

Research Paper

America's regional soft war methods in Iran's geopolitics with an emphasis on digital games

Javad Nik Moein*¹, Mostafa Malkootian², Amir Siahpoosh³, Farzaneh Sharifi⁴

1. PhD student of the Islamic Revolution Seminary, Department of Islamic Revolution, University of Islamic Education, Qom. Iran.
2. Full Professor, Department of Political Science, Faculty of Law and Political Science, University of Tehran, Tehran, Iran.
3. Assistant Professor, Islamic Revolution Department, Islamic Education University, Qom. Iran
4. Assistant Professor, Department of Communication Sciences, Sooreh International University, Tehran, Iran

ARTICLE INFO

PP: 211-227

Use your device to scan and read
the article online



Keywords:

Soft war America Islamic Republic of Iran digital games .

Abstract

Soft war is implemented by using media such as satellite networks, animation, toys, digital games, publications and social networks... and also by utilizing various emotional, religious, ethnic, and psychological propaganda techniques. America always keeps the gamer's mind from logical and rational analysis by using visual and interactive attractions in digital games and implements its inductive content, making thousands of digital games, most of them against Muslims and Islamic lands, proves this. This research aims to identify how America operates and uses a qualitative exploratory method to answer the question: In what ways and methods does America engage in soft war in digital games? By monopolizing information and providing a large amount of information - providing false information - and providing harmful information, America gradually and imperceptibly weakens the national and religious identity of gamers. The United States is purposefully waging a soft war against the Islamic Republic of Iran by using methods such as embellishment (false embellishment), encouragement and appreciation, de-ugliness and desensitization in digital games, while undermining the cultural and religious foundations of open games and also by promoting Western values, in order to prevent, in its opinion, the revival of Islamic civilization.

Citation: Nik Moein, J., Malkootian, M., Siahpoosh, A. and Sharifi, F. (2025). **America's regional soft war methods in Iran's geopolitics with an emphasis on digital games.** *Geography (Regional Planning)*, 15(60), 211-227

DOI: [10.22034/jgeoq.2025.544572.4329](https://doi.org/10.22034/jgeoq.2025.544572.4329)

* **Corresponding author:** Javad Nik Moein, **Email:** nikmoeen@skums.ac.ir

Copyright © 2024 The Authors. Published by Qeshm Institute. This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Extended Abstract

Introduction

The victory of the Islamic Revolution of Iran in 1979 marked a turning point in contemporary history, not only transforming Iran's political structure but also profoundly impacting global equations. By challenging Western hegemony, reviving authentic Islam, and inspiring Islamic awakening movements, the Revolution presented a unique challenge to Western civilization. In response, the United States has employed various strategies against the Islamic Republic, shifting in recent years from hard and semi-hard wars to a focus on soft warfare. Within this modern soft war arsenal, digital and computer games have emerged as a particularly significant tool due to their global reach, immense popularity, and deep psychological impact on the youth, making them a central domain for America's civilizational confrontation with Iran. Digital games, with nearly 3 billion players worldwide and generating revenues surpassing even the film and music industries, hold an unprecedented cultural and entertainment influence. Their interactive and immersive nature allows them to significantly shape the perceptions and behaviors of their users, often children and adolescents. Recognizing this, the US utilizes these games as a key instrument for regional soft warfare within Iran's political geography. This involves embedding specific cultural values, promoting a Western-centric worldview, and subtly influencing the minds of the younger generation. This research aims to deconstruct these methods of influence to not only enhance public media literacy but also to provide strategic insights for developing national games, thereby countering this multifaceted assault and thwarting the objectives of American-led Western civilization in this critical arena.

Methodology

This research employs a qualitative and exploratory methodology. Data collection is primarily conducted through direct observation and gameplay analysis of relevant digital games, complemented by an extensive library-based study of literature on soft war and media warfare, as well as a review of existing academic articles concerning digital games and soft war strategies.

Results and Discussion

Based on the analysis of selected digital games, the findings reveal that the U.S. employs a multifaceted soft war strategy through digital games, primarily utilizing two key mechanisms: Glorification and Desensitization. Firstly, the strategy of Glorification (or Embellishment) is

systematically used to make immoral and violent acts appear attractive and rewarding. Through sophisticated audiovisual effects, compelling narratives, and in-game reward systems, games like Grand Theft Auto V, Hitman 3, and Cyberpunk 2077 present actions such as murder, theft, drug use, and promiscuity as exciting, pleasurable, and even heroic endeavors. This method, as warned in the Quran, adorns sinful acts to mislead individuals, gradually reducing the player's aversion to these behaviors and blurring the line between right and wrong. Secondly, the strategy of Desensitization and Normalization works to gradually erode moral and religious sensitivities by repeatedly exposing players to deviant content. Games such as The Sims 4 and Saints Row IV normalize behaviors like substance abuse, extramarital relationships, and disrespect for parents by presenting them as commonplace and devoid of serious consequences within the game's narrative and mechanics. This repeated exposure, akin to the "frog in boiling water" effect, systematically diminishes the player's cultural and religious resistance, making them more accepting of values and lifestyles that contradict Islamic and indigenous principles.

Conclusion

In its soft war against the Islamic Republic of Iran, the United States employs information explosion and information monopoly, along with the dissemination of false and harmful information, as key tools to dominate the audience's mind and behavior. These strategies are designed to achieve mental saturation, reduce critical thinking and intellectual cohesion, limit access to indigenous content, and steer gamers toward accepting American-favored narratives. Information explosion and monopoly, achieved through mass production of games and ownership stakes in non-American game development companies, are complemented by key methods such as Glorification (Embellishment), Encouragement & Reward, and Desensitization & Normalization. These methods, which oversee the delivery of false and harmful inappropriate information, aim to reduce the cultural and religious resistance of gamers, thereby increasingly facilitating the infiltration of Western civilizational values.

By leveraging fundamental human psychological traits-such as curiosity, a sense of responsibility, the desire for competition, hedonism, and the inclination to care for others-the U.S. immerses the gamer in the digital game world, thereby lowering their resistance to its induced content. These methods may be used in combination or individually within games, and often subtly promote and propagate liberal Western values while normalizing unethical behaviors. In this

manner, the gamer's beliefs, values, tendencies, and behaviors are gradually altered, leading to the ultimate success of the enemy's soft war.

References

1. Qur'an al-Karim.
2. Abbasi Valadi, M. (2017a). *Artesh-e rayane'i va navazesh-e taziyan-e'i: Naqsh-e bazi-haye rayane'i dar tarbiyat-e farzand* [Computer army and disciplinary caress: The role of computer games in child education]. *Ayin-e Fetrat*.
3. Abbasi Valadi, M. (2017b). *Bazi ruye abr-e khiyal va kudaki-haye ru-be-zaval: Naqsh-e bazi-haye rayane'i dar tarbiyat-e farzand* [Playing on the cloud of fantasy and vanishing childhoods: The role of computer games in child education]. *Ayin-e Fetrat*.
4. Abbasi, F. (2020). *Fazaye majazi dar andishe-ye eslami* [Virtual space in Islamic thought]. *Vajehpardaz Andishe*.
5. Ameli, S. S. R. (2015). *Motale'at-e do fazayi shodan-e bazi-haye rayane'i: Ruykard-e arzeshi-bomi be bazi-ha* [Studies of the dual-space nature of computer games: A value-native approach to games]. *Amirkabir*.
6. Babai-Fard, A., & Khodakarimian Gilan, N. (2020). The effect of computer games on violence among children and adolescents. *Applied Studies in Social Sciences and Sociology*, 12(1), 25–34.
7. Balbali, F., & Gholamzadeh, M. (2019). The effect of computer games on aggression among children aged 7 to 9. *Ormazd Research Journal*, 47(1), 56–64.
8. Daei Chini, M. (2014). *Ahkam-e telephone-e hamrah* [Mobile phone jurisprudence]. *Ma'ruf*.
9. Fajri, M. M., & Kohvand, M. (2020). *Partgah-haye haqiqi dar fazaye majazi: Ta'amoli bar gonahan dar bastar-e fazaye majazi* [Real pitfalls in virtual space: A reflection on sins in cyberspace]. *Mehr Amir al-Mu'minin*.
10. Farajnejad, M. H. (2009). *Ostureh-haye Sihyonisti-ye cinema* [Zionist myths of cinema]. *Hilal*.
11. Fazlinezhad, P. (2007). *Shovalyeye NATO-ye farhangi: Yek nama az kudeta-ye makhmali* [Knights of the cultural NATO: A view on the velvet coup]. *Keyhan*.
12. Ghadiri Abyaneh, A. (2013). *Ravesh-haye amaliyyat-e ravani dar hozeh-ye resaneh va khabar* [Methods of psychological operations in media and news]. *Daneshyaran-e Iran*.
13. Hamiri, A. b. J. (1413 AH). *Qurb al-isnad. Mu'assasat Aal al-Bayt (A) li-Ihya' al-Turath*.
14. Houdent, C. (2019). *Maghz-e gamer: Tilaqy-e elm-e asab-shenasi va tajrobeh-ye karbari dar tarahi-ye mo'assar-e bazi-haye videoi* [The gamer's brain: The intersection of neuroscience and user experience in effective game design] (M. R. Vafaei, Trans.). *Iran National Foundation of Computer Games*.
15. Imam Khomeini Educational and Research Institute. (2007). *Este'mar-e farano, jahani-sazi va enqelab-e eslami* [Neo-colonialism, globalization, and the Islamic Revolution]. *Imam Khomeini Institute*.
16. Khamenei, S. A. (2013). *Dagha-daghe-haye farhangi* [Cultural concerns]. *Iman-e Jihadi*.
17. Khamenei, S. A. (2013). *Tarh-e kolli-ye andishe-ye eslami dar Qur'an* [The general outline of Islamic thought in the Qur'an]. *Iman-e Jihadi*.
18. Khamenei, S. A. (2014, December 10). Meeting with members of the Supreme Council of the Cultural Revolution (Dec 10, 2014). Retrieved from <https://farsi.khamenei.ir/speech-content?id=24721>
19. Khamenei, S. A. (2018, October 6). Meeting with scholars and clerics in Qom Seminary. Retrieved from <https://farsi.khamenei.ir/speech-content?id=21451>
20. Kohvand, M. (2016). *Shabake-ye ankabuti* [The spider network]. *Zekri*.
21. Kohvand, M. (2023). Analytical study of the role of video games in the 2022 riots. *Safir Amin Monthly*, 19(2).
22. Kohvand, M., & Sadri, S. (2021). *Majmu'e maqalat-e bayesteh-haye tabligh dar fazaye majazi (1–3)* [Collected articles on essentials of digital preaching (Vols. 1–3)]. *Moballegghan Monthly*, Nos. 267, 269, 271.
23. Kulayni, M. b. Ya'qub. (1407 AH). *Al-Kafi. Dar al-Kutub al-Islamiyyah*.
24. Majlesi, M. B. b. M. T. (1403 AH). *Bihar al-anwar. Dar Ihya' al-Turath al-Arabi*.
25. Makaremipour, M. B., et al. (2023). U.S. foreign policy toward Afghanistan based on John Mearsheimer's offensive realism (2001–2020). *International Politics Studies*, 3(3), 1–28.
26. Mansouri, K. (2017). *Feqh-e resaneh* [Media jurisprudence]. *Al-Mustafa International Translation and Publishing Center*.
27. Mozaffari, A. (2005). *Barbie: Pajooreshi dar arusak-e Amrikayi Barbie* [Barbie: A study of the American doll]. *Shaker*.
28. Na'ini, A. M. (2012). *Osul va mabani-ye jang-e narm* [Principles and foundations of soft war]. *Saqi*.
29. Na'eimi, H. R., Kohvand, M., & Ebrahimi, M. (2023). *Razm-arayi-ye farhangi dar fazaye majazi: Rahkarha va rahbordha* [Cultural deployment in cyberspace: Strategies and policies]. *Kanoon Andishe-ye Javan*.
30. Nahaavandi, A. (2016). *Feqh-e resaneh* [Media jurisprudence]. *Center for Research and Public Opinion*.

31. Nahaavandi, A. (2019). *Majmu'e goftarha-ye feqh-e resaneh va ertejabat* [Collected discourses on media and communication jurisprudence]. Behnashr.
32. Ne'mati, M. H., & Rahmati, M. M. (2002). A review of concepts and theories of violence and aggression to propose a scientific-descriptive model of violence in sport. *Social Sciences Journal*, 19(1), 127–129.
33. Neyl Postman. (2014). *Technopoly*. Ettela'at.
34. Qadirifar, A. (2013). *Ravesh-haye amaliyyat-e ravani dar hozeh-ye resaneh va khabar* [Psychological operations in media and news]. Daneshyaran Iran.
35. Safa Taj, M. (2008). *Enqelab-e eslami va este'mar-e farano dar mantaqe* [The Islamic Revolution and neo-colonialism in the region]. Safir Ardehal.
36. Schiller, H. I. (2011). *E'rtejabat va soltah-ye farhangi* [Communication and cultural domination] (R. Pourvakil, Sh. Amir Khalili, & K. Mo'tamennejad, Trans.). Elm.
37. Sharafeddin, S. H. (2015). *Sargarmi-ye resane'i: Ruykard-e eslami-ertejabatati be sargarmi dar simaye melli* [Media entertainment: An Islamic-communicative approach to national media entertainment]. Imam Khomeini Educational and Research Institute.
38. Sharifi, F., & Kabr, Nasrollahi. (2021). Misrepresentation of the East in digital games: A case study of Call of Duty. *Modern Media Studies Quarterly*, 26(3), 215–244.
39. Shatriyan, M., Aghabozorgzadeh, S., & Balakhaneh, F. (2014). The effect of soft war on national identity. *Conference on Passive Defense and Humanities*.
40. Sadeghi, S. M. (2015). *Ahkam-e bazi-haye rayane'i* [Jurisprudence of computer games]. Ma'ruf.
41. Tamimi Amadi, A. W. b. M. (1987). *Tasnif ghorar al-hekam wa dorar al-kalem*. Daftar-e Tablighat-e Eslami.
42. Tamimi Amadi, A. W. b. M. (1410 AH). *Ghorar al-hekam wa dorar al-kalem*. Dar al-Kitab al-Islami.
43. Torbati, S. M., & Ranjbar, M. A. (2020). *Jang-e sard-e Iran va Amrika: Nazariye-i baraye fahm-e geopolitik-e donya-ye mo'aser* [The Iran–U.S. Cold War: A theory for understanding the geopolitics of the contemporary world]. Nokhbegan.
44. Va'ez, H. (2007). *Este'mar-e farano, jahani-sazi va enqelab-e eslami* [Neo-colonialism, globalization, and the Islamic Revolution]. Imam Khomeini Institute.
45. Varam b. Abi Faras, M. b. 'Isa. (1410 AH). *Majmu'e Varam*. Maktabat al-Faqih.
46. Yadegari, M. H. (2020). *Bazi aghaz shodeh: Ravesh-haye shenakht va tahlil-e bazi-haye komputer* [The game has begun: Methods for understanding and analyzing computer games]. Sooreh Mehr.
47. Zahdifad, M., & Tavakoli Rostami, F. (2021). The difference between David Herman's concept of homodomic empathy and empathy in narratology. *Biannual Journal of Literary Criticism Studies*, 51(3), 31–46.

مقاله پژوهشی

شیوه های جنگ نرم منطقه ای آمریکا در جغرافیای سیاسی ایران با تاکید بر بازیهای دیجیتال

جواد نیک معین^{۱*} - دانشجوی دکترای مدرسی انقلاب اسلامی، گروه انقلاب اسلامی، دانشگاه معارف اسلامی، قم، ایران

مصطفی ملکوتیان - استاد تمام گروه علوم سیاسی، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه تهران، تهران، ایران

امیر سیاهپوش - استادیار گروه انقلاب اسلامی دانشگاه معارف اسلامی، قم، ایران

فرزانه شریفی - استادیار گروه علوم ارتباطات، دانشگاه بین المللی سوره، تهران، ایران

اطلاعات مقاله	چکیده
شماره صفحات: ۲۱۱-۲۲۷ از دستگاه خود برای اسکن و خواندن مقاله به صورت آنلاین استفاده کنید 	جنگ نرم با بکارگیری رسانه هایی همچون شبکه های ماهواره ای، پویانمایی، اسباب بازی، بازی های دیجیتال، نشریات و شبکه های اجتماعی و نیز با بهره گیری از شگردهای گوناگون احساسی، دینی، قومیتی، و تبلیغاتی - روانی اجرایی می شود. آمریکا همواره با استفاده از جذابیت های بصری و تعاملی در بازی های دیجیتال، ذهن بازی باز (گیمر) را از تحلیل منطقی و عقلانی باز داشته و محتوای القایی خود را پیاده سازی می کند. ساخت هزاران بازی دیجیتال با سوء بازنمایی از مسلمانان و سرزمین های اسلامی، موید این مطلب است. این پژوهش با هدف شناسایی چگونگی عملکرد آمریکا و با استفاده از روش کیفی از نوع اکتشافی به دنبال پاسخ این سوال است که: آمریکا با چه شیوه و روش هایی در بازی های دیجیتال به جنگ نرم می پردازد؟ آمریکا با انحصار اطلاعات و ارائه حجم زیادی از اطلاعات - ارائه اطلاعات نادرست - و ارائه اطلاعات مضر، هویت ملی و دینی گیمرها را به صورت تدریجی و نامحسوس تضعیف می کند. آمریکا با استفاده از روش هایی همچون تزئین (زینت بخشی کاذب)، تشویق و تقدیر، قبح زدایی و حساسیت زدایی در بازی های دیجیتال ضمن تزلزل در بنیادهای فرهنگی و دینی بازی باز و همچنین با ترویج ارزش های غربی، بصورتی هدفمند در حال جنگ نرم علیه جمهوری اسلامی ایران است تا به زعم خود از احیاء مجدد تمدن اسلامی جلوگیری کند.

استناد: نیک معین، جواد، ملکوتیان، مصطفی، سیاهپوش، امیر و شریفی، فرزانه. (۱۴۰۴). شیوه های جنگ نرم منطقه ای آمریکا در

جغرافیای سیاسی ایران با تاکید بر بازی های دیجیتال. فصلنامه جغرافیا (برنامه ریزی منطقه ای)، ۱۵ (۶۰)، ۲۱۱-۲۲۷

DOI:10.22034/jgeoq.2025.544572.4329

^۱ نویسنده مسئول: جواد نیک معین پست الکترونیک: nikmoeen@skums.ac.ir

مقدمه

پیروزی انقلاب اسلامی ایران در سال ۱۳۵۷ نقطه عطفی در تاریخ معاصر بود که نه تنها ساختار سیاسی ایران را دگرگون کرد، بلکه تأثیرات عمیقی بر معادلات جهانی گذاشت (صفا تاج، ۱۳۸۷، ص ۴۰). این انقلاب با قطع دست چپاولگران غربی به منابع ایران، احیای اسلام ناب محمدی (ص)، ترویج معنویت و دین‌باوری در جهان، بیداری اسلامی در منطقه، و ارائه الگویی نوین برای اداره سیاسی کشورهای اسلامی و غیراسلامی، به عنوان چالشی جدی برای هژمونی غرب شناخته شد. انقلاب اسلامی با شکستن ابهت بلوک‌های شرق و غرب، تقویت جریان‌های اسلام‌گرای همسو (مانند حزب‌الله لبنان، حماس، جهاد اسلامی، و حزب‌الدعوه - حشدالشعبی عراق، فاطمیون افغانستان، زینبیون پاکستان) و دستیابی به پیشرفت‌های چشمگیر در حوزه‌های علمی و فناوری، از سوی سیاستمداران غربی به عنوان تهدیدی بی‌سابقه برای تمدن غرب تلقی شد. جورج شولتز^۱ وزیر امور خارجه آمریکا در دولت ریگان (۱۹۸۱-۱۹۸۸)، انقلاب اسلامی را «خطرناک‌ترین دشمن مشترک تمدن غرب در طول تاریخ»^۲ توصیف کرد. این دیدگاه، غرب را به طراحی استراتژی‌های متعدد برای مقابله با ایران وا داشت، از جنگ سخت و نیمه‌سخت در دهه‌های ابتدایی انقلاب گرفته تا تمرکز بر جنگ نرم و جنگ نرم در سال‌های اخیر.

امروزه بازی‌های رایانه‌ای و دیجیتال به لحاظ فراگیری جهانی و تعداد مخاطبان و نیز عمق تأثیرگذاری زیادی که در نسل بشر دارد در دنیا از اهمیت شایانی برخوردار است بگونه‌ای که در حال حاضر صنعت بازی یکی از پردرآمدترین صنایع جهان بوده و درآمد برخی از شرکت‌های بازی سازی حتی از درآمد حاصل از فروش نفت هم بیشتر است. فروش نزدیک ۲۰۰ میلیارد دلاری بازی‌های دیجیتال در جهان و مقایسه آن با سایر صنایع فرهنگی نشان می‌دهد در حال حاضر اقتصاد اول صنایع فرهنگی بازی‌های دیجیتالی است. بازی‌های دیجیتال که تنها ۶۰ سال پیش اولین نمونه آن بر روی اسیلوسکوپ ساخته شد، امروز با پیشی گرفتن از صنعت سینما و موسیقی در ردیف جذاب‌ترین محصول فرهنگی و تفریحی دنیا جای گرفته است.

بازی‌های دیجیتال از حیث تعداد بازیکنان (تعداد ۳ میلیارد گیمر) و آمار فروش (حدود ۲۰۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۴) بعد از تلویزیون در جاسگاه دوم سرگرمی‌ها قرار دارند. این بازی‌ها به دلیل ویژگی‌هایی همچون تعاملی بودن، غوطه ورکنندگی، تجربه تعلیق و حس حضور، بازیکنان را بسیار تحت تأثیر محتوای خود قرار داده به طوری که بازیکن زمان زیادی را صرف انجام بازی می‌کند و حتی در مواردی منجر به اعتیاد بازیگر نیز می‌شود. بی‌شک یکی از ابزارهای مهم تأثیر گذاری و جنگ نرم غرب با جمهوری اسلامی ایران استفاده از همین بازی‌های دیجیتال است که اغلب کودکان و نوجوانان بصورت روزمره در حال بازی با آن هستند. همانگونه که رهبر جمهوری اسلامی ایران (۱۳۹۲) کردند: جنگ نرم یک حقیقتی است که وجود دارد، می‌خواهند بر روی ذهن ملت ما و بر روی رفتار ملت ما جوان نوجوان حتی کودک اثرگذاری کنند این بازی‌های اینترنتی از جمله همین است (خامنه‌ای، ۱۳۹۲). لذا ضروری است با پاسخ به این سوال مهم که آمریکا با چه روشی در بازی‌های دیجیتال به تقابل تمدنی می‌پردازند؟ ضمن شناسایی روش‌ها و مکانیسم تأثیر گذاری آمریکا بر روی ذهن مخاطب با گسترش سواد رسانه و اقدامات بالا دستی در حوزه حاکمیتی، تدبیر لازم در خصوص این تهاجم همه جانبه اتخاذ گردد، چراکه غرب به رهبری آمریکا با بهره جویی از همه توان و امکانات خود می‌کوشد پیروز ابدی این میدان باشد. "تمدن غرب می‌کوشد همه آن چیزی را که نمی‌پسندد از سر راه خود بردارد و حاکمیت مطلق خود را به پشتوانه قدرت مادی و سرمایه‌داری قدرت نظامی و سیاسی قدرت رسانه‌ای، ابدی کند" (خامنه‌ای، ۱۳۹۷). این تحقیق در راستای خنثی سازی این تهاجم غرب و دنبال شناسایی روش‌های تأثیر گذاری دشمن است تا ضمن ارتقاء سواد رسانه با ارائه راهکارهای مناسب، جهت مهندسی معکوس در ساخت بازی‌های ملی زمینه ناکامی تمدن غربی و آمریکا در این زمینه را فراهم سازد.

پیشینه تحقیق

- پسا استعمارگری در بازیهای دیجیتال شالوده شکنی (سوء) بازنمایی مسلمانان: مسعود کوثری و مقداد مهرابی دومین

1. George Pratt Shultz.

2. <https://dnws.ir/0003Jg>

همایش بین‌المللی دین و رسانه، مرکز پژوهش‌های اسامی صدا و سیما، قم، ۱۳۹۰. در این مطالعه با اشاره به رابطه سازمان‌های نظامی از جمله ارتش آمریکا با صنعت بازی، به بازی‌هایی اشاره می‌شود که در آن مسلمانان تروریست تصویرسازی می‌شوند تا دخالت‌های نظامی و سیاسی آمریکا در منطقه خاورمیانه توجیه گردد.

- ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی پذیر علیرضا دهقان و ابراهیم محسنی‌آهویی مجله جهانی رسانه، ۱۳۸۸ (۲) ۱ صفحات ۴۹ الی ۸۸. نتیجه تحلیل مقایسه‌ای این مطالعه از دو بازی ایرانی نجات بندر و غیرایرانی جنگ‌های صلیبی نشان می‌دهد که این دو بازی، دروجهی مانند شهادت، دفاع از وطن، تروریسم، خشونت و گفتمان امپریالیسم با یکدیگر تفاوت دارند.

- در مقاله‌ای تحت عنوان بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان توسط دکتر جواد اژه‌ای و همکاران در مجله روانشناسی در سال ۱۳۸۱ بصورت میدانی با تکمیل پرسشنامه‌های مربوطه نویسندگان با بررسی ۲۵۸ دانش آموز پسر در مقطع اول دبیرستان به این نتیجه رسیدند که تجربه بازی با مهارت‌های اجتماعی رابطه معکوس دارد یعنی هر چه تجربه بازی بیشتر باشد مهارت‌های اجتماعی کمتر است و نتیجه گرفتند که مبادرت به این بازیها تاثیر معناداری در الگوی تعاملات بین فردی و مهارت‌های اجتماعی دارد.

در هیچکدام از مطالعات فوق به صورت متمرکز بر اقدامات مغرضانه تمدن غرب علیه جمهوری اسلامی ایران در حوزه دیجیتال صورت نگرفته و عمدتاً بر بازنمایی غیر واقعی (سوء بازنمایی) از شرق و نهایتاً اسلام‌هراسی تأکید شده است. در هیچکدام از مطالعات فوق به استخراج راهبردها و روش‌های غرب با تمسک به آیات قرآنی پرداخته نشده و عمدتاً به برخی اهداف فرهنگی غرب خصوصاً در حوزه سبک زندگی در یک بازی خاص پرداخته شده است.

روش تحقیق

الف) نوع روش تحقیق: کیفی از نوع اکتشافی

ب) روش گردآوری اطلاعات: مشاهده یا انجام بازی - مطالعه کتابخانه‌ای

پ) ابزار گردآوری اطلاعات:

- مشاهده یا انجام بازی‌های مربوطه با روش تحلیل کردن
- مطالعه در زمینه روش‌های جنگ نرم و جنگ نرم در رسانه‌ها
- بررسی مقالات ارائه شده در زمینه بازی‌های دیجیتال و همچنین جنگ نرم

مفهوم‌شناسی

بازی دیجیتال هر نوع بازی گرافیکی یا متنی که با وسایل دیجیتالی مانند موبایل، نمایشگر رایانه، تلویزیون و ... انجام شود، بازی دیجیتالی گویند. البته بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، کهبازی دیجیتال هم محسوب می‌شوند شامل این تعریف هستند. همچنین امروزه و در بازی‌های برخط، بازی دیجیتال، در حقیقت زیرساختی است که شرایطی برای تعامل و داد و ستد را میان بازیکنان به وجود می‌آورد (جمعی از نویسندگان، ۱۴۰۰، ص ۶۳). در هر حال بازی فعالیتی اختیاری است. یعنی بازیکن وارد بازی می‌شود، چون خودش می‌خواهد بازی کند؛ ضمن اینکه بازی فعالیتی است با رویکرد سیستم کنترل تمرینی. یعنی بازیکن در بازی فیزیکی یا ذهنی به فعالیت می‌پردازد. بازی مسابقه بین قدرت‌هاست. یعنی بازیکن در طول بازی وارد کشمکش مصنوعی می‌شود که ممکن است به رقابت بینجامد؛ رقابتی که قوانین آن‌ها را تعریف کرده‌اند و برون‌دادهای نهایی را تعیین می‌کنند؛ برون‌دادهایی که برای همه بازیکنان مشابه نیستند.

یافته‌ها و تحلیل

۱. انفجار اطلاعات

در طول تاریخ، استفاده از حجم بالای اطلاعات یا شایعات برای ایجاد سردرگمی و انحراف افکار عمومی بارها مشاهده شده است. این روش، به‌ویژه در دوران جنگ‌های سیاسی و فرهنگی، برای تضعیف دشمن یا جهت‌دهی به افکار عمومی به کار گرفته شده است. در عصر مدرن، رسانه‌های جمعی مانند رادیو، تلویزیون و مطبوعات ابزار اصلی این راهبرد بودند. به‌عنوان مثال، در دوران جنگ سرد، هر دو بلوک شرق و غرب از تبلیغات گسترده و انتشار اطلاعات متناقض برای تأثیرگذاری بر افکار عمومی استفاده می‌کردند. این

اقدامات با هدف کاهش اعتماد به روایت‌های رقیب و مشغول کردن ذهن مخاطبان انجام می‌شد. در قرن بیستم، نمونه‌های متعددی از این راهبرد دیده می‌شود. به عنوان مثال، در جنگ ویتنام، ایالات متحده از رسانه‌ها برای انتشار اطلاعات گسترده درباره موفقیت‌های نظامی خود استفاده کرد، در حالی که واقعیات میدانی اغلب متفاوت بود. این حجم اطلاعات باعث می‌شد که مردم کمتر به تحلیل عمیق رویدادها بپردازند و به روایت‌های رسمی بسنده کنند. در عصر دیجیتال، بازی‌های دیجیتال به دلیل جذابیت تعاملی و توانایی درگیر کردن مخاطبان به مدت طولانی، به ابزار جدیدی برای این راهبرد تبدیل شده‌اند. بازی‌هایی با جهان‌های گسترده و داستان‌های پیچیده، مانند سری بازی‌های «اسسینز کرید» یا «کال آو دیوتی»، نمونه‌هایی از این رویکرد هستند که حجم عظیمی از اطلاعات را به بازیکنان ارائه می‌دهند و آن‌ها را از تأمل در مسائل واقعی باز می‌دارند.

در تاریخ، این راهبرد اغلب با هدف ایجاد سردرگمی و کاهش توان تحلیل دشمن به کار رفته است، و بازی‌های دیجیتال این امکان را به شکلی مدرن و مؤثر فراهم کرده‌اند.

۲. انحصار اطلاعات

در طول تاریخ نیز انحصار اطلاعات به عنوان یک راهبرد، ریشه‌های تاریخی عمیقی دارد و در دوره‌های مختلف به اشکال گوناگون برای تسلط فرهنگی، سیاسی، و اقتصادی به کار گرفته شده است. در گذشته، این انحصار از طریق کنترل رسانه‌های سنتی مانند مطبوعات، کتاب‌ها، و رادیو اعمال می‌شد. به عنوان مثال، در قرن نوزدهم، انگلستان با تسلط بر شبکه‌های تلگراف، کنترل جریان اخبار را در اختیار داشت. این انحصار نه تنها به برتری اطلاعاتی، بلکه به تسلط اقتصادی و سیاسی این کشور در مستعمراتش منجر شد. (Dalziel, 2006, pp. 88-91) به طور مشابه، فرانسه نیز در دوره‌هایی با کنترل رسانه‌های خبری، نفوذ فرهنگی و سیاسی خود را در مناطق تحت سلطه‌اش تقویت کرد.^۱

در دوران جنگ سرد، ایالات متحده و اتحاد جماهیر شوروی از رسانه‌های خود برای انتشار محتوای جهت‌دار و محدود کردن دسترسی به اطلاعات رقیب استفاده می‌کردند. این انحصار به آنها امکان می‌داد تا روایت‌های سیاسی و ایدئولوژیک خود را بر مخاطبان جهانی تحمیل کنند.

در عصر دیجیتال، انحصار اطلاعات به شکل جدیدی در قالب پلتفرم‌های توزیع بازی و سرمایه‌گذاری در استودیوهای بازی‌سازی ظاهر شده است. از دهه ۲۰۰۰ میلادی، شرکت‌های بزرگ آمریکایی مانند مایکروسافت، سونی، و اکتیویژن با تسلط بر پلتفرم‌های توزیع (مانند استیم یا ایکس‌باکس لایو) و خرید استودیوهای بازی‌سازی، کنترل قابل توجهی بر محتوای بازی‌ها به دست آورده‌اند. این شرکت‌ها با اولویت دادن به بازی‌هایی که ارزش‌های غربی را ترویج می‌کنند، دسترسی به بازی‌های بومی یا مغایر با این ارزش‌ها را محدود کرده‌اند. این روند نشان‌دهنده تداوم تاریخی انحصار اطلاعات در قالب‌های مدرن‌تر است.

۳. ارائه اطلاعات نادرست

در طول تاریخ نیز ارائه اطلاعات نادرست به عنوان یک راهبرد، سابقه‌ای طولانی در تاریخ دارد و در دوره‌های مختلف برای فریب افکار عمومی و توجیه اقدامات سیاسی و نظامی به کار گرفته شده است. یکی از بارزترین نمونه‌های مدرن، ادعای وجود تسلیحات کشتار جمعی در عراق بود که توسط ایالات متحده در سال ۲۰۰۳ مطرح شد. این ادعا، که بعدها مشخص شد نادرست است، به عنوان توجیهی برای حمله نظامی به عراق استفاده شد و تأثیرات گسترده‌ای بر افکار عمومی جهانی گذاشت. این دروغ به مداخله نظامی منجر شد،

نمونه دیگر، ادعاهای مکرر درباره برنامه هسته‌ای ایران است. در دهه‌های قرن حاضر، رسانه‌های غربی و برخی مقامات آمریکایی بارها ادعا کردند که ایران در حال توسعه تسلیحات هسته‌ای است، در حالی که گزارش‌های آژانس بین‌المللی انرژی اتمی و شواهد بعدی نشان داد که این ادعاها نادرست یا اغراق‌آمیز بوده‌اند. این اطلاعات نادرست برای ایجاد ترس از ایران و توجیه تحریم‌ها و فشارهای سیاسی استفاده شد.

در تاریخ معاصر، نمونه‌های دیگری نیز وجود دارد، مانند ادعای استفاده از تسلیحات شیمیایی توسط دولت سوریه در سال

۲۰۱۳، که بعدها مشخص شد اطلاعات ارائه شده توسط برخی منابع غربی نادرست یا دست کاری شده بوده است. این نمونه ها نشان دهنده استفاده سیستماتیک از دیزینفورماسیون برای شکل دهی به افکار عمومی و توجیه سیاست های مداخله جویانه است.

در بستر بازی های دیجیتال، این راهبرد به شکلی ظریف تر اعمال می شود. بازی هایی مانند Splinter Cell یا Call of Duty با نمایش کشورهای خاورمیانه، از جمله ایران، به عنوان تهدیدهای جهانی، اطلاعات نادرستی را به گیمرها منتقل می کنند. این بازی ها با استفاده از داستان سرایی و گیم پلی جذاب، روایت های تحریف شده را به گونه ای ارائه می دهند که گیمرها بدون نقد آنها را بپذیرند.

۴. ارائه اطلاعات مضر

ارائه اطلاعات مضر به عنوان یک راهبرد تاریخی برای تحریک احساسات، ایجاد شکاف های اجتماعی، و تغییر هنجارها در جوامع مختلف به کار گرفته شده است. در دوران معاصر، رسانه های تحت نفوذ غرب، مانند بی بی سی، رویترز، صدای آمریکا، منوتو، ایران اینترنشنال، و آمد نیوز، بارها از این راهبرد علیه ایران استفاده کرده اند. این رسانه ها با انتشار محتوای گزینشی و هدفمند، مانند ترویج سبک زندگی غربی، عادی سازی رفتارهای غیراخلاقی، یا تحریک احساسات قومی و مذهبی، تلاش کرده اند تا انسجام اجتماعی ایران را تضعیف کنند.

یکی از نمونه های بارز، نقش این رسانه ها در اغتشاشات ایران، به ویژه در سال های ۱۳۹۸ و ۱۴۰۱، است. به عنوان مثال، ایران اینترنشنال و منوتو با انتشار محتوایی که به ظاهر مبتنی بر واقعیت بود (مانند پوشش خبری اعتراضات)، اما با تمرکز بر تحریک احساسات و ترویج خشونت، به ایجاد شکاف های اجتماعی و تشدید ناآرامی ها کمک کردند. این رسانه ها با ارائه تصاویر و گزارش های گزینشی، مانند بزرگ نمایی خشونت های پراکنده یا نمایش تحریف شده از عملکرد نظام، تلاش کردند تا احساسات عمومی را علیه ارزش های دینی و ملی تحریک کنند.

در تاریخ معاصر، نمونه های دیگری نیز از این راهبرد دیده می شود. به عنوان مثال، در دهه ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰، رسانه های غربی با ترویج فرهنگ هیپی و موسیقی راک در جوامع سنتی، ارزش های خانوادگی و دینی را در بسیاری از کشورها تضعیف کردند. این محتوا، هرچند به ظاهر سرگرم کننده بود، با هدف تغییر هنجارهای اجتماعی و ترویج سبک زندگی لیبرال منتشر می شد. در بستر بازی های دیجیتال، این راهبرد به شکلی ظریف تر اعمال می شود. بازی هایی مانند The Sims یا Mortal Kombat با ترویج روابط غیراخلاقی، خشونت افراطی، یا مصرف مواد مخدر، ارزش های غیراخلاقی را به صورت عادی سازی شده ارائه می دهند، که می تواند به تغییر تدریجی هنجارهای گیمرها منجر شود.

۵. مصادیق عملی از جنگ نرم غرب در بازی های دیجیتال

۱-۵. تزئین (زینت بخشی)

زینت بخشی کاذب یکی از روش های کاربرد در ارائه اطلاعات نادرست و مضر در بازی های دیجیتال است. این روش با زیبا جلوه دادن رفتارها و اعمال غیراخلاقی یا مغایر با ارزش های دینی و فرهنگی، گیمرها را به پذیرش و حتی لذت بردن از این رفتارها ترغیب می کند. قرآن کریم بارها به این روش شیطان اشاره کرده و آن را به عنوان ابزاری برای گمراهی انسان ها معرفی می کند. خداوند در آیه ۳۹ سوره حجر از زبان شیطان می فرماید: «قَالَ رَبِّ بِمَا أَغْوَيْتَنِي لَأُزَيِّنَنَّ لَهُمْ فِي الْأَرْضِ وَلَأُغْوِيَنَّهُمْ أَجْمَعِينَ» (گفت: پروردگارا! به سبب آنکه مرا گمراه ساختی، من نیز گناهان را در زمین برایشان می آرایم و همه را گمراه خواهم ساخت). این آیه نشان می دهد که شیطان با تزئین اعمال زشت و ایجاد غفلت از هدف آفرینش، انسان ها را به گمراهی می کشاند. در بازی های دیجیتال، این روش از طریق جلوه های سمعی و بصری جذاب، داستان سرایی فریبنده، و پاداش های درون بازی اجرا می شود تا اعمال ناپسند مانند قتل، سرقت، مصرف مواد مخدر، و رفتارهای غیراخلاقی زیبا و لذت بخش به نظر آیند.

در بسیاری از بازی های دیجیتال، کشتن انسان ها به عنوان عملی جذاب و هیجان انگیز نمایش داده می شود. بازی هایی مانند The Evil Within (تانگو گیم ورکس)، Grand Theft Auto V (راک استار گیمز)، Hitman 3 (آی او اینتراکتیو)، Assassin's Creed Valhalla (یوبی سافت)، Far Cry 6 (یوبی سافت)، Homefront (کایون مدیا)، Call of Duty: Modern Warfare (اینفینیتی وارد)، و Battlefield 2042 (دایس) با استفاده از گرافیک پیشرفته، موسیقی هیجان انگیز، و پاداش های درون بازی، عمل قتل را به گونه ای نمایش می دهند که گیمر از آن لذت می برد. به عنوان مثال، در Hitman 3، ترور شخصیت ها با روش های خلاقانه و پیچیده، با انیمیشن های خیره کننده و امتیازات بالا تزئین می شود، به طوری که گیمر احساس موفقیت و رضایت می کند. این تزئین، قبح قتل

را در ذهن گیمر کاهش داده و آن را به تجربه‌ای سرگرم‌کننده تبدیل می‌کند.



ترور شخصیت‌ها در بازی هیت‌من، به شدت تزیین می‌شود

این تزیین اعمال خشونت‌آمیز تأثیرات عمیقی بر رفتار گیمرها در دنیای واقعی دارد. به عنوان مثال، حوادث تیراندازی در مدارس آمریکا، مانند ماجرای تیراندازی در مدرسه سندی هوک در کانکتیکات در سال ۲۰۱۲، که در آن آدام لائزا، جوانی ۲۰ ساله، ۲۶ نفر از جمله ۲۰ کودک را به قتل رساند، نشان‌دهنده تأثیرات منفی این نوع محتوا بر ذهن جوانان است.^۱ تکرار چنین حوادثی در آمریکا، که به دلیل دسترسی گسترده به بازی‌های خشونت‌آمیز عادی شده، ارتباط مستقیمی با تزیین خشونت در این بازی‌ها دارد. علاوه بر خشونت، رفتارهای غیراخلاقی مانند مصرف مشروبات الکلی و مواد مخدر نیز در بازی‌ها تزیین می‌شود. در The Witcher 3: Wild Hunt (سی‌دی پراجکت)، شراب‌خواری به عنوان بخشی از معاشرت‌های اجتماعی و مهمانی‌ها نمایش داده می‌شود و با لحظات شاد و صمیمی همراه است. در Assassin's Creed: Odyssey (یوبی‌سافت)، نوشیدن شراب به عنوان بخشی از فرهنگ یونان باستان و آیین‌های جمعی به تصویر کشیده می‌شود. در Red Dead Redemption 2 (راک‌استار گیمز)، مصرف مشروبات الکلی با لحظات طنز و دوستی همراه شده و به عنوان عملی بی‌ضرر و لذت‌بخش نمایش داده می‌شود. در The Elder Scrolls V: Skyrim (بتسدا)، نوشیدن «mead» (شراب عسل) به عنوان عنصری هویتی در فرهنگ اسکاریریم معرفی شده و گیمر را به مشارکت در این رفتار تشویق می‌کند. در Mass Effect 3 (بایوور)، مصرف الکل به عنوان راهی برای تقویت روابط میان شخصیت‌ها نمایش داده می‌شود. همچنین، در Grand Theft Auto V، شخصیت‌هایی مانند مایکل و ترور در محیط‌های خانگی مشروبات الکلی مصرف می‌کنند، بدون اینکه پیامد منفی جدی نشان داده شود. این الگوها، با عادی‌سازی مصرف الکل، می‌توانند به ترویج غیرمستقیم این رفتار در میان گیمرها، به‌ویژه جوانان، منجر شوند.

مصرف مواد مخدر نیز در برخی بازی‌ها به صورت لذت‌بخش و جذاب تزیین می‌شود. در Grand Theft Auto V، در یکی از دیالوگ‌ها، شخصیتی که مواد مخدر را به شخصیت اصلی ارائه می‌دهد، ادعا می‌کند که این مواد برای او تجربه‌ای لذت‌بخش و بی‌ضرر بوده است. گیمر با پیشرفت در مراحل بازی، مصرف مواد مخدر را در قالب تجربه‌ای هیجان‌انگیز و بدون پیامد منفی مشاهده می‌کند، که این امر قبح این رفتار را در ذهن او کاهش می‌دهد.

سرقت نیز در بسیاری از بازی‌ها به عنوان عملی جذاب و هیجان‌انگیز تزیین می‌شود. در Thief (ایدوس مونترال)، گیمر در نقش یک دزد حرفه‌ای از سرقت‌های سنتی لذت می‌برد، که با طراحی بصری و پاداش‌های درون‌بازی به عملی هیجان‌انگیز تبدیل شده است. در Payday 2 (اورکیل سافتور)، سرقت‌های خونین و سازمان‌یافته با موسیقی پرانرژی و گیم‌پلی سریع تزیین می‌شوند، به‌طوری که گیمر از انجام آنها احساس رضایت می‌کند. در Watch Dogs 2 (یوبی‌سافت)، هک حساب‌های بانکی و سرقت‌های الکترونیکی به عنوان فعالیتی مدرن و هوشمند نمایش داده می‌شود، که با گرافیک جذاب و حس موفقیت همراه است. این تزیین،

1. Gunman Kills 20 Schoolchildren in Connecticut, The New York Times.

سرقت را از عملی ناپسند به تجربه ای سرگرم کننده و حتی قهرمانانه تبدیل می کند.



هک حساب بانکی؛ اقدامی جذاب و هیجان انگیز در بازی «watch dogs»

از منظر اسلامی، تزئین اعمال زشت به عنوان روشی شیطانی برای گمراهی انسان ها محکوم شده است. در آیه ۳۸ سوره عنکبوت آمده است: «وَزَيَّنَ لَهُمُ الشَّيْطَانُ أَعْمَالَهُمْ فَصَدَّهُمْ عَنِ السَّبِيلِ» (و شیطان اعمالشان را برایشان زینت داد و آنها را از راه بازداشت). این آیه نشان می دهد که تزئین اعمال زشت، انسان را از مسیر حق دور می کند.

بازی های دیگری که از این روش استفاده می کنند شامل موارد زیر هستند:

Saints Row: The Third (ولیشن): سرقت، خشونت، و رفتارهای غیراخلاقی با طنز و گرافیک رنگارنگ تزئین شده و به عنوان

عملی سرگرم کننده نمایش داده می شوند.

Cyberpunk 2077 (سی دی پراجکت): مصرف مواد مخدر و روابط غیراخلاقی با طراحی های بصری جذاب و داستان سرایی

پیچیده به عنوان بخشی از فرهنگ آینده نگرانه تزئین می شوند.

Mortal Kombat X (ندرلیم استودیوز): خشونت های خونین و مثله کردن با انیمیشن های خیره کننده و موسیقی هیجان انگیز

به عنوان تجربه ای لذت بخش ارائه می شود.

این روش با ایجاد حس خوشایند قلبی از طریق جلوه های بصری و صوتی، گیمرها را به پذیرش رفتارهای ناپسند مانند قتل، سرقت، مصرف الکل، و مواد مخدر ترغیب می کند. این امر نه تنها قبح این اعمال را در ذهن گیمر کاهش می دهد، بلکه می تواند به تغییر رفتار او در دنیای واقعی منجر شود، همان طور که حوادث خشونت آمیز در جوامع غربی نشان دهنده این تأثیرات است.

۲-۵. تشویق و تقدیر

تشویق و تقدیر دو ابزار دیگری هستند که رسانه ها با کمک آنها به تحریک احساسات و غرایض افراد به تغییر باورها و رفتارها می پردازند (نعیمو دیگران، ۱۴۰۲، ص ۸۵). استفاده از این روش در آیات و روایات فراوانی مشاهده می شود. آیات مربوط به وعده های بهشت، آخرت نیکو، حمایت الهی و... در قرآن مربوط به استفاده از این روش است. خداوند متعال در قرآن کریم می فرماید: «وَعَدَ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ لَهُمْ مَغْفِرَةٌ وَأَجْرٌ عَظِيمٌ» (مائده: ۹) (خدا به کسانی که ایمان بیاورند و عمل صالح انجام دهند، این وعده را داده است که آمرزش و پاداشی عظیم دارند).

همچنین، در روایات مشاهده می شود که معصومین از این روش استفاده می فرمودند. پیامبر گرامی اسلام - در جنگ خندق، پس از کشته شدن «عمر بن عبدود» به دست امام علی ع فرمود: «مُبَارَزَةُ عَلِيٍّ بْنِ أَبِي طَالِبٍ لِعَمْرٍو بْنِ (عبد)وَدٍّ يَوْمَ الْخَنْدَقِ أَفْضَلُ مِنْ عَمَلِ أُمَّتِي إِلَى يَوْمِ الْقِيَامَةِ» (مجلسی، ۱۴۰۳ق، ج ۴۱، ص ۹۶) (یقیناً مبارزه علی بن ابی طالب (ع) در روز خندق با عمرو بن (عبد)وَدٍّ با فضیلت تر از عبادت امت من تا روز قیامت است).

در بسیاری از بازی های دیجیتالی، طراحان برای تأثیر گذاری بر گیمر و هدایت او به سوی افعالی خاص، از سازوکارهایی نظیر «تشویق»، «پاداش دهی» و «تقدیر درون روایی» بهره می گیرند. این روش ها بخشی از طراحی سیستماتیک بازی هستند که در

قالب گیم پلی، ساختار امتیازدهی، روایت داستانی، یا سیستم ارتقای شخصیت نمود پیدا می کنند. گرچه در ظاهر هدف از این طراحی ها افزایش درگیری ذهنی و لذت بردن از تجربه بازی است، اما در بسیاری از موارد، همین سازوکارها به شکل هدفمند برای ترویج کنش های غیراخلاقی، ضداجتماعی یا حتی مجرمانه به کار می روند. در ادامه، به مهم ترین گونه های نظام تشویق در بازی ها و نمونه هایی از بازی هایی که در آن ها رفتارهای ناپسند با پاداش همراه است اشاره می شود.

نخستین گونه، «تشویق از طریق امتیاز و پیشرفت در بازی»^۲ است. در این الگو، پیشرفت گیمر مشروط به انجام اعمال خاصی است که گاه ماهیت غیراخلاقی دارند. بازی به طور مستقیم با اعطای امتیاز، آیتم یا باز کردن مراحل بالاتر، گیمر را به تکرار آن رفتارها ترغیب می کند. برای نمونه، در سری بازی های Hitman، آدم کشی برنامه ریزی شده موجب پیشرفت در مأموریت ها و کسب امتیازات ویژه و پاداش های مالی می شود. در Cyberpunk 2077، انجام اعمال مجرمانه نظیر باج گیری، خیانت یا سوءاستفاده از بدن افراد^۳ دستاوردهای فنی به همراه دارد. همچنین در بازی Neighbours from Hell، گیمر با انجام رفتارهایی چون دزدیدن، خرابکاری و تحقیر همسایه، امتیاز کسب کرده و به مراحل بعدی دست می یابد. به عبارتی، بازی با پاداش دهی مستقیم، گیمر را به عصبی کردن و آزار رساندن به همسایه خود تشویق می کند.



بازی همسایه جهنمی - گیمر باید به هر نحوی همسایه خود را عصبانی کند

دومین گونه «تشویق از طریق روایت و پاداش داستانی»^۴ است. در این شیوه، اعمالی همچون خشونت، دروغ یا خیانت از مسیر داستانی توجیه شده و حتی امری لازم معرفی می شود. بازیگر با همراهی روایت، به انتخاب این افعال ترغیب می شود و نتیجه آن، رسیدن به موفقیت یا ادامه ی داستان در مسیر بهتر است. به عنوان مثال، در بازی Heavy Rain، انجام شکنجه برای نجات فرزند از نظر داستانی قابل قبول جلوه داده شده و انجام آن مسیر موفق تری را پیش روی گیمر می گذارد. در The Witcher 3، انتخاب های جنسی نه تنها پیامد منفی ندارند، بلکه رابطه کاراکترها را تقویت کرده و مأموریت های جدیدی فعال می سازند. یا در Far Cry 3، استفاده از خشونت افراطی و مصرف مواد مخدر برای انتقام گیری و قدرت یافتن، نه تنها از دید بازی نکوهش نمی شود بلکه در بستر روایت قابل دفاع و حتی حماسی تصویر می شود.

1. Progression System.
2. Progression Reward.
3. Cyber-enhancements.
4. Narrative Justification and Reward.



آتش زدن دشمنان در بازی «Far Cry 3»

سومین گونه، «تشویق گرافیکی و بصری»^۱ است. در این الگو، بازی با نمایش های تحریک آمیز بصری یا صحنه های لذت بخش، به صورت غیرمستقیم رفتارهایی خاص را تشویق می کند. این روش در تحریک جنسی یا خشونت اغراق شده کاربرد فراوانی دارد. برای نمونه، در نسخه های کلاسیک God of War، صحنه های جنسی به عنوان پاداش عبور از برخی مراحل در نظر گرفته شده اند. در بازی The Saboteur، مشاهده صحنه های برهنگی کامل پس از ورود به برخی موقعیت ها، انگیزه ای برای ادامه بازی می شود. در Mass Effect Series نیز صحنه های عاشقانه و جنسی به عنوان نتیجه تعامل خاص با شخصیت ها در نظر گرفته شده و نوعی پاداش روایی و بصری تلقی می شود.

چهارمین گونه، «تشویق از طریق سیستم انتخاب اخلاقی»^۲ است. برخی بازی ها به گیمر امکان انتخاب میان مسیرهای «خوب» و «بد» را می دهند، اما عملاً گزینه های فاسد یا غیراخلاقی، نتایج مطلوب تری در پی دارند. در بازی Infamous، انتخاب مسیر شر، قدرت های قوی تری را برای گیمر باز می کند. در Black and White، ظلم و وحشت افکنی بر مردم موجب تسلط سریع تر می شود. همچنین در Fable Series، انتخاب رفتارهای فاسد با دستاوردها و توانمندی های بیشتر همراه است.



تجربه قدرت بیشتر با انتخاب مسیر شر در بازی «Infamous»

در مجموع، این الگوهای طراحی نه تنها انتخاب های اخلاقی بازیکنان را جهت دهی می کنند، بلکه از طریق تکرار، لذت و مشارکت فعالانه در تجربه بازی، به مرور می توانند نگرش ها، ذائقه ها و نظام ارزشی آن ها را نیز تحت تأثیر قرار دهند. از این رو، ضرورت نظارت فرهنگی، آموزش سواد بازی و تحلیل دقیق محتوای بازی ها بیش از پیش احساس می شود.

۳-۵. قبح زدایی و حساسیت زدایی

قبح زدایی و حساسیت زدایی یکی از روش های کلیدی در ارائه اطلاعات نامناسب در بازی های دیجیتال است که با هدف

1. Visual and Sensory Reward.
2. Moral Choice System.

عادی سازی رفتارها و اعمال غیراخلاقی، غیرشرعی، یا ناپهنجار در ذهن گیمرها اجرا می شود. این روش با تکرار مداوم و تدریجی محتوای مغایر با ارزش های دینی و فرهنگی، حساسیت گیمرها را نسبت به قبح این اعمال کاهش داده و آنها را به پذیرش این رفتارها به عنوان امری عادی ترغیب می کند. امام محمد غزالی در بحث غیبت، به تفاوت در حساسیت جامعه نسبت به گناهان اشاره می کند. او می گوید که غیبت، با وجود شدت قبح آن در دین (معادل خوردن گوشت برادر مرده در قرآن، آیه ۱۲ سوره حجرات)، به دلیل تکرار مکرر در جامعه، حساسیت خود را از دست داده، در حالی که گناهی مانند استفاده از انگشت طلا توسط مردان، به دلیل نادر بودن، همچنان مورد پرهیز قرار می گیرد. این مثال نشان دهنده قدرت قبح زدایی از طریق تکرار و عادی سازی است. در بازی های دیجیتال، این روش با نمایش مکرر رفتارهای غیراخلاقی در قالب گیملی جذاب، داستان سرایی فریبنده، و پاداش های درون بازی اجرا می شود. به عنوان مثال، در Grand Theft Auto V (راک استار گیمز)، بی احترامی به والدین به صورت گسترده ای عادی سازی شده است. در این بازی، جیمی، پسر مایکل (شخصیت اصلی)، نه تنها با استفاده از کلمات رکیک و توهین آمیز به پدرش بی احترامی می کند، بلکه با خوردن ماده بی هوش کننده، ماشین و پول او را سرقت می کند. این رفتار، که در فرهنگ اسلامی به شدت مذموم است (آیه ۲۳ سوره اسراء: «وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا»)، با طنز و گیملی سرگرم کننده عادی جلوه داده می شود. این تکرار، حساسیت گیمر را نسبت به اهمیت احترام به والدین کاهش می دهد.



بکاربردن کلمات مبتذل و توهین آمیز توسط پسر مایکل به مایکل، موجب می شود پدر، تلویزیون پسر را با صندلی بشکند.

این بازی همچنین قبح زدایی از بی غیرتی و بی حیایی را به طور هدفمند دنبال می کند. مایکل در طول داستان متوجه می شود که همسرش، آماندا، خانه شان را در تابستان به سازندگان فیلم های مستهجن اجاره داده و با مربی تنیس خود رابطه غیراخلاقی دارد. دخترش، تریسی، قصد بازی در فیلم های غیراخلاقی را دارد و پسرش، جیمی، گرفتار اعتیاد به مواد مخدر است. مایکل ابتدا با غیرت و تلاش برای جلوگیری از انحطاط خانواده اش وارد عمل می شود، اما بازی این تلاش ها را به صورت احمقانه و نادرست نمایش می دهد. در یکی از سکانس ها، مایکل به روان شناس خانواده مراجعه می کند و مشاور به او توصیه می کند که در زندگی مدرن نباید نسبت به این رفتارها حساسیت نشان دهد و باید به همسر و فرزندان «آزادی» بدهد. در نهایت، مایکل برای بازگرداندن خانواده اش، این توصیه را می پذیرد: همسرش به شرط ادامه رابطه با مربی تنیس بازمی گردد، خودش دخترش را برای حضور در برنامه های غیراخلاقی ثبت نام می کند، و به پسرش آزادی مصرف مواد مخدر می دهد.



مایکل در حال گفتگو با روانشناس - توصیه روانشناس به بی‌غیرتی برای حفظ خانواده!

بازی غیرت‌ورزی را به‌عنوان عملی دگم و مضحک نشان می‌دهد و شخصیت «تراور»، که غیرتی‌ترین فرد است، به‌عنوان فردی چندش‌آور و منفور به تصویر کشیده می‌شود. این روند، با تکرار در طول بازی، حساسیت گیمر را نسبت به ارزش‌هایی مانند غیرت و حیا از بین می‌برد. از منظر اسلامی، این روش با روش شیطان برای گمراهی انسان‌ها هم‌خوانی دارد. در آیه ۱۳۷ سوره انعام آمده است: «وَكَذَلِكَ زَيْنَ لِكَثِيرٍ مِنَ الْمُشْرِكِينَ قَتَلَ أَوْلَادَهُمْ شُرَكَائُهُمْ لِيُرَدُّوهُمْ وَلِيلْيَسُوا عَلَيْهِمْ دِينَهُمْ» (و همچنین در نظر بسیاری از مشرکان، عمل کشتن فرزندان را بتهای ایشان نیکو جلوه داده تا آنکه آنان را با این عمل هلاک سازند و در دین فطریشان به غلط و اشتباه اندازند). این آیه نشان می‌دهد که عادی‌سازی اعمال زشت، ابزاری برای گمراهی است. این روش به‌صورت تدریجی و مشابه پروژه «قورباغه در آب گرم» اجرا می‌شود. در این پروژه، قورباغه در آب سرد قرار می‌گیرد و دمای آب به‌آرامی افزایش می‌یابد تا قورباغه نسبت به گرما بی‌حس شود و در نهایت در آب داغ جان خود را از دست بدهد. در بازی‌های دیجیتال، عادی‌سازی رفتارهای غیراخلاقی نیز به‌تدریج انجام می‌شود تا مقاومت فرهنگی و دینی جامعه هدف کاهش یابد و این رفتارها به بخشی از فرهنگ گیمرها تبدیل شوند. بازی‌های دیگری که از این روش استفاده می‌کنند شامل موارد زیر هستند:

- **Saints Row IV** (ولیشن): رفتارهای غیراخلاقی مانند روابط خارج از چارچوب، مصرف مواد مخدر، و خشونت خیابانی به‌صورت طنزآمیز و مکرر نمایش داده می‌شوند تا قبح آنها در ذهن گیمر کاهش یابد.
- **The Sims 4** (الکترونیک آرتس): روابط غیراخلاقی، زندگی مشترک بدون ازدواج، و سبک زندگی لیبرال به‌صورت عادی و روزمره به تصویر کشیده می‌شوند، که حساسیت گیمر را نسبت به این رفتارها از بین می‌برد.
- **Cyberpunk 2077** (سی دی پراجکت): مصرف مواد مخدر، روابط غیراخلاقی، و قانون‌شکنی به‌عنوان بخشی از فرهنگ آینده‌نگرانه عادی‌سازی شده و با تکرار در داستان و گیم‌پلی، قبح آنها کاهش می‌یابد.

این روش، با تکرار تدریجی و عادی‌سازی رفتارهای ناپسند، فرهنگ و ارزش‌های دینی جامعه هدف را به مرور زمان تضعیف می‌کند. از منظر اسلامی، این روش با دور کردن انسان از عقلانیت و حساسیت دینی، او را به سمت گمراهی و پذیرش ارزش‌های فاسد سوق می‌دهد.

نتیجه‌گیری

در جنگ نرم آمریکا علیه جمهوری اسلامی ایران، با راهبردهای انفجار و انحصار اطلاعات، ارائه اطلاعات نادرست و مضر به عنوان ابزارهایی کلیدی برای تسلط بر ذهن و رفتار مخاطب به کار گرفته می‌شوند. این راهبردها با هدف اشباع ذهنی، کاهش قدرت و انسجام فکری و اندیشه منطقی، محدودسازی دسترسی به محتوای بومی، و هدایت بازی باز به سمت پذیرش روایت‌های مطلوب آمریکا طراحی شده است. انفجار و انحصار اطلاعات با تولید انبوه بازی، مشارکت در مالکیت شرکت‌های بازی‌سازی

غیرآمریکایی، و همچنین استفاده از روش‌های کلیدی مانند: تزیین (زینت بخشی)، تشویق - تقدیر، قبح‌زدایی - حساسیت‌زدایی، ناظر بر اراده اطلاعات نادرست و نامناسب مضر با هدف کاهش مقاومت فرهنگی و دینی گیمرها، تسهیل نفوذ ارزش‌های تمدن غربی را بیش از پیش فراهم می‌نمایند. آمریکا در جنگ نرم علیه جمهوری اسلامی ایران در بازیهای دیجیتال، با بهره‌گیری از ویژگی‌های روان‌شناختی انسان، مانند کنجکاوی، حس مسئولیت، میل به رقابت، لذت‌جویی، و تمایل به مراقبت، گیمر را در بازی دیجیتال غرق کرده و مقاومت او را در برابر محتوای القایی کاهش می‌دهد. این روش‌ها ممکن است به صورت ترکیبی یا به تنهایی در بازی‌ها به کار روند، و در بسیاری از موارد ترویج ارزش‌های لیبرال غربی و عادی‌سازی رفتارهای غیراخلاقی را بگونه‌ای نامحسوس تبلیغ و گسترش دهد. به این ترتیب است که باورها-ارزش‌ها، گرایش‌ها و رفتار بازی باز به تدریج تغییر یافته و جنگ نرم دشمن به نتیجه می‌رسد.

منابع

- ۱- قرآن کریم.
- ۲- آی شیلر، هربرت. (۱۳۹۰). ارتباطات و سلطه فرهنگی. (پوروکیل، رویا؛ امیرخلیلی، شراره؛ معتمدنژاد، کاظم، مترجم). علم.
- ۳- بابایی‌فرد، اسدالله؛ خداکرمیان‌گیلان، ندا. (۱۳۹۹). تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر خشونت کودکان و نوجوانان. مطالعات کاربردی در علوم اجتماعی و جامعه‌شناسی، ۱۲ (۱)، ص ۲۵-۳۴.
- ۴- بلیلی، فریده؛ غلامزاده، مریم. (۱۳۹۸). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرخاشگری کودکان ۷ تا ۹ سال. پژوهشنامه اورمزد، ۴۷ (۱)، ۵۶-۶۴.
- ۵- پست من، نیل. (۱۳۹۳). تکنوپولی. اطلاعات.
- ۶- ترابی، سام مهدی؛ رنجبر، محمدعلی. (۱۳۹۹). جنگ سرد ایران و آمریکا: نظریه‌ای برای فهم ژئوپولیتیک دنیای معاصر. نخبگان.
- ۷- تیمیمی آمدی، عبدالواحد بن محمد. (۱۳۶۶). تصنیف غرالحکم و درر الکلم. دفتر تبلیغات اسلامی.
- ۸- تیمیمی آمدی، عبدالواحد بن محمد. (۱۴۱۰ق). غرالحکم و درر الکلم. دارالکتاب الاسلامی.
- ۹- جمعی از نویسندگان. (۱۳۹۰). مجموعه مقالات دومین همایش دین و رسانه: رسانه دینی، دین رسانه‌ای. مرکز پژوهش‌های اسلامی صدا و سیما.
- ۱۰- جمعی از نویسندگان. (۱۳۹۲). فرهنگ واژگان و دانشنامه تولید بازی‌های رایانه‌ای. شرکت تعاونی کارآفرینان فرهنگ و هنر.
- ۱۱- جمعی از نویسندگان. (۱۴۰۰). روندهای نوظهور در بازی‌های دیجیتال. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- ۱۲- جمعی از نویسندگان. (۱۴۰۰). نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- ۱۳- حمیری، عبدالله بن جعفر. (۱۴۱۳ق). قرب الإسناد. مؤسسه آل‌البیت (ع) لإحياء التراث.
- ۱۴- خامنه‌ای، سید علی. (۱۳۹۲). دیدار با اعضا شورای انقلاب فرهنگی، ۱۳۹۲/۹/۱۹. بازیابی شده از: <https://farsi.khamenei.ir/speech-content?id=24721>
- ۱۵- خامنه‌ای، سید علی. (۱۳۹۳). دغدغه‌های فرهنگی. ایمان جهادی.
- ۱۶- خامنه‌ای، سید علی. (۱۳۹۳). طرح کلی اندیشه اسلامی در قرآن. ایمان جهادی.
- ۱۷- خامنه‌ای، سید علی. (۱۳۹۷). دیدار با جمع اساتید، فضلا و طلاب حوزه علمیه قم در مدرسه فیضیه، ۱۳۹۷/۰۷/۱۴. بازیابی شده از:
- ۱۸- خامنه‌ای، سید علی. (۱۳۹۳). احکام تلفن همراه. معروف.
- ۱۹- دایی‌چینی، مرتضی. (۱۳۹۳). تفاوت هم‌بوم‌پنداری از دیدگاه دیوید هرمن با همذات‌پنداری در روایت‌شناسی. دوفصلنامه مطالعات نقد ادبی، ۵۱ (۳)، ۳۱-۴۶.
- ۲۰- شاطریان، محسن؛ آقابزرگی‌زاده، شیوا؛ بالاخانه، فرزانه. (۱۳۹۳). بررسی تأثیر جنگ نرم بر هویت ملی. همایش پدافند غیرعامل و علوم انسانی.
- ۲۱- شرف‌الدین، سیدحسین. (۱۳۹۴). سرگرمی رسانه‌ای: رویکردی اسلامی - ارتباطی به سرگرمی در سیمای ملی. موسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی.

- ۲۴- شریفی، فرزانه؛ کبر، نصراللهی. (۱۴۰۰). سوء بازنمایی شرق در بازی های دیجیتال: نمونه پژوهشی بازی ندای وظیفه. دانشگاه علامه طباطبائی، فصلنامه مطالعات رسانه های نوین، ۲۶ (۳)، ۲۱۵-۲۴۴.
- ۲۵- صادقی، سیدمحمود. (۱۳۹۴). احکام بازی های رایانه ای. معروف.
- ۲۶- صفا تاج، مجید. (۱۳۸۷). انقلاب اسلامی و استعمار فرانسه در منطقه. سفیر اردهال.
- ۲۷- طباطبائی، سید صادق. (۱۳۹۳). طلوع ماهواره افول فرهنگ: چه باید کرد؟. اطلاعات.
- ۲۸- عاملی، سید سعیدرضا. (۱۳۹۴). مطالعات دوفضایی شدن بازی های رایانه ای: رویکرد ارزشی - بومی به بازی ها. امیرکبیر.
- ۲۹- عباسی ولدی، محسن. (۱۳۹۶). ارتش رایانه ای و نوازش تازیانه ای: نقش بازی های رایانه ای در تربیت فرزند. آیین فطرت.
- ۳۰- عباسی ولدی، محسن. (۱۳۹۶). بازی روی ابر خیال و کودکی های رو به زوال: نقش بازی های رایانه ای در تربیت فرزند. آیین فطرت.
- ۳۱- عباسی، فاطمه. (۱۳۹۹). فضای مجازی در اندیشه اسلامی. واژه پرداز اندیشه.
- ۳۲- فجری، محمدمهدی؛ کهوند، محمد. (۱۳۹۹). پرتگاه های حقیقی در فضای مجازی: تأملی بر گناهان در بستر فضای مجازی. مهر امیرالمومنین (ع).
- ۳۳- فرج نژاد، محمدحسین. (۱۳۸۸). اسطوره های صهیونیستی سینما. هلال.
- ۳۴- فضلی نژاد، پیام. (۱۳۸۶). شوالیه های ناتوی فرهنگی: یک نما از کودتای مخملی. کیهان.
- ۳۵- قدیری ابیانه، احمد. (۱۳۹۲). روش های عملیات روانی در حوزه رسانه و خبر. دانشیاران ایران.
- ۳۶- کلینی، محمد بن یعقوب. (۱۴۰۷ق). الکافی. دارالکتب الاسلامیه.
- ۳۷- کهوند، محمد. (۱۳۹۵). شبکه عنکبوتی. ذکر.
- ۳۸- کهوند، محمد. (۱۴۰۲). بررسی تحلیلی نقش بازی های ویدئویی در اغتشاشات ۱۴۰۱. ماهنامه سفیر امین، ۱۹ (۲).
- ۳۹- کهوند، محمد؛ صدری، سعید. (۱۴۰۰). مجموعه مقالات بایسته های تبلیغ در فضای مجازی (۱-۳). ماهنامه مبلغان، شماره های ۲۶۷، ۲۶۹ و ۲۷۱.
- ۴۰- مجلسی، محمدباقر بن محمدتقی. (۱۴۰۳ق). بحارالانوار، دار إحياء التراث العربی.
- ۴۱- محسنی تبریزی، علیرضا؛ رحمتی، محمد مهدی. (۱۳۸۱). سیری در مفاهیم و نظریه های خشونت، پرخاش و پرخاشگری به منظور ساخت و ارائه یک مدل علمی - توصیفی خشونت در ورزش. نامه علوم اجتماعی، ۱۹ (۱)، ۱۲۷-۱۲۹.
- ۴۲- مظفری، اکبر. (۱۳۸۴). باربی: پژوهشی در عروسک آمریکایی باربی. شاکر.
- ۴۳- معاونت آموزش و پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای. (۱۳۹۲). فرهنگ واژگان و دانشنامه تولید بازی های رایانه ای. بنیاد ملی بازی های رایانه ای.
- ۴۴- منصوری، خلیل. (۱۳۹۶). فقه رسانه. مرکز بین المللی ترجمه و نشر المصطفی.
- ۴۵- منطقی، مرتضی. (۱۳۸۰). بررسی پیامدهای بازی های ویدئویی - رایانه ای. موسسه فرهنگ و دانش.
- ۴۶- میرسمیعی، سید محمد؛ پوریانی، جابر؛ چشمه نور، مرتضی. (۱۳۹۴). عملیات روانی از نظریه تا عمل. پشتیبان.
- ۴۷- نائینی، علی محمد. (۱۳۹۱). اصول و مبانی جنگ نرم. ساقی.
- ۴۸- نعیمی، حمیدرضا؛ کهوند، محمد؛ ابراهیمی، مهدی. (۱۴۰۲). رزم آرای فرهنگی در فضای مجازی: راهکارها و راهبردها. کانون اندیشه جوان.
- ۴۹- نهانودی، علی. (۱۳۹۵). فقه رسانه. مرکز پژوهش و سنجش افکار.
- ۵۰- نهانودی، علی. (۱۳۹۸). مجموعه گفتارهای فقه رسانه و ارتباطات. به نشر.
- ۵۱- هودنت، سلیم. (۱۳۹۸). مغز گیمر: تلاقی علم عصب شناسی و تجربه کاربری در طراحی موثر بازی های ویدئویی. (وفایی، محمدرضا، مترجم). بنیاد ملی بازی های رایانه ای.
- ۵۲- واعظی، حسن. (۱۳۸۶). استعمار فرانسه، جهانی سازی و انقلاب اسلامی. انتشارات موسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی.
- ۵۳- ورام بن ابی فراس، مسعود بن عیسی. (۱۴۱۰ق). مجموعه ورام، مکتبه الفقیه.
- ۵۴- یادگاری، محمدحسن. (۱۳۹۹). بازی آغاز شده: روش های شناخت و تحلیل بازی های کامپیوتری. سوره مهر.