

DOI: 10.30495/jss.2022.1944671.1415

**Research Paper**

## **Representation of cultural components of Iranian-Islamic lifestyle in domestic computer games**

**Mohammadreza Alizadeh (Ph. D.)**

*Candidate in Sociology of Economics and Development, Azadshahr Branch, Islamic Azad University, Azadshahr, Iran.*

**Alireza Esmacili**

*Assistant Professor, Department of Sociology, Azadshahr Branch, Islamic Azad University, Azadshahr, Iran (Corresponding Author). E- mail: are1346@i-auaz.ac.ir*

**Shahrzad Bazrafshan**

*Assistant Professor, Department of Sociology, Azadshahr Branch Islamic Azad University, Iran.*

**Mohsen Noghani dokht Bahmani**

*Associate Professor, Department of Sociology, Ferdowsi University of Mashhad, Mashhad, Iran.*

In recent decades, the intertwining of two different Western and Iranian-Islamic cultures has changed the perspective and style of our lives at home, in society, and in the educational system and has increased and decreased our propositions of comfort and tranquility. The role of the media has been undeniable in counting the influential indicators of our lifestyle. It should not be forgotten that the first link and starting point for most of children, adolescents, and young people to the media is computer games. Digital gaming is a full-fledged medium that engages the audience more than its competitors, such as books, movies, or music, and because of its interactive nature, it can lead its user to the peak of happiness or the valley of misery. This article aims to analyze the representation of the cultural components of Iranian-Islamic lifestyle in native computer games, and has studied and investigated these components in five domestic computer games. The research method is a qualitative method based on semiotics of cultural components of the Iranian-Islamic lifestyle in domestic computer games. The results of this research, which are presented in numerous tables show that, domestic computer games have not yet met the expectations of those audiences and players who were willing to comprehend the principles and values of Iranian-Islamic life through the available domestic computer games.

***Conflict of interest:***

ACCORDING TO THE AUTHORS, THE ARTICLE DID NOT HAVE ANY CONFLICT OF INTEREST.

**Key words:** *Domestic Computer Games, Iranian-Islamic Lifestyle, Cultural Components.*

## بازنمایی مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی

محمد رضا علیزاده<sup>۱</sup>

علیرضا اسماعیلی<sup>۲</sup>

شهرزاد بدرافشان<sup>۳</sup>

محسن نوغانی دخت بهمنی<sup>۴</sup>

تاریخ پذیرش نهایی مقاله: ۱۴۰۱/۱/۱۶

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۹/۲۵

### چکیده

در چند دهه اخیر، در هم تنیدگی دو فرهنگ متفاوت غربی و ایرانی-اسلامی، زاویه نگاه و سبک زندگی ما را در خانه، جامعه و نظام آموزشی تغییر داده و گزاره‌های آسایش و آرامش ما را کم و زیاد کرده است. در شمار شاخص‌های تأثیرگذار بر سبک زندگی ما، نقش رسانه‌ها انکارناپذیر بوده است. نباید از یاد برد که نخستین حلقه اتصال و نقطه آغاز جذب اغلب کودکان، نوجوانان و جوانان به رسانه، بازی‌های رایانه‌ای است. بازی دیجیتال، یک رسانه تمام عیار است که به دلیل ماهیت تعامل‌پذیر خود، بیشتر از همسایگانش مثل کتاب، فیلم یا موسیقی، مخاطب را با خود درگیر می‌کند. همین تنش یا جوشش می‌تواند برای کاربر، راهی به قلّه سعادت و یا درّه فلاکت باشد. این مقاله با هدف تحلیل بازنمایی مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی-اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی به مطالعه و بررسی این مؤلفه‌ها در پنج بازی رایانه‌ای داخلی پرداخته است. روش تحقیق در این مقاله، روش کیفی مبتنی بر نشانه‌شناسی مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی-اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی است. نتایج تحقیق که در قالب جداول تحلیلی ارائه شده، نشان‌دهنده آن است که بازی‌های رایانه‌ای بومی، انتظار مخاطبان و بازیکنانی را که در قالب این بازی‌ها مشتاق بودند از اصول، ارزش‌ها و مبانی زندگی ایرانی-اسلامی رمزگشایی کنند، برآورده نکرده است.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای بومی، سبک زندگی ایرانی-اسلامی، مؤلفه‌های فرهنگی.

۱. دانشجوی دکتری، گروه جامعه‌شناسی، واحد آزادشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، آزادشهر، ایران.

۲. استادیار، گروه جامعه‌شناسی، واحد آزادشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، آزادشهر، ایران (نویسنده مسئول).

E-mail: are1346@i-auaz.ac.ir

۳. استادیار، گروه جامعه‌شناسی، واحد آزادشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، آزادشهر، ایران.

۴. دانشیار، گروه جامعه‌شناسی، دانشگاه فردوسی، مشهد، ایران.

## مقدمه

سبک زندگی<sup>۱</sup> مفهومی رایج است که با تمام اجزای زندگی ما گره خورده است و همه ارزش‌ها، رفتارها و گفتار ما را در بر می‌گیرد. تغییر سبک زندگی تأثیر به‌سزایی بر سطوح مختلف کیفیت زندگی در ابعاد اجتماعی، اقتصادی، رفاهی، غذایی، زیست محیطی، بهداشتی و آموزشی می‌گذارد اما می‌توان مدعی شد بیشترین اثر تغییر سبک زندگی در بُعد فرهنگ و مؤلفه‌های فرهنگی آن است.

تحقیق‌ها، نشان می‌دهد همان‌طور که مردم سرزمین ما در صد ساله اخیر در برخی هویت‌ها و ارزش‌ها، دچار بحران شده‌اند، در سبک زندگی نیز به‌ویژه از دوران روی کارآمدن رضاخان و تجدّد آمرانه‌اش، به تضادها و تناقض‌های بسیار در نگرش‌ها، گرایش‌ها، آداب و رسوم و حتی باورهای دینی خود رسیده‌اند، به نحوی که این جامعه شبه مدرن را نه می‌توان سنتی و اسلامی نامید و نه می‌توان بر آن نام مدرن نهاد که باید از این تردید و دودلی هویتی نگران بود(۹).

در راستای ارزیابی شاخص‌های مربوط به نگرانی‌ها و تغییرات سبک زندگی، می‌توان به یکی از ابزارهای این روزهای نظام سرمایه‌داری برای تغییر در فضای فرهنگی و اجتماعی زندگی مردم کشورها یعنی بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرد که به علت خاصیت تعاملی یا همان گُنش و واکنشی که بین بازی و بازیکن وجود دارد، اهمیت فراوانی دارند. بازی دیجیتال مانند هر رسانه دیگری واسطه انتقال پیام از یک فرستنده به گیرنده است و نقطه کلیدی ماجرا آن جاست که این بازی‌ها، علاوه بر این که پیام را انتقال می‌دهد، به بهترین شکل ممکن، بازخوردهای گیرنده را بر می‌گرداند(۱۳). ارتباط عمیق بازی‌ها با فرهنگ تا حدی است که برخی معتقدند بازی‌های رایانه‌ای به نوعی به "بازی گونه کردن فرهنگ" می‌انجامد (۸). این اظهار نظر بالستورف<sup>۲</sup>(۲۰۰۶)، نیز که می‌گوید: "درست زیر دماغ ما عصر اطلاعات دارد تبدیل به عصر بازی کردن می‌شود"<sup>۳</sup>(۱۱)، اهمیت بازی را نشان می‌دهد. باید در نظر داشت بهره‌مندی غربی‌ها از ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای برای تغییر در سبک زندگی مردم دیگر کشورها تجربه اثبات شده‌ای است که به روشنی بیان می‌دارد، برخی بازی‌های رایانه‌ای به مثابه رسانه‌ای قدرت‌مند در پیاده نظام جنگ نرم جای می‌گیرند. به عنوان مثال بازی‌هایی چون پرنده‌گان خشمگین<sup>۴</sup>، بتل فید<sup>۵</sup>، اوپل<sup>۶</sup>، پرنس پرشیا<sup>۷</sup> و خدای جنگ<sup>۷</sup> که از بازی‌های پر فروش به شمار می‌روند مخاطب را آگاهانه و ناخودآگاه به سمت اسلام ستیزی رهنمون می‌کنند(۱۶).

1. Life style

2. Boellstroff

3. Angry Birds Space

4. Battle Field

5. Evil

6. Prince of Persia

7. God of War

یادآوری این نکته، ضروری است که پس از فروپاشی شوروی سابق، آمریکا سعی کرد تا کشورها و گروه‌های مسلمان را بزرگ‌ترین خطر برای صلح جهانی معرفی کند، لذا در بطن سیاست‌های فرهنگی آنان و از جمله در بازی‌های رایانه‌ای جدید، تضعیف و تخریب فرهنگی کشورها و گروه‌های اسلامی قرار داده شد که ویژگی مشترک این بازی‌ها استفاده از نمادها و سمبل‌های اسلامی است (۷). نمایش مکان‌های منقش به تصاویر اسلامی، استفاده از رنگ سبز برای نمایش تروریست‌ها، استفاده از مکان‌های مذهبی مسلمانان مانند مسجد که به عنوان محل‌های تجمع تروریست‌ها معرفی می‌شود و عمدتاً تک تیراندازها بر بالای مناره‌های همین مساجد، موضع گرفته‌اند و به سوی شما تیراندازی می‌کنند، استفاده از صدای عربی و فارسی برای بیان زبان تروریست‌ها، استفاده از صدای پس زمینه مانند صدای صلوات و پخش آیه‌های قرآن، همه و همه بر نفی هویت بومی و مذهبی استوار شده‌اند و کشورهای غربی و به ویژه آمریکا از آن برای تصویرسازی منفی از اسلام و ایران استفاده می‌کنند (۴).

ایران به عنوان کشوری برخوردار از فرهنگ غنی اسلامی از یک سو و رویارویی تمام عیار در صحنه سیاسی و درگیری‌های بین‌المللی با غرب به ویژه آمریکا از سوی دیگر، محور محتوایی بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای غربی بوده است. از این رو در سال‌های اخیر، صاحب منصبان فرهنگی جامعه ما نیز در واکنش به این تهاجم نرم، تحولات ساختاری خوبی در راستای تولید و نشر بازی‌های رایانه‌ای با موضوع مقاومت اسلامی و سبک زندگی ایرانی انجام داده‌اند اما به طور حتم کافی نیست چرا که هم چون گذشته هنوز بازار فروش، در تسخیر بازی‌های خارجی است و هنوز ما در این عرصه، مصرف‌کننده هستیم.

با آشکار شدن نشانه‌های تهاجم فرهنگی و در پی تأکیدات مقام معظم رهبری، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس مصوبه ۵۸۴ مورخ ۱۳۸۵/۳/۹ شورای عالی انقلاب فرهنگی به منظور بسترسازی برای تولید بازی‌های رایانه‌ای بومی آغاز به کار کرد و از سال ۱۳۹۰ کلیه امور مربوط به حوزه بازی‌های رایانه‌ای به آن واگذار شد. بنیاد در همین سال از تاریخ ۲۸ آبان «انستیتو ملی بازی‌سازی» را برای آموزش نیروی متخصص بازی‌سازی در ایران، راه‌اندازی کرد.

قدرت سحرآمیز این رسانه، طی این سال‌ها سبب شده است تا هم اینک در کشور ما ۳۲ میلیون نفر بازیکن یا اصطلاحاً گیمر وجود داشته باشد که از این مجموع ۴۹ درصد جزء کسانی هستند که هر روز بازی می‌کنند و ۶۵ درصد آن‌ها، بازیکن بازی آنلاین هستند (۱۴). هم‌چنین بر اساس یک پژوهش و پیمایش، سرانه مصرف بازی‌های دیجیتال در کشور ۳۵ دقیقه در روز و سرانه مطالعه کتاب در کشور حدود ۱۲ دقیقه در روز به ازای هر ایرانی است که نشان از اهمیت بازی‌های ویدئویی در زندگی روزانه

1. Gamer

2. Online Game

بازی آنلاین به حالتی از بازی‌های چند نفره گفته می‌شود که به ازای هر گیمر یک پلتفرم بازی وجود دارد و تمامی آن‌ها با استفاده از بستر اینترنت به یکدیگر متصل می‌شوند.

ایرانیان دارد (۱۰). مضاف بر این در شرایط حاضر، طراحی فضای شهری به ویژه در کلانشهرها به گونه‌ای است که برای بسیاری از افراد، امکان تحرک بالا در خانه‌های چند طبقه و آپارتمانی غیر ممکن شده و در عوض، فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای را همدم لحظات آنان کرده است. در اوضاع کرونایی و خانه‌نشینی دانش‌آموزان نیز این بازی‌ها بر خلاف اغلب صنایع و سرگرمی‌ها که به دنبال این بحران جهانی، ضریب نفوذ و بازده اقتصادی خود را از دست داده‌اند در روزهای قرنطینه، بیشتر مورد توجه کودکان و نوجوانان قرار گرفته است.

### مبانی نظری تحقیق

#### بازنمایی

واژه "بازنمایی" در لغت یعنی توصیف کردن، نشان دادن، نمادسازی کردن یا نشانه چیزی بودن است. بازنمایی، تولید معنای مفاهیم در ذهن ما از طریق زبان است. از نظر ریچارد دایر<sup>۱</sup> مفهوم بازنمایی عبارت است از آن چه که رسانه‌های جمعی برای نشان دادن جنبه‌هایی از واقعیت افراد، مکان‌ها، اشیاء، هویت‌های فرهنگی و دیگر مفاهیم مجرد می‌سازند. تجلی و نمودار شدن بازنمایی‌ها ممکن است به صورت گفتاری، نوشتاری یا تصاویر متحرک باشد (۶). نکته حائز اهمیت این است که بازنمایی‌ها، چیزی جز حقیقت برساخته نیست که به واسطه گفتمان‌های خاصی شکل می‌گیرد. در حقیقت، رسانه‌ها واقعیت را بازتاب نمی‌دهند بلکه آن را بازنمایی می‌کنند. این بازنمایی به نفع عده‌ای خاص و به ضرر عده‌ای دیگر است. یکی از نکاتی که حتماً می‌باید در بحث بازنمایی مورد توجه قرار گیرد، آن است که بازنمایی، هرگز نمی‌تواند مستقل از مسایل سیاسی و ایدئولوژیک مورد ارزیابی قرار بگیرد لذا یک رسانه، هیچ‌گاه ابزار خنثی و یک میانجی بی‌طرف در ارائه تصویر به حساب نمی‌آید و بازنمایی حوادث توسط رسانه‌ها، جدای از بحث اخلاقی و غیر اخلاقی بودن آن، سوگیری ایدئولوژیک دارد. این همان مفهومی است که در روش تحلیل رمزگان سه سطحی جان فیسک<sup>۲</sup> نیز به آن اشاره شده است و نگارنده در ادامه با استناد به این روش، نقدی بر محتوای بازی‌های مورد پژوهش خواهد داشت.

#### سبک زندگی

همان طوری که راندگی در جاده، نیاز به رعایت اصول و مقررات و وجود علائم و نشانه‌هایی دارد، شیوه زندگی هم نیاز به وجود برنامه، دیدگاه نظری و نحوه عملکرد دارد که تعیین این خط‌مشی زندگی، همان سبک زندگی نام دارد (۳). از دیدگاه اندیشمندان، سبک زندگی مفهوم یا ساختاری کلی است و در تمامی محدوده‌های مختلف زندگی می‌تواند کاربرد داشته باشد. این مفهوم، بیشتر برای بیان روش زندگی

1. Richard Dayer

2. John Fiske

مردم به کار می‌رود و منعکس کننده طیف کاملی از ارزش‌ها، عقاید و فعالیت‌های اجتماعی است (۵). سبک زندگی اگر چه در دهه‌های اول ظهور جامعه‌شناسی توسط صاحب نظرانی هم چون «وبر»<sup>۱</sup>، «زیمل»<sup>۲</sup> و «آدلر»<sup>۳</sup> هم مطرح شده، اما اکنون در آغاز هزاره سوم، مورد توجه جدی قرار گرفته است. از نظر «وبر» سبک زندگی در قالب پایگاه و گروه منزلتی، معنی می‌یابد اما از نظر «بورديو»<sup>۴</sup> سبک زندگی همان اعمال و کارهایی است که به شیوه خاصی طبقه‌بندی شده و حاصل درک خاص و ترجیح افراد است که به عمل درآمده و قابل مشاهده‌اند. برداشت «گیدنز»<sup>۵</sup> از سبک زندگی عبارت است از تلاش برای شناخت مجموعه منظمی از رفتارها یا الگوهای کنش که افراد، آن‌ها را انتخاب کرده‌اند و کنش‌شان در زندگی روزمره به واسطه آن‌ها هدایت می‌شود. از دیدگاه «زیمل» نیز سبک زندگی همان فرهنگ است اما فرهنگ در محدوده فضا و زمان یک فرد یا اجتماع. جامعه‌شناسان مکتب کنش متقابل نمادین<sup>۶</sup> هم بر این نکته تأکید دارند که در بحث کیفیت و سبک زندگی باید به چگونگی تعامل و کنش متقابل نمادین و ماهیت فکری و تصویری هر فرد نسبت به خودش توجه شود چرا که نگرش هر شخصی در مورد تصور مثبت و منفی اطرافیان، تأثیر به‌سزایی در نحوه عمل و کیفیت زندگی او دارد.

### بازی‌های رایانه‌ای

از نیمه دوم قرن بیستم و همراه و همگام با تحولات و پیشرفت‌ها در صنایع الکترونیکی، بازی‌ها و اسباب بازی‌هایی جدید و متفاوت با گذشته، پا به عرصه وجود گذاشت که اصطلاحاً «بازی‌های رایانه‌ای» نامیده می‌شوند. بازی‌های رایانه‌ای، سزاوار عنوان «انقلاب در بازی» هستند. این بازی‌ها در عمق زندگی کودکان، نوجوانان و جوانان رسوخ می‌کند و دیگر نمی‌توان تنها به عنوان یک وسیله گذران اوقات فراغت به آن‌ها نگریست. بر اساس نظریه استفاده و رضایت‌مندی، کاربران رسانه‌ها به هر میزان که از کاربرد یک رسانه رضایت، کسب کنند، به استفاده مکرر از آن ترغیب می‌شوند (۱۲). بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌هایی که دارند، کاربر را در سطوح عمیق شناختی و نگرشی با خود درگیر می‌سازد و چون فضای مجازی بازی را بسیار به فضای واقعی نزدیک می‌کنند، فاصله میان دنیای مجازی و واقعی، نزد کاربر فرو می‌ریزد.

1. Max Weber
2. Simmel
3. Alfred Adler
4. Bourdieu
5. Giddens
6. Symbolic Interactionism

### مؤلفه‌های فرهنگی

مؤلفه‌های فرهنگی مورد سنجش و تحلیل در بازی‌های رایانه‌ای بومی این تحقیق، شامل هر گونه القاء فرهنگی، ارزشی و اخلاقی، تحکیم عقاید دینی و باورهای رایج در زندگی ایرانی و اسلامی، تطابق آن با سنت‌ها، آئین‌ها، هنجارهای اجتماعی و معنوی جامعه، توجه به نوع پوشش، موسیقی و شناسایی نمادها و سمبل‌های فرهنگی و هنری این مرز و بوم در متن این بازی‌هاست.

### پیشینه تحقیق

اغلب مقاله‌هایی که به زبان فارسی پیرامون موضوع مورد تحقیق منتشر شده، درباره تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مجموع رفتار، زندگی، فرهنگ و اجتماع کشورها بوده است و در مقوله بازتاب بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی و فرهنگ ایرانی - اسلامی، تاکنون کتاب یا مقاله‌ای، تألیف و نوشته نشده، یا لاقلاً نگارنده از آن بی‌اطلاع است و بیشتر به طور عام در این تحقیق‌ها به آثار مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان و تأثیر رایانه و فن‌آوری‌های آن بر مسائل اخلاقی یک جامعه پرداخته شده است. به عنوان مثال: الطافی در تحقیقی تحت عنوان "تأثیر شبکه‌های اجتماعی مجازی بر سبک زندگی" به تأثیر عوامل اجتماعی، فرهنگی و ادبی شبکه‌های اجتماعی مجازی بر سبک زندگی (در ابعاد پوشش، شیوه محاوره، برقراری ارتباط و روند دوست‌یابی)، در جامعه آماری ۳۰۰ نفره مدیر، کارشناس و کتابداران شاغل در سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران پرداخته است (۲). یافته‌های این پژوهش، تأثیر شبکه‌های اجتماعی مجازی بر سبک زندگی کارکنان این سازمان را تأیید کرده است و همچنین تأثیرگذاری علمی، اجتماعی و ادبی این شبکه‌ها را در سه بُعد شیوه‌های رفتاری (محاوره، سبک بیان، برقراری ارتباط)، سلیقه‌ها (تصاویر، شیوه طراحی منزل و پروفایل) و منش فرهنگی (پوشش، نحوه دوست‌یابی، سرگرمی‌ها) نیز مورد تأیید قرار داده است. پژوهشگران خارجی هم به جنبه‌های مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای در مقاله‌های خود به فراوانی اشاره کرده‌اند. در گروه محققان غربی مثبت‌اندیش بازی‌های رایانه‌ای، می‌توان به نوشته بری گانتز (۱۹۹۸)، استناد کرد که تصریح می‌کند: آموزش و پرورش کودکان، تنها به نوع رسمی آن، یعنی شکل مدرسه‌ای محدود نمی‌شود و رسانه‌های الکترونیکی، منابع بسیار عالی آموزش و پرورش می‌باشند و رایانه نیز تازه‌ترین شکل این رسانه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای منبع یادگیری و سرگرمی به شمار می‌رود. بر مبنای تحقیقات وی، فعالیت‌های موجود در حین انجام بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند هماهنگی بین چشم و دست را افزایش دهند و یا مهارت‌های ویژه‌ای را برای تجسم فضایی و آموزش ریاضیات به فرد بیاموزند (۱۵). اما بیشتر محققان خارجی به آثار منفی بازی‌های رایانه‌ای در انتقال ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی اشاره دارند. به اعتقاد آن‌ها و از جمله آنسلمو ساندراس (۲۰۰۹)، میزان

1. Borrie, Gunter

2. Anselmo, Sandra

تأثیرپذیری کودک و نوجوان در بازی رایانه‌ای، به بالاترین اندازه ممکن می‌رسد زیرا بر اساس پژوهش‌ها کودکان بیست درصد آن چه را که می‌شنوند و چهل درصد آن چه را که مشاهده می‌کنند، می‌آموزند. این مقدار، برای آن چه همزمان می‌بینند، می‌شنوند و با علاقه با آن کار می‌کنند، به بیش از ۷۵ درصد می‌رسد. بر این اساس، با توجه به این که کودکان و نوجوانان در فرآیند بازی‌های رایانه‌ای هم می‌بینند، هم می‌شنوند و هم به خاطر ماهیت تفریحی و سرگرمی بازی، به آن علاقه دارند و حاضرند ساعت‌ها مشغول بازی باشند، به شدت از محتوای این گونه بازی‌ها، متأثر می‌شوند (۱). آنسلمو ساندررا طرز تفکر غالب را در فرهنگ امروز غرب، استفاده از انگیزه‌های جنسی در همه زمینه‌ها از جمله تبلیغات بازی‌های رایانه‌ای با انگیزه سودجویی بیشتر می‌داند و تأکید می‌کند: در برخی بازی‌های رایانه‌ای، طرف مقابل، زنی است که در ابتدا دارای حجاب نسبی است و در جریان بازی، وقتی می‌بازد در ازای هر صد دلار، کنار گذاشتن یکی از لباس‌هایش را پیشنهاد می‌کند و در پایان بازی، ممکن است با از دست دادن تمام لباس‌هایش کاملاً عریان شود. در این نوع بازی، قمار و برهنگی در یکدیگر ادغام شده‌اند، تا با تحریک غریزه جنسی و حس کنجکاوی، نوجوانان و کودک را منحرف و ساعت‌ها در پای دستگاه، میخ‌کوب و القاعات خود را به آن‌ها تحمیل کنند (۱۷).

### روش تحقیق

با توجه به موضوع تحقیق که در صدد بررسی بازنمایی مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی-اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی است روش پژوهش، تحلیل محتوای کیفی از نوع تحلیل مضمون<sup>۱</sup>، است که در آن مؤلفه‌های مربوطه، در بازی‌های بومی رایانه‌ای نشانه‌شناختی و مورد بررسی قرار گرفته است. واحد تحلیل، مفاهیم، مضامین و مؤلفه‌های فرهنگی موجود در متن بازی‌های منتخب است. از ویژگی‌های این پژوهش، نگرش سیستمی و ساختاری به فرآیند تولید و محتوای این بازی‌هاست و به اجزای آن‌ها از قبیل زمان، مکان، اشیاء موجود در بازی، صدا و موسیقی نیز توجه شده است.

### جامعه و نمونه مورد بررسی

محتوا پژوهی پنج بازی رایانه‌ای بومی منتخب شامل بازی‌های گرشاسب (منتشر شده در سال ۱۳۸۹)، پروانه، میراث نگهبانان نور (منتشر شده در سال ۱۳۹۳)، محله باصفا (منتشر شده در سال ۱۳۹۴)، ایران ۵۷ (منتشر شده در سال ۱۳۹۷) و بیستون (منتشر شده در سال ۱۳۹۷) است.



### روش نمونه‌گیری

نمونه‌گیری، هدف‌مند است و بیشتر بازی‌های رایانه‌ای بومی انتخاب شده است که با توجه به عناوین، سبک و سابقه بازی، جوایز دریافت شده و محتوای آن‌ها انتظار می‌رفت به بازنمایی گوشه‌ها و نمادهایی از سبک زندگی ایرانی - اسلامی پرداخته باشند.

### سؤال اصلی تحقیق

پژوهش بر محور این مسأله اصلی خواهد چرخید که: "به چه میزان و کیفیتی مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی بازنمایی شده است؟". پژوهشگر برای پاسخ به این سؤال، مؤلفه‌های استخراجی از پنج بازی رایانه‌ای ایرانی را مورد تجزیه و تحلیل قرار داده است.

### فنون مورد استفاده در تجزیه و تحلیل

در این تحقیق، نگارنده با انجام عمل بازی و مشاهده مشارکتی، مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی را تفسیر و نتیجه‌گیری کرده و به پرسش اصلی پژوهش پاسخ داده است.

### شیوه تحلیل داده‌ها

تحلیل موارد زیر بر مبنای روش نشانه‌شناختی جان فیسک در بازی‌های هدف است:

#### تحلیل شخصیت‌های بازی

- شخصیت‌های بازی در چه قالب و سبکی معرفی شده‌اند؟
- این شخصیت‌ها از چه ویژگی‌های رفتاری برخوردارند؟

#### تحلیل فضای بازی

- زمان بازی
- مکان بازی
- دلالت اشیاء موجود در بازی
- تحلیل صدا و موسیقی

**تحلیل روایت داستان بازی**

- تحلیل اهداف ماموریت بازی
- تحلیل کشمکش بین عناصر داستانی بازی
- ارزش‌های القایی بازی

**سیستم، نصب، طراحی و اجرا**

- تولیدکننده، انتشار دهنده و سال انتشار و رونمایی بازی

**پنج بازی پر طرفدار رایانه‌ای بومی در دایره تحلیل و تحقیق**

در بین بازی‌های رایانه‌ای بومی بسیاری از بازی‌ها هستند که جذابیت آن‌ها کمتر از بازی‌های خارجی نیست. با این وجود باید بپذیریم که جاذبه داشتن و یا دارای کشش بودن، امری کاملاً سلیقه‌ای و شخصی است لذا اتلاق صفت "پر طرفدار" برای این بازی‌ها، صرفاً برداشت نگارنده از بازخوردهای نظرات کاربران در فضای رسانه‌ای است و کار آسانی نیست که کسی ادعا کند به طور قطع این بازی‌ها پر طرفدارترین بازی‌های بومی رایانه‌ای هستند.

**معرفی اجمالی بازی‌های رایانه‌ای مورد تحقیق به روایت نگارنده****بازی رایانه‌ای ایرانی "گرشاسپ؛ گرز تَریت"**

همواره اسطوره‌های ایرانی منبعی قابل توجه برای الهام و استفاده در رمان‌ها و نمایش‌ها بوده‌اند. «گرشاسپ» نیز که براساس داستان‌های کهن شاهنامه از شخصیت‌های افسانه‌ای و از پهلوانان ایرانی است در این بازی، مطلع می‌شود که «هیتاسپ» ملقب به زرین تاج، برادرش «اورواخشیه» را کشته و گرز خاندان «تَریت» را به غنیمت برده است و حال، گرشاسپ برای انتقام خون برادرش به دنبال هیتاسپ است. روند کلی بازی گرشاسپ (گرز تَریت)، بر اساس پیکارهای پهلوان اصلی بازی (گرشاسپ) و رویارویی او با نیروهای اهریمنی جریان می‌یابد.

"گرشاسپ" نقطه عطفی در صنعت بازی‌سازی در زمان خود بود. بازی رایانه‌ای گرشاسپ در چهارمین جشنواره رسانه‌های دیجیتال (مهرماه ۱۳۸۹) رتبه دوم بهترین بازی رایانه شخصی از دیدگاه هنری را به دست آورد و در سایت Gamesradar گرشاسپ به عنوان اولین بازی AAA ایرانی معرفی شد. "گرشاسپ" در سبک بازی سوم شخص، تولید شده است. سبک بازی سوم شخص یا تیراندازی سوم شخص، زیر شاخه اکشن و سبک تیراندازی اول شخص است که در آن، توانایی دیدن و به حرکت در

آوردن دوربین بازی نیز وجود دارد. در بازی سوم شخص، دوربین، بالا و پشت سر قرار می‌گیرد و به برقراری ارتباط خوب بین بازیکن و شخصیت اصلی کمک می‌کند.

### **بازی رایانه‌ای ایرانی "پروانه: میراث نگهبانان نور"**

تمام اتفاقات بازی «پروانه؛ میراث نگهبانان نور» در شهری سبز و کوچک به نام «ناریا» در مرکز اقلیم خیالی گیتیم (همان زمین خودمان) رخ می‌دهد که همه ساکنان آن، خوش و خرم زندگی می‌کنند تا این که موجوداتی به شهر، حمله‌ور می‌شوند و از طریق انتقال نوعی بیماری به نام "رنگی شدن"، قصد تخریب ناریا را دارند. در این میان، شما نقش نوجوانی به نام فادیا را دارید که مسئولیت درمان مبتلا شدگان این بیماری و مبارزه ریشه‌ای با آن را دارد. این اولین بازی رایانه‌ای بومی است که میان پرده‌های آن به صورت سه‌بعدی با قابلیت استفاده از عینک سه‌بعدی طراحی شده است. "پروانه: میراث نگهبانان نور" موفق شد در چهارمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران (مهرماه ۱۳۹۳) ۷ غزال زرین بازی سال، بهترین جلوه‌های صوتی بازی، طراحی، موسیقی، هنر سه‌بعدی، دستاورد سینماتیک و بازی آکشن ماجراجویی<sup>۱</sup> را کسب کند. بازی ماجراجویی، سبکی از بازی‌های ویدئویی و کامپیوتری در زیر شاخه آکشن است که قهرمان بازی، درگیر ماجرابی طولانی می‌گردد و فرد، ممکن است با پیچیدگی‌های خاصی در فرآیند عبور از هر مرحله رو برو شود. از این رو برای موفقیت در این بازی‌ها، تمرکز و پشتکار، اصلی‌ترین امتیازهای یک بازیکن محسوب می‌شود.

### **بازی رایانه‌ای ایرانی "محلّه با صفا"**

مجموعه بازی‌های موبایل "محلّه با صفا" با موضوع "سبک زندگی اسلامی"، اولین بازی تعاملی و خانوادگی با موضوع سبک زندگی اسلامی (ویژه تلفن همراه و تبلت) است که نکات کاربردی و مهارتی در حوزه سبک زندگی اسلامی را آموزش می‌دهد و در کنار آن، امکان دستیابی خانوادگی به کتابخانه تخصصی بازی، نحوه برخورداری از حمایت‌های اقوام و خویشاوندان و زمینه توجه خانوادگی به جایگاه و کارکردهای سازنده مسجد را رونمایی می‌کند. طراحی شخصیت‌ها و محیط منطبق بر فرهنگ اسلامی، بهره‌مندی از نظر کارشناسان و مشاوران حوزه کودک و خانواده و آشنایی با معیارهای فرهنگ عمومی اسلامی از دیگر مشخصه‌های بازی «محلّه با صفا» است.

**بازی رایانه‌ای ایرانی "ایران ۵۷"**

«ایران ۵۷» یک بازی اکشن ماجراجویی است که قصد دارد از طریق داستانی گیرا در بستری مستند و قابل اعتنا به روایت انقلاب اسلامی بپردازد. داستان بازی ایران ۵۷ از خرداد ۱۳۴۲ آغاز می‌شود، آن جا که مردم بی‌گناه و رامین به جرم دفاع از امام امت به خاک و خون کشیده شدند. "ایلیار" شخصیتی است که رهبری جمعیت کفن‌پوش را بر عهده دارد و در آخرین لحظات، پسر خرد سالش به نام "ایلیشن" را به برادرش می‌سپارد. ۱۵ سال بعد از این رویداد، بازی در نقش ایلیشن ادامه می‌یابد. ایلیشن که توسط عمویش وارد گروهک مارکسیستی شده است، پس از مشاهده فعالیت‌های خشونت‌آمیز این گروه از جمله ترور مجید شریف واقفی، از آن‌ها جدا می‌شود و راه خود را تغییر می‌دهد. این بازی در جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران در سال ۹۶ عنوان بهترین بازی فرهنگی سال، غزال زرین بهترین بازی با محتوای فرهنگی و دیپلم افتخار بهترین بازی در ژانر اکشن ماجراجویی را به خود اختصاص داد. نسخه کامل بازی «ایران ۵۷» همزمان با ۴۰ سالگی انقلاب اسلامی، در بهمن ۱۳۹۷ عرضه شد.

**بازی رایانه‌ای ایرانی "قصه بیستون"**

این بازی که از قصه بیستون الهام گرفته است در رویدادهای بین‌المللی «TGC 2018» و «بازی‌های مستقل نمایشگاه گیمز کام»<sup>۱</sup> حضور داشت و توانست توجه بسیاری را به خود جلب کند. قصه بیستون با اقتباس از غم‌انگیزترین قصه‌های عاشقانه ادبیات فارسی یعنی شیرین و فرهاد اثر شاعر بزرگ ایران، نظامی گنجوی در سبک ایزومتریک<sup>۲</sup> اکشن، ساخته و ارائه شده است. دوربین ایزومتریک چیزی بین یک دوربین عمود و جانبی است و می‌تواند بر کل محیط بازی احاطه داشته باشد و در عین حال جزئیات اشیاء و کاراکترها را به خوبی نمایش دهد.

1. Gamescom

2. Isometric

## یافته‌های تحقیق

در این جا یافته‌های بر آمده از تحلیل و بازنمایی مفاهیم در قالب پنج جدول ارائه می‌شود:  
- بازی گرشاسپ (گرز ثریت)

## جدول شماره (۱): روایت داستانی، شخصیت‌ها و فضای بازی در "گرشاسپ (گرز ثریت)"

گرشاسپ از پهلوانان شاهنامه است. داستان این بازی مربوط به دوران پس از به زنجیر کشیده شدن ضحاک است. روند کلی بازی بر اساس پیکارهای پهلوان اصلی بازی (گرشاسپ) و رویارویی او با نیروهای اهریمنی، دیوها، هیتاسپ و اشموغان و باز پس‌گیری گرز ثریت که وسیله‌ای برای آزمون لیاقت و وفاداری است تعریف شده است.	روایت بازی
آشنایی با فرهنگ باستانی و ادبیات هویت‌بخش ایران زمین، شناساندن اسطوره‌ها و قهرمانان ایران، شناخت آداب و رسوم و احساس غرور و افتخار به گذشته	مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی
مبارزه با پلیدی و نیروهای اهریمنی و بیرون راندن آن‌ها از سرزمین باستانی خونیراث	هدف کلی و ارزش الفانی
اکشن سوم شخص ماجراجویی، حادثه‌ای و حماسی	سبک بازی
DVD, PC	سیستم اجرا و نصب
فن افزار شریف، لوح زرین نیکان، ۱۳۸۹	تولید کننده یا طراح و سال انتشار
قوی‌ترین اسطوره ایرانی، پهلوانی سیستانی که قصد دارد گرز افسانه‌ای را که توسط دیوها ربوده شده است و هم‌چنین انتقام خون برادرش را از هیتاسپ بگیرد.	گرشاسپ (بازیکن)
ملقب به زرین تاج (شخصیت منفی بازی) که "اورواخشیه" برادر گرشاسپ را با نیروهای جادویی متعددی به قتل رسانده است.	هیتاسپ
برادر گرشاسپ که به وسیله هیتاسپ به قتل می‌رسد.	اورواخشیه
سرزمین پهناوری که دیوها به تسخیر در آورده‌اند.	خونیراث
هیولاهای اهریمنی، دیوها، اشموغان (از نیروهای زبردست هیتاسپ زرین تاج) هیتاسپ و غول‌های معمولی و زره‌دار	دشمن
دهکده‌ای کوهستانی که مکان رشد و پرورش گرشاسپ و برادرش بوده است.	سیاوشگرد
دوران پیشدادی (پس از ضحاک)	زمان
فضای سرزمینی دهکده سیاوشگرد (ایران باستان)	مکان
حماسی	موسیقی
شمشیر و گرز	اشیاء (نمادها)
در قلمرو دیوها رنگ‌ها کدر و تیره و در بقیه فضای بازی، رنگ‌های چشم‌نواز و زیبا	رنگ‌پردازی
به رخ کشیدن منش و روحیه پهلوانی، احیای افسانه‌های کهن اساطیری ایران و جلوگیری از تهاجم اهریمنان به سرزمین اجدادی.	استعاره‌ها، مجازها و کنایه‌های به کار رفته

## - بازی پروانه، میراث نگهبانان نور

## جدول شماره (۲): روایت داستانی، شخصیت‌ها و فضای بازی در "پروانه، میراث نگهبانان نور"

بازی در دنیای فانتزی به نام شهر ناریا اتفاق می‌افتد که دارای بخش‌های متنوعی است. شخصیت اصلی بازی پسری جوان و شجاع به نام فادیا است. وظیفه او مبارزه با موجوداتی عجیب به نام خزدک‌هاست که دنیا را به تباهی کشیده‌اند.	روایت بازی
مراقبت و هوشیاری و شجاعت افراد به ویژه جوانان برای خنثی کردن توطئه‌های دشمنان و اهمیت مراقبت از محیط زیست	مولفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی
دشمن‌شناسی و احساس تعهد افراد به ویژه جوانان برای جدال با موجودات خبیث در عرصه زیست محیطی، توجه به سلامت جسمانی و افزایش آمادگی و توان دفاعی	هدف کلی و ارزش القائی
اکشن ماجراجویی سوم شخص	سبک بازی
DVD, PC	سیستم اجرا و نصب
Bearded Bird. موسسه اندیشه کاظمیون، ۱۳۹۳	تولیدکننده یا طراح و سال انتشار
قهرمان قصه که تمام توان خود را به کار می‌بندد تا جلوی پیشرفت بیماری در منطقه را بگیرد و با نیروهای تهدیدکننده و مخرب مبارزه کند	فادیا (بازیکن)
دهکده‌ای سرسبز و خرم و محل سکونت فادیا و خانواده‌اش که در مرکز اقلیم گیتیمما (جهان خودمان) قرار دارد.	ناریا
نام نوع بیماری که ساکنان دهکده را در معرض آلودگی و تاریکی قرار می‌دهد.	رنگی شدن
استاد فادیا و رهبر جوانانی که برای بیرون راندن خزدک‌ها تحت تعلیم او راهنمایی و تربیت می‌شوند.	رائد
خزدک‌ها که موجوداتی پلید و زشت روی هستند.	دشمن
فرضی	زمان
شهر خیالی ناریا در اقلیم گیتیمما	مکان
نرم و ملایم	موسیقی
سلاح‌های جنگی و چوبی	اشیاء (نمادها)
بیشتر رنگ‌های روشن	رنگ‌پردازی
لزوم هوشیاری و توانمند شدن در مقابله با بیماری‌ها و عوامل پرخطر زیست محیطی و نتیجه-بخش بودن این طرح‌ها تنها در صورت همکاری و مشارکت‌های همگانی.	استعاره‌ها، مجازها و کنایه‌های به کار رفته

## - بازی محله با صفا

## جدول شماره (۳): روایت داستانی، شخصیت‌ها و فضای بازی در بازی "محله با صفا"

روایت بازی	در محله باصفا ۸ دسته بازی طراحی شده است که شما را به بازی نهایی که معرفی دستاوردهای علمی، هسته‌ای و نظامی جمهوری اسلامی ایران است، هدایت می‌کند.
مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی	افزایش اطلاعات عمومی و دانستن، آشنایی با وجوهات واحکام شرعی سبک زندگی اسلامی، کارکردهای مسجد، توجه به کار گروهی و دانستن‌های سفر
هدف کلی و ارزش القایی	ارتقاء فرهنگ شهروندی و آموزش نکات کاربردی و مهارتی در حوزه فراگیری سبک زندگی ایرانی - اسلامی
سبک بازی	مسابقه‌ای، دانستنی و اطلاعات عمومی
سیستم اجرا و نصب	Tablet, Mobile, Android
تولید کننده یا طراح و سال انتشار	استودیو بازی و سرگرمی‌های ایران اسلامی (مه‌اد)، ۱۳۹۷
خانواده	نماد همدلی و اتحاد و کانون رفع دغدغه‌های فردی
مسجد	نقطه مرکزی همه اجتماعات که می‌تواند کاربردهای مفید اجتماعی و فرهنگی را در سبک زندگی ایرانی - اسلامی به همراه داشته باشد.
سفر	عاملی برای کسب دانستن‌های جدید و تقویت روحیه و شادابی
کتابخانه	مکانی برای به پاسخ دادن به خیلی از سوالات و معماهای علمی
زمان	معاصر
مکان	محافل خانوادگی ایرانیان
موسیقی	نرم و کودکانه
اشیاء (نمادها)	کتاب، لوازم مختلف خانگی و وسایل آموزشی، ورزشی و تفریحی
رنگ پردازی	رنگ‌های متنوع و نسبتاً شاد
استعاره‌ها، مجازها و کنایه‌های به کار رفته	راهنمایی و هدایت صحیح فرزندان در مواقع حساس، احترام به والدین و اقوام، آشنایی به وجوهات شرعی، حمایت از تولید ملی و اصلاح الگوی مصرف.

## - بازی ایران ۵۷

## جدول شماره (۴): روایت داستانی، شخصیت‌ها و فضای بازی در "ایران ۵۷"

روایت بازی	روایتی تخیلی بر اساس وقایع تاریخی است. داستان بازی در مورد یک جوان است به نام ایلین که در کودکی به همراه عموی خود از ورامین به تهران فرار می‌کند و وارد گروهی مارکسیستی می‌شود. او کم‌کم به او در نهایت به رفتارهای نادرست گروهش پی می‌برد و متحول می‌شود.
مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی	آشنایی با تاریخ انقلاب اسلامی و وقایع تاریخی سال‌های ۱۳۴۲ تا ۱۳۵۷، تکریم ارزش‌های اسلام و انقلاب و ترویج فرهنگ ایثار و شهادت‌طلبی
هدف کلی و ارزش القائی	تقویت روحیه اسلام‌خواهی، پاسداشت شهیدان و این که نسل امروز انقلاب باید از انقلاب اسلامی که ثمره خون هزاران شهید است حفاظت کنند.
سبک بازی	اکشن و ماجرای و معمایی سوم شخص
سیستم اجرا و نصب	PC
تولید کننده یا طراح و سال انتشار	شرکت رسانا شکوه کویر با حمایت بسیج، ۱۳۹۷
ایلین (بازیکن)	قهرمان قصه که درماجرای ۱۵ خرداد ۴۲ خانواده خود را از دست می‌دهد و بعدها وارد گروه مارکسیست می‌شود اما پس از مدتی با متوجه شدن اشتباهش به دامن انقلاب باز می‌گردد.
ایلیار	پدر ایلین و رهبر جمعیت کفن‌پوش مردم ورامین در خرداد ماه ۴۲ در دفاع از رهبر کبیر انقلاب
مخفی‌گاه	زندان اوین و مکان‌های نظامی
زمان	سال‌های ۱۳۴۲ تا ۱۳۵۷
مکان	شهرهای ورامین و تهران
موسیقی	رعب‌آور و تهییجی
اشیاء (نمادها)	سه نوع سلاح
رنگ‌پردازی	بیشتر رنگ‌های تیره و کدر برای ترسیم فضای اختناق‌آور دوران شاهنشاهی
استعاره‌ها، مجازها و کنایه‌های به کار رفته	دفاع تمام‌قد از اصول اسلام و انقلاب اسلامی در برابر مارکسیسم، بیان مستند وقایع و حوادث خرداد ۴۲ تا بهمن ۵۷ و جانفشانی مردم برای پیروزی انقلاب اسلامی.



## - بازی قصه بیستون

## جدول شماره (۵): روایت داستانی، شخصیت‌ها و فضای بازی در "قصه بیستون"

روایت بازی	قصه بیستون روایتی حماسی از منظومه عاشقانه شیرین و فرهاد نظامی گنجوی است. مخاطب در این بازی با فرهاد همراه می‌شود و پا به پای او سختی‌های راه را که همانا رسیدن به وصال معشوق است، طی می‌کند.
مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی	ایجاد انگیزه توأم با تلاش و اراده، رسیدن به هدف را محقق می‌کند.
هدف کلی و ارزش القایی	نگاهی جامعه‌شناسانه و فرهنگی به عشق و دلدادگی پاک که می‌تواند انگیزه‌هایی قوی برای ادامه حیات باشد و سختی‌ها و مرارت‌ها را آسان سازد.
سبک بازی	اکشن ماجراجویی
سیستم اجرا و نصب	Xbox, PS, Mac, PC
تولید کننده یا طراح و سال انتشار	تیم Black Cube Games، ۱۳۹۷
فرهاد (بازیکن)	فرهاد کوهکن، جوانی که برای رسیدن به عشق خود یعنی شیرین، کوه عظیم بیستون را از میان بر می‌دارد.
شیرین	معشوق فرهاد و دلیل تلاش عاشقانه فرهاد برای کوهکنی
آسمان و ستاره‌ها	شاهدان مناجات شبانه فرهاد برای تقویت ایمان و غلبه او بر وسوسه‌های شیطانی
دشمن	خسرو، سپاهیان او و طعنه زندگان محلی در عبث جلوه دادن کار فرهاد
زمان	دوره ساسانی
مکان	بیستون (کرمانشاه)
موسیقی	موسیقی ایرانی
اشیاء (نمادها)	کوه، سنگ و ابزارآلات (تیشه، کلنگ و ...)
رنگ‌پردازی	بیشتر در فضای تاریک شبانه
استعاره‌ها، مجازها و کنایه‌های به کار رفته	عروج انسانی، وارستگی اخلاقی و رسیدن به کمال روحی به بهانه عشقی زمینی.

در این مقاله سعی شده است تا مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای ایرانی طبق دیدگاه جان فیسک، نشانه‌شناختی و بازنمایی شود. برای تحلیل نشانه‌شناختی فیسک، استلزام منطقی این است ابتدا با مفهوم رمز و در ادامه با سه لایه رمزگان موجود در فیلم‌ها آشنا شویم. فیسک در کتابش می‌نویسد: رمز، نظامی از نشانه‌های قانون‌مند است که تمامی آحاد یک فرهنگ به قوانین و عرف‌های آن پای‌بندند. این رمزها مفاهیمی را ترویج می‌کنند که موجب حفظ آن فرهنگ می‌شود. از نظر جان فیسک تمامی رمزها دارای معنا هستند (۱۸). طبق دیدگاه فیسک رمزها دارای سه سطح می‌باشند: سطح یک: رمزگان اجتماعی است، یعنی واقع‌ای که قرار است از رسانه پخش شود،

پیشاپیش با رمزهای اجتماعی رونمایی می‌شود. مثل ظاهر، لباس، چهره‌پردازی، محیط، رفتار، گفتار، حرکات سر و دست و صدا که وی این سطح را سطح واقعیت می‌نامد.

سطح دو: رمزگان فنی با بهره‌گیری از دستگاه‌های الکترونیکی است که عبارتند از: دوربین، نورپردازی، تدوین، موسیقی و صدابرداری و غیره که برای انتقال و پخش رمزهای متعارف مورد استفاده قرار می‌گیرند و از آن به سطح بازنمایی یاد می‌شود.

سطح سه: ایدئولوژی (رمزگان ایدئولوژیک) است. رمزهای ایدئولوژیک در مقوله‌های انسجام و مقبولیت اجتماعی قرار می‌گیرند. از منظر این نظریه‌پرداز معاصر انگلیسی هدف از تحلیل، معلوم کردن تمامی لایه‌های معانی از زیرین تا روین است.

حال در تحلیل نشانه‌شناختی مؤلفه‌های اقتصادی و فرهنگی این بازی‌ها مطابق روش جان فیسک لازم است اشاره شود در سطح اول که رمزهای اجتماعی است و سر و وضع افراد، نحوه رفتار، محیط و غیره را شامل می‌شود، تفکر سازندگان بازی‌های مورد پژوهش را در امور چون توجه به ظاهر، لباس، چهره‌پردازی، محیط و رفتار و گفتار، می‌توان مثبت ارزیابی کرد. تحریک عواطف انسان‌دوستانه مخاطب، لزوم برنامه‌ریزی و به کارگیری هوش اقتصادی، برجسته‌سازی اُسطوره‌های ایرانی، آشنا کردن بازیکن با مفاخر و مکان‌های تاریخی ایران، اهمیت دادن به حفظ آرامش جامعه، میهن دوستی، شجاعت، ایستادگی و دلاوری، کسب درآمد مشروع، دفاع از منافع اقتصادی کشور، تکریم نظر جمعی و کارگروهی، ایثار و از خودگذشتگی و توجه ویژه به نوع پوشش اقوام ایرانی، جلوه‌های پسندیده‌ای از فرهنگ ایرانی - اسلامی است که در این بازی‌ها، بازتاب داده شده است و می‌تواند قابل انطباق با رمزهای اجتماعی نظریه جان فیسک باشد.

در سطح دوم نظریه جان فیسک که وی آن را سطح بازنمایی نامیده و رمزهای فنی نظیر نورپردازی، تدوین، موسیقی و صدابرداری را شامل می‌شود، ضعف‌هایی هم‌چون تعداد کم افکت‌ها<sup>۱</sup> (ایجاد جلوه‌های ویژه صوتی و تصویری برای جذب و گیرایی بازی و مخاطب) و تغییر زیاد زاویه‌های دوربین در برخی بازی‌ها به چشم می‌خورد که به نظر می‌رسد متأثر از ساده‌انگاری، کمبود امکانات و تجهیزات فنی پیشرفته و ناکافی بودن نیروی متخصص و فعال در کشور باشد.

و بر تارک سطح سوم نشانه‌شناختی روش جان فیسک که به رمزهای ایدئولوژیک تعبیر شده است، به اعتقاد نگارنده، ایجاد مقبولیت اجتماعی برای اسلام‌خواهی و دفاع از ایران و مفهوم هویت ایرانی در بازی‌های مورد تحلیل، می‌درخشد و در عین حال برنامه‌سازان، تلاش کرده‌اند تا در قالب داستان‌های حماسی و پر چالش، شخصیت‌پردازی مناسب و گیم پلی نسبتاً سریع و سرگرم کننده، برتری ایرانی‌ها را به لحاظ اخلاقی، ذاتی، ژنتیکی و فکری به مخاطب بقبولانند. به هنگام تماشای بازی‌ها آن چه ممکن است بیش از هر چیز دیگری به ذهن خطور کند این است که سازندگان وطنی این بازی‌ها، تحت تأثیر

شرایط سیاسی روز، گویی رضایت کاربر و بیننده را در القاء تفکر حماسی و در چارچوب ستیز دائمی با دشمن، هدف‌گذاری کرده و به طور معمول نسبت به دیگر مسائل انسانی، حساسیت کمتری نشان داده‌اند. بر این اساس، حاصل بازی پنج بازی رایانه‌ای بومی مورد تحقیق، این یافته‌هاست:

در بازی نخست این مقاله (گرشاسپ)، تعامل بازیکن در بازی، صرفاً بر اساس خطوط تعیین شده از سوی راوی داستان و سازندگان بازی، پیش می‌رود که بیشتر جنبه ایران ستایی دارد. پیام‌های معناداری مانند ایستادگی و دلاوری، دفاع از تمامیت ارضی و حقوق ساکنان، خونخواهی برادر، شناساندن قهرمانان و اسطوره‌های ایرانی و آشنایی با ادبیات هویت‌بخش ایران از مؤلفه‌های مهم فرهنگی این بازی است.

در بازی دوم (پروانه: میراث نگهبانان نور)، سازگاری مناسبی بین بازیکن و داستان بازی فراهم شده است. این بازی به تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی برای مقابله هوشیارانه با دشمنان مکار و عشق و ایمان به مردان و زنان شجاع وطن، نگاهی ویژه دارد و در کنار آن احساس مسئولیت عمومی را در دفاع از مسائل زیست محیطی خاطر نشان می‌کند.

بازی سوم (محلّه با صفا)، سعی کرده است به پرسش‌های افرادی که دغدغه الگوسازی سبک زندگی اسلامی در خانواده‌ها را دارند پاسخ مثبت دهد. حضور بازیکن و خانواده‌ها در صحنه بازی، طراحی محیط منطبق بر فرهنگ اسلامی و تکریم شور و مشورت، به نمادهای احیاءکننده فرهنگ صحیح ایرانی - اسلامی در این بازی رایانه‌ای تبدیل شده است. عناصر غالب مؤلفه‌های فرهنگی بازی، در آموزش نکات کاربردی، مهارتی و شرعی به خانواده‌ها در حوزه سبک زندگی اسلامی و بالابردن فرهنگ عمومی، نمود پیدا کرده است.

در بازی چهارم (ایران ۵۷)، تلاش طراحان بازی، بر مفهوم‌سازی نقش برجسته پیروزی انقلاب اسلامی در متحول شدن ارزش‌های فرهنگی، ارتقاء بینش اسلامی نسل جوان و دگرگونی فکری و عقیدتی آنان متمرکز شده است تا از طریق این قالب، توطئه‌های فرهنگی - تبلیغی بیگانگان در روزهای پیروزی انقلاب اسلامی ایران را برملاء و از جولان گروهک‌های سیاسی در آن دوران، رونمایی کنند. محتوای فرهنگی بازی ایران ۵۷ بر تزکیه روحی بازیکن و بالابردن سطح آگاهی او نسبت به جامعیت اسلام، وقایع انقلاب اسلامی و بطلان مکتب‌های انحرافی بارگذاری شده و با مضامینی چون فرهنگ ایثار و شهادت‌طلبی در هم آمیخته است.

و در بازی پنجم (قصه بیستون)، وارستگی اخلاقی و تحقق کمالات انسانی در قالب عشقی زمینی و حماسی بازنمایی شده است و به لحاظ فرهنگی ضمن آشنایی با ادبیات غنی ایران، این پیام را به بازیکن القاء می‌کند که با تقویت روح و اراده می‌توان خواهش‌های نفسانی را کنترل کرد و کوه مشکلات را از سر راه برداشت تا به سر منزل مقصود رسید.

بر این مینا، قبل از نتیجه‌گیری ابتدا نتایج پژوهش در مورد سؤال اصلی تحقیق به طور مختصر بیان و سپس توضیح و تفسیری کلی ارائه می‌شود و اما در پاسخ به سؤال اصلی تحقیق که:

به چه میزان و کیفیتی مؤلفه‌های فرهنگی سبک زندگی ایرانی-اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی بازنمایی شده است؟

باید اذعان کرد که برنامه‌ریزان بازی‌های رایانه‌ای آگاهانه یا ناآگاهانه کوشش کرده‌اند تا مجموعه‌ای از پیام‌های مرتبط با مفهوم جامعه‌شناسانه سبک زندگی را از طریق این رسانه منتقل کنند و توانسته‌اند در این راه به موفقیت‌هایی نیز نائل آیند اما شواهد بر آمده از محتوای بازی‌های مورد تحلیل نشان می‌دهد بازتاب این بازی‌ها در ترویج و شناساندن مفاهیم عمیق و مضامین روح‌بخش و اصیل سبک زندگی ایرانی-اسلامی چندان قابل دفاع نیست. دلیل آن رشد روزافزون بازی‌های رایانه‌ای غربی در بین نوجوانان و جوانان ایرانی است. همان بازی‌هایی که بار فرهنگی بسیاری از آن‌ها، القاء خشونت و شهوت، بزهکاری، قمار، تحقیر شخصیت زن، تحریف تاریخ و شخصیت‌ها و جامعه‌پذیری در راستای اهداف غرب است.

مفاسد اخلاقی-روانی درون برخی از این بازی‌ها به حدی است که اعتراض‌های مردمی را حتی در کشورهای سکولار برانگیخته است. برای نمونه، بازی معروف جی.تی.ای<sup>۱</sup> به سبب افراط در آلودگی‌های جنسی، اعتراض عمومی در آمریکا را در پی داشت و مسئولان را وادار به اقدام علیه شرکت سازنده نمود تا آن جا که فروش این بازی به افراد کمتر از ۱۸ سال را ممنوع کردند و در برخی از کشورها مانند انگلیس و استرالیا نیز فروش این بازی ممنوع شد. این در حالی است که در کشور اسلامی ما، این بازی به راحتی در اختیار کودکان و نوجوانان قرار می‌گیرد! واضح است که هر جامعه‌ای، هنجارهای خاص خود را دارد که الزاماً با هنجارهای دیگر جوامع یکسان نیست ولی در جایی که بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق اسلامی و به سبب تأثیرات روحی-روانی آن‌ها، اهمیت بالایی دارد، نباید از نظر دسترسی و کنترل شبکه توزیع، در حوزه‌ای فرعی قرار بگیرند و مورد بی‌مهری واقع شوند. برای آن که منصفانه و واقع‌بینانه قضاوت کرده باشیم باید گفت: با وجود برخی انتقادات و قبول چالش‌ها، در واکاوی بازی‌های داخلی (۵ بازی مورد تحلیل) شاخص‌ها و ویژگی‌های مثبتی نیز نهفته است که نمی‌توان نادیده گرفت. از جمله در بُعد فرهنگی، مفاهیمی چون احترام به سنت‌ها، آداب و رسوم، آشنایی با ادبیات هویت‌بخش ایران زمین، احساس غرور و افتخار به گذشته، صلح‌جویی و انزجار از جنگ‌طلبی، شناساندن اُسطوره‌ها و قهرمانان ایران، تقویت حس وطن دوستی و اتحاد ملی، ترویج فرهنگ ایثار و شهادت‌طلبی، عشق به هموع و شجاعت و شهامت مردان و زنان ایرانی به شیوه‌ای تحسین برانگیز در بطن بازی‌های رایانه‌ای بومی عینیت یافته است. در نگاهی ریزبینانه، از بین بازی‌های تحلیلی، ۳ بازی محله با صفا، ایران ۵۷ و پروانه: میراث نگهبانان نور، نمادها و نشانه‌های سبک زندگی را در مقایسه با دیگر بازی‌ها باورپذیرتر، القاء و ترویج کرده‌اند.

### نتیجه‌گیری و پیشنهادها

در حالی که در بسیاری از کشورها، به بازی‌های رایانه‌ای به دلیل سودآور بودن و فرهنگی بودن به مثابه یک رسانه مؤثر و قوی نگریسته می‌شود. متأسفانه در کشور ما ارزش‌ها و برتری‌های این صنعت به درستی تبیین و پشتیبانی نشده است. بازبینی بازی‌های تحلیلی بر ما روشن می‌سازد که با قابلیت‌ها و استعداد‌های موجود می‌توان به موقعیت و درکی بهتر از آن چه در جریان است یا آن چه که می‌گذرد دست یافت. ما نشان داده‌ایم که می‌توانیم بازی‌هایی بسازیم که به جای تلقین حس برتری آمریکا و غرب، ارزش‌های والای انسانی و اسلامی را معرفی و ترویج کند. مزید بر آن، کم نیستند سوژه‌های متنوع و جذابی که طراحان و سناریو نویسان وطنی بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند آن را دستمایه خود برای نفی محورهایی مانند اسلام هراسی و ایران هراسی قرار دهند. لذا از این رهیافت، هرگونه عقب‌نشینی در تولید هدف‌مند بازی‌های رایانه‌ای به صلاح سیاسی و فرهنگی جامعه نیست.

نگرانی موجود در خصوص ورود نوجوانان به فضای مجازی و بازی‌های کامپیوتری در همه کشورهای دنیا، کم و بیش وجود دارد اما در شرایطی که دنیا روی کلید واژه‌هایی نظیر شهروند مجازی و شهرمجازی تمرکز می‌کند، نمی‌توان بازی‌ها رایانه‌ای را از این قالب، مستثنی کرد و جلوی پیشرفت این صنعت را در کشور گرفت. تنها راه واکسیناسیون و ایمن ماندن در فضای بازی‌های رایانه‌ای، بومی‌سازی بازی‌ها و ارتقاء دانش بازی‌سازی مبتنی بر ارزش‌ها و مبانی فرهنگ بومی است. امیدها برای احیای این صنعت در کشور، زمانی بیشتر می‌شود که بتوانیم علاوه بر بازارهای داخلی، در بازارهای دیگر کشورها نیز حضور پیدا کنیم. ما باید با توسعه بازی‌های رایانه‌ای و بازاریابی دقیق، به بازارهای کشورهای همسایه مانند پاکستان، افغانستان و کشورهای فارسی زبان و مسلمان، ورود کنیم و به جذب حداکثری مخاطب بازی‌های ایرانی در این جامعه هدف بپردازیم. برای دستیابی به چنین چشم‌اندازی، شیوه‌های حمایتی تولید بازی‌های بومی در کشور، نیاز به بررسی و بازخوانی دارد و اصل حمایت (مادی و معنوی) برای تولید بازی‌های دیجیتال مبتنی بر فرهنگ ایرانی - اسلامی نه صرفاً برای مخاطبان ایرانی بلکه با هدف‌گذاری مخاطبان بین‌المللی به عنوان یک ضرورت، باید مورد توجه قرار گیرد.

در هر حال، صنعت بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر منافع اقتصادی و تجاری کلان از ابزارهای انتقالی مهم در عرصه‌های فرهنگی، اجتماعی و سیاسی است که با بازنمایی اسطوره‌ها، تاریخ، شخصیت‌ها و آرمان‌ها به افکار عمومی جهت می‌دهد و زیربنای ساختار فرهنگی و اجتماعی را می‌تواند تقویت و یا تخریب کند. با توجه به سیاست‌گذاری‌های اخیر دولت و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در زمینه تعیین تکثیر کنندگان مجاز و مقابله با تکثیر غیر قانونی، برگزاری جشنواره‌ها و نمایشگاه‌های تخصصی بازی - های رایانه‌ای و با ایجاد سیاست‌های تشویقی برای ورود قوی‌تر بخش خصوصی، افق روشنی پیش روی این صنعت نو ظهور در ایران در حال پدیدار شدن است که امیدواریم در آینده نزدیک، فروغ بیشتر و پایدارتری پیدا کند. فرهنگ ایرانی - اسلامی کشور ما حاوی ظرفیت‌ها و سوژه‌های فراوانی برای تولید

بازی با محتوای غنی است که ضمن اشتغال‌زایی و توسعه کسب و کار به ویژه برای جوانان، می‌تواند به تحقق حکمرانی خوب در فضای مجازی نیز کمک کند.

پیشنهاد‌های موضوعی و کاربردی که به زعم نویسنده، می‌توان مرتبط با موضوع مقاله ارائه کرد:

- انجام پژوهش‌هایی با رویکرد رصد و پایش فضای مجازی و آسیب‌های بی‌شمار بازی‌ها در این فضا و مؤلفه‌هایی چون هویت‌زدایی، هویت‌سازی کاذب و بی‌اعتمادی فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای وارداتی حائز اهمیت است.

- یکی از چالش‌هایی که هم‌چنان در اکوسیستم بازی‌های رایانه‌ای کشور وجود دارد، مسأله فاصله گرفتن صنعت و دانشگاه است. به همین دلیل یکی از برنامه‌های اصلی در شرایط حاضر، تقویت ارتباط این دو از طریق شکل‌دهی و حمایت از هسته‌های پژوهشی باید باشد تا بتوانند مسأله‌ای از مسائل این اکوسیستم را چه در سطح تولید و چه در عرصه سیاست‌گذاری‌ها برطرف کند.

- نگاه جامعه ما به بازی‌های رایانه‌ای باید از جنس توسعه و شناسایی ظرفیت‌ها باشد. مجاب کردن و ترغیب طراحان و سازندگان برای بیان حرف‌های نو در ساخت بازی‌های رایانه‌ای جدید، انتخاب و انطباق محتوای بازی‌ها با موضوعات روز، در کنار برپایی کارگاه‌های آموزشی سبک زندگی اسلامی-ایرانی می‌تواند ارزش‌های این سبک زندگی را به درستی برای مخاطبان و به ویژه برای آنانی که از بازی‌های غربی خسته شده‌اند، تبیین و ترویج کند.

- عناصر سبک زندگی ایرانی-اسلامی که قادر است زمینه‌ساز مصونیت اجتماعی و تحول اجتماعی و فرهنگی شود باز تعریف و در قالب چارچوبی هدف‌مند و منسجم، طراحی و عملیاتی شود تا بیش از این متضرر نشویم و از ظرفیت عظیم رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای در جذب مخاطبان و نشر و احیاء ارزش‌های فرهنگ ایرانی-اسلامی بیشترین و بهترین بهره‌گیری را داشته باشیم.

### تعارض منافع

«بنا بر اظهار نویسندگان، مقاله حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع بوده است.»

## منابع

1. Akhshini, A. (2008). Sandra Anselmo Roshd in Early Childhood. Tebyan Cultural and Information Institute.
2. Altafi, H. (2018). The Impact of Virtual Social Networks on Life Style. Young Sociologists.
3. Armand, M, A., & Rasouli Nejad, S, P. (2015). A Study of the Relationship between Lifestyle and Social Vitality and Life Satisfaction in Yazd. Proceedings of the First National Conference on Lifestyle. Order and Security.
4. Barzegar, E., & Lal Alizadeh, M. (2011). Soft War. Anti-Islam Computer Games and Passive Defense. Journal of University Jihad. No 12, P.p: 333-349.
5. Ezkia, M., & Hosseini Rudbaraki, S. (2007). Generational changes in lifestyle in rural society. Social Welfare Quarterly. 10<sup>th</sup> y. No 37, P.p: 219-237.
6. Farajnejad, M. H., & Ismaili, R, A, D. (2016). "The book Analysis of the Influence of Kabbalistic Culture in Cinema" John Fisk. Imam Hussein University Press.
7. Fathi, M. (2010). Article on computer games and soft warfare. Raskhoon.
8. Givian, A., & Kowsari, M. (2011). Introduction to Computer Games. Proceedings of Hamshahri Institute Media Research and Studies Center.
9. Hosseini Nik, H. (2013). An article analyzing the Islamic lifestyle in terms of action.
10. Jafarzadeh Aymanabadi, Gh, A. (2017). Member of the Program, Budget and Accounts Commission of the Majles. Khane Mellat. December.
11. Kowsari, M. (2010). Asr Bazi. Daricheh No Publishing. First edition.
12. Mehdizadeh, S, M. (2010). Media Theories: Common Thoughts and Critical Views. Tehran Hamshahri Publishing. First Edition, P.p: 29-51.
13. Nasiri, H. (2017). Value games with added economic value. Baziban Magazine. No. 4, P.p: 43-47.
14. Pejman. (2019). CEO of the National Computer Games Foundation. (Interview with the press).
15. Pourabedi Naeini, S, H. (2009). "Video and computer effects on children" Barry Gunter. Tehran. Javaneh Roshd, P.p: 171-200.
16. Sohrabi, H. (2013). A series of articles on anti-Iranian games.
17. Tatbigghi, M. (2001). A study of the consequences of computer-video games.
18. Yousefi Ardabili, F. (2016). Article on game-like society.