

بازی‌های رایانه‌ای، رسانه تبلیغات سیاسی ایالات متحده

محمدجواد رضوانی*

تاریخ دریافت: ۱۳۸۷/۸/۲۷

تاریخ تأیید: ۱۳۸۷/۹/۲۰

چکیده: آنچه به عنوان تبلیغات سیاسی و تأثیرگذاری بر افکار عمومی امروزه تحت عناوین مختلفی نام‌گذاری می‌شود، در واقع همان تکنیکی است که از زمان پیدایش جنگ‌های صلیبی استفاده می‌شده است. این جنگ نرم مداوم و به صورت موازی در کنار جنگ‌های فیزیکی سعی دارد تا عقاید و افکار عمومی جمعیت انسانی هدف را به نفع سیاست‌های خود تغییر دهد. از جمله رسانه‌های نوینی که به صورت فراگیر در میان نوجوانان و جوانان مورد استفاده قرار می‌گیرد، بازی‌های کامپیوتری است. پیشرفت‌های تکنولوژیک این بازی‌ها و تکنیک‌های نوین پروپاگاندا موجب شده است تا سیاست‌گذاری‌های عمیقی در حوزه اثرگذاری بر افکار عمومی و دیپلماسی فرهنگی صورت گیرد و به صورت یک ابزار نوین تحت تسلط حاکمیت قرار گیرد.

کلیدواژه‌ها: تبلیغات سیاسی، بازی‌های رایانه‌ای، رسانه، آمریکا.

* دانشجوی کارشناسی ارشد، رشته معارف اسلامی و فرهنگ و ارتباطات، ورودی ۱۳۸۲، دانشگاه امام صادق (ع).

مقدمه

مفهوم تبلیغات از ریشه لاتین propagane گرفته شده و از نظر لغوی به معنای «پخش کردن»، «منتشر ساختن» و چیزی را شناساندن است. در تبلیغات سعی بر این است که یک عقیده و یک کردار به طور منظم و جهت‌دار قبولانده شود. واژه پروپاگاندا منشأ نسبتاً متأخری دارد. اولین استفاده ثبت شده از آن به سال ۱۶۲۲ میلادی که پاپ گریگوری پانزدهم "مجمع مقدس پروپاگاندا ایمانی" را تأسیس کرد باز می‌گردد. در آن زمان کلیسای کاتولیک رم درگیر جنگ‌های مذهبی اغلب ناموفقی به منظور اعاده ایمان با استفاده از نیروی اسلحه بود. پاپ بیهودگی این تلاش را دریافت، و به منظور هماهنگی تلاش‌ها جهت پذیرش داوطلبانه دکتترین کلیسا توسط مردم، پروپاگاندا پای را بنیان نهاد. از این رو بود که مفهوم پروپاگاندا در مقابل زور اسلحه در ترویج عقاید دینی شکل گرفت (آنتونی، ۱۳۷۹: ۱۸). از طرف دیگر بنا به نظریه جووت اساساً پروپاگاندا به مثابه یک فراگرد، تحت تأثیر زمینه تاریخی - اجتماعی است که میراثی را ایجاد کرده که هم برانگیزش‌های پروپاگاندیست و هم بر شیوه ارتباطی او تأثیر می‌گذارد. در واقع برای آنکه بدانیم پروپاگاندیست چگونه عمل می‌کند، باید بدانیم زمینه و متن تاریخی - اجتماعی آن جامعه اجازه چه نوع عملی را به او می‌دهد (محسنیان راد، ۱۳۸۴، ج ۱: ۱۱۰). امروزه امر تبلیغات به اشکال گوناگون و با هزینه‌های بسیار گزافی انجام می‌شود تا ذهنیت خاصی را در مخاطب ایجاد کند. در این باره شاید بتوان گفت ایجاد تصویر ذهنی (الگوی ذهنی) از یک پدیده، بخشی از به وجود آوردن آن پدیده است، چرا که ذهنیت، تعامل سایر پدیده‌های پیرامونی و محیطی را تحت تأثیر قرار می‌دهد و باعث بروز کنش‌ها و واکنش‌های معین می‌شود. رسانه‌ها علاوه بر نقشی که در مقاطع مختلف با تأثیرگذاری سریع در استحصال شرایط مطلوب و اقناع جمعی ایفا می‌کنند، با برنامه‌های بلند مدت و استراتژی‌های کلان کارکردی نوین با عنوان «تولید رضایت» برای خود ایجاد کرده‌اند. در این روش بجای آنکه توان رسانه‌ها برای اقناع افکار عمومی صرف شود. در طولانی مدت، داده‌های ذهنی مخاطبین را بگونه‌ای مدیریت می‌نمایند که رفتار سیاستمداران در بحران‌ها دقیقاً مطلوب نظر آنان باشد. این روش گرچه زمان بیشتری را می‌طلبد ولی نتایج بهتر و

پایدارتری را در بر دارد. یکی از شیوه‌های معمول برای حصول چنین نتایجی استفاده از روش‌ها و ابزار تبلیغی است. نظریه‌های ارتباطات و رسانه‌های جمعی نیز در این خصوص بویژه مورد استفاده پروپاگانداست‌ها قرار می‌گیرد. از جمله نظریه کاشت گریب‌ر که در آن بحث از سه فرآیند کاشت، داشت، برداشت است و هر کدام مسیری برای انجام بخشی از عملیات پروپاگانداست.

امروزه تعداد بسیار کمی از فعالان رسانه‌های مستقل، بازی‌های رایانه‌ای را بخشی از آینده خود می‌دانند و حتی آنها را به عنوان یک فرصت یا تهدید تلقی نمی‌کنند. اما باید اذعان کرد برخلاف تصورهای قالبی و سنتی در مورد بازی‌های کودکان، امروزه نسل بازی‌های رایانه‌ای تحولی اساسی پیدا کرده است و با پیشرفت تکنولوژی و رایانه‌ها، روز به روز در حال گسترش است. اگر ویژگی‌هایی را که برای رسانه‌های ارتباط جمع متصور هستیم را مرور کنیم، مانند پیام‌رسانان حرفه‌ای، مخاطبان انبوه و نامتقارن، سرعت و همزمانی تولید و دسترسی و استفاده از پیام، و دیگر ویژگی‌ها، به خوبی مشاهده می‌کنیم که بازی‌های نوین رایانه‌ای، به کمک فناوری‌های دیگری مانند اینترنت، به سرعت زیادی در دسترس مخاطبان قرار می‌گیرد. به طور مثال بازی‌هایی مثل "کوما وار" به محض ساخته شدن بر روی شبکه اینترنت قابل دریافت و انتقال هستند. علاوه بر آن ما در رسانه‌های جمعی پیام را داریم که گفته می‌شود سطحی و ساده است. در واقع پیام متناسب با زندگی توده‌وار است. بازی‌های رایانه‌ای در طیف‌های گوناگون نیز همین ویژگی را دارند. یعنی محتوای عمیق و مفید برای مخاطبان خود به جای نمی‌گذارند. هر چند گستره پیچیده ژانرهای بازی‌های رایانه‌ای، باعث می‌شود تا ما انواع دیگری از بازی‌ها را نیز داشته باشیم که پیام‌هایی عمیق و فلسفی داشته باشند و آن را منتقل کنند. این مطلب را ما در بحث تأثیرهای بازی‌های رایانه‌ای؛ البته از بُعد سیاسی و عقیدتی بررسی می‌کنیم.

بازی‌های رایانه‌ای را بازی در فضای سایبر یا بازی‌هایی که با رایانه ساخته شده باشد معرفی کرده‌اند. این بازی‌های رایانه‌ای را در ژانرهای متفاوتی می‌توانیم بررسی کنیم. الف) اکشن و پرجنبش، ب) جنگی، پ) نقش بازی کردن. این تقسیم‌بندی از حیث بازیگر

است که می‌خواهد شخصی را کنترل کند. البته تقسیم‌بندی‌های دیگری نیز در این باره موجود است که می‌توان در دایره‌المعارف ویکیپدیا مشاهده کرد.^۲

ما هر روزه شاهد استقبال بیشتر از بازی‌ها به عنوان سکویی برای نقد و آموزش بویژه توسط هنرمندان و مخترعان جوان هستیم. امروزه از یک سو بسیاری از استعدادهاى خلاق به سمت طراحی و تولید بازی گرایش یافته‌اند و از سوی دیگر بسیاری از مخاطبان که قبلاً وقت خود را با دیگر انواع رسانه‌ها پر می‌کردند به سمت رسانه بازی جذب شده‌اند. یکی از نشانه‌های توجه به "بازی‌های جدی رایانه‌ای"، اهدای ۸ میلیون دلار به دانشکده سینما و تلویزیون دانشگاه کالیفرنیاى جنوبی برای طراحی و تولید دوره تحصیلات تکمیلی روایت و داستان‌سرایی با استفاده از بازی‌ها می‌باشد. در واقع تخصیص چنین اعتبار قابل توجهی حاکی از آن است که هر روزه بر میزان اعتبار و وجهه فکری - دانشگاهی بازی‌ها افزوده می‌شود.

رسانه نو ظهور بازی‌های رایانه‌ای با قابلیت‌ها و ویژگی‌های خاص خود به جرأت می‌توان گفت که ضریب تأثیرگذاری و نفوذ خود را حتی از رسانه‌هایی چون سینما و تلویزیون نیز افزایش داده است. از مهمترین این ویژگی‌ها ماهیت تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای است. به دلیل همین ویژگی است که قرار گرفتن افراد (معمولاً کودکان و نوجوانان) در معرض بازی‌های کامپیوتری نگران‌کننده‌تر از قرار گرفتن آنها در معرض برنامه‌های تلویزیونی و فیلم‌های سینمایی است. زیرا این بازی‌ها بسیاری از اصول یادگیری مانند هم‌ذات‌پنداری (الگوسازی)، تمرین، تکرار و پاداش و تقویت را به کار می‌گیرند (یونگ سانگ، ۱۳۸۴). در بازی رایانه‌ای گرافیک، صدا و تعامل، ابتکار سیر داستان، کنجکاوی، پیچیدگی و تخیل، منطق، حافظه، بازتاب‌ها، مهارت‌های ریاضی، چالش حل مسئله و تجسم از جمله جنبه‌های فنی، روانی و فردی است که بازیگران را جذب این بازی‌ها می‌کند. کار مستقل، مداومت در بازی، لذت بردن از بازی، مشارکت فعال، تعامل مشارکتی، ساختار گروهی، یادگیری، رقابت یا همکاری گروهی و فرصت‌های برابر در بازی از جمله عواملی است که در فرد برای ادامه بازی ایجاد انگیزه می‌کند، و دقیقاً به دلیل

همین خصوصیات است که به یک ابزار تأثیرگذار غرب در راستای ناتوی فرهنگی علیه دنیای اسلام و خصوصاً انقلاب اسلامی ایران تبدیل شده است.

۱- تأثیرهای بازی‌های رایانه‌ای بر مخاطبان:

۱-۱- اثرات زیستی

یک. اضطراب و دلهره خاصه در بازی‌های پرزد و خورد،
دو. برانگیختگی فیزیولوژیک (ضربان قلب، تغییر میزان فشار خون)،
سه. تغییر در سوخت و ساز و تنفس بدن (مصرف اکسیژن و تولید دی‌اکسید کربن بالا می‌رود)،
چهار. چاقی،
پنج. صرع ناشی از بازی‌های رایانه‌ای.

۱-۲- آثار روانی - اجتماعی

یک. القای خشونت و پرخاشگری،
دو. اعتیاد به بازی‌های مزبور،
سه. القای برخی از ارزش‌های فرهنگی خاص (ارائه هویت جدیدی از زن، دامن زدن به مردسالاری نوین، قماربازی و...)،
چهار. القانات سیاسی و عقیدتی.

- بازی‌های رایانه‌ای، هویت جدیدی که به زن می‌دهند؛ از سویی هویتی کالایی و از سوی دیگر خشن و ستیزه جوست. در غالب بازی‌های مزبور، برهنه بودن و برهنه شدن به عنوان وجه شاخص جنس زن مطرح است و جذابیت جنسی وی مستقیم و غیر مستقیم مورد تأکید قرار می‌گیرد. طراحان بازی‌های اخیر با تهی کردن و عاری کردن زن از عواطف درونیش، نقش یک موجود خشن، بی‌رحم و بی‌عاطفه را در ستیزه‌جویی در کنار مردانی پرخاشگر، خشن و ستیزه‌جو ترسیم کرده‌اند.
- در جریان القانات عقیدتی بازی‌ها نیز مفاهیم مذهبی خاص مانند شیطان، جهنم و... مورد نظر قرار گرفته، با برخی از موضوع‌های خرافی مانند جادو، ارواح شرور، دراکولا

و... آمیختگی می‌یابند و در مجموع تصویری منفی از مفاهیم مذهبی و مذهب در اذهان مخاطبان‌شان ارایه می‌کنند.

- طراحان آمریکایی بازی‌های الکترونیکی، با معیار قرار دادن نظام سیاسی آمریکا و دموکراسی آمریکایی، به طور مستقیم و غیر مستقیم دست به ستایش این نظام زده، هر نظام دیگری را که فراروی آن قد علم کند، نفی، نهی و انکار می‌کنند.
- افکار عمومی موجود در غرب، بر مبنای تبلیغات دستگاه تبلیغاتی این دیار شکل گرفته‌اند و از شاخصه‌های این تبلیغات، تعمیم برتری فنآوری غرب به تمامی وجوه زندگی اجتماعی آنهاست. از این رو، انسان‌های ساده‌اندیشی که اسیر تبلیغات رسانه‌های مزبور شده‌اند، واقعاً غرب را محور جهان معاصر دانسته، خود را نیز برتر از سایر انسان‌های جهان می‌بینند. از همین رو وقتی در جریان بازی‌های رایانه‌ای، محققان غربی شاهد توصیف برتری کشورهای غربی (خاصه آمریکا) از سویی و ترسیم ضعف، فتور، سستی و عقب‌ماندگی فکری و فرهنگی دیگر کشورهای جهان از سوی دیگر می‌شوند، به دلیل پیشینه فکری و فرهنگیشان، حساسیت چندانی نسبت به این مسئله نشان نمی‌دهند. القائات سیاسی به عنوان جزئی انفکاک‌ناپذیر در این بازی‌ها وجود داشته‌اند (منطقی، ۱۳۸۱).

۲- هدف از ساخت بازی‌های رایانه‌ای

اهدافی که برای بازی‌های رایانه‌ای متصور هستیم، مانند منافع اقتصادی، تبلیغات فرهنگی و تجاری، و تأثیرهای مخرب اجتماعی دیگر، در واقع همه بخشی از یک سیاست کلان فرهنگی - سیاسی است. در ادامه با بررسی ریشه‌های این سیاست فرهنگی، بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان یکی از ابزارهای رسانه‌ای نوین در خدمت پروپاگاندا که مخاطب اصلی آن جوانان و نوجوانان هستند بررسی می‌کنیم. در واقع تأثیر بر روی نسل جوان کشور از آن جهت اهمیت دارد که در آینده آنها مسئولان و قشر فعال جامعه خواهند بود. لذا تفکری که امروز آنها را شکل می‌دهد در آینده بروز خواهد یافت. لذا بازی‌های رایانه‌ای، ابزار فرهنگ‌سازی است.

۳- رویای پیروزی در جنگ چهارم جهانی

فروپاشی بلوک شرق و اتحاد جماهیر شوروی سابق در اوایل دهه ۹۰ میلادی، پایان جنگ سرد بین دو ابر قدرت و سرآغاز تغییر مناسبات بین‌المللی محسوب می‌شد. نومحافظه‌کارانی که طراحی و کارگزاری این پروژه را عهده‌دار بودند و همواره از آن به عنوان پیروزی آمریکا در جنگ سوم جهانی یاد می‌کردند، هنگامی که در یک فرآیند مشکوک انتخاباتی در سال ۲۰۰۰ میلادی وارد کاخ سفید شدند، با نظامی کردن سیاست خارجی آمریکا و تأکید بر اسلام‌ستیزی، خواستار پیروزی آمریکا در چهارمین جنگ جهانی گردیدند. به اعتقاد این گروه، دموکراسی آمریکایی که معادل خیر مطلق محسوب می‌شود همیشه در معرض آسیب و حمله است. زمانی اتحاد جماهیر شوروی، دشمن این خیر محسوب می‌شد، و امروز، اسلام بنیادگرا ممکن است اساس این خیر را مورد تهدید قرار دهد. پس از حادثه ۱۱ سپتامبر، اسلام مبارز جو در نظر این گروه جایگزین شوروی سابق شده است. تعبیر اسلام مبارز جو را این گروه بر واژه تروریسم ترجیح می‌دهد (جمعی از نویسندگان، ۱۳۸۵: ۵۲). از منظر آنان تغییر رفتار و ساختار جمهوری اسلامی ایران و مهار اسلام‌گرایی در منطقه خاورمیانه، در واقع به مثابه پیروزی در جنگ چهارم جهانی تلقی می‌شد. این نگرش اسلام‌ستیزانه که بر گرفته از آراء هانتینگتون در تئوری رویارویی تمدنها است، در واقع در صدد بود تا خطر اسلام را جایگزین خطر کمونیزم نماید. یک ماه بعد پس از حوادث ۱۱ سپتامبر، فوکویاما در روزنامه گاردین ضمن تقسیم جهان به دو قطب مدرن و واپس‌گرا، جواز اقدام نظامی علیه جهان اسلام را صادر کرد. وی در مقاله خود تأکید نمود:

«به غیر از ترکیه که در میان کشورهای اسلامی نمره قبولی گرفته است، دیگران در مقابل مدرنیته مقاومت می‌کنند. آمریکا برای شکستن این مقاومت می‌تواند از توان نظامی خود استفاده کند». او مدعی شد: «اسلام تنها نظام فرهنگی است که مدرنیته را تهدید می‌کند» (جمعی از نویسندگان، ۱۳۸۲: ۳۸). در همین رابطه ویلیام کوهن، وزیر جنگ

اسبق آمریکا، برای اولین بار پس از ۱۱ سپتامبر، عبارت جنگ جهانی چهارم را به کار برد. وی تصریح کرد:

«جنگ آمریکا و متحدانش با اسلام، جنگ چهارم جهانی است» (روزنامه کیهان، ۱۳۸۲: ۱۲).

طبق پروژه مربوط به فروپاشی شوروی که در آمریکا توسط کمیته خطر جاری^۳ تصویب شد، از شش مورد اصل کلی آن، سه مورد مربوط به اقدام‌های فرهنگی و ایدئولوژیک می‌باشد. بدین شرح:

یک. تغییر نگرش مردم و جابجایی افکار عمومی از طریق جنگ تبلیغاتی و رسانه‌ای (جنگ روانی)،

دو. جذب، تربیت و هدایت نخبگان سیاسی و فرهنگی شوروی سابق،

سه. مهار قدرت نرم و نفوذ ایدئولوژیک شوروی سابق، بویژه در کشورهای جهان سوم. الکساندر پرخانوف، از مشاهیر شوروی سابق، پیرامون جنگ روانی و نقش رسانه‌ها در تغییر نگرش مردم و فروپاشی شوروی اذعان کرد: «غرب برای دستیابی به اهداف خود در شوروی، نیازمند تغییر عقاید و باورهای مردم شوروی بود. لازم نبود شوروی را با راکت و بمب اتمی به فروپاشی برسانند، بلکه با تغییرهایی که توسط رسانه‌های گروهی در عقاید و باورهای مردم بوجود آوردند به این مهم نائل شدند (جمعی از نویسندگان، ۱۳۸۳: ۱۷۵).

کمیته امور تهدیدهای جاری که برای بار سوم در تابستان سال ۲۰۰۴ تأسیس گردید تلاش می‌کند به بهانه ۱۱ سپتامبر با شعارهای ضد تروریسم اسلامی کسب امتیاز کند. در وبگاه CPD^۴ در این باره آمده است: امروزه بنیادگرایان اسلامی امنیت مردم آمریکا و میلیون‌ها دوستدار آزادی را تهدید می‌کنند. تهدیدات جهان شمول است. آنها از کشورهای متعدد نقش خود را ایفا می‌کنند. رژیم‌های اغواگر در صدد تحکیم قدرت‌اند و از همین لحاظ با گروه‌های تروریست همکاری می‌کنند. شواهدی در دست است که این همکاری شامل دسترسی به سلاح کشتار جمعی می‌گردد. مبارزه با تروریسم سازمان یافته برای تأمین امنیت نظام آزادمایمانند جنگ سرد، جنگ پایدار خواهد بود.

اکنون بار دیگر کمیته خطر جاری با اعضا و مأموریتی جدید کار خود را از سر گرفته است. این کمیته اتاق فکر نئومحافظه کاران بوده و تجزیه و تحلیل فرصت‌ها و تهدیدهای فراروی دولت ایالات متحده، یکی از مأموریت‌های اصلی آن محسوب می‌شود. پروژه دلتا یکی از موضوع‌های مورد بررسی و در واقع راهبرد پیشنهادی کمیته خطر جاری در خصوص مسائل ایران می‌باشد که به دولت بوش پیشنهاد شد. پیشنهادهای این کمیته مؤید اتخاذ راهبرد «مهار و جنگ سرد» از سوی نئومحافظه کاران برای مقابله با جمهوری اسلامی ایران و بیداری اسلامی است.

بر این اساس مأموریت کلان مشخص است و سیاست‌های رسانه‌ای در دنیای ارتباطات برنامه‌ریزی شده است. در دنیای اطلاعات و ارتباطات، به تناسب تحولات برای رسیدن به اهداف، راهکارهای خاص و متناسب اتخاذ می‌شود. زمانی کشورها برای رسیدن به مقاصدشان از حربیه‌های نظامی و کشورگشایی استفاده می‌کردند، و همچنین از توانایی‌های خود، به منظور آماده‌سازی روانی مردم و نیروهای خودی و ایجاد رعب و وحشت در دیگر کشورها بهره می‌برند. امروزه در عصر انفجار اطلاعات دنیا بنا به نظریه مک لوهان به سمت دهکده جهانی می‌رود (جلالیان، ۱۳۸۴: ۱۴). لذا اقدامی که اهمیت دارد در سریع‌تر و قدرتمندانه‌تر استفاده کردن از رسانه‌ها برای بدست گرفتن هدایت افکار عمومی است. به عنوان مثال برای همراه‌سازی افکار عمومی جهان با سیاست‌های نظامی آمریکا در عراق و افغانستان، ناگزیر باید صدها رسانه مختلف از جمله شبکه‌های خبری، روزنامه‌ها، رادیوها و تبلیغات اینترنتی را در دست گرفت. عملیات روانی غالباً در قالب تبلیغات و نشر اخبار و اطلاعات و با استفاده از رسانه‌های جمعی و گروهی صورت می‌پذیرد. از آنجا که دنیای امروز دنیای ارتباطات است و در بحث ارتباطات، سرعت انتقال داده‌ها و داد و ستدها بالاست، بنابراین هر خبر یا شایعه که در قالب عملیات روانی به مخاطبان منعکس شود، در مدت زمان کمی می‌توان آن را عملی ساخت. لذا عمق تخریبی عملیات روانی نسبت به جنگ نظامی بسیار بیشتر است (جلالیان، ۱۳۸۴: ۱۸). در این خصوص بازی رایانه‌ای به نام "Kuma war" را می‌بینیم که به سرعت اخبار و عملیات‌های واصله از عراق و افغانستان را در قالب دلخواه گزارش می‌کند و ما همان

روایت را بازی می‌کنیم. نبرد کوما در واقع پدیده بسیار ممتازی است که شرکت کوما با همکاری وزارت دفاع آمریکا به صورت سه بعدی بازی‌های عملیات‌های واقعی و فرضی که آمریکا انجام داده است را طراحی می‌کند. اهداف را مشخص می‌کند و سناریوی را می‌چیند که برای قبول آن هیچ رسانه دیگری این کارایی را ندارد. در واقع کودکان و نوجوانان با بازی کردن آن همان همزادپنداری را با سربازان آمریکایی خواهند داشت. لذا برای دفاع از خود عراقی، ایرانی، افغانی و هر کسی که سد راهش باشد از بین می‌برد.

در یکی از مراحل بازی «Kuma War» به نام «Hostage Rescue»^۵ یعنی نجات گروگان‌ها، شاهد آزادسازی گروگان‌های آمریکایی سفارت توسط نیروهای کماندو آمریکایی هستیم. در فیلم ابتدای شروع مأموریت این نکته اذعان می‌شود که "همان‌گونه که می‌دانید، این عملیات شکست خورده است" اما قرار است این بار بازیگر به جای کماندوی آمریکایی انتقام بگیرد. ماجرای گروگانگیری اعضای سفارت آمریکا در تهران یکی از خبرسازترین مسئله‌های دوران ریاست جمهوری کارتر بود که در صدر اخبار جهان قرار گرفت و در آن سال امام خمینی به عنوان خبرسازترین مرد جهان از دید مجله تایم انتخاب شد. پس از گذشت بیش از دو دهه از آن ماجرا، اکنون نسل جوان این پرسش را در ذهن می‌پروراند که چرا آمریکا برای نجات گروگان‌ها کاری نکرد. این عملیات پاسخی به این سؤال مخاطبان است. پس از فرود موفقیت‌آمیز در صحرای طبس، کماندوها با کامیون به تهران منتقل می‌شوند و شب هنگام با شکستن دیوار وارد محوطه سفارت شده و نیروهای انقلابی را می‌کشند. تصویرسازی ایرانیان در این بازی به گونه‌ای است که سعی دارند از پشت سر و ناجوانمردانه حمله کنند، لباس‌هایشان را روی شلوارشان قرار می‌دهند، ریش دارند و مهارتشان در تیراندازی بسیار ضعیف است. در چند موقعیت تصاویری از امام خمینی نصب شده است و در زیر آن اهانت به آمریکا دیده می‌شود. پیام «Down with U.S.A» مدام دیده می‌شود. می‌دانیم که از لحاظ نشانه‌شناسی (کوثری، ۱۳۸۷: ۳۲)، پیام‌هایی که به صورت مستقیم توهین به شخص یا ملت تلقی شوند، تأثیر معکوسی بر مخاطب می‌گذارد. در موقعیتی دیگر، پوستر بزرگی از مارادونا، فوتبالیست آرژانتینی دیده می‌شود که بیانگر علاقه ایرانیان به آمریکای لاتین و به صورت سنتی هواداری جهان سومی

گونه از قهرمانان جهان می‌باشد. عملیات با نابودی کامل نیروهای ایرانی و آزادسازی گروگان‌هایی که با چشمانی بسته و وحشت‌زده منتظر ورود ناجیان خود می‌باشند تمام می‌شود و مقدمات بازگشت به وطن فراهم می‌شود.

در عملیات نجف^۶، اشاره می‌شود به نبرد نیروهای مقتدی صدر با نیروهای آمریکایی که عده زیادی از نیروهای شیعه در قبرستان وادی‌السلام واقع در نجف که از احترام والایی نزد مسلمانان و حتی مسیحیان برخوردار است کمین کرده‌اند. نیروهای آمریکایی به ناچار باید تعدادی از مقبره‌ها را خراب کنند تا در پس آن بتوانند تروریست‌ها را شناسایی و نابود کنند. در چند نما از بازی تصاویری از گنبد حضرت علی(ع) نیز دیده می‌شود که در راستای آن چند نفر از دشمنان قرار می‌گیرند و با شلیک به سمت حرم، آن نیروها نابود می‌شوند. این در واقع همان مسئله‌ای است که پیش‌بینی شده بود. در بحث جنگ چهارم جهانی اشاره کردیم که هدف آمریکا مبارزه با کشورهای اسلامی و به خصوص ایران است. همراهی و همسویی با نظام آمریکا برای سلطه بر کشورهای مسلمان - و در بازی‌های مشابهی حمله به ایران - همان خواسته سیاسی آمریکاست که در ذهن مخاطبان این بازی‌ها شکل می‌گیرد. حال به جایگاه و نقش بازی‌های رایانه‌ای در فرهنگ‌سازی و به عنوان یک ابزار پروپاگاندا پی می‌بریم. از این دست بازی‌های رایانه‌ای که هر روزه نیز گسترش می‌یابند و در دسترس تقریباً تمامی کودکان و نوجوانان قرار می‌گیرند بسیارند. باید ضمن یک سیاست‌گذاری میان رشته‌ای صحیح در خصوص رده‌بندی بازی‌ها و کنترل آنها، شروع به آگاه‌سازی و مقابله با این موج از تبلیغات نامحسوس رایانه‌ای که جوانان را به خصوص در معرض آسیب قرار می‌دهد نمود. در پایان چند مورد از بازی‌های مطرح مورد استفاده در ایران را که در راستای عملیات روانی کشورهای غربی تهیه شده است، معرفی می‌کنیم.

۴- نمونه بازی‌های سیاسی و ایدئولوژیک

یک. در اوایل دهه ۱۹۸۰ یک بازی به نام سیاره روسکی^۷ روانه بازارهای آمریکا شد که مضمون آن حمله موجودهای عجیب کمونیست فضایی به زمین بود. این موجودها که ودکای نورافشان خورده، در مستی به سر می‌برند، در صدد تصرف کل زمین برآمده

بودند. از این رو از بازیگران این بازی درخواست می‌شد تا جهان را از شر کمونیست‌های فضایی نجات دهند تا بار دیگر دموکراسی و امکان تجارت آزاد در زمین برقرار باشد.

دو. بازی رایانه‌ای سربازان^۸ که هدف تطهیر آمریکا در جنگ ویتنام را دنبال می‌کرد، حاوی داستان یک گروه از چریک‌های آمریکایی است که برای آزادسازی یک زن خلبان آمریکایی که در دست ویت کنگها اسیر شده است، به ویتنام اعزام می‌شوند. خلاصه بازی از این قرار است که یک هواپیمایی ترابری آمریکایی، هدف حمله ویت کنگها قرار گرفته و سقوط می‌کند و خلبان زن آن اسیر می‌شود. در این میان رییس جمهور آمریکا، تصمیم به آزادسازی وی می‌گیرد و به دستور وی، نظامیان آمریکایی در صدد تهیه یک گروه چریکی بر می‌آیند. در این بازی رفتار نظامیان آمریکایی در نهایت عطف و مهربانی است در حالی که مبارزان ویتنامی انسان‌هایی وحشی و بی‌تمدن معرفی می‌شوند. جالب اینکه مردم ویتنامی نیز به کمک آمریکایی‌ها می‌روند و آمریکایی‌ها نیز برای نجات مردم بومی تلاش می‌کنند. در این بازی سعی شده رقت قلبی بازیگر نسبت به آمریکایی‌ها جلب شود و به گونه‌ای از ویت کونگها عصبانی شود که مشاهده گران بازیگر می‌گویند زیر زبانی به آنها فحش می‌دهد.

در بسیاری بازی‌ها، با مطرح شدن سوژه‌هایی مانند به خطر افتادن جان رئیس جمهور آمریکا، جاسوسه آمریکایی و ... بازیگران موظف به نجات جان آنها و حفظ و حراست از آنان می‌گردند که این مسئله به شکل غیر مستقیم تداعی‌گر این مسئله است که باید به حمایت از خط‌مشی‌های آمریکا پرداخت، در بازی دادز بد^۹ رئیس جمهور آمریکا توسط نینجاها (ژاپن) ربوده می‌شود و تنها بازیگر داستان است که باید به تنهایی به نجات جان وی اقدام کند.

سه. در بازی نینجا گایدن^{۱۰} به شکل مشابهی بازیگر باید در خدمت اهداف آمریکا برآید و پیروزی وی با پیروزی سردمداران آمریکا گره خورده است.

چهار. Age of Empire این بازی قصه چگونگی قدرت گرفتن تمدن‌های اروپایی و فتح جهان جدید توسط آنان است که بین سال‌های ۱۵۰۰ و ۱۸۵۰ میلادی اتفاق

می‌افتاد. یعنی زمانی که دول اروپایی به استعمارگری در قاره‌های مختلف جهان مشغول بودند. و از ما خواسته می‌شود تا قلمرو خود را با فتح دیگر کشورها گسترش دهیم. این بازی در چند سری ساخته شده است و نسخه‌هایی نیز برای موبایل قابل اجرا است. خوی استعماری که در این بازی به انسان دست می‌دهد تا برای کسب منابع و قلمرو بیشتر سرزمین‌های دیگر را نابود و نیروهای آنها را استثمار کنیم. این بازی زیر کانه بیانگر این سیاست است که این امر مفید و به صلاح همه است.

پنج. Call of Duty فضای این بازی در دوران جنگ جهانی دوم و عملیات‌های نیروهای آمریکایی است. بازی با یک دموی عالی آغاز می‌شود که شجاعت و شهامت نیروی‌های متفقین را به زیبایی در برابر فاشیست‌ها و نازی‌ها نشان می‌دهد که هر بازی‌کننده‌ای با دیدن آن کاملاً تحت تأثیر وقایع اتفاق افتاده در جنگ جهانی دوم قرار می‌گیرد. بازی در سه جبهه روسیه - انگلستان و آمریکا به صورت موازی ادامه می‌یابد. گرافیک بسیار بالای این بازی موجب می‌شود هر کسی مجذوب آن شود و با قهرمانان آمریکایی و انگلیسی آن همزاد پنداری خاصی داشته باشد.

شما در هر جبهه کنترل یکی از سربازان همان کشور را بر عهده خواهید داشت که در واقع بازی از نمای ۳ سرباز ۲WW دنبال می‌شود. مناطق عملیاتی کشورهای اسلامی مانند تونس، شمال مصر و صحرای لیبی نیز در این بازی مشاهده می‌شود.

شش. Air Guard یک بازی کوچک و فوق‌العاده جذاب جنگی و هوایی است که مربوط به جنگ‌های جهانی در سال ۱۹۴۰ می‌باشد. این جنگ در واقع بر علیه آلمان است. در این بازی شما نقش خلبان یک هواپیمای کوچک جنگی را دارید که در یک منطقه روستایی وظیفه نابودی تجهیزات جنگی نیروی زمینی و هواپیماهای مختلف آلمان‌ها و دفاع از خانواده و کشور خود را خواهید داشت.

هفت. جنگ‌های صلیبی^{۱۱} جنگ‌های صلیبی بخش مهمی از تاریخ جهان را تشکیل می‌دهند این جنگ‌ها در طول قرن‌های یازدهم تا سیزدهم میلادی بین مسلمان و مسیحی‌ها بر سر سرزمین‌های مقدس اتفاق افتاد. در بازی، شما در نقش سرداران گروه بزرگ این جنگ‌ها مثل صلاح الدین ایوبی و ریچارد شیردل مراحل مختلفی را تجربه



می‌کنید بازی اصلی شامل پنجاه مرحله است که در طی آن شما به جز برخورد با سرداران یاقی نسخه اول با راهزنان بیابانگرد که اموال شما را به آتش می‌کشند روبرو می‌شوید. چهره و تجهیزات اعراب بسیار بدوی است و اگر کسی بخواهد یکی از دو طرف را برای سرپرستی جنگ انتخاب کند قطعاً به سراغ صلیبی‌ها خواهد رفت.

هشت. جنگ خلیج فارس^{۱۲} در بازی جنگ خلیج فارس، در قسمت اول بازی حرکت قایق‌های تندروی ایرانی که ناوهای آمریکایی را هدف قرار داده‌اند، نمایش داده می‌شود، اما در نبردی که رخ می‌دهد، آمریکایی‌ها به سبب برخورداری از فناوری برتری که دارند، موفق به نابودسازی قایق‌ها و کسب پیروزی در نبرد خلیج فارس می‌شوند. در قسمت دوم بازی، آمریکا و متحدانش با یورش بردن بر تجهیزات، تأسیسات و مراکز استراتژیک عراق، آنها را نابود و با خاک یکسان می‌کنند و باز هم سرسخت پیروزی بدست آمده می‌شوند. در این بازی تصویر صدام در تمام حالتی که مشاهده می‌شود با پس زمینه اماکن مذهبی مسلمانان و تصویر گنبد و مناره مساجد همراه است. یعنی صدام برخاسته از چنین فرهنگی است و در نهایت این فرهنگ باید مورد اصابت قرار بگیرد.

نتیجه‌گیری

آنچه که به عنوان تبلیغات سیاسی و قانونگذاری بر افکار عمومی امروزه تحت عناوین مختلفی نامگذاری می‌شود، در واقع همان تکنیک قدیمی تبلیغات است که از آغاز تاریخ بشر و به طور خاص از زمان پیدایش جنگ‌های صلیبی استفاده می‌شده است. این جنگ روانی تبلیغات سیاسی - فرهنگی بصورت مداوم و در کنار سایر ابزارهای جنگ مادی و فیزیکی سعی در تسلط و سیطره بر افکار و عقاید جوامع انسانی داشته و به دنبال تغییر سیاست‌های این جوامع به نفع عاملین و طراحان این تبلیغات بوده است. بازی‌های کامپیوتری که پیشرفت‌های تکنولوژیک روز به روز در میان جوانان و نوجوانان در حال رشد و استفاده است در جهت تکنیک‌های نوین پروپاگاندا ایالات متحده قرار گرفته و در صدد ایجاد تأثیرگذاری عمیق بر روح و جسم و جان جوانان مشتاق به این بازی‌ها است.

پی‌نوشت‌ها:

1 - Kuma War & need for speed

۲- ویکیپدیا، دایره‌المعارف اینترنتی، ۱۳۸۶/۱۰/۴. مراجعه کنید به:

http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_and_video_games

۳- "کمیته خطر جاری" committee on the present danger، عنوان کمیته‌ای است که در دهه ۱۹۷۰

و در اوج جنگ سرد توسط گروهی از سناتورهای آمریکایی، مسولان ارشد وزارت خارجه، اساتید برجسته علوم سیاسی، موسسه مطالعاتی "آمریکن اینترپرایز" و گروهی از مدیران باسابقه سیا و پنتاگون تأسیس شد.

4 - <http://www.committeeonthepresentdanger.org>.

5 - <http://www.kumawar.com/IranHostageRescue1/overview.php>.

6 - <http://www.kumawar.com/Najaf/overview.php>

7 - Rooski Planet

8 - Soldier Boys

9 - Bad Dudes

¹⁰ - Ninja Gaiden

11 - Stronghold Crusaders

12 - Gulf War

فهرست منابع و مآخذ:

۱- آنتونی، پراتکانیس و الیوت آرونسون (۱۳۷۹)، **عصر تبلیغات**، ترجمه کاووس سید امامی و محمد صادق عباسی، تهران: سروش.

۲- ایسهای - یونگ سانگ و جین ای. اندرس (۱۳۸۳)، تأثیر منفی بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز بر سلامت کودکان، **ماهنامه سیاحت غرب**، سال دوم، شماره ۱۴.

۳- آینده رسانه‌های مستقل، سایت اندیشکده وحید،

17Aug 2006 http://www.ayandeh.com/g_1_a.php?news_id=2696

۴- جمعی از نویسندگان (۱۳۸۵)، **ویژه‌نامه جنگ‌های صلیبی**، [پی‌جا]: نهاد رهبری دانشگاه‌ها.

۵- جمعی از نویسندگان (۱۳۸۲)، **آمریکا دنیا را به کدام سو می‌برد**، تهران: بنیاد فرهنگی پژوهشی غرب‌شناسی: سروش.

۶- جمعی از نویسندگان (۱۳۸۳)، **جنگ در پناه صلح**، قم: مؤسسه لوح و قلم.

۷- جلالیان، عسگر (۱۳۸۴)، **عملیات روانی در عصر ارتباطات، فصلنامه تخصصی عملیات روانی**، سال سوم، شماره ۱۱.



- ۸- خبرگزاری جمهوری اسلامی ایران (۱۳۸۲)، پاریس، رویکرد محافظه کاران جدید کاخ سفید، **روزنامه کیهان**، ۱۳۸۲/۳/۲۹، ص ۱۲.
- ۹- خبرگزاری مهر ۱۳۸۳/۱۲/۱۳، به نقل از ماهنامه خلیج فارس و آمینت، شماره ۵۳، ص ۲۹ و ۳۰.
- ۱۰- شوالیه‌های رایانه‌ای ناتوی فرهنگی، سایت موعود،
<http://mouood.org/content/view/3657/3>، تاریخ بازیابی: ۱۳۸۶/۱۲/۱۵
- ۱۱- کوثری، مهدی (۱۳۸۷)، نشانه‌شناسی رسانه‌های جمعی، **رسانه**، پاییز،
- ۱۲- محسنیان راد، مهدی (۱۳۸۴)، **ایران در چهار کهنکشان از تباطی**، تهران: سروش.
- ۱۳- منطقی، مرتضی (۱۳۸۱)، **بررسی پیامدهای بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای**، تهران: نشر فرهنگ و دانش.

