

## ندای تحریف

بی‌رحم و فاقد اخلاق نمایش داده می‌شود. این تصویرسازی‌ها با روایت‌های سیاسی آمریکا از روسیه همسواست و به بازیکنان این پیام را منتقل می‌کند که روسیه یک تهدید جهانی است. در بازی‌هایی مانند Call of Duty: Modern Warfare 2، صحنه‌هایی مانند کشتار غیرنظامیان در فرودگاه توسط نیروهای روسی، به‌گونه‌ای طراحی شده که بازیکن احساس کند روس‌ها بی‌رحم و وحشی هستند.

در سری بازی‌های Call of Duty: Modern Warfare، شخصیت ولادیمیر ماکاروف به عنوان یک تروریست روسی قصد دارد جهان را به آشوب بکشد. او رهبر یک گروه تروریستی است که در بازی‌هایی مانند Modern Warfare 2 و Modern Warfare 3، نقش اصلی دشمن را ایفا می‌کند. ماکاروف به عنوان یک شخصیت شرور،



## آمریکایی‌های صلح طلب

در بازی Spec Ops: The Line، داستان در دبی پس از یک فاجعه طبیعی اتفاق می‌افتد. در این بازی، گروه‌های شورشی خاورمیانه‌ای به عنوان دشمنان اصلی نمایش داده می‌شوند که قصد دارند کنترل منطقه را به دست بگیرند. این بازی به‌گونه‌ای طراحی شده که بازیکنان احساس کنند خاورمیانه یک منطقه خطرناک و پر از تروریست است. در مقابل نمایش منفی کشورهای مختلف و منطقه خاورمیانه، بازی‌های ویدئویی ساخت غرب، اغلب آمریکا را به عنوان ناجی و قهرمان نمایش می‌دهند. یکی از نمونه‌های بارز این موضوع، سری

بازی‌های Ghost Recon است. در این بازی‌ها، نیروهای ویژه آمریکایی به عنوان قهرمانانی نمایش داده می‌شوند که برای نجات جهان از شر تهدیدات جهانی مبارزه می‌کنند. آمریکا در این بازی‌ها به عنوان یک قدرت خیرخواه و صلح طلب نمایش داده می‌شود. نیروهای آمریکایی به عنوان قهرمانانی نمایش داده می‌شوند که برای نجات جهان از شر تهدیدات جهانی مبارزه می‌کنند. این تصویرسازی‌ها به بازیکنان این پیام را منتقل می‌کند که آمریکا یک قدرت مثبت و ضروری برای حفظ صلح جهانی است. این بازنمایی مثبت از آمریکا، نمونه‌ای از استفاده از بازی‌های ویدئویی برای ترویج تصویری قهرمانانه از یک کشور و توجیه مداخلات آن در امور جهانی است.

## جنگ غرب با چین در دنیای بازی

در بازی Homefront، داستان حول محور یک حمله نظامی از سوی کره شمالی و چین به آمریکا می‌چرخد. در این بازی، چین به عنوان یک قدرت شرور و توسعه طلب نمایش داده می‌شود که قصد دارد آمریکا را اشغال کند. این بازی به‌گونه‌ای طراحی شده است که بازیکنان احساس کنند چین یک تهدید جهانی است و نیاز به مقاومت در برابر آن وجود دارد. این تصویرسازی‌ها نه تنها واقعیت‌های سیاسی چین را تحریف می‌کند بلکه باعث می‌شود بازیکنان نسبت به چین دیدگاه منفی پیدا کنند.



## سلاح بازی در دستان سیاست

بازی‌های ویدئویی می‌تواند تأثیر عمیقی بر ذهنیت بازیکنان داشته باشد. به‌ویژه برای نسل جوان، بازی‌های ویدئویی می‌تواند به عنوان یک منبع اطلاعاتی ناخودآگاه عمل کند و دیدگاه‌های سیاسی را شکل دهد. وقتی بازیکنان در بازی‌ها بارها و بارها با کلیشه‌های منفی درباره کشورها یا گروه‌های خاص مواجه می‌شوند، به‌طور ناخودآگاه این دیدگاه‌ها را در ذهن خود ثبت می‌کنند. این موضوع می‌تواند به ترویج نگاه‌های منفی و توجیه سیاست‌های خاص کمک کند. برای مثال، نمایش منفی ایران و روسیه در بازی‌هایی مانند Splinter Cell: Blacklist و Call of Duty: Modern Warfare، می‌تواند باعث شود بازیکنان نسبت به این کشورها دیدگاه منفی پیدا کنند. از سوی دیگر، نمایش مثبت آمریکا به عنوان ناجی در بازی‌هایی مانند Ghost Recon، می‌تواند باعث شود بازیکنان نسبت به آمریکا دیدگاه مثبت و قهرمانانه داشته باشند. در نهایت، باید به این نکته توجه کرد که بازی‌های ویدئویی می‌تواند ابزار قدرتمندی برای انتقال پیام‌های سیاسی و فرهنگی باشد اما این پیام‌ها همیشه بی‌طرفانه یا واقع‌بینانه نیست. بازیکنان و جامعه باید نسبت به محتوای بازی‌ها آگاه باشند و آنها را به صورت انتقادی تحلیل کنند. درک این موضوعات می‌تواند به ما کمک کند تا از تأثیرات پنهان بازی‌ها بر ذهنیت‌مان آگاه شویم و در برابر جنگ نرم مقاومت کنیم. بازی‌های ویدئویی، به‌ویژه آنهایی که توسط قدرت‌های بزرگ ساخته می‌شود، می‌تواند به صورت زیرپوستی به کشورها یا گروه‌های خاص حمله کند و دیدگاه‌های منفی را ترویج دهد. بنابراین، آگاهی از این موضوعات و نقد بازی‌ها از منظر سیاسی و فرهنگی، امری ضروری است.



ند توازی در برابر  
موصی در رابطه با  
ورها این مباحث  
سازگار با فرهنگ  
هاجمی باشد که  
مهادهای فرهنگی  
ساس را شناسایی