

بررسی نمونه‌هایی از جنگ نرم در دنیای بازی‌ها

دنیای بازی؛ صحنه جنگ نرم

انتقال پیام‌های سیاسی، اجتماعی و فرهنگی محسوب می‌شود. این ویژگی باعث شده بازی‌های ویدئویی به عنوان ابزاری برای جنگ نرم مورد استفاده قرار بگیرد. جنگ نرم، به عنوان تلاشی برای تغییر نگرش‌ها و باورهای افراد بدون استفاده از زور، از طریق رسانه‌ها، هنر و فرهنگ انجام می‌شود. در این گزارش، به بررسی این موضوع می‌پردازیم که چگونه بازی‌های ویدئویی از طریق بازنمایی دشمنان و ناجیان، به صورت زیرپوستی به کشورها یا گروه‌های خاص حمله می‌کند و چگونه این بازنمایی‌ها بر ذهنیت بازیکنان تأثیر می‌گذارد.

آرین مرادی

منتقد بازی



صنعت بازی‌های ویدئویی امروزه به یکی از قدرتمندترین ابزارهای فرهنگی و رسانه‌ای تبدیل شده است. با میلیاردها دلار درآمد سالانه و میلیون‌ها بازیکن در سراسر جهان، بازی‌های ویدئویی نه تنها سرگرمی‌هایی جذاب است بلکه ابزاری مؤثر برای

تحریف به سبک آمریکایی

در بازی Splinter Cell: Blacklist، شخصیت اصلی بازی، سم فیشر، به ایران سفر می‌کند تا یک گروه راکه قصد دارد حملات گسترده‌ای را علیه منافع آمریکا انجام دهد متوقف کند. ایران در این بازی به عنوان یک کشور خطرناک و تهدیدآمیز نمایش داده می‌شود که در حال برنامه‌ریزی برای ایجاد هرج و مرج جهانی است. این تصویرسازی‌ها نه تنها واقعیت‌های سیاسی ایران را تحریف می‌کند بلکه باعث می‌شود بازیکنان نسبت به ایران دیدگاه منفی پیدا کنند. بازی به گونه‌ای طراحی شده که بازیکن احساس می‌کند ایران یک تهدید جهانی است و نیاز به مداخله نیروهای غربی (مانند سم فیشر) دارد. این بازنمایی منفی از ایران، نمونه‌ای از استفاده از بازی‌های ویدئویی برای پیشبرد اهداف سیاسی و ایجاد نگرش‌های منفی نسبت به یک کشور است.



حمایت اصولی برای مقابله با تحریف

فرهنگی و تخیلی تمایز قائل شوند، کمتر تحت تأثیر تحریف‌ها قرار می‌گیرند. رسانه‌های داخلی و مربیان آموزشی می‌توانند با معرفی معیارهای نقد بازی‌ها مخاطبان را به پرسشگری تشویق کنند. از طرفی با افزایش مطالعه و آگاهی می‌توان مانع اثرگذاری چنین تحریف‌ها در بازی‌های ویدئویی شد. یکی دیگر از مؤثرترین راه‌ها برای مقابله با این مسأله، تولید بازی‌هایی روایتگر دقیق تاریخ و ارزش‌های فرهنگی است. حمایت مالی و فنی از استودیوهای داخلی

بازی‌های ویدئویی به عنوان یک رسانه پر قدرت، توانایی شکل‌دهی به ذهنیت و باورهای مخاطبان را دارد و گاهی ممکن است به دلایل مختلف، از ساده‌نگاری تا اهداف سیاسی، تصویری نادرست یا جانبدارانه از فرهنگ‌ها و رویدادهای تاریخی ارائه دهند. اما وظیفه ما چیست؟ ما باید در این صنعت بزرگ چه نقشی ایفا کنیم؟ ابتدا باید به آگاهی بخشی اشاره کرد. آموزش مخاطبان، به ویژه نسل جوان برای تحلیل انتقادی بازی‌ها ضروری است. اگر بازیکنان بتوانند بین عناصر تاریخی

برای ساخت بازی‌هایی با مضامین ملی، تاریخی یا دینی می‌تواند جریان غالب ایجاد کند. اگر تاریخ، فرهنگ، عرف یا مسأله به خصوص کشوری با قدمت مثل ایران وجود دارد، چرا صبر کنیم تا دیگر کشورها به شیوه دلخواه خود روایت کنند؟ ساخت بازی‌های بومی و هم‌اوقات ایرانی، می‌تواند یکی از بهترین روش‌های مقابله با تحریف‌ها در صنعت بازی‌های ویدئویی به وجود آمده است. همچنین می‌توانند با ایجاد سیستم‌های رده‌بندی شفاف، بازی‌های حساس و به جامعه معرفی کنند.