های سازمان ملل موافقت کرده‌اند که با «سازمان آزادی‌بخش جهانی»<sup>۱</sup> وارد مذاکره شوند اما رئیس‌جمهور به دشمن اعتماد ندارد. در ادامه سازمان آزادی‌بخش جهانی نماینده سازمان ملل را ترور و به قتل می‌رساند. در همین حین

1. Global Liberation Army (GLA)

سازمان آزادی‌بخش جهانی با تخریب سد موجب کشته شدن غیرنظامیان می‌شود، وظیفه کاربر نابودی دشمن است. مرحله ششم: یک ژنرال چینی به نیروهای این سازمان ملحق شده و پایگاه خود را در اختیار آنها قرار می‌دهد، گفته می‌شود که این ژنرال مورد حمایت دولت چین نیست و کاربر می‌تواند این ژنرال و متحدان تروریستی او را نابود کند. مرحله هفتم: پایگاه مرکزی تروریست‌ها به محاصره درآمده اما آنها سلاح بیولوژیکی دارند و از کمک چینی‌ها برخوردارند. با نابودی دشمن پرچم آمریکا به اهتزاز درمی‌آید و مردم نیز خوشحالی می‌کنند.

**ب) چین:** با انتخاب این گزینه کاربر با تروریست‌ها مبارزه می‌کند و در برخی مراحل نیز ایالات متحده در کنار چین قرار می‌گیرد. مرحله اول: تروریست‌ها به محل مانور نیروهای چینی که در میدان تیان‌آمن است با سلاح اتمی روبرو شده حمله می‌کنند. وظیفه کاربر حمله به انبار تسلیحات دشمن و گرفتن انتقام است. مرحله دوم: تروریست‌ها مرکز همایش در هنگ‌کنگ را گرفته‌اند و از سلاح شیمیایی برای حمله استفاده می‌کنند. وظیفه کاربر پایان دادن به تهدید تروریستی در شهر است. مرحله سوم: وظیفه کاربر حمله به پایگاه‌های دشمن است. مرحله چهارم: در این مرحله با معرفی تروریست‌ها به عنوان خارجی‌های دیو سیرت از کاربر می‌خواهد تأسیسات سمی آنها را نابود کند. مرحله پنجم: وظیفه کاربر نابودی سازمان آزادی‌بخش جهانی است. در این مرحله آمریکا به چین در نابودی تروریسم یاری می‌رساند. مرحله ششم: تروریست‌ها در حال تقویت خود در بیشکک است و کاربر بایستی آنها را نابود کند. مرحله هفتم: اعلام می‌شود که شبکه اصلی این سازمان در تاجیکستان کشف شده است. در این مرحله به کاربر اجازه داده می‌شود حتی از زرادخانه اتمی خود استفاده کند.

**ج) ارتش آزادی‌بخش جهانی:** راوچ<sup>۱</sup> (۶۵: ۲۰۰۷) معتقد است سازمان آزادی‌بخش جهانی یک شبکه تروریستی در خاورمیانه و به‌طور ضمنی اسلامی است. در این بازی از روش «روایت از دید دشمن» که شاید بتوان آن را «تکنیک اعتراف‌گیری» نیز نامید استفاده شده

است (رجبعلی پور، ۱۳۹۱). با انتخاب این گزینه کاربر باید در هفت مرحله با ظالمان یعنی چین و آمریکا برای آزادی جهان از چنگال آنها مبارزه کند. مرحله اول: اعلام می‌شود که مادر نبرد با اژدهای شرقی، بسیاری از سربازان مان را از دست دادیم: «برادر بیا دوباره بیا خیزیم برای پیروزی نهایی، وقتش فرا رسیده و هدف ما عدالت است». وظیفه کاربر به‌عنوان فرمانده تروریست‌ها تهیه سلاح از یک دلال اسلحه و سپس نابودی سد و نیروهای چینی است. مرحله دوم: اعلام می‌شود که به‌خاطر مردم مظلوم جهان، سازمان آزادی‌بخش جهانی باید محموله‌های سازمان ملل به روستاهای اطراف شهر آلماتی قزاقستان را متوقف کند تا بتواند با استفاده از آنها به اهداف راستین خود برسد. در این مرحله کاربر بایستی ۴۰ هزار دلار آمریکایی جمع‌آوری کند و در این راه اجازه دارد غیرنظامیان را نیز به قتل برساند. اعلام می‌شود: «اگر گوسفندها (روستایی‌های غیرنظامی) مزاحم شدند از سر راه برشون دارید. بعضی روستایی‌ها محموله‌ها را در خانه‌هایشان مخفی کردند، اگر مجبور شدی خانه‌هایشان را نابود کن». مرحله سوم: اعلام می‌شود که غیرنظامیان آماده آشوب علیه ظالمان آمریکایی و چینی هستند. کاربر بایستی با استفاده از «جمعیت عصبانی» به مراکز تجاری شهر حمله کند. مرحله چهارم: اعلام می‌شود که: «ما در مقابل تکبر و نخوت آمریکایی‌ها نمی‌توانیم ساکت بمانیم. ما باید برای آزادی و نجات بشریت جان‌فشانی کنیم و ترکیه را از چنگال امپراتورمآبانه آنها نجات دهیم». هدف کاربر در این مرحله نابودی نیروی هوایی آمریکا است. مرحله پنجم: در این مرحله وظیفه کاربر پس گرفتن انبار مهمات شیمیایی به‌عنوان سلاح حیاتی از دست آمریکایی‌هاست. مرحله ششم: گروهی از نیروهای سازمان آزادی‌بخش جهانی به نیروهای چینی پیوسته‌اند و چینی‌ها هم به آنها سلاح اتمی داده‌اند. وظیفه کاربر نابودی خائن‌ان به آرمان است. مرحله هفتم: اعلام می‌شود: «این نبردی است که ما از خدا درخواست کردیم. سلاح‌های شیمیایی وجود دارند که ما می‌توانیم با استفاده از آنها دشمنان را به دَرک واصل کنیم و آزادی واقعی در دنیا ایجاد کنیم». هدف گرفتن سکوی پرتاب موشک برای سوار کردن کلاهک شیمیایی روی آن است. با پایان عملیات، موشک به سمت نیویورک پرتاب می‌شود و مردم کشته می‌شوند.

جدول ۱. کنش‌گفتاری و نشانگان تصویری بازی «ژنرال‌ها»

نشانگان تصویری	کنش‌گفتاری	نیروهای جنگی
پیشرفته و تجهیز بهتر نسبت به سایر جناح‌ها، استفاده از سلاح متعارف، نیروی هوایی قدرتمند، جنگ برای امنیت سایر کشورها و جهان، به دلیل استثنایی بودن مورد هدف تروریست‌ها قرار می‌گیرد.	من هر جایی می‌تونم بسازم. راه خودم رو می‌سازم. ساخته شده به روش آمریکایی. کاری رو که درسته انجام بده. ما برای صلح می‌جنگیم. از ملت‌مون محافظت می‌کنیم. برای خدمت به میهنمون. برای آزادی.	ایالات متحده آمریکا
رنگ سرخ، دارای قدرت سایبری مخرب، استفاده از سلاح اتمی، نیروی زمینی قدرتمند و نیروی توپخانه، استفاده از سلاح ناپالم و آتش‌زا.	در حال ساخت امپراتوری چین. چین بزرگ‌تر خواهد شد. ما نقشه‌های بزرگی داریم. ما گارد سرخ هستیم. ارتش خلق. مرزهای چین را گسترش می‌دهیم. ملی‌گرایی برای ما پیروزی میاره. ازدها بیدار شد.	چین
ساختمان‌های مسجدي شکل و سبز رنگ، استعمار نیروی کارگر، عدم استفاده از نیروی برق و تجهیزات پیشرفته، قدرت استتار و جنگ نامتقارن، دارای شبکه تونل‌های زیرزمینی، عملیات‌های انتحاری و تروریستی، استفاده از سلاح‌های میکروبی و شیمیایی، دارای موشک‌های دوربرد، موسیقی عربی.	به هم آسیب نرسون. کار خیلی زیادیه. من گرسنمه. این پتک سنگینه. نمی‌شه توی صلح زندگی کنیم. من فقط یه برده هستم. من از خودگذشتگی می‌کنم. من برای هدفم کشته می‌شوم. حقیقت برتر. در راه حقیقت. اونا از ما وحشت خواهند کرد. آرمان. هدف راستین. هدف ما عدالت است.	ارتش آزادی بخش

مأخذ: یافته‌های تحقیق.

۴. یافته‌های تحقیق

با تکیه بر منظومه مفاهیم و گزاره‌های سه سنت نظری استثنای‌گرایی، برخورد تمدن‌ها و شرق‌شناسی، بازی «ژنرال‌ها» به مثابه یک متن در سه سطح توصیف، تفسیر و تبیین مورد بررسی قرار می‌گیرد:

۴-۱. سطح توصیف

یکی از مواردی که در سطح توصیف در تحلیل گفتمان باید به آن توجه شود محور همنشینی و جانیشینی واژگان است که نخستین بار در زبان‌شناسی سوسوری به‌کار گرفته شد. سوسور تأکید کرد که معنا از تفاوت میان نشانه‌ها ناشی می‌شود؛ این تفاوت‌ها از دو نوع است: همنشینی و جانیشینی (Saussure, 1983: 121). همنشینی همان محور افقی

کلام است که اجزای کلام در آن با یکدیگر هم‌نشین شده، رابطه هم‌نشینی برقرار می‌کنند و محور جانشینی محور عمودی کلام است که در آن اجزا، جانشین یکدیگر شده، روابط جانشینی برقرار می‌کنند. ارزش نشانه را هر دو محور با هم تعیین می‌کنند. این دو محور، یک بافت ساختاری را مهیا می‌سازند که نشانه‌ها در آن معنا می‌یابند (Chandler, 2007: 84). نشانگان گفتاری و تصویری بازی «ژنرال‌ها» مبتنی بر قطبی‌سازی متضادی است که روابط هم‌نشینی و جانشینی را سامان می‌دهد. نشانه‌های زبانی نیز در سطح رابطه هم‌نشینی نیت‌مند و مبتنی بر ترسیم فضایی چندقطبی است.

در بازی «ژنرال‌ها» بیشترین تقابل و دوقطبی‌سازی را میان آمریکا و ارتش آزادی‌بخش (مسلمانان) می‌توان دید. کنش گفتاری بازی، در سطح هم‌نشینی واژگانی چون «تروریست»، «از خودگذشتگی»، «حقیقت برتر»، «گرسنه»، «برده»، «عدالت»، «آرمان»، «حقیقت راستین» و «وحشت» برای ارتش آزادی‌بخش که به شکل تلویحی به مسلمانان اشاره دارد، معنای منفی را درباره آنها القا می‌کند. قطب «ما» در مقابل هم‌نشینی واژگانی چون «روش آمریکایی»، «کار درست»، «صلح»، «محافظت»، «خدمت»، «دنیای آزاد» و «امنیت» برای آمریکایی‌ها نوعی معنای مثبت را القا می‌کند. راج (۶۶-۶۵: ۲۰۰۷) می‌گوید: پاسخ واحدهای ایالات متحده به سبک جان وین قهرمانانه و وطن‌پرستانه ایراد می‌شود: «کار درست رو انجام بده»، «محافظت از دموکراسی»، «خدمت به میهن» و «محافظت از ملت». نشانه‌های زبانی متن، یک قطب مثبت دارد که مبین گفتمان خودی است و یک قطب منفی که اسلام را بازنمایی و طرد می‌کند و سعی می‌شود با ایجاد هم‌نشینی میان اسلام و یک «امر منفی»، رابطه‌ای علی و معلولی میان آن دو برقرار سازند. به‌گونه‌ای که اسلام، مروج و مؤید تروریسم دانسته می‌شود.

در نیروهای سازمان آزادی‌بخش جهانی کنش گفتاری چند واحد از اهمیت خاصی برخوردارند: «کارگر»؛ این واحد ارزان یک سازنده و جمع‌کننده منابع مالی است که به آرامی کار خود را انجام می‌دهد، هیچ‌گونه توانایی جنگی ندارد و برخلاف ماشین‌آلات آمریکایی و چینی به‌نظر نمی‌رسد که خدمات خود را از روی انتخاب ارائه دهد. پاسخ‌های کارگران فقر و اجبار مفرط را شامل می‌شود: «به من آسیب نرسان»، «من نیاز به کفش دارم»، «من

گرسنه هستم» و «من یک برده هستم». واحد دیگر «جمعیت خشمگین» است که یک مورد غیرمعمول را نشان می‌دهد: آنها یک جمعیت غیرنظامی با پوشش کامل اسلامی و مسلح به تفنگ و مواد منفجره خانگی هستند. واحد حائز توجه دیگر، به نام «تروریست» است که کنش گفتاری منحصر به فردی دارد: «من از خودگذشتگی می‌کنم»، «من برای هدفم کشته می‌شوم»، «حقیقت برتر»، «در راه حقیقت» و «آنها از ما وحشت خواهند کرد». هرچند استفاده از واژگانی چون آرمان، عدالت، حقیقت و از خودگذشتگی دارای بار مثبت بوده اما با قرار گرفتن آنها در محوری همنشینی در کنار واژگانی چون ترور، گرسنگی و بردگی معنای منفی به خود می‌گیرد. در واقع با استفاده از روش اعتراف‌گیری، کاربران متوجه می‌شوند که آرمان و حقیقت راستین مورد ادعا به دست گروه بازنمایی شده در بازی که هم‌پوشانی دقیقی با ادعای گروه‌های اسلامی در دنیای واقع دارد نتیجه‌ای جز تروریسم، بردگی، وحشت و خرابی در بر ندارد. به این ترتیب در بازی مزبور یک قطب‌بندی آشکار میان آمریکاییان به مثابه «خودی» و مسلمانان به مثابه «دیگری» وجود دارد. علاوه بر این در محور جانشینی بازی مشاهده می‌شود که گفتمان با نادیده گرفتن واژگان و تعابیر مثبت برای مسلمانان که [در متن غایب است] هدف خاصی را دنبال می‌کند. در طول متن واژگان مثبت نیت‌مند حذف شده‌اند و فقط برای قطب «مای» گفتمان به کار می‌روند.

در کنار کنش گفتاری، می‌توان به نشانه‌های تصویری که حول همین قطب‌بندی معنا تولید می‌کنند اشاره کرد: بررسی مراحل بازی برای نیروهای آمریکایی و نشانگان تصویری بازی نشان می‌دهد که ساختمان‌ها و نیروهای آمریکایی نسبت به سایر طرفین پیشرفته‌تر و سربازان و نیروهای آمریکایی مجهز و از نظم نظامی بهتری برخوردارند. همه سلاح‌های آن متعارف است و از هیچ نوع سلاح اتمی و شیمیایی استفاده نمی‌کند. همنشینی این نشانگان تصویری این معنا را القا می‌کند که آمریکایی‌ها برای خود نقشی برتر قائل‌اند و هدفشان از حمله به سایر کشورها صلح، آزادی و تأمین امنیت برای مردم آن منطقه و جهان است، آنها به قوانین جنگی و اخلاقی احترام می‌گذارند و هیچگاه از سلاح غیرمتعارف استفاده نمی‌کنند.

در مقابل بررسی مراحل بازی برای نیروهای آزادی‌بخش و نشانگان تصویری بازی

نشان می‌دهد که مسلمانان حتی به هم‌نوعان خود رحم نمی‌کنند و مسلمانان غیرنظامی را نیز مورد دستبرد و حمله قرار می‌دهند، رنگ نیروهای آزادی‌بخش سبز است که تداعی‌گر اسلام و خلافت اسلامی است، ساختمان‌ها و به‌ویژه مرکز فرماندهی آنها شبیه مسجد و دیگر اماکن مقدس مسلمانان است، از سلاح‌های شیمیایی و میکروبی استفاده می‌کنند و در صورت دستیابی به موشک‌های دوربرد قطعاً شهرها را مورد هدف قرار می‌دهند. همنشینی این موارد برای مسلمانان نوعی معنای منفی را تولید می‌کند و نشان می‌دهد که به هیچ اخلاقی پایبند نیستند و تهدید بزرگی برای صلح جهانی به‌شمار می‌روند لذا به حضور نیروهای آمریکایی برای تأمین امنیت مشروعیت می‌دهد.

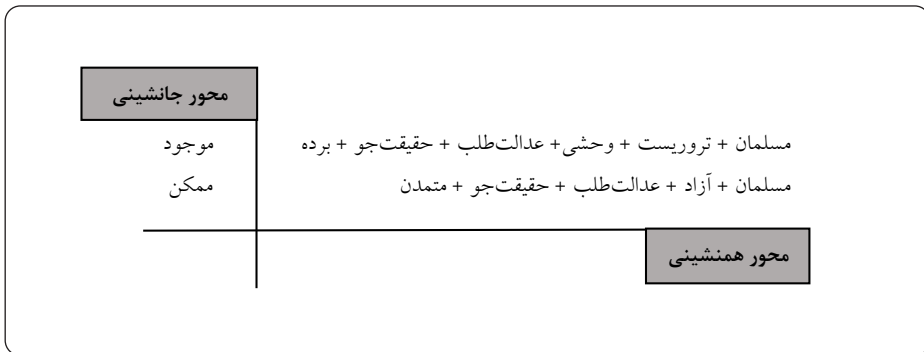
البته در بازی «ژنرال‌ها» دیگری سومی نیز وجود دارد که تا حدودی مبهم به تصویر کشیده شده است. چینی‌ها خود مورد تهدید تروریست هستند، از عملیات‌های مخرب سایبری استفاده می‌کنند، در استفاده از سلاح اتمی ابایی ندارند و هدفشان، گسترش امپراتوری خلق است. نیروهای چینی با نام گارد سرخ شناخته می‌شوند که نشان از میراث کمونیسم در این کشور است. همنشینی این موارد نشان می‌دهد که چین پتانسیل «دیگرشدگی» را دارد. به‌این ترتیب هرچند در این بازی تروریست‌های مسلمان به‌عنوان «دیگری اصلی» بازنمایی شده‌اند اما چین نیز به شکل ضعیف‌تر و تلویحی به‌عنوان «دیگری» قابل بازنمایی است.

به‌هرحال در نشانه‌های تصویری متن، گروه تروریستی مسلمان را به‌عنوان «دیگری» خشن، جنگ‌طلب، امنیت‌زدا، فاقد تعهد ملی و بی‌رحم به تصویر می‌کشد. در مقابل قطب «خودی» گفتمان در همه نشانه‌های تصویری وطن‌پرست، دارای تعهد ملی و بین‌المللی، صلح‌طلب و حافظ امنیت بازنمایی می‌شوند. نشانه‌های تصویری همچنین دلالت معنایی استراتژی قدرت‌دهی دوگانه (مشروع / نامشروع) دارند: بر مبنای این استراتژی، بخشی از مسلمانان دارای قدرت سرکوب هستند و بخش دیگری از جامعه را سرکوب می‌کنند و در این میان، بخش دوم فاقد ابزارهای مقاومت هستند و بنابراین قدرتی مشروع که همان غرب و ایالات متحده آمریکا است باید برای رهایی آنان وارد عمل شود، نشانه‌های تصویری همزمان با نشانه‌های زبانی سعی دارد قدرت در بخش اول را اولاً نامشروع جلوه کند و آن را



در برابر عامه مردم به تصویر کشد و در مقابل قدرت غرب در یک کشور اشغال شده را مشروع و مورد تقاضای مردم جلوه دهد. مجموع این توصیفات، عمل گفتمانی که بازی در آن تولید شده است را نشان می‌دهد.

شکل ۳. محور همنشینی و جانشینی در بازی ژنرال‌ها



مأخذ: یافته‌های تحقیق.

## ۴-۲. تفسیر

در این سطح، بر عمل گفتمانی و نظم گفتمانی حاکم بر بازی و نحوه استفاده از آن در زبان و همچنین جنبه بینامتنیت<sup>۱</sup> و ژانر بازی تأکید می‌شود. بینامتنیت نشان دهنده رابطه‌ای است که رویدادهای ارتباطی از وقایع قبلی ساخته شده‌اند (Jorgensen and Phillips, 2002: 77).

### ۴-۲-۱. گفتمان اسلام‌هراسی،<sup>۲</sup> جنگ علیه ترور<sup>۳</sup> و بینامتنیت

به‌طور کلی دو جریان عمده در رسانه‌های غربی نسبت به جنگ در خاورمیانه وجود دارد، یکی متعلق به گفتمان «اسلام‌هراسانه» و «جنگ علیه ترور» و دیگری متعلق به گفتمان

1. Intertextuality  
2. Islamophobia  
3. War on Terror

«صلح و ضدجنگ». تا پیش از حادثه ۱۱ سپتامبر هیچ‌کس گمان نمی‌برد که این گفتمان اسلام‌هراسانه باشد که جایگاهی بالاتر بیابد اما این حادثه به مثابه «فرصت معناساز» موجب برتری هژمونیک این گفتمان شد و گفتمان مقابل را به حاشیه برد. جریانی که از ۱۱ سپتامبر به بعد صدها فیلم، مستند، پویانمایی، کتاب و بازی رایانه‌ای با مضامین مشترک تولید و عرضه کرد. نکته دیگر آنکه برخلاف رسانه‌هایی چون فیلم، مستند، کتاب و ... که آثار مهمی از جریان ضدجنگ را در خود جای داده است، بازی‌های رایانه‌ای مهمی که خصلت ضدجنگ داشته باشند وجود ندارد و یا کم است. بررسی عمل گفتمانی بازی «ژنرال‌ها» نیز نشان می‌دهد که این بازی در جریان مسلط یعنی «اسلام‌هراسی و جنگ علیه ترور» قرار دارد.

ویت سیسلر<sup>۱</sup> (۲۰۰۸-۲۰۰۷: ۲۰۰۸) در مقاله «عرب‌های دیجیتال: بازنمایی در بازی‌های ویدئویی»<sup>۲</sup> بیش از ۱۰۰ بازی کامپیوتری و کنسول را مورد مطالعه قرار داده است. سیسلر در فصلی تحت عنوان شرق‌شناسی در عصر دیجیتال توضیح می‌دهد که چگونه بسیاری از طراحان بازی‌های غربی به‌طور معمول عرب‌ها را به‌عنوان افراط‌گرای تروریست و اسلامی در بازی‌های خود نشان می‌دهند که پس از موفقیت در قتل یک سرباز آمریکایی می‌خندند. نتیجه‌گیری سیسلر این است که تولیدکنندگان بازی‌های غربی روی کلیشه‌سازی و دیگرسازی از عرب اصرار دارند. جی<sup>۳</sup> (۱۴۸: ۲۰۰۳) هم می‌نویسد، پس از حملات ۱۱ سپتامبر، تعداد زیادی از بازی‌های ویدئویی تجاری و غیرتجاری با موضوع جنگ در خاورمیانه منتشر شدند.

به‌طورکلی پس از جنگ سرد تاکنون بازی‌های بسیاری چون مدال افتخار، میدان نبرد، ندای وظیفه، جنگاوری مدرن، کوما/جنگ، نیروی دلتا، جنگجوی زمین، توفان صحرا، کانتر - استریک، سرباز شانس، آی‌جی‌آی ۲ و ... ساخته شده که همگی در ژانر جنگی قرار دارند و به لحاظ بینامتنیت حائز اهمیت است. بازی «ژنرال‌ها» یکی از مهم‌ترین

1. Vit Sisler

2. Digital Arabs: Representation in Video Games»

3. Gee

بازی‌های این جریان محسوب می‌شود که در عین تأثیرپذیری از متون رسانه‌ای پیشین از نقش پیشگام در رسانه بازی رایانه‌ای نیز برخوردار است.

در مجموع این بازی‌های رایانه‌ای حول مفهوم اصلی اسلام‌هراسی و بازتعریف دشمن جدید شکل گرفته و مفاهیم مرتبط با آن مثل جنگ برای دنیای آزاد، مبارزه علیه تروریسم و مهار بنیادگرایی اسلامی را بسط داده‌اند. دلالت معنایی همه این بازی‌ها نیز در نهایت بازنمایی تجربه غرب در زمینه قدرت، ثروت، امنیت، حقوق بشر، انسان‌گرایی و تلاش برای تثبیت انگاره‌های گفتمان سیاسی استثناگرایی است. در این بازی‌ها صفاتی که به غرب یا «ما» تعلق دارند مثبت هستند و برای انسان‌ها آرمان محسوب می‌شوند. در مقابل صفاتی که به «دیگری» تعلق دارند، منفی هستند و زندگی انسان شرقی مسلمان مملو از آنهاست. این قطب‌بندی مبتنی بر دوانگاری‌های گفتمان استثناگرایی و شرق‌شناسی که در بازی «ژنرال‌ها» نیز بازتولید شده را می‌توان در جدول ۲ دسته‌بندی کرد.

جدول ۲. دوانگاری‌های گفتمان استثناگرایی در بازی‌های رایانه‌ای جنگی

خاورمیانه یا «دیگری»	غرب یا «ما»
جنگ طلب	صلح طلب
تروریست	قربانی تروریسم
سنگدل	دل‌رحم
گروه‌گرا	جهان‌نگر
خائن	وطن‌دوست
عقب‌مانده	پیشرفته
خرابکار	حافظ جامعه
امنیت‌زدا	امنیت‌زا
بزدل	شجاع

بررسی بازی‌های رایانه‌ای در این جریان نشان می‌دهد که در آنها تروریست‌ها افرادی سنگدل، جنگ‌طلب، خائن، عقب‌مانده، خرابکار، بزدل و امنیت‌زدا و در مقابل آمریکایی‌ها افرادی صلح‌دوست، دل‌رحم، قربانی تروریسم، وطن‌دوست، حافظ جامعه، شجاع، امنیت‌زا و قوی هستند. همین معانی را می‌توان در بازی «ژنرال‌ها» مشاهده کرد که پیوند بینامتنیت میان این بازی‌ها را نشان می‌دهد. در این بازی تروریست‌ها به افراد غیرنظامی حمله می‌کنند، در استفاده از سلاح‌های کشتار جمعی برای حمله به شهرها ابایی ندارند، دست به عملیات‌های خرابکارانه می‌زنند و امنیت جهانی را تهدید می‌کنند. در مقابل آمریکایی‌ها قربانی تروریسم می‌شوند و بنابراین حق دفاع مشروع از خود را دارند. آنها برای صلح جهانی و دفاع از وطنشان می‌جنگند و دل‌رحمانه به دنبال تأمین امنیت سایر کشورها هستند.

«ژنرال‌ها» در ژانر استراتژیک جنگی قرار دارد که خود نیز حائز اهمیت است. این ژانر ساختار بازی را بسیار شبیه محیط بین‌الملل و تقابل چندین بازیگر محوری می‌کند. امری که آن را در خدمت گفتمان بازی قرار می‌دهد. نوهر (۱۸۸-۱۸۱: ۲۰۱۰) معتقد است به‌طور کلی بازی‌های کامپیوتری و به‌طور خاص بازی‌های استراتژیک به شدت تحت تأثیر برنامه‌های پنهان و اشکال طبیعی شده دانش قرار دارند. از نظر وی بازی‌های استراتژیک یک نگاه دو قطبی سختگیرانه را تلقین می‌کند. از این دیدگاه، بازی‌های استراتژیک، بیان یک نویسنده یا گروه خاصی از افراد نیستند، بلکه بیان غیرمستقیم دانش و معناست که از طریق جامعه جریان دارد. به این ترتیب بازی «ژنرال‌ها» را می‌توان محملی دانست برای ترویج گفتمان جنگ با ترور و اسلام‌هراسی از سوی کشورهای تولیدکننده آن که خود ریشه در ایده برخورد تمدنی، شرق‌شناسی جدید و به‌طور ویژه استثناگرایی آمریکایی دارد.

### ۳-۴. تبیین

در سطح تبیین، بافت اجتماعی گسترده‌تری توضیح داده می‌شود که گفتمان جنگ با ترور و اسلام‌هراسی در آن ریشه دارد. ریشه‌های اسلام‌هراسی را می‌توان در شرق‌شناسی، برخورد تمدن‌ها و استثناگرایی آمریکایی دانست که هر سه مکمل همدیگر و ابزار میدان سیاست و روابط قدرت در ایالات متحده هستند.

از همان مرحله نخست بازی به کاربران نقش منحصر به فردی که آمریکا و نیروهای رزمی‌اش در جهان ایفا می‌کند را یادآور می‌شود. در این مرحله تروریست‌ها به بغداد حمله شیمیایی می‌کنند و آمریکا وظیفه دارد با این گروه بجنگد و امنیت بغداد را تأمین کند. جای تعجب نیست که بازی فوق‌همانند دیگر بازی‌های هم‌رده خود بعد از ۱۱ سپتامبر توانست به موفقیت عظیمی به لحاظ محبوبیت برسد، زیرا کاملاً آرمان‌های استثناگرایی آمریکایی را پیوند زده که همیشه در جلب توجه عموم موفق عمل کرده است.

در بازی «ژنرال‌ها»، مردم غیرنظامی خاورمیانه را می‌بینیم که کاملاً درمانده‌اند و هیچ چاره‌ای برای دفاع یا نجات خود ندارند. کلیشه‌ای از اعراب و مسلمانان که نیاز دارند جهان غربی آنها را نجات دهد. در مرحله نخست بازی در نقش نیروی آمریکایی منطق رسالت‌گرایی گفتمان استثناگرایی برجسته می‌شود، در این مرحله تروریست‌ها به بغداد حمله شیمیایی کرده و غیرنظامیان کشته می‌شوند. سپس آمریکا مأموریت می‌یابد که اسکاد‌های دشمن را نابود کند. با رسیدن به این هدف اعلام می‌شود: «امنیت بغداد برقرار شد».

دلالت معنایی ضمنی نشانه‌های زبانی و تصویری اپیزودهای مختلف بازی، ناتوانی مردم خاورمیانه در تأمین امنیت خود و نیازمندی آنان به یک قدرت رهایی‌بخش است. این قدرت رهایی‌بخش نیز طبیعتاً ایالات متحده آمریکاست. معنای نهایی خاص این نشانه‌ها، بازتولید و تثبیت منطق استثناگرایی آمریکایی است که خود را برتر و بهتر از مردم و کشورهای دنیا می‌بیند و می‌داند. نشانه‌های بازی البته درصدد طبیعی‌سازی این انگاره با تأکید بر نیاز مردم خاورمیانه و عراق به دلیل ناتوانی خودشان و توانایی آمریکا برای تأمین تقاضاهای آنان است. از این رو بازی به دنبال آن است که به شکل رضایت‌آمیز آرمان‌ها، تفکرات و راه و روش استثنایی ایالات متحده آمریکا را به صورت امری مقبول عام بازنمایی کند؛ البته درصدد اقتناع افکار عمومی آمریکا در مورد دلیل حضورش نیز در خاورمیانه است. در مرحله پنجم بازی [در نقش نیروی آمریکایی] ناکارایی ابزار مذاکره در مقابل تروریست‌ها نمایش داده می‌شود. در این مرحله گفته می‌شود که دیپلمات‌های سازمان ملل موافقت کرده‌اند که نیروهای آزادی‌بخش جهانی وارد مذاکره شوند اما رئیس‌جمهور به دشمن اعتماد ندارد. در ادامه نیروهای این گروه نماینده سازمان ملل را ترور و به قتل

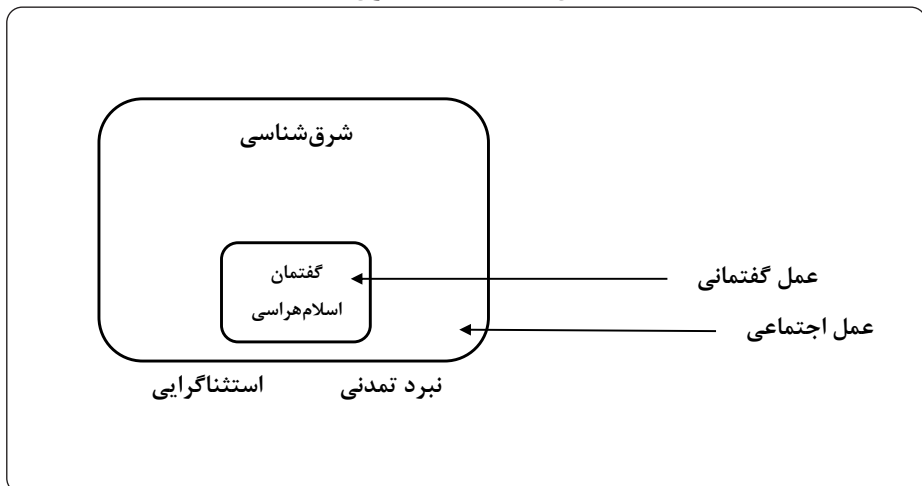
می‌رساند. هیچ فضایی برای گفتگو یا مذاکره با چنین ستمگرانی وجود ندارد. بازی‌های رایانه‌ای نظامی تصویری از جهان را نشان می‌دهند که در آن کاربر نباید به موجب قوانین و کنوانسیون‌های بین‌المللی محدود شود و این بازتاب یک موضوع مهم دیگر در ادبیات استثناگرایی آمریکایی محسوب می‌شود. در نتیجه آمریکا موظف می‌شود تروریست‌ها را نابود کند. همچنین در مرحله چهارم بازی، نیروهای آزادی‌بخش جهانی پایگاه هوایی آمریکا را به دلیل استثنایی بودن مورد هدف قرار می‌دهد. امری که به آمریکا اجازه مداخله گسترده و بی‌قید و شرط را می‌دهد. از طرفی موضوع اصلی در استثناگرایی آمریکا این است که با یک محیط تهدیدکننده و خصمانه روبه‌رو است، بنابراین به‌عنوان یک قربانی بی‌گناه معرفی می‌شود که به دولت آن اجازه می‌دهد واکنش به چنین تهدیدهایی را براساس الگوی خشونت نظامی توجیه کند (Robinson, 2015: 459-460). همان‌طور که مشاهده می‌شود همه این موارد با شاخص‌های هالستی پیرامون استثناگرایی سیاست خارجی همخوانی دارد. از طرف دیگر قرار دادن شرق به‌عنوان «غیر» در مقابل غرب «برتر» با قطبی‌سازی‌های متعددی که در سطح توصیف و تفسیر تفصیلاً به آن پرداخته شد مطابق نگاه شرق‌شناسی جدید است که خود مکمل انگاره استثناگرایی غرب است.

برخورد تمدنی میان اسلام و غرب، از دیگر مبانی ترس از اسلام و توجیه جنگ در خاورمیانه در این بازی است. در مراحل مختلف بازی [در نقش نیروی آزادی‌بخش جهانی] اندیشه این گروه حقیقت برتر و آمریکا به‌عنوان ظالم معرفی می‌شود، تفکری که در مرحله پایانی به حمله شیمیایی به نیویورک ختم می‌شود. نشان دادن این حمله ایده برخورد تمدنی میان اسلام و غرب را تأیید می‌کند. در این راستا بازی «ژنرال‌ها» جهان اسلام را با ویژگی‌هایی همچون حیوانی شدن، بربریت، وحشیگری، تقابل جویی و خشونت‌گرایی، ویرانی و عقب‌ماندگی، بزدل و تروریست معرفی می‌کند. نتیجه اینکه، جهان اسلام و جوامع اسلامی به دلیل داشتن ویژگی‌های فوق، به‌طور ذاتی، دشمن تمدن غرب است و بایستی با تهاجم پیش‌دستانه به آن از تمدن غربی و دستاوردهای آن دفاع کرد تا حوادثی چون حمله به نیویورک و کشتن غیرنظامیان رخ ندهد. همچنین در این بازی و طبق ایده برخورد تمدن‌ها امکان تقابل با تمدن کنفوسیوسی نیز وجود دارد. در مرحله ششم [در نقش نیروی آمریکایی]، یک ژنرال چینی به نیروهای

آزادی بخش جهانی ملحق شده و پایگاه خود را در اختیار آنها قرار می‌دهد، در این مرحله تقابل تمدنی غرب و چین را می‌توان مشاهده کرد. هرچند در مراحل مختلف بازی چینی‌ها با آمریکا هم‌پیمان هستند که نشان از تقابل کمتر آنها در مقایسه با تروریست‌های مسلمان است. چین دو راه دارد: یا با آمریکا علیه تروریسم و یا علیه آمریکا؛ و این بار دیگر برتری آمریکا و مسئولیت رهبری جهان توسط آمریکا را بازنمایی می‌کند. از این رو در این بازی تروریست‌های مسلمان بزرگ‌ترین خطر برای آمریکا محسوب می‌شوند و چین نقش «دیگری بالقوه» را دارد.

در مجموع بررسی در این سطح نشان داد که بازی «ژنرال‌ها»، ساختارهای اجتماعی و نظم گفتمانی مسلط در میدان رسانه‌ای غرب را بازتولید کرده و بر آن صحنه می‌گذارد. به تعبیر دیگر بازی «ژنرال‌ها» در بازتولید و انتشار «کنش‌های ابزاری»<sup>۱</sup> و استیلاجویانه اثری پایدار دارد، بر طبل نبرد تمدنی غرب با اسلام می‌کوبد، مسلمانان را به مثابه «دیگری» معرفی می‌کند و آمریکا را کشوری استثنایی می‌داند که شایسته رهبری جهان در «جنگ علیه ترور» است.

شکل ۴. گفتمان بازی ژنرال‌ها



مأخذ: همان.

## ۵. جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان رسانه‌ای مغفول و خاموش، به‌رغم تأثیرگذاری عمیق، کمتر در ایران مورد خوانش انتقادی واقع شده است. بازی‌های رایانه‌ای همانند سایر ابزارهای زبانی رسانه‌ای غرب، پس از جنگ سرد تدریجاً هراس از تروریسم را جایگزین کمونیسم‌هراسی کرد و رسالتی برای آمریکا در راستای مبارزه با تروریسم اسلامی به‌وجود آورد. پس از وقوع حادثه ۱۱ سپتامبر، تولیدات این رسانه نوین در زمینه دگرسازی از اسلام هم‌زمان با تغییرات در سیاست خارجی آمریکا رشد زیادی کرد. با توجه به اهمیت بازی‌های ویدئویی در فرهنگ عمومی امروز، ضرورت طراحی مدل‌های مناسب برای تحلیل این بازی‌ها بیش از گذشته احساس می‌شود، به‌ویژه این مدل‌ها باید بتوانند گفتمان‌های پنهان موجود در بازی‌ها را به‌خوبی عیان و به‌طبیعی‌زدایی آنها بپردازند.

در مقاله حاضر بازی «ژنرال‌ها» به‌عنوان یکی از مهم‌ترین و محبوب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای، مورد تحلیل انتقادی گفتمان طبق الگوی سه سطحی فرکلاف قرار گرفت. در تحلیل انتقادی گفتمان، فرض بر این است که زبان آن آینه شفاف نیست که همه حقایق را به‌تمامی بازگو کند، بلکه تحت تأثیر عوامل متعدد بیرونی و درونی، حقایق را تحریف شده نمایش می‌دهد. تحریف و چگونگی رخدادها نشان از اعمال قدرت آشکار و پنهان نهادهای اجتماعی و تاریخی دارد. به‌عبارت‌دیگر زبان رسانه زبانی خنثی و بی‌طرف نیست و در نهانخانه خود محمل گفتمانی بزرگ‌تر از خود است. فاصله بین زبان رسانه و واقعیت را منافع و ایدئولوژی پرمی‌کند. در این مقاله گفتمان‌های طبیعی شده در بازی «ژنرال‌ها» بررسی شد. نتایج حاصله در سه سطح توصیف، تفسیر و تبیین روشن ساخت که این بازی بازتولیدکننده گفتمان ریشه‌دار استثنائگرایی در ایالات متحده آمریکاست. این گفتمان چنانچه ادوارد سعید نیز اشاره کرده است حاوی تقابل مشخص میان غرب به‌مثابه «خودی» و اسلام به‌مثابه «دیگری» است که در سطح توصیف این «خودی» با همنشینی واژگانی چون «روش آمریکایی»، «کار درست»، «صلح»، «محافظة»، «خدمت»، «دنیای آزاد» و «امنیت» به‌شکلی مثبت بازنمایی می‌شود و در مقابل «دیگری» مسلمان با همنشینی واژگانی چون «تروریست»،



«از خودگذشتگی»، «حقیقت برتر»، «گرسنه»، «برده»، «عدالت» و «وحشت» به شکل منفی بازنمایی می‌شود.

همچنین در محور جانمایی، در طول متن همنشینی واژگان مثبت برای مسلمانان، نیت‌مند حذف شده‌اند و فقط برای قطب «مای» گفتمان به‌کار می‌روند. تفسیر بازی در سطح دوم و بررسی جنبه بینامتنی آن «ژنرال‌ها» را در جریان مسلط رسانه‌های غربی و خاصه بازی‌های رایانه‌ای جنگی قرار داده که حاوی عمل گفتمانی «جنگ با ترور» و «اسلام‌هراسی» است و همان معانی و نشانه‌هایی را بازنمایی می‌کند که در سایر بازی‌های رایانه‌ای این جریان وجود دارد. تحلیل بازی در سطح تبیین نیز نشان داد ریشه‌های عمل گفتمانی مذکور را می‌توان در منطق استثناگرایی آمریکایی، شرق‌شناسی جدید و برخورد تمدنی جستجو کرد، روندی که ملازم با سیاست خارجی آمریکا در منطقه خاورمیانه و در راستای بازتعریف مفهوم دشمن جدید در پروسه سیاست خارجی این کشور است. در مجموع بازی مزبور در همان مسیر گفتمان مسلط و انتشار آن از رهگذر قدرت نرم زبان کودکانه پیش می‌رود. در نتیجه این بازی پا را از حوزه گفتمانی موجود فراتر نمی‌گذارد و در جهت طبیعی‌سازی آن عمل می‌کند. این پژوهش تلاشی در جهت تحلیل انتقادی این گفتمان طبیعی شده و طبیعی‌زدایی از آن بوده است.

## منابع و مآخذ

۱. احمدرش، رشید، حسین دانش مهر و احمد غلامی (۱۳۹۲). «بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی بازی ندای وظیفه ۴)»، فصلنامه/نجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، سال نهم، ش ۳۳.
۲. اکوانی، سیدحمداله (۱۳۹۰). «اسلام‌هراسی، بنیان‌های گفتمانی و مبانی استراتژیک آن»، اطلاعات حکمت و معرفت، سال ششم، ش ۱۰.
۳. انواری، محمدرضا (۱۳۹۳). «بازی‌های رایانه‌ای رسانه‌ای خاموش برای اهداف سیاسی آمریکا»، دین و رسانه، سال دوازدهم، ش ۷.
۴. برزرگر، ابراهیم و محسن لعل‌علیزاده (۱۳۹۰). «جنگ نرم، بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز و پدافند غیرعامل»، مطالعات قدرت نرم، سال اول، ش ۱.
۵. تورنهییل، جان (۱۳۸۸). «مارکسیست فروتن: ژئیک متفکری که همزمان از فلسفه، فیلم، غذا، روانکاوی و مارکسیسم می‌گوید»، ترجمه فاطمه بنویدی، خردنامه همشهری، ش ۳۰ و ۳۱.
۶. جلال‌زاده، بهاره و بهزاد دوران (۱۳۸۸). «رمزگشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی رایانه‌ای «عملیات ویژه ۸۵»»، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره دوم، ش ۷.
۷. حسین‌زاده، علی حسین، عبدالرضا نواح و فریدون نجفی شبانکاره (۱۳۹۴). «بازنمایی چهره اسلام و مسلمانان در بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه مطالعات افکار عمومی، سال چهارم، ش ۱۶.
۸. خانیکی، هادی و محیا برکت (۱۳۹۴). «بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای»، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال اول، ش ۴.
۹. رجبعلی‌پور، حسین (۱۳۹۱). «بازنمایی تروریسم در نسل سوم بازی‌های رایانه‌ای». <https://gerdab.ir/fa/news/11161>
۱۰. سردار، ضیال‌الدین (۱۳۸۷). شرق‌شناسی، ترجمه محمدعلی قاسمی، تهران، پژوهشکده مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
۱۱. سردارنیا، خلیل‌اله (۱۳۹۰). «بررسی و نقد دو پارادایم رقیب در تبیین اسلام‌گرایی در خاورمیانه (از دهه ۱۹۷۰ به بعد)»، مطالعات خاورمیانه، سال هجدهم، ش ۴.
۱۲. سروی زرگر، محمد (۱۳۸۷). «بازنمایی ایران در سینمای هالیوود»، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده صدا و سیما.

۱۳. قوام، سیدعبدعلی و بشیر اسماعیلی (۱۳۹۳). «سیاست خارجی، هالیوود و جریان بازنمایی خاورمیانه پس از یازده سپتامبر»، فصلنامه علوم سیاسی، دوره دهم، ش ۲۹.
۱۴. کوثری، مسعود و مقداد مهرابی (۱۳۹۰). «پسااستعمارگری در بازی‌های دیجیتال: شالوده‌شکنی (سوء) بازنمایی مسلمانان»، مجموعه مقالات دومین همایش دین و رسانه، قم، مرکز پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما.
۱۵. مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۹۱). *نظریه‌های رسانه، اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی*، تهران، انتشارات همشهری.
۱۶. هرسیچ، حسین و فرهاد بدیعی (۱۳۹۷). «تجزیه و تحلیل نقش بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای قدرت نرم آمریکا»، فصلنامه تحقیقات سیاسی بین‌المللی (دانشگاه آزاد اسلامی واحد شهرضا)، ش ۳۵.
17. Adams, Dan (2003). "Command and Conquer Generals", <https://www.ign.com/articles/2003/02/07>
18. Becker, David (2005). "Banned in Beijing: China Cracks Down on Games", Cnet.com
19. Chandler, Daniel (2007). *Semiotics: The Basics*, London, Routledge.
20. El Falaky, Samir (2017). "Representation of Arabs in Video Games: A Critical Discourse Analysis", 4<sup>th</sup> *International Conference on Education and Social Sciences*, 6-8 February - Istanbul, Turkey.
21. Fairclough, Norman (1989). *Language and Power*, London, Longman.
22. — (1992). *Discourse and Social Change*, Cambridge, Polity Press.
23. Game Critics Awards (2002). <http://www.gamecriticsawards.com/2002winners.html>
24. Gee, James p. (2003). *What Games Have to Teach Us about Learning and Literacy?*, New York, Palgrave Macmillan.
25. Holsti, K. J. (2011). "Exceptionalism in American Foreign Policy: Is it Exceptional?", *European Journal of International Relations* 17(3).
26. Huntington, Samuel P. (1993). *The Clash of Civilizations?*, Foreign Affairs; ABI/INFORM Global pg. 22.
27. — (1999). "The Lonely Superpower", *Foreign Affairs*, 78(2).

28. Jay, M. (1984). *Adorno*, London, Harvard University Press.
29. Jorgensen, Marianne and J. Louise Phillips (2002). *Discourse Analysis as Theory and Method*, SAGE.
30. Laboni, F. B. (2014). "Representation of Islam in Western Media and Literature", *DIU Journal of Humanities and Social Science*, Vol. 2.
31. Leonard, David (2004). "Unsettling the Military Entertainment Complex: Video Games and a Pedagogy of Peace", In *Studies in Media and Information Literacy Education*, Vol. 4, No. 4.
32. Levy, S. Mc Evoy (2001). *American Exceptionalism and US Foreign Policy: Public Diplomacy at the End of the Cold War*, London, Palgrave.
33. McCartney, P. T. (2004). "American Nationalism and U.S. Foreign Policy from September 11 to the Iraq War", *Political Science Quarterly* 119.
34. Nohr, Rolf F. (2010). "Strategy Computer Games and Discourses of Geopolitical Order", *Journal for Computer Game Culture*, 4 (2).
35. Rauch, Peter E. (2007). *Playing with Good and Evil: Videogames and Moral Philosophy*, Comparative Media Studies, Florida Atlantic University.
36. ——— (2007). *Playing with Good and Evil: Videogames and Moral Philosophy*, Comparative Media Studies, Florida Atlantic University.
37. Reichmuth, P. and S. Werning (2006). "Pixel Pashas, Digital Djinnns", *ISIM Review* 18.
38. Robinson, Nick (2015). "Have You Won the War on Terror? Military Videogames and the State of American Exceptionalism", *Journal of International Studies*, Vol. 43(2).
39. Said, E. W. (1979). *Orientalism*, New York, Vintage Books.
40. ——— (1997). *Covering Islam: How The Media and The Experts Determine How We See The Rest of The World*, New York, Pantheon Books.

41. Sardar, Ziauddin and M. Wyn Davies (2003). *Why do People Hate America?*, New York, Disinformation.
42. Saussure, Ferdinand de (1983). *Course in General Linguistics* (Trans. Roy Harris), London, Duckworth.
43. Schnittberichte.com (January 28, 2007). "Command & Conquer: Generäle", <https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=3688>
44. Schulzke, Marcus (2017). "Military Videogames and the Future of Ideological Warfare", *The British Journal of Politics and International Relations*, Vol. 19(3).
45. Sisler, Vit (2008). "Digital Arabs: Representation in Video Games", *European Journal of Cultural Studies*, Vol. 11(2).
46. Szpunar, P. M. (2013). "The Horror at Fort Hood: Disseminating American Exceptionalism", *Media, Culture and Society* 35, No. 2.
47. Tocqueville, Alexis de (2002). *Democracy in America*, University of Chicago Press.
48. Zhang, Q. and K. Li (2017). "On Studies of the Representation of Islam and the Muslims in West Media and Factors Behind Misrepresentation", *Journal of Education and Culture Studies*, Vol. 1, No. 1.