

تحلیل نحوه بازنمایی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی (به روش
نشانه‌شناسی جان فیسک)

محمد رضا علی زاده

(دانشجوی رشته ی جامعه‌شناسی اقتصادی و توسعه، واحد آزادشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، آزادشهر،
ایران)

mohammad.reza.alizade@gmail.com

علیرضا اسماعیلی

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

are1346@gmail.com

شهرزاد بذرافشان

(استادیار گروه جامعه‌شناسی، واحد آزادشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، آزادشهر، ایران)

shahrzadbazrafshan@yahoo.com

چکیده

سبک زندگی اسلامی و ایرانی به‌یقین برای جامعه ما اهمیت فراوانی دارد اما این سبک، با انقلاب شگرفی که در چنددهه اخیر در فنون ارتباطی و اطلاعات مبتنی بر رایانه انجام شده، دست‌خوش تحولات گسترده‌ای شده است. در شمار عوامل متحول‌کننده سبک زندگی می‌توان نقشی تعیین‌کننده برای بازی‌های رایانه‌ای قائل شد چرا که این بازی‌ها یکی از پرمخاطب‌ترین و جذاب‌ترین رسانه‌ها بویژه در بین کودکان و نوجوانان و از اجزای شکل‌گیری هویت آن‌هاست.

این مقاله با هدف تحلیل نحوه بازنمایی سبک زندگی ایرانی-اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی به مطالعه و بررسی شاخصه‌های این سبک از زندگی در پنج بازی رایانه‌ای داخلی مطابق روش نشانه‌شناسی جان فیسک پرداخته است.

روش تحقیق در این مقاله، تحلیل محتوا مبتنی بر نشانه‌شناسی سبک زندگی ایرانی-اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی است. نتایج تحقیق نشان‌دهنده آن است که برنامه‌سازان بومی بازی‌های رایانه‌ای در مسیر تولید و غنی‌سازی محتوای این بازی‌ها، توجه و تمرکز جدی و چندانی نسبت به حوزه سبک زندگی ایرانی-اسلامی نداشته‌اند.

کلیدواژگان: بازنمایی، سبک زندگی ایرانی-اسلامی، بازی‌های رایانه‌ای بومی، نشانه‌شناسی جان فیسک.

بیان مسأله

بی‌تردید در شمار عوامل تأثیرگذار بر سبک زندگی ما، نقش رسانه‌ها انکارناپذیر است. در این بین، رسانه نوظهور بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌های خاص و جذاب خود، سهم بزرگی از مصرف رسانه‌ای را در میان کودکان، نوجوانان و جوانان به خود اختصاص داده است تا جایی که این فناوری‌های ارتباطی نوین، شبانه‌روزی در مقام رقابت با والدین و افراد دنیای حقیقی اعم از معلمان، دوستان و آشنایان ایفای نقش می‌کند. این بازی‌ها به علت ماهیت تعاملی خود، بازیکنان را به قدری مشغول خود می‌کنند که رویدادهای بازی و محتوای آن، بخش مهمی از ذهنیت و باورهای آن‌ها می‌شود. آیا می‌شود تقابلی شدید با این تعامل داشت؟ مسلماً این‌طور نیست. بازی‌های کامپیوتری، امروزه بیش از تلویزیون و موسیقی، پدیده فرهنگی به حساب می‌آیند و با نقشی که برای بازی‌های رایانه‌ای در نظر گرفته می‌شود، دیر نیست که حتی شکل رشد فکری و نگاه به دنیای واقعی را همین بازی‌های مجازی تعیین کنند. اهمیت پدیده بازی‌های رایانه‌ای در بین بازی‌های جدید به حدی است که برخی

محققان آن را با بروز اختراع چاپ توسط گوتنبرگ^۱ یکسان می‌دانند. آن‌ها معتقدند «در این جا شما با نسلی جدید از کودکانی روبه‌رو هستید که با دانش خود، آن‌چه را که بر روی صحنه است، تغییر می‌دهند و رشد می‌کنند» (علیزاده، ۱۳۸۵:۱۲). از طرف دیگر صنعت بازی‌های ویدئویی این روزها یک حوزه تجاری جذاب و پُرپول به‌شمار می‌رود به همین دلیل، بخش قابل‌توجهی از سرمایه‌گذاران تمایل دارند در این صنعت سرمایه‌گذاری کنند.

نتایج یک بررسی نشان می‌دهد صنعت بازی در حال حاضر سالانه افزون‌بر ۱۹۰ میلیارد دلار درآمد را به خود اختصاص می‌دهد و بیشترین عایدی را چین، آمریکا و آلمان که از کشورهای پیشرو در ساخت و سرمایه‌گذاری بازی‌های رایانه‌ای هستند نصیب خود می‌کنند (نجاتی، ۱۳۹۹). مؤسسه نیوزو^۲ میزان فروش بازی‌های دیجیتال در خاورمیانه را در سال ۱۳۹۸ معادل چهار میلیارد و هفتصد میلیون دلار اعلام کرده است. این مؤسسه همچنین درآمد بازی‌های دیجیتال را در ایران معادل ۱۳ درصد از این مبلغ یعنی ۶۰۰ میلیون دلار تخمین زده است که مبلغ یادشده، مجموع گردش‌های مالی مربوط به صنعت بازی دیجیتال در ایران مانند درآمد گیم‌نت‌ها، فروش کنسول‌ها و غیره را شامل می‌شود (درنیکا، ۱۳۹۸). این میزان گردش مالی صنعت بازی‌سازی در ایران، موجب شده است تا کشور ما از منظر درآمد و فروش بازی‌های دیجیتال پس از کشورهای ترکیه و عربستان در رتبه سوم منطقه خاورمیانه قرار بگیرد.

بر اساس پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که سال گذشته منتشر شده است، ۳۴ میلیون نفر، بازیکن بازی‌های دیجیتال در کشورند که از این تعداد چهار میلیون بازیکن حرفه‌ای هستند و روزانه بیش از سه ساعت بازی می‌کنند. بنا به اعلام این بنیاد، مردم ایران سالانه ۴ هزار و ۳۰۰ میلیارد تومان برای بازی هزینه می‌کنند که این میزان در دوران کرونا به دلیل آموزش غیرحضوری و این‌که امکانات و فناوری

^۱ Johannes Gutenberg

^۲ Newzoo

بیشتری برای کودکان و نوجوانان فراهم شد، افزایش یافت (سرپرست معاونت نظارت و هدایت فرهنگی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۱). شیوع ویروس کرونا و خانه‌نشینی میلیون‌ها نفر در سراسر جهان باعث شد تا علاقه به اجرای بازی‌های رایانه‌ای روزبه‌روز بیشتر شود و این صنعت، بخشی از رشد خود را در سه سال گذشته مدیون این شرایط عجیب و پیش‌بینی‌نشده است. ظهور و بروز ویروس کووید-۱۹، سبک زندگی بسیاری از ما را تغییر داد. آمار بالای جان‌باختگان سبب شد برای حفاظت از جان خود و خانواده‌هایمان به قرنطینه‌های سفت‌وسخت پناه ببریم. کودکان و نوجوانان به‌عنوان گروه‌های آسیب‌پذیر جامعه بیش از سایرین در قرنطینه ماندند و گوشی‌های تلفن همراه، تبلت و رایانه و دنیای پرهیجان سایبری جایگزین مدارس به‌عنوان پایگاه تعلیم و تربیت کودکان شد. بر اساس تحقیق بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نصب انواع بازی‌های رایانه‌ای در دوران شیوع ویروس کرونا در کشور به‌علت تأکید در خانه ماندن حدود ۷۰ درصد افزایش یافت (نصیری، معاون پژوهشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۹). این در حالی است که ورود هرروزه بازی‌های رایانه‌ای مختلف به‌کشور و تغییر سبک تفریحات قشر کودک و نوجوان موضوعی است که کمتر کارشناس حوزه روان‌شناسی و تربیت از آن به‌عنوان تهدید یادکرده باشد. «واردات ۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای، یعنی واردات ۹۵ درصد اندیشه و فکر و باورها و فرهنگ‌هایی که متأسفانه هیچ‌گونه ممیزی هم در قبال آن صورت‌نگرفته است» (پژمان‌فر، ۱۳۹۵). اکثر این بازی‌های رایانه‌ای غیربومی به صورت غیرمجاز وارد کشور می‌شود و تأثیر منفی بر هویت کاربران ایرانی می‌گذارد. دنیای ناملموس و عجیب بازی‌های دیجیتال غیربومی که ارمغانی از یک پیام فرهنگی ارسال‌شده توسط جوامع غربی است، به‌مدگرایی، تغییر سبک زندگی، تضعیف فرهنگ ملی، وابستگی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای و داغ شدن تنور ترویج عقاید بی‌ثبات، می‌انجامد. اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای بخصوص بازی‌هایی که خشونت‌آمیز است، در بسیاری از کشورهای دنیا از جمله ایران سدی در جهت تحصیل و تربیت

¹ Covid-19

دانش‌آموزان و عاملی برای ایجاد مشکلات عصبی نوجوانان قلمداد می‌شود. براساس "نظریه استفاده و رضامندی کاتز"¹، کاربران رسانه‌ها به هر میزان که از کاربرد یک رسانه رضایت، کسب کنند، به استفاده مکرر از آن ترغیب می‌شوند. فعال بودن مخاطب از مفاهیم و مفروضات اصلی نظریه "استفاده و رضامندی" است به این معنا که مخاطب در استفاده از رسانه‌ها به دنبال رفع نیازها و کسب رضامندی است و باور دارد که انتخاب رسانه، رضامندی موردنظرش را تأمین می‌کند (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹: ۱۱۸). بنابراین با توجه به فعال بودن مخاطب در این بازی‌ها مهم‌ترین و نخستین راهکار برای حل چالش‌های موجود در زمینه مقابله با تهاجم بازی‌های خارجی، افزایش تولید و مصرف بازی‌های بومی است که به مدل تمدنی ما نزدیک است. اگر رضایت‌مندی کافی از کیفیت محتوای بازی‌های رایانه‌ای بومی شکل بگیرد و توجیه فنی و اقتصادی برای تولید آن به وجود بیاید، صنعت بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌هایی که دارد، ضمن اثرگذاری فرهنگی، ارزآوری بسیار خوبی نیز برای کشور خواهد داشت و رونق آن به معنای رونق صنایع زیرساختی ارتباطات و فن‌آوری اطلاعات خواهد بود. صنعت بازی‌سازی، شاید همان چیزی است که کشور ما می‌تواند به کمک آن به خیلی از مشکلات اقتصادی و کمبود شغل‌ها پاسخ دهد و حتی توسعه بومی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بهترین نمونه و الگو از مصادیق اقتصاد مقاومتی باشد زیرا تمام شاخص‌های لازم را برای این امر داراست. در بیان ضرورت بررسی محتوا و سبک زندگی تلقینی این بازی‌ها، مقام معظم رهبری نیز برخی بازی‌های رایانه‌ای و اسباب‌بازی‌های وارداتی را از جمله مصادیق تأثیرگذار در ترویج رفتار و سبک زندگی غربی در ذهن کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی می‌دانند (۱۹ آذر ۱۳۹۲). ایشان در همین زمینه به وزارت ارشاد توصیه مؤکد دارند که تألیف کتاب، ترجمه کتاب‌های مفید، تولید فیلم‌های سینمایی و بازی‌های رایانه‌ای جذاب با تکیه بر ظرفیت‌های بالای ساخت فیلم، ترویج بازی‌های پرتحرک و تولید اسباب‌بازی‌های معنادار را در دستور کار قرار دهد.

¹ Elihu Katz

بر این اساس، سوال اصلی مقاله حاضر عبارتست از:
"به چه میزان و کیفیتی سبک زندگی ایرانی-اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی
بازنمایی شده است؟"

پیشینه تحقیق

مهم‌ترین عرصه پژوهش مرتبط با مقاله حاضر، موضوع تأثیر بازی‌های دیجیتال در تبیین و توصیف صورت‌هایی از سبک زندگی بویژه در بین کودکان و نوجوانان است که در این زمینه بیشتر محققان، متغیرهای روان‌شناسی را موردتوجه قرار داده‌اند. آنان مسائلی چون ارتباط بازی‌های رایانه‌ای با مولفه‌هایی مثل یادگیری، اضطراب، میل به خشونت و پرخاشگری، گوشه‌گیری و انزوا، رشد شناختی و عاطفی، درگیر شدن با والدین، معلمان مدرسه و دوستان محل تحصیل و اعتیاد به اینترنت بویژه در بازی‌های آنلاین، موردتوجه قرار داده و پژوهش‌های متعددی در این زمینه انجام داده‌اند (خواجه‌موگهی و علاسوند، ۱۳۸۹: ۳۵۹؛ خانجانی و اکبری، ۱۳۹۰: ۱۱۳؛ زربخش بحری، راشدی و خادمی، ۱۳۹۱: ۳۲؛ کانان و همکاران^۱، ۲۰۱۳: ۲۱۰). کودکان و نوجوانان ما، زمان بسیاری را صرف بازی‌های رایانه‌ای غربی می‌کنند که اکثر این بازی‌ها به تخریب باورها و ارزش‌های مؤلفه‌های سبک زندگی ایرانی و اسلامی می‌انجامد. دستاورد تحقیقی رحیمی سجاسی و محمدیان با عنوان "مطالعه انتقادی مؤلفه‌های سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز ۴^۲ از منظر اسلام" (۱۳۹۷: ۱۷۴) شاهدی بر این ادعاست. از نگاه تحلیلی این پژوهشگران، روند بازی سیمز ۴ به‌گونه‌ای است که مصرف‌گرایی را القاء می‌کند و مواردی مانند آزادی جنسی و نمایش روابط در آن دیده می‌شود. به اعتقاد آنان، دیدگاه مادی‌گرایی (ماتریالیسم^۳)، انسان‌گرایی (اومانیزم^۴)، دنیاگرایی (سکولاریسم^۵) و اصل لذت پنهان که در سبک زندگی تبلیغی این بازی، ترویج می‌شود به هیچ‌وجه، مناسب جوامع اسلامی و چه‌بسا تمام جوامع انسانی نیست.

¹ Canan, F., Yildirim, O., Sinani, G., Ozturk, O., Ustunel, T. Y., & Ataoglu

² Sims 4

³ Materialism

⁴ Humanism

⁵ Secularism

از آنجا که رویکرد اصلی مقاله حاضر رویکرد کیفی و استفاده از تحلیل محتوا و تحلیل مضمون است، کاوش و رصد پیشینه تحقیق در گام اول معطوف به تحقیقاتی بوده است که محتوای بازی‌ها و بازنمایی آن‌ها را بررسی کرده‌اند.

از جمله نتایج حاصل از این گروه می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

تأثیر منفی عامل مخربی مانند خشونت روی شخصیت بازیکنان (مانند هارتمن^۱ و همکاران ۲۰۱۴) یا تصویرهای کلیشه‌ای از شخصیت‌های زن (مانند لینچ^۲ و همکاران ۲۰۱۶) پیامد محتوای خشونت‌آمیز بازی‌ها (اسمیت^۳ و همکاران ۲۰۰۳) و همچنین تجزیه و تحلیل محتوای کلیشه‌های جنسیتی و بازنمایی و تصویرهای کلیشه‌ای (معمولاً جنسی) از شخصیت‌های زنان (دانز و اسمیت^۴ ۲۰۰۹). به موازات این تحقیقات، سعی شده تحقیقاتی نیز که به طور خاص معطوف به سبک زندگی و نسبت آن با بازی‌هاست مورد بررسی قرار گیرد. براین اساس، عمدتاً مسیر پژوهش‌های انجام‌شده در راستای تأثیر این بازی‌ها بر سبک زندگی کاربران و بازی‌کنندگان بوده است. یکی از جلوه‌های سبک زندگی در این دسته از تحقیقات، جلوه‌های روان‌شناختی (از جمله استرس، افسردگی، اضطراب) کاربران بوده است. در مطالعات مورد بررسی، این بازی‌ها تأثیر منفی بر خصوصیات و نشانگان روان‌شناختی کاربران داشته است (فان در هیدن^۵ و همکاران، ۲۰۱۹؛ میلانی^۶ و همکاران، ۲۰۱۹؛ وانگ و کیم^۷، ۲۰۱۸).

در کشور ما به دلیل وجود زیرساخت‌های فرهنگی و باورهای مذهبی متفاوت با کشورهای سازنده این‌گونه بازی‌ها، اغلب مقالاتی که به زبان فارسی درباره موضوع مورد تحقیق منتشرشده، مربوط به تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کلیات رفتار، زندگی، فرهنگ و اجتماع بوده است و در مقوله بازتاب بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی و فرهنگ ایرانی-اسلامی، تاکنون

¹ Hartmann

² Lynch

³ Smith

⁴ Downs

⁵ von Der Heiden

⁶ Milani

⁷ Wang

کتاب یا مقاله‌ای، تألیف و نوشته نشده، یا لاقلاً نگارنده از آن بی اطلاع است و بیشتر به طور عام در این تحقیقات به آثار مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان و اخلاقیات یک جامعه پرداخته شده است. به عنوان مثال: بیرمی‌پور (۱۳۹۷:۷) در مقاله‌اش به "نقش پنهان بازی‌های رایانه‌ای در تغییر نگرش‌ها و ارزش‌های کودکان و نوجوانان" پرداخته و پیشنهاد کرده است که در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای وارداتی از صاحب نظران حوزه تربیت، برای تفسیر استراتژی‌های بازی‌ها و نهادینه‌سازی نگرش‌های اسلامی و ایرانی در جهت غنی‌سازی محتوایی این بازی‌ها بیشتر بهره‌گیری شود.

با برداشت کلی از محتوای آثار تحقیقی، به این باور می‌رسیم که تحقیقات داخلی بیشتر بر تحلیل رفتارها، چالش‌ها، نگرانی‌ها و تغییر نگرش کاربران بازی‌های رایانه‌ای متمرکز شده است و محققان در زمینه بررسی ابعاد اخلاقی و دینی این بازی‌ها و تولید معنای سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی‌های بومی کم‌توجه بوده‌اند. در تحقیقات خارجی نیز خود نویسندگان اذعان می‌کنند که تحقیقات آن‌ها در نهایت در حد اثبات قابلیت بازی‌ها یا ارائه فرصت‌هایی برای تفکر اخلاقی است، نه بیشتر. برای نمونه، در مقدمه کتاب دوجلدی "اخلاق و طراحی بازی" که مشتمل بر ۱۹ مقاله است، آمده است: «نویسندگان در این مجموعه فقط می‌خواهند پتانسیل بازی‌های دیجیتال را در تحریک و توسعه اندیشه در حوزه اخلاق و ارزش‌ها نشان دهند» (شریر و گیبسون^۱، ۲۰۱۰:۳۳).

در مجموع تحقیقات مرور شده، بیش از آنکه محتوای بازی‌ها از حیث نحوه بازنمایی و اشاعه سبک زندگی و مولفه‌های آن مورد بررسی قرار گیرد؛ عمدتاً پیامدهای این بازی‌ها بر سبک زندگی مورد مذاقه محققان بوده، مضاف بر این‌که در مقوله سبک زندگی نیز ابعاد روان‌شناختی آن در کانون توجه محققان قرار گرفته است.

¹ Karen Schrier and David Gibson

بر این اساس، وجه متمایز این مقاله معطوف به همین نکته و کاوش در جهت تحلیل بازنمایی سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی‌های بومی و با تاکید بر ابعاد اجتماعی سبک زندگی می باشد.

چارچوب نظری تحقیق

بخش عظیمی از تغییر سبک زندگی در سال‌های اخیر از طریق رسانه‌ها انجام شده است و نفوذ و تأثیر رسانه تا جایی است که برخی از نظریه‌پردازان ارتباطی بر این باورند که رسانه‌ها اولویت ذهنی و حتی رفتاری ما را تعیین می‌کنند. طبق "نظریه برجسته‌سازی شاو و مک‌کامبز"^۱، این رسانه‌ها هستند که با تأثیر قدرتمند خود بر ذهنیت مخاطبان، افکار عمومی را به‌نحو دلخواه به جهات مورد نظر سوق می‌دهند. رسانه‌ها گرچه نمی‌توانند تعیین کنند که مردم "چگونه" بیان‌دهند، اما می‌توانند تعیین کنند که "درباره چه" بیان‌دهند (مهدی‌زاده، ۱۳۸۹). یکی از نظریه‌های مهمی که در زمینه تأثیر وسایل ارتباط جمعی بر سبک زندگی مردم مطرح شده، "نظریه کاشت گربنر"^۲ است. بر اساس این نظریه، تلویزیون در میان رسانه‌های مدرن چنان جایگاه محوری در زندگی روزمره ما پیدا کرده است که منجر به غلبه آن بر "محیط نمادین" شده و پیام‌هایش در مورد واقعیت، جای تجربه شخصی و سایر وسایل شناخت جهان را گرفته است (مک‌کوایل^۳، ۱۳۸۵: ۳۹۹). ناگفته پیداست که در حوزه سبک زندگی، تضاد جدی بین فرهنگ غرب و فرهنگ اسلامی وجود دارد و تعریفی که فرهنگ اسلامی از زندگی خوب و بد، بر اساس آخرت‌گرایی و نقش مزرعه بودن زندگی دنیوی برای زندگی اخروی (که هدف اصلی و زندگی واقعی است) توصیف می‌کند، درست در نقطه مقابل فرهنگ غرب است که بر مبنای مکتب اومانیسم، لذت‌گرایی و غایت‌انگاری زندگی دنیوی استوار است. سبک زندگی اگر چه در دهه‌های اول ظهور جامعه‌شناسی توسط صاحب‌نظرانی همچون «وبر»^۴، «زیمل»^۱ و

¹ Donald Shaw and Max McCombs

² George Gerbner

³ Denis McQuail

⁴ Weber

«بورديو»^۲ به کاررفته است، اما اکنون در آغاز هزاره سوم به واسطه فردی شدن بسیاری از جنبه‌های زندگی، مورد توجه جدی قرار گرفته است (آرمند و رسولی‌نژاد، ۱۳۹۴:۱۱).

از نظر "وبر" سبک زندگی در قالب پایگاه و گروه منزلتی، معنی می‌یابد (کوزر، ۱۳۹۳:۳۱۳) اما از نظر "بورديو" سبک زندگی همان اعمال و کارهایی است که به شیوه خاصی طبقه‌بندی شده و حاصل ادراکات خاص و ترجیحات افراد است که به عمل درآمده و قابل مشاهده‌اند (بورديو، ۱۳۹۱:۱۲۱). برداشت "گیدنز"^۳ 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 (گیدنز، ۱۳۷۸:۱۱۹). از دیدگاه "زیمل" نیز سبک زندگی همان فرهنگ است اما فرهنگ در محدوده فضا و زمان یک فرد یا اجتماع (حضرتی و دیگران، ۱۳۹۵). جامعه‌شناسان مکتب کنش متقابل نمادین 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 فرد در مورد تصور مثبت و منفی اطرافیان، تأثیر به‌سزایی در نحوه عمل و کیفیت زندگی او دارد (هاشم‌لو، ۱۳۹۶). در شمار شاخص‌های تأثیرگذار بر سبک زندگی ما، باید نقشی قابل توجه برای رسانه‌ها و صنعت بازی‌های رایانه‌ای در نظر گرفت، تا آن‌جا که به روشنی می‌توان دریافت برای تغییر در سبک زندگی نوجوانان و جوانان ما برخی بازی‌های رایانه‌ای به مثابه رسانه‌ای قدرتمند در پیاده‌نظام جنگ نرم، جای می‌گیرند. ایران به عنوان کشوری برخوردار از فرهنگ غنی اسلامی از یک‌سو و رویارویی تمام‌عیار در صحنه سیاسی و درگیری‌های بین‌المللی با غرب بویژه آمریکا از سوی دیگر، محور محتوایی بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای غربی بوده است. از این رو در

¹ Simmel

² Bourdieu

³ Giddens

⁴ Symbolic Interactionism

سال‌های اخیر، صاحب‌منصبان 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 اسلامی ایرانی انجام داده‌اند اما به‌طور حتم کافی نیست چرا که همچون گذشته هنوز بازار فروش، در تسخیر بازی‌های خارجی است و هنوز ما در این عرصه، مصرف‌کننده هستیم (حسنی، ۱۳۹۶).

چارچوب نظری مفاهیم پژوهش

از مهم‌ترین کارکردهای چارچوب نظری این است که به تحقیق جهت می‌بخشد و به پژوهش مورد نظر سامان و انسجام بیشتری می‌دهد. چارچوب نظری پایه‌ای است که تمام طرح یا پروژه تحقیقاتی بر روی آن قرار داده می‌شود. یک شبکه منطقی، توسعه یافته، توصیف شده و کامل بین متغیرهایی است که از طریق فرایندهایی مانند مصاحبه، مشاهده و بررسی ادبیات موضوع مشخص شده‌اند. (خاکی، ۱۳۸۲:۳۰). با این توضیح، مفاهیم مدنظر که حضوری پنهان یا آشکار در این تحقیق دارند، از قبیل بازنمایی، سبک زندگی و بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار می‌گیرد.

بازنمایی

"بازنمایی" یکی از مفاهیم بنیادی در مطالعات رسانه‌ای است. بازنمایی فرایندی است که رسانه‌ها از طریق آن "جهان واقعی" را به ما نمایش می‌دهند، به عبارتی فاصله گرفتن از حقیقت و معیار و نشان دادن آن به شکلی دیگر و در برخی مواقع حتی نشان دادن به شکلی وارونه. بازنمایی در رسانه یعنی بیان واقعیت یک ماجرا از زاویه دید دلخواه خود (باقری، ۱۴۰۰).

سبک زندگی

شاید زمانی که آلفرد آدلر^۱ (۱۸۷۰-۱۹۳۷) روان‌شناس اتریشی، برای نخستین بار اصطلاح "سبک زندگی" را مطرح کرد، هرگز گمان نداشت، این اصطلاح به یکی از پرتکرارترین اصطلاحات در رسانه‌ها و کتاب‌ها و مقالات تبدیل شود و به‌نوعی هر

¹ Alfred Adler

کسی از ظن خود به آن نگاه کند. سبک زندگی مجموعه‌ای از اعمال و رفتار است که به صورت توامان در کنار هم قرار می‌گیرند و روش زندگی افراد را می‌سازد. سبک زندگی هر فرد با فرد دیگر متفاوت است و از تمایلات و ترجیح‌های انسان‌ها نشأت می‌گیرد. با وجود این‌که سبک زندگی، دارای یکسری خصوصیات ثابت و مستمری است که قابل تشخیص و تمیز است اما می‌توان از سبک‌های زندگی خاصی نظیر سبک زندگی گوناگون ایرانی، غربی، اسلامی، عربی سخن گفته شود. بنابراین صحبت از سبک برای زندگی، نظیر صحبت از شخصیت برای یک فرد است.

بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای

در روند جهانی‌سازی تجارت، تولیدکنندگان در عرصه‌های گوناگون تلاش می‌نمایند فروش فرآورده خود را به دیگر نقاط جهان گسترش دهند. از این‌رو، برای فرستادن کالاها به بازارهای دیگر کشورها، نیاز به سازگار کردن آن‌ها به گونه‌ای که موردپسند و پذیرش کاربران کشورهای هدف باشد، وجود دارد که این پدیده "بومی‌سازی" خوانده می‌شود. بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای از پایه و ریشه با بهره‌گیری از فرآیندهای ترجمه‌ای گوناگون، مانند ترجمه گفتاری، آواگذاری (دوبله)، زیرنویس‌گذاری و برگردان‌های فنی و تخصصی روی می‌دهد (فضلی، ۱۳۸۸:۱). تولید و ساخت بازی‌های رایانه‌ای و موتورهای بازی متناسب با فرهنگ و سنن خودی می‌تواند زیرساخت بومی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای برای ترویج فرهنگ اسلامی ایرانی در کشور باشد. بنابر اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۴۰۰ بازیکنان رایانه‌ای ۴۵۶ میلیارد تومان برای خرید نرم‌افزار (بازی) هزینه کرده‌اند، از این مبلغ ۱۴ میلیارد تومان سهم بازی‌های رایانه‌ای بومی بوده است (شهیدی، ۱۴۰۲).

روش تحقیق

با توجه به موضوع تحقیق که درصدد تحلیل نحوه بازنمایی سبک زندگی ایرانی-اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی است روش پژوهش، تحلیل محتوای کیفی با

استفاده از تکنیک تحلیل مضمون^۱، است که در آن مؤلفه‌های مربوط در بازی‌های بومی رایانه‌ای به روش "تحلیل رمزگان سه‌سطحی جان فیسک"^۲ نشانه‌شناختی و مورد بررسی قرار گرفته است. روش نشانه‌شناسی جان فیسک روشی مناسب برای نقد و تحلیل پیام‌های تصویری است. این روش هم به متن، توجه جدی دارد و هم به خارج از متن. در نظر نشانه‌شناسان هیچ‌گونه پیامی فارغ از رمز وجود ندارد. از این رو، آن‌ها همه تجربه را متضمن فراگرد رمزوارگی می‌دانند (ضمیران، ۱۳۸۲:۱۵۱). از دیدگاه جان فیسک نیز رمزها هستند که معنا را می‌رسانند (فیسک، ۱۳۸۶:۹۸). او هدف از تحلیل نشانه‌شناسی را معلوم کردن آن لایه‌های معانی رمزگذاری شده می‌داند که در ساختار فیلم‌ها، برنامه‌های تلویزیون و به‌طور کلی، تولیدات صوتی-تصویری، حتی در قسمت‌های کوچک این برنامه‌ها قرار می‌گیرند. برای این کار، فیسک مهم‌ترین بخش تحلیل نشانه‌شناختی را تشخیص رمزگان موجود در فیلم می‌داند و به معرفی نحوه شناسایی و تحلیل آن‌ها می‌پردازد که در قسمت یافته‌های تحقیق، توضیح داده خواهد شد. روش "تحلیل رمزگان جان فیسک" به محققان، در بررسی نشانه‌شناسانه آثار دیداری در مقاله‌های تحقیقی و تحلیلی کمک شایانی کرده است. به‌طور مثال به مقاله‌هایی با عناوین "بررسی نشانه‌شناسانه ماهیت زن در سریال‌سازی غربی (قربانی رضوان و دیگران، ۱۴۰۲)، رمزگشایی مجموعه پویانمایی "بچه‌های ساختمان گل‌ها" در بازنمایی روابط والدین و فرزندان (پاک‌نژاد و دیگران، ۱۴۰۲) و بازنمایی شخصیت دانشجو در سینمای ایران با تاکید بر کنش‌گری مدنی (داوری و دیگران، ۱۴۰۲)" می‌توان اشاره کرد که تنها در یک سال گذشته با محوریت نظریه جان فیسک در مجلات معتبر کشور به چاپ رسیده است. در این پژوهش نیز تلاش شده است از روش تحلیل رمزگان جان فیسک به منظور تعیین لایه‌های گوناگونی معانی رمزگذاری شده در بازی‌ها استفاده شود. واحد تحلیل، مفاهیم، مضامین و مؤلفه‌های سبک زندگی ایرانی-اسلامی موجود در متن بازی‌های منتخب است. از

¹ Thematic Analysis

² John Fiske

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. آشکارسازی محتوا و کشف لایه‌های پنهان این بازی‌ها بر اساس فهرست مذکور در شیوه تحلیل داده‌ها، معیار و هدف پژوهشگر است.

جامعه و نمونه مورد بررسی شامل پنج بازی پرتفردار به نام‌های محله باصفا، آمیرزا، بردیا، سفیرعشق و گشت پلیس ۲ است. با توجه به عنوان مقاله که بازنمایی سبک زندگی ایرانی-اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی است، آنچه مبنای کلی انتخاب این بازی‌ها پس از صرف ساعات زیاد و بازبینی ده‌ها بازی بومی شده، توضیحات سازندگان در معرفی این بازی‌ها، عناوین و رتبه‌های کسب‌شده و محتوای این بازی‌ها مرتبط با موضوع مقاله یعنی توجه داشتن به مضامینی از مظاهر زندگی ایرانی و اسلامی بوده است. در نگاه مصداقی به عنوان نمونه، "محله باصفا" در بطن خود مفاهیمی چون تجربه فراگیری سبک زندگی ایرانی-اسلامی را تبلیغ می‌کند و دارای نکات آموزشی و کاربردی سبک زندگی است، یا بازی "آمیرزا" به دلیل محبوبیت بسیار زیادش در بین مردم و این‌که پرنصب‌ترین بازی (بیش از ۴ میلیون نصب) در کشور شناخته شده است، می‌توانست شاخص باشد. همچنین "بردیا" به علت این‌که اولین بازی حماسی و ملی با موضوع ایثارگری، شجاعت و بیان واقعیت‌های تاریخی مربوط به ایران باستان نام گرفته است، یا "سفیرعشق" که بازی برگزیده سال ۹۹ و نخستین بازی در قالب مذهبی تاریخی (گذشته‌نمایی و آینده‌نمایی حادثه کربلا) است و همین‌طور بازی پرمخاطب "گشت پلیس ۲" که بازی برتر سال ۹۸ در ایران شده است، پژوهشگر را مجاب کرد تا آن‌ها را از بین انبوه بازی‌ها در دایره‌گزینه‌ش قرار دهد. با این توضیح، مشخصات هر کدام از این پنج بازی به صورت مختصر ارائه می‌شود:

بازی رایانه‌ای ایرانی "محله باصفا"

مجموعه بازی‌های موبایل "محلّه باصفا" با موضوع "سبک زندگی اسلامی" ویژه خانواده‌ها تولید شده است. این 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 خانواده‌ها به کتابخانه تخصصی بازی، نحوه برخورداری از حمایت‌های اقوام و خویشاوندان و زمینه توجه خانواده‌ها به جایگاه و کارکردهای سازنده مسجد را رونمایی می‌کند. در محلّه باصفا با ۵ خانواده آشنا می‌شوید که با یکدیگر خویشاوندند و هر خانواده؛ ویژگی‌های شخصیتی و دغدغه‌های خاص خودش را دارد. در محلّه باصفا ۸ دسته بازی طراحی شده است که مخاطب را به بازی نهایی که معرفی دستاوردهای علمی، هسته‌ای و نظامی جمهوری اسلامی ایران است، هدایت می‌کند.

بازی رایانه‌ای "آمیرزا"

آمیرزا، اثری در سبک کلمات است که در آن باید با پیدا کردن کلمات مورد نظر از بین حروف بهم‌ریخته، اعتبار خود را نزد بزرگان و میرزاهای عرصه کلمات محک بزنید. این بازی بیش از ۵۰۰ مرحله دارد که در سطح‌های متفاوتی و هرکدام با نام یک میرزا (میرزا دلاک مشتمالیان، میرزا پنبه‌زن خوش‌نواز، میرزا قاسمی و...) کاربر را به مراحل سخت‌تر ارتقاء می‌دهد. بازی آمیرزا، که از سال ۱۳۹۶ در دسترس عموم قرار گرفته است سن و سال نمی‌شناسد و افراد کوچک و بزرگ را در همه جا می‌توانید بیابید که در حال گذر از معماهای کلمه‌ای میرزاهای شوخ‌طبع و بامزه آمیرزا هستند. این بازی، محبوب‌ترین بازی کلماتیک ایرانی قلمداد می‌شود که به موفقیتی عظیم در زمینه تولید محتوای سرگرم‌کننده برای گوشی‌های هوشمند دست یافته و تاکنون موفق شده است با عبور از مرز چهار میلیون نصب به پرنسب‌ترین بازی تبدیل شود.

بازی رایانه‌ای "بردیا"

بازی بردیا محتوای حماسی و ملی دارد که شرایط آخرین روزهای حکومت هخامنشیان یا همان پادشاهی داریوش سوم و هم زمان با حمله اسکندر مقدونی به ایران را ترسیم می‌کند. داستان بازی روایتگر اوضاع و احوال دربار هخامنشیان و از جان‌گذشتی سردارانی چون آریوبرزن و سربازان دلیر سپاه ایران در برابر مقدونیان است. این داستان از جایی آغاز می‌شود که شما، در نقش "بردیا" که نوجوانی شجاع و غیرتمند و در جنگ‌آوری خبره است باید نامه‌ای بسیار حیاتی را به مقصدش برسانید و از موانع مختلف گذر کنید. در این بازی اکشن ماجراجویی، بخشی از دوره هخامنشی براساس مستندات تاریخی بازخوانی و برای نخستین بار تمام فضای تخت‌جمشید در یک بازی نشان داده می‌شود.

بازی رایانه‌ای ایرانی "سفیر عشق"

بازی سفیر عشق روایتگر داستان حضور حضرت مسلم ابن عقیل (ع) در شهر کوفه به عنوان سفیر امام حسین (ع) است که علاوه بر روایت بخشی از زندگی این شخصیت به حادثه کربلا نیز می‌پردازد. سفیر عشق نخستین بازی مذهبی تاریخی در کشورمان است که با تحقیقات وسیع و مشورت با کارشناسان مذهبی، بازی‌نامه آن تدوین شده است. تهیه‌کنندگان این بازی تلاش کرده‌اند برای نخستین بار در روایتی تعاملی، مخاطبان گسترده بازی‌های رایانه‌ای را با فضای تاریخ اسلام آشنا سازند. مخاطب در این بازی سیر رخدادهای تاریخی را از منظر شخصیت مهران که جوانی ایرانی است پی‌می‌گیرد. بخش زیادی از داستان سفیر عشق در شهر کوفه سال ۶۱ هجری جریان دارد، در این شهر باید افراد مختلفی را ملاقات کنید و در انجام هر یک از این ماموریت‌ها هم معمولاً دزدان یا نیروهای امنیتی شهر، برای شما ایجاد مزاحمت خواهند کرد که باید آن‌ها را از سر راه بردارید. بازی سفیر عشق به اذعان تیم سازنده طی ۵ سال با هزینه سنگین و تلاش‌های زیاد به مرحله انتشار رسیده است.

بازی "گشت پلیس ۲"

بسیاری از کودکان و نوجوانان دوست دارند در آینده، پلیس شوند. بازی گشت پلیس ۲، این امکان را به بازیکنان می‌دهد در نقش پلیس با مجرمان برخورد کنند. در گشت پلیس ۲، شخصیت اصلی بازی به اسم آرش، در نقش یک پلیس جوان و شجاع در شهر تهران به تعقیب دزدها و مجرمان می‌پردازد و انواع مأموریت‌های پلیسی را در زمینه‌های مبارزه با موادمخدر، دزدی، گروگان‌گیری و غیره به انجام می‌رساند.

این بازی ایرانی که در سبک اکشن-ماجراجویی طراحی شده، برندهٔ جایزهٔ «بهترین بازی مسابقه‌ای» جشنوارهٔ هشتم بازی‌های رایانه‌ای ایران شده است.

مفاهیم و مؤلفه‌های موردنظر در این بازی‌ها عبارتند از: بازنمایی و نشانه‌شناختی هرگونه القاء ارزشی، اخلاقی، فرهنگی، تربیتی، دینی و اعتقادی منطبق بر سبک زندگی ایرانی-اسلامی.

روش نمونه‌گیری: روش نمونه‌گیری، هدفمند است و بیشتر بازی‌های رایانه‌ای بومی انتخاب شده است که با توجه به عناوین، سبک و سابقهٔ بازی، جوایز دریافت‌شده و محتوای آن‌ها، توقع پژوهنده را در کشف مضامین مدنظر این تحقیق برآورده سازد.

راهبرد تحلیل: برای بررسی مؤلفه‌های سبک زندگی ایرانی-اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای بومی، محقق با انجام عمل بازی و مشاهدهٔ مشارکتی، از راهبرد روش نشانه‌شناسی جان فیسک استفاده کرده و محورهای ذیل را مبنای تحلیل قرار داده 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، انتشاردهنده و سال انتشار و رونمایی بازی

یافته‌های تحقیق

در این جا یافته‌های برآمده از تحلیل و بازنمایی مفاهیم در قالب پنج جدول ارائه می‌شود:

بازی محله باصفا

جدول ۱. روایت داستانی، شخصیت‌ها و فضای بازی در بازی "محله باصفا"

افزایش اطلاعات عمومی و دانستنی‌های سفر، آشنایی با احکام و پرداخت وجوهات شرعی، کارکردهای مسجد، توجه به کارگروهی و در قسمت پایانی بازی، معرفی دستاوردهای علمی، هسته‌ای و نظامی جمهوری اسلامی ایران، مولفه‌های قابل مشاهده است. در نیت‌خوانی سازندگان این بازی، برجسته‌سازی و مهم‌جلوه‌دادن دستاوردهای هسته‌ای و نظامی را می‌توان با مبانی "نظریه برجسته‌سازی شاو و مک کامبز" همسو دانست و به لحاظ القاء برتر شمردن شیوه خاص زندگی (اسلامی) و تکریم سبک زندگی اسلامی، محتوای این بازی به دیدگاه "وبر" که سبک زندگی را در قالب پایگاه و گروه منزلتی تعبیر کرده، پیوند خورده است.	مولفه‌های سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی
ارتقاء فرهنگ شهروندی و آموزش نکات کاربردی و مهارتی در حوزه فراگیری سبک زندگی اسلامی	هدف کلی و ارزش القائی
مسابقه‌ای، دانستنی و اطلاعات عمومی	سبک بازی
تلفن‌های همراه هوشمند	سیستم اجرا و نصب
استودیو بازی و سرگرمی‌های ایران اسلامی (مهاد)، ۱۳۹۷	تولیدکننده یا طراح و سال انتشار
نماد همدلی و اتحاد و کانون رفع دغدغه‌های فردی	خانواده
نقطه مرکزی همه اجتماعات که می‌تواند کاربردهای مفید اجتماعی و فرهنگی را در سبک زندگی ایرانی - اسلامی به همراه داشته باشد.	مسجد
عاملی برای کسب دانستنی‌های جدید و تقویت روحیه و شادابی	سفر
مکانی برای به پاسخ‌دادن به خیلی از سوالات و معماهای علمی	کتابخانه
معاصر	زمان
محافل خانوادگی ایرانیان	مکان
نرم و کودکانه	موسیقی
کتاب، لوازم مختلف خانگی و وسایل آموزشی، ورزشی و تفریحی	اشیاء (نمادها)
رنگ‌های متنوع و نسبتاً شاد	رنگ‌پردازی
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.	استعاره‌ها، مجازها و کنایه‌های به کاررفته

یافته: طراحان بازی محله باصفا، به پرسش‌های افرادی که دغدغه الگوسازی سبک زندگی اسلامی را در خانواده‌ها دارند پاسخ مثبت می‌دهند. ترغیب کاربر به

کاربردی بودن شاخصه‌های سبک زندگی اسلامی، ارائه نکات کلیدی، آموزشی و مهارت‌های تخصصی در حوزه‌های مختلف سبک زندگی با استناد به منابع پژوهشی، دینی و علمی، بیان روایات در فضیلت مسجد و کاربردهای اجتماعی و فرهنگی مسجد در تاریخ ایران و اسلام، شیوه‌های تربیت فرزند، حمایت از تولید ملی، اصلاح الگوی مصرف، تکریم شور و مشورت و بالا بردن فرهنگ عمومی را می‌توان از جنبه‌های ارزشی این بازی تلقی کرد.

بازی آمیرزا

جدول ۲. روایت داستانی، شخصیت‌ها و فضای بازی "آمیرزا"

استفاده مکرر برخی واژه‌های کوچه‌بازاری با بار معنایی مثبت در برقراری بهتر ارتباط، قابلیت‌های حروف ایرانی در نوشتار، حل معماهای زندگی با افزایش تمرکز و خلاقیت ذهنی و نمایش نمادها و عناصر فرهنگی ایران همزمان با استفاده از سازهای موسیقی ایرانی، مضامین شاخص این بازی هستند که از منظر ترغیب کاربر به استفاده مکرر از این بازی (۵۰۰ مرحله)، فعال بودن و رضایت‌داشتن، تداعی‌گر "نظریه" استفاده و رضامندی کاتز" است و از حیث سبک زندگی القائی با دیدگاه "زیمل" که سبک زندگی را همان فرهنگ می‌داند، منطبق است.	مولفه‌های سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی
افزایش معلومات عمومی و سرعت ذهنی، علاقه‌مند کردن کاربران ایرانی به کاراکترها، شیرینی‌های زبان فارسی و محیط‌های سنتی	هدف کلی و ارزش القائی
کلمات و دانستنی	سبک بازی
تلفن‌های همراه هوشمند	سیستم اجرا و نصب
نردبان اندیشه فردا، ۱۳۹۶	تولیدکننده یا طراح و سال انتشار

قندان	محل ریختن کلمه‌های اضافی که در نهایت به‌ازای کلمات اضافی که حدس زده‌اید، سکه جایزه می‌گیرید.
سینی	ظرفی از حروف که در هر مرحله، مقابل شما قرار می‌گیرد.
دکان	مکان مراجعه برای دریافت سکه و رفع نیازها
زمان	معاصر
مکان	محیط‌های متنوع و سنتی ایرانی
موسیقی	سنتی و ایرانی
اشیاء (نمادها)	سکه‌های جایزه، سینی، قندان و...
رنگ‌پردازی	رنگ‌های با طراوت و متناسب با محیط
استعاره‌ها، مجازها و کنایه‌های به‌کاررفته	ایجاد حس موفقیت، دعوت به صبوری، تلاش برای قوی کردن دایره‌لغات، وادارشدن بازیکن به فعال‌شدن ذهن و البته خلاقیت بیشتر

یافته: آمیرزا برای علاقه‌مندان به فرهنگ ایرانی تجربه‌ای جذاب را ارائه می‌دهد. تا جایی که به‌نظر می‌رسد، بازی‌سازان حتی با انتخاب نام آمیرزا برای این بازی که در اصل به معنای امیرزاده و پسرشاه است و در بُن‌مایهٔ گذشته جامعه ما به افراد خاصی که دانش و علم در اختیار داشتند؛ اتلاق می‌شد، سعی کرده‌اند حس تاریخی و نوستالژیک به ایرانی‌ها ببخشند. در طراحی هنری جلوه‌های صوتی و بصری این بازی نیز با استفاده از سازهای ایرانی، این امکان فراهم شده است تا کاربران بتوانند نمادها و عناصر فرهنگی ایران را به زیبایی ببینند. این اقدام به خودی‌خود بسیار مهم و ارزشمند است. حجم نسبتاً سنگین بازی، هزینه زیاد راهنمایی و درجه سختی بی‌مورد آن در مراحل بالا از نقاط ضعف اساسی بازی به‌شمار می‌رود که به‌سادگی می‌تواند روند انجام آن را طاقت‌فرسا کند و سبب شود تا بسیاری از کاربران آمیرزا در چنین مواقعی ترجیح دهند با جست‌وجو در اینترنت به جواب‌های خود دست پیدا کنند.

بازی بردیا

جدول ۳. روایت داستانی، شخصیت‌ها و فضای بازی "بردیا"

مولفه‌های سبک زندگی	شجاعت، غیرت و دلاوری مردان ایران زمین برابر مقدونیان
---------------------	--

<p>براساس مستندات تاریخی و آشنایی با سردارانی چون آریوبرزن در زمان حمله اسکندر به ایران، استفاده از کتیبه‌های ایرانی، معماری دوران هخامنشی و منجیق از وسایل قدیمی جنگی در اواسط بازی، عناصر بارز این محصول را تشکیل می‌دهند. در فضا سازی بازی، تبدیل شدن نوجوان ۱۴ ساله به نام بردیا به حماسه سازی بزرگ در روزهای حیاتی جنگ با مقدونیان با الگوپذیری از رشادت جنگجویان معاصر (هم زادپنداری با شهید فهمیده دوران ما) نظریه "گیدنز" از سبک زندگی را به ذهن متبادر می‌کند. گیدنز، سبک زندگی را تلاش برای شناخت مجموعه منظمی از رفتارها یا الگوهای کنش افراد که در زندگی روزمره به واسطه آن‌ها هدایت می‌شود، می‌داند.</p>	<p>ایرانی - اسلامی در بازی</p>
<p>نمایش قدرت، رشادت و ایثارگری سربازان این مرز و بوم برای دفاع از کشور و آشنایی با بخشی از تاریخ و شخصیت‌های تاریخی خود.</p>	<p>هدف کلی و ارزش القائی</p>
<p>اکشن، ماجراجویی</p>	<p>سبک بازی</p>
<p>رایانه‌های شخصی</p>	<p>سیستم اجرا و نصب</p>
<p>استودیو بازی سازی مهاد ، ۱۳۹۸</p>	<p>تولیدکننده یا طراح و سال انتشار</p>
<p>نوجوانی شجاع که در انتهای بازی برای مبارزه با لشگریان اسکندر مقدونی به سپاه آریوبرزن می‌پیوندد.</p>	<p>بردیا (بازیکن)</p>
<p>سردار ایرانی و فرمانده لشگر</p>	<p>آریوبرزن</p>
<p>مقدونیان</p>	<p>دشمن</p>
<p>هخامنشیان</p>	<p>زمان</p>
<p>ایران باستان</p>	<p>مکان</p>
<p>ترکیبی دلنشین از سازهای پیشین و کلاسیک ایرانی</p>	<p>موسیقی</p>
<p>شمشیر، زره، سپر، تیروکمان، منجیق، قلاب سنگ، کوزه و ...</p>	<p>اشیاء (نمادها)</p>
<p>رنگ‌های متنوع و متناسب با فضای جنگی</p>	<p>رنگ پردازی</p>
<p>توانمندی و اقتدار فرماندهان و سربازان ایرانی، عظمت معماری هخامنشی و شکوه فضای تخت جمشید</p>	<p>استعاره‌ها، مجازها و کنایه‌های به کار رفته</p>

یافته: موضوع ایشارگری، شجاعت و مقاومت آریوبرزن و سربازان دلیر ایران‌زمین در ماجرای تاریخی مربوط به حمله اسکندر مقدونی به ایران، بر سراسر داستان بازی بردیا، سایه انداخته است. فضای بازی مربوط به حدود ۳۰۰ سال قبل از میلاد مسیح و داستان بازی درباره پسر نوجوان ۱۴ ساله‌ای به نام بردیاست که پدر و مادر خود را از دست داده است و طی اتفاقاتی، یکی از اعضای سپاه آریوبرزن، فرمانده نام‌آشنای ایران در زمان داریوش سوم هخامنشی می‌شود و در رکاب او تا پای جان به مبارزه با مقدونیان می‌پردازد. سازندگان بازی با تحقیق تاریخی نسبتاً گسترده سعی کرده‌اند تا وطن‌پرستی افراد را در نبرد با سپاه اسکندر مقدونی به نمایش بگذارند. از ویژگی‌های مثبت بازی بردیا استفاده از کتیبه‌های ایرانی، ابنیه دوران هخامنشی و طراحی لباس شخصیت‌ها براساس آن دوران است. موضوع تکراری شدن انیمیشن‌های حرکتی در مبارزات، ضعف جدی بازی بردیا محسوب می‌شود.

بازی سفیر عشق

جدول ۴. روایت داستانی، شخصیت‌ها و فضای بازی "سفیر عشق"

تقویت باورهای دینی و اعتقادی و روحیه شهادت‌طلبی، تبیین سیر رخدادهای تاریخی و مذهبی، خشونت و ترس (بخش هجوم عنکبوت‌های زیاد به سمت بازیکن و کشتارها در مخفی‌کاری که با جزئیات زیادی همراه هستند)، محورهای نمادین بازی به‌شمار می‌روند. تأثیرپذیری و تشخیص راه درست قهرمان این بازی (مهران) از سخنان سفیر امام حسین (ع) و همراه شدن با ایشان تا پای جان، با نظریه "بوردیو" از سبک زندگی، مطابقت دارد که وی آن را حاصل ادراکات و ترجیحات افراد می‌پندارد.	مولفه‌های سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی
آشنایی با فضای تاریخ اسلام و اتفاقات تاریخی از زمان ورود مسلم‌ابن‌عقیل (ع) به کوفه به‌عنوان سفیر امام حسین (ع)	هدف کلی و ارزش القائی
اکشن	سبک بازی
رایانه‌های شخصی	سیستم اجرا و نصب

تولیدکننده یا طراح و سال انتشار	شرکت رسانا شکوه کویر، ۱۳۹۹
مهران (بازیکن)	جوانی ایرانی و از یاران امام حسن و امام حسین (ع) که داستان حضور حضرت مسلم ابن عقیل (ع) در شهر کوفه از منظر او روایت می‌شود.
پروانه	همسر مهران
دشمن	بنی امیه، سربازان کوفی و دزدان در سهرده ضعیف، متوسط و قوی
زمان	سال ۶۱ هجری قمری
مکان	کوفه و فضاهاى عراق ایرانى صدر اسلام
موسیقی	حماسی با درون‌مایه عربی
اشیاء (نمادها)	شمشیرهای مختلف و سلاح‌های متنوع و قابل ارتقا، تیروکمان، صندوق و گنجینه
رنگ‌پردازی	رنگ‌های بدیع و جذاب
استعاره‌ها، مجازها و کنایه‌های به‌کاررفته	آشنایی با شخصیت‌های تاریخی اسلام، گذشته‌نمایی و آینده‌نمایی قیام خونین کربلا

یافته: سفیر عشق روایتی است از مهران ایرانی، یکی از وفادارترین همراهان امام حسن (ع) که پس از خیانت یاران به ایشان سرخورده به ری، شهر آباء و اجدادی‌اش بازمی‌گردد، اما دست تقدیر و ظلم حاکم زمان، او را مجبور به هجرت و اقامت در شهر کوفه می‌نماید. حضور سفیر امام حسین (ع) در کوفه جهت صحت‌سنجی دعوت کوفیان، آغازگر روایتی است که مهران ایرانی بار دیگر شمشیر از نیام برمی‌آورد و برای امام زمانش تا پای جان ایستادگی کند. او و همسرش پروانه، علاقه وافری به اهل‌بیت دارند. سفیر عشق تجربه‌ای است متفاوت از عشق، وفاداری و آزادگی، اما ایراداتی نیز در بستر داستانی خود دارد. داستان بازی، کوتاه است و روایت‌کننده‌ی دارد. دیالوگ‌هایی که بین شخصیت‌ها رد و بدل می‌شوند، کیفیت بالایی ندارند و به‌سختی منظور و مفهوم موردنظر را انتقال می‌دهند. بازی، دارای بخش ترسناکی است که در یک کابوس، عنکبوت‌های زیادی به سمت بازیکن هجوم می‌آورند و همچنین کُشتارها در حالت مخفی‌کاری، صحنه‌های خشنی را ترسیم می‌کند که ممکن است بازیکن را وحشت‌زده یا خسته و کلافه کند.

بازی گشت پلیس ۲

جدول ۵. روایت داستانی، شخصیت‌ها و فضای بازی "گشت پلیس ۲"

وظیفه‌شناسی، متعهدبودن به رسالت شغلی، ارزشی‌بودن خدمت به شهروندان، مقابله با رفتار مجرمانه و بزهکارانه و نقش مؤثر پلیس در حفظ امنیت جامعه، شاکله اصلی این بازی را تشکیل می‌دهند. برجسته‌شدن نقش و جایگاه پلیس با "نظریه برجسته‌سازی" و تکریم و تقدیس اقدام‌های پلیس با تعریف "وبر" که سبک زندگی را در قالب پایگاه و گروه منزلتی بازتاب می‌دهد، همخوانی پیدا کرده‌است.	مولفه‌های سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی
مدافعان امنیت جامعه افرادی شجاع و باشهامت و قابل احترامند که با انجام مأموریت‌های خطرناک، جان خود را به خطر می‌اندازند تا باند‌های تبهکار را منهدم سازند.	هدف کلی و ارزش القائی
اکشن، ماجراجویی	سبک بازی
تلفن‌های همراه هوشمند	سیستم اجرا و نصب
استودیو هنر نور و حرکت، ۱۳۹۸	تولیدکننده یا طراح و سال انتشار
پلیس جوان و شجاع که انواع مأموریت‌های محوئه را در برخورد با مجرمان و اشرار در فضای شهر تهران به‌نحو مطلوب انجام می‌دهد.	آرش (بازیکن)
پلیس، همکار آرش در عملیات پلیسی	فرهاد
حامیان خودروبی و بالگردی نیروی انتظامی در صحنه‌های تقابل آرش با بزهکاران	نیروهای پشتیبان
محل حضور و ابلاغ مأموریت‌های پلیسی به آرش و فرهاد	کلانتری
حال حاضر	زمان
شهر تهران	مکان
هیجان‌انگیز	موسیقی
ماشین‌های پلیس، آژیر، سلاح‌های دستی، طلا و الماس	اشیاء (نمادها)
رنگ‌های متنوع که خودتان می‌توانید درحالات شب و روز و ابری و بارانی به دلخواه بسازید.	رنگ‌پردازی
آشنایی با مأموریت‌های مختلف پلیس و نیروی انتظامی، داشتن مهارت	استعاره‌ها، مجازها و کنایه‌های

به کاررفته	بالا در رانندگی، امانت‌داری و برگرداندن پول و کالا به صاحبانش
------------	---

یافته: توجه به ارزش‌های نظام و نقش مؤثر پلیس در حفظ امنیت جامعه، هدف‌گذاری غایی سازندگان بازی گشت پلیس ۲ است. قرارداد بازیکن در نقش پلیس، به لحاظ آموزشی و ارزشی روی کاربران، تأثیر مطلوب می‌گذارد. دفاع از حقوق شهروندان در قالب مقابلهٔ آحرارباآشرار و انجام مأموریت‌های خطرناک کلیت داستان بازی را تشکیل می‌دهد. در به‌روزرسانی جدید این بازی در دوران کرونا، آرش و فرهاد (نقش‌آفرینان اصلی بازی) قبل از سوارشدن به خودرو، ماسک روی صورت خود دارند که این حرکت به اشاعه فرهنگ استفاده از ماسک در هنگام کار در شرایط کرونایی کمک می‌کند.

جدول ۶. رمزها و پیام‌های بازی‌های مورد تحلیل

نام بازی	رمزها یا پیام‌های شاخص بازی
محلّه با صفا	ارزشی بودن نهاد خانواده، آموزش نکات کاربردی، مهارتی و شرعی به خانواده‌ها در حوزه سبک زندگی اسلامی
آمیرزا	صبور بودن، ترغیب بازیکن به افزایش دایره لغات، امتیازداشتن ذهن فعال و خلاق
بردیا	وطن‌پرستی، ایثارگری، شجاعت و مقاومت آریوبرزن و سربازان دلیر ایران‌زمین در ماجرای تاریخی حمله اسکندر مقدونی به ایران
سفیر عشق	وفاداری به اهل‌بیت، تجربه‌ای متفاوت از عشق و آزادگی و ایستادگی یک‌دل‌داده تا پای جان برای امام زمان خود
گشت پلیس ۲	حمایت مادی و معنوی از مدافعان امنیت جامعه در کسوت پلیس، و توجه به نقش مؤثر پلیس در حفظ امنیت جامعه

در این مقاله سعی شده است تا مؤلفه‌های سبک زندگی ایرانی - اسلامی در بازی‌های رایانه‌ای ایرانی طبق دیدگاه جان فیسک (۱۹۳۹-۲۰۲۱) محقق رسانه و نظریه‌پرداز فرهنگی معاصر، نشانه‌شناختی و بازنمایی شود. این پژوهشگر بریتانیایی از نخستین کسانی است که از نشانه‌شناسی در بطن تحلیل رسانه استفاده کرده است. فیسک در تحلیل نشانه‌شناسی خود در کتاب فرهنگ تلویزیون (۱۳۸۰) از مفهوم رمز

و رمزگان سه‌لایه در رسانه‌های دیداری نام می‌برد. وی 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. (برومند، ۱۹: ۱۳۸۰). از نظر جان فیسک تمامی رمزها دارای معنا هستند و در سه‌سطح طبقه‌بندی می‌شوند. سطح یک: "رمزگان اجتماعی" است. یعنی واقعه‌ای که قرار است از رسانه پخش شود، پیشاپیش با رمزهای اجتماعی تجلی می‌یابد. 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: "رمزگان ایدئولوژیک" است. رمزهای ایدئولوژیک در مقوله‌های انسجام و مقبولیت اجتماعی قرار می‌گیرند. از منظر او هدف از تحلیل، معلوم کردن تمامی لایه‌های معانی از زیرین تا رویین است.

در تحلیل نشانه‌شناختی مؤلفه‌های سبک زندگی ایرانی - اسلامی این بازی‌ها مطابق رموز و نشانه‌های روش جان فیسک، ثمره برداشت نگارنده این است که در سطح اول که رمزهای اجتماعی است تفکر سازندگان بازی‌های مورد پژوهش در اموری چون توجه به ظاهر، لباس، چهره‌پردازی، محیط و رفتار و گفتار، مثبت بوده است. هم‌چنین تحریک عواطف انسانی، برجسته‌سازی اُسطوره‌های اسلامی و ایرانی، آشنا کردن بازیکن با مفاخر و مکان‌های تاریخی ایران، و بازتاب حس میهن‌دوستی، شجاعت، ایستادگی و تقویت روحیه شهادت‌طلبی، جلوه‌های قابل‌قبولی از فرهنگ ایرانی - اسلامی در این بازی‌ها را به نمایش گذارده است که می‌تواند قابل‌انطباق با رمزهای اجتماعی نظریه جان فیسک باشد.

اما در سطح دوم که بازنمایی نامیده شده است و رمزهای فنی نظیر نورپردازی، تدوین، موسیقی و صدابرداری را شامل می‌شود ضعف‌هایی همچون تعداد کم

افکت‌ها^۱ (ایجاد جلوه‌های ویژه صوتی و تصویری برای جذب و گیرایی بازی و مخاطب) و تغییر زیاد زاویه‌های دوربین در برخی بازی‌ها و حتی ضعف در املاي متون از نظر نگارشی! (بازی گشت پلیس ۲) به چشم می‌خورد که به نظر می‌رسد متأثر از کمبود امکانات و تجهیزات فنی پیشرفته و ناکافی بودن نیروی متخصص و فعال در کشور باشد.

در سطح سوم نشانه‌شناختی روش جان فیسک یعنی رمزهای ایدئولوژیک نیز، مشاهدات عینی نشان می‌دهد بیشتر تلاش سازندگان بازی‌های مورد تحلیل برای ایجاد مقبولیت همه آداب و رسوم اجتماعی ایرانیان و هویت ایرانی به شکلی اغراق‌آمیز متمرکز شده است. در عین حال برنامه‌سازان، سعی کرده‌اند تا در قالب داستان‌های خودساخته حماسی و پُرچالش، شخصیت‌پردازی‌ها و گیم‌پلی نسبتاً سریع و سرگرم‌کننده، برتری ایرانی‌ها را مشروع جلوه دهند و به ظرایف مختلف، استیلای همه‌جانبه ایرانیان را به لحاظ اخلاقی، ذاتی، ژنتیکی و فکری به مخاطب بقبولانند.

براین مبنا، قبل از نتیجه‌گیری ابتدا نتایج پژوهش در مورد سوال اصلی تحقیق به‌طور مختصر بیان و سپس توضیح و تفسیری کلی ارائه می‌شود و اما در پاسخ به سوال اصلی تحقیق که:

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

باید گفت در نگاهی کلی به مجموع بازی‌های رایانه‌ای بومی مورد تحلیل، آنچه بیش از همه جلب توجه می‌کند این است که از ظرفیت عظیم رسانه بازی‌های رایانه‌ای برای ترویج، تبیین و تبلیغ مؤلفه‌های مختلف سبک زندگی ایرانی-اسلامی به‌درستی استفاده نشده است. بازی‌سازان رایانه، مُبلغان دین و فرهنگ در عصر دیجیتال هستند پس بلندپروازانه نیست که از آن‌ها انتظار داشته باشیم تا طیف گسترده مخاطبان و بازیکنان در رده‌های مختلف سنی را در قالب این بازی‌ها با اصول،

^۱ Effects

ارزش‌ها و مبانی زندگی ایرانی - اسلامی آشنا کنند. تحلیل نشانه‌شناختی سبک زندگی ایرانی - اسلامی (متأثر از برداشت محتوایی ۵ بازی مورد سنجش) در این بازی‌های رایانه‌ای به ما نشان می‌دهد که برنامه‌سازان بازی‌های رایانه‌ای در مسیر دستیابی به فن‌آوری‌های نرم‌افزاری تولید بازی‌های رایانه‌ای، توجه و تمرکز جدی و چندانی نسبت به حوزه سبک زندگی ایرانی - اسلامی نداشته‌اند و این عدم توجه و تمرکز نه جنبه تعمدی دارد و نه ظاهراً جنبه دستوری و سازمانی. شاید ضعف فنی و سخت‌افزاری یا سیاست‌گذاری نامناسب در این بی‌توجهی دخیل باشند. جبران این تغافل، مستلزم مشاوره، سازماندهی صحیح و حمایت جدی سیاست‌گذاران است. با این وجود از بین بازی‌های تحلیلی، دو بازی محله باصفا و سفیر عشق، نمادها و نشانه‌های سبک زندگی را در مقایسه با دیگر بازی‌ها باورپذیرتر القاء و ترویج کرده‌اند.

نتیجه‌گیری

در واکاوی بازی‌های رایانه‌ای تولیدشده داخلی (۵ بازی مورد تحلیل) مؤلفه‌های بارز سبک زندگی ایرانی - اسلامی را می‌توان در القاء مضامین و مفاهیمی چون آشنایی با احکام و پرداخت وجوهات شرعی در زندگی اسلامی، کارکردهای مسجد، معرفی دستاوردهای علمی، هسته‌ای و نظامی ایران، حمایت از تولیدات و سرمایه‌های ملی، اصلاح الگوی مصرف، نمایش نمادها و عناصر فرهنگی، شجاعت و دلاوری مردان ایران‌زمین در برابر هجوم بیگانگان، تقویت باورهای اعتقادی و روحیه شهادت‌طلبی و اهمیت دادن به حفظ امنیت جامعه، خلاصه کرد. این مؤلفه‌ها که عمدتاً به شیوه ارتباطی برجسته‌سازی (نظریه شاو و مک‌کامبز) و منزلت بخشیدن به فرد و گروه (تعریف "وبر" از سبک زندگی) عینیت یافته‌است، قابلیت هشدار دارد. چرا که با وجود استقبال خوب از عرضه محصولات چون بازی‌های محله باصفا، سفیر عشق، آمیرزا، بردیا و گشت پلیس ۲، بررسی محتوایی این پنج‌بازی نشان می‌دهد در شرایطی

که در بازی‌های غربی چون پرندگان خشمگین^۱، بتفیلد^۲، اوایل^۳، پرنس پرشیا^۴ و خدای جنگ^۵، اماکن مذهبی و مساجد تخریب می‌شوند، قرآن را به آتش می‌کشند یا مسلمانان را قتل‌عام و آنان را تروریست معرفی می‌کنند، چرا ما نتوانسته‌ایم از طریق این رسانه مهم، پیام قرآن و عترت و مؤلفه‌های سبک زندگی ایرانی-اسلامی را به نوجوانان منتقل کنیم؟ و چرا روی این ابعاد بازی تمرکز نکرده‌ایم؟ این در حالی است که وقتی در نظرسنجی‌ها از کاربران پرسیده می‌شود به چه دلیل سراغ بازی می‌روند؟ می‌گویند: "در فضای بازی بسیاری از تجربه‌هایی را که نمی‌توانیم بدون هزینه در فضای واقعی به‌دست بیاوریم، تجربه می‌کنیم" (مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۶). همین تجربه نشان می‌دهد که دنیای غرب هیچ‌گاه با محتوای تاریخ اسلام و سبک زندگی ایرانی یا مقاومت، محصولی را برای ما تولید نخواهد کرد، از همین رو قبل از این که نظام ذهنی و معرفتی بسیاری از کودکان ما بیش از این تحت‌تأثیر بازی‌های غربی قرار نگرفته است، باید کمک کنیم تا بازی‌سازهای ما هویت پیدا کنند و با حمایت مؤثر مادی و معنوی نهادهای مسئول از آنان و مراکز تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای کشور برای تولید بازی‌های بومی، ارزش‌های سبک زندگی ایرانی - اسلامی را به‌درستی برای مخاطبان و بویژه آنانی که از بازی‌های غربی خسته شده‌اند، ترویج کنیم.

وقتی از یک صنعت حرف می‌زنیم علاوه‌بر این که داریم از سود، پول و گردش مالی سخن به‌میان می‌آوریم، باید به عوامل متعددی چون دسترسی آسان به بازی‌های خارجی، فقدان قانون کپی‌رایت، محدود بودن روابط اقتصادی با جامعه جهانی به واسطه تحریم‌ها و جذب‌نشدن افراد متخصص در حد نیاز نیز توجه کنیم. در سال‌های اخیر، نبود زمینه‌های لازم برای پرورش استعدادهای این حوزه و مهاجرت

¹ Angry Birds Space

² Battlefield

³ Evil

⁴ Prince of Persia

⁵ God of War

چشمگیر متخصصان، باعث آسیب و ضعف اکوسیستم بازی در کشور شده است. مشکل ریشه‌ای درحوزه بازی‌سازی در ایران، جدی نبودن این حوزه به عنوان یک صنعت با قابلیت سوددهی و درآمد بالاست. نهادهای بالادستی از یک طرف، چون آن را جدی نمی‌بینند، برای سیاست‌گذاری و قانون‌گذاری دقیق و محکم تلاش نمی‌کنند، از طرف دیگر، بازی‌سازان نیز چون نگاهی جدی به صنعت بازی به عنوان یک صنعت واقعی ندارند، چندان در این حوزه، چهره تجاری قوی به خود نمی‌گیرند.

با همه تنگناهای موجود، همچنان امیدهایی برای احیاء و ارتقاء این صنعت در کشور ما وجود دارد که لازمه آن جدیت مسؤلان و اتخاذ سیاست‌های لازم برای حفظ این صنعت نوپاست. وظیفه حاکمیت در این زمینه، ایجاب می‌نماید که باتوجه به افزایش غیرقابل مهار بازیکنان، ازصنعت تولید بازی‌های بومی جانب‌داری و به گونه‌ای هدف‌گذاری کند که در کنار افزایش درآمد اقتصادی، از غنای فرهنگی و ارزش‌های سبک زندگی اسلامی - ایرانی خود هم در آوردگاه طراحی بازی‌های بومی بتوانیم به خوبی دفاع کنیم. فرهنگ ایرانی‌اسلامی کشور ما حاوی ظرفیت‌ها و سوژه‌های فراوانی برای تولید بازی با محتواهای غنی است که ضمن اشتغال‌زایی و توسعه کسب و کار بویژه برای جوانان می‌تواند به تحقق حکمرانی خوب در فضای مجازی نیز کمک کند.

منابع

۱. آرمنند، م.ع.؛ رسولی نژاد، س.پ. (۱۳۹۴). بررسی رابطه سبک زندگی با نشاط اجتماعی و رضایت از زندگی شهر یزد، مجموعه مقالات نخستین همایش ملی سبک زندگی نظم و امنیت، ۱۱-۱۹.
۲. افراسیابی، م.ص. (۱۴۰۱). سرپرست معاونت نظارت و هدایت فرهنگی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نشست کارگروه استانی هماهنگی، حمایت و توسعه محتوا و خدمات فرهنگی فضای مجازی، خراسان جنوبی، ۲۶ مرداد
۳. بازیابی در ۱۸ تیر ۱۳۹۶ و ۲۵ دی ۱۳۹۸، از www.ircg.ir، ۳۱ خرداد ۱۳۹۸ از dornica.net (پایگاه طراحی و ساخت بازی رایانه‌ای)
۴. باقری، م. (۱۴۰۰). بازنمایی رسانه‌ای به سبک ایران اینترنت‌شنال و بی‌بی‌سی فارسی، پایگاه جامع آموزش سواد رسانه‌ای و سواد فضای مجازی، ۲۳ بهمن.
۵. بحری، ز.؛ راشدی، م.ر.؛ خادمی، م.ج. (۱۳۹۱). احساس تنهایی و اعتیاد به اینترنت در دانشجویان. مدیریت ارتقای سلامت، ۳۲-۳۸.
۶. بوردیو، پ. (۱۳۹۱). تمایز: نقد اجتماعی قضاوت‌های ذوقی. ترجمه حسن چاوشیان. چاپ دوم. تهران: نشر ثالث.
۷. بیرمی‌پور، ع. (۱۳۹۷). نقش پنهان بازی‌های رایانه‌ای در تغییر نگرش‌ها و ارزش‌های کودکان و نوجوانان، دومین همایش بین‌المللی سواد رسانه‌ای و اطلاعاتی، ۷.
۸. پاک‌نژاد، ز.؛ رهبرنیا، ز. (۱۴۰۲). نشریه رسانه‌های دیداری و شنیداری، شماره ۴۶.

۹. پژمان فرن، ن. (۱۳۹۵). مراسم افتتاح نمایشگاه بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست
۱۰. حسنی، ح. (۱۳۹۶). خبرگزاری بسیج، ۲۱ فروردین ۱۳۹۶
۱۱. حضرتی، م.؛ سلمانی، گ. (۱۳۹۵). مقاله کنفرانسی نظریه های سبک زندگی در حوزه جامعه شناسی (وبر، بوردیو، گیدنز، و زیمل)
۱۲. خاکی، غ. (۱۳۸۲). روش تحقیق با رویکردی به پایان نامه نویسی، بازتاب
۱۳. خانجانی، ز.؛ اکبری، س. (۱۳۹۰). رابطه ویژگی های شخصیتی نوجوانان و اعتیاد آنان به اینترنت. یافته های نو در روان شناسی (روان شناسی اجتماعی)، دوره ۶ شماره ۱۹، ۱۱۳-۱۲۷.
۱۴. خواجه موگهی، ن.؛ غلاسوند، م. (۱۳۸۹). بررسی متغیرهای شخصیتی پیش بینی کننده اعتیاد به اینترنت، مجله علمی پزشکی جندی شاپور، ۳۶۶-۳۵۹.
۱۵. داوری، ح.؛ کرمانی، م.؛ اصغرپور ماسوله، ا.؛ اسلامی، ر. (۱۴۰۲). بازنمایی شخصیت دانشجو در سینمای ایران با تاکید بر کنش گری مدنی، نشریه علوم اجتماعی دانشگاه فردوسی مشهد.
۱۶. رحیمی سجاسی، د.؛ محمدیان، ج. (۱۳۹۷). مطالعه انتقادی مؤلفه های سبک زندگی در بازی رایانه ای سیمز (۴) از منظر اسلام؛ فصلنامه اسلام و مطالعات اجتماعی؛ شماره ۴، سال پنجم، ص ۱۷۴ - ۲۰۱.
۱۷. سیدحسینی، م.ع. (۱۳۹۶). مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، خبرگزاری مهر، ۱۹ مهر.
۱۸. شهیدی، م. (۱۴۰۲). اظهارات کارشناس روند و آینده پژوهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۲ دی ۱۴۰۲.
۱۹. ضمیران، م. (۱۳۸۲). درآمدی بر نشانه شناسی هنر، تهران، قصه.
۲۰. علیزاده، ع.ا. (۱۳۸۵). بررسی میزان استفاده جوانان از بازی های رایانه ای و عوامل موثر بر آن (پایان نامه کارشناسی ارشد علوم اجتماعی)، دانشگاه علامه طباطبائی، ۱۲.
۲۱. فضلی، پ. (۱۳۸۸). بومی سازی بازی های رایانه ای در ایران، پایان نامه ۱-۱۵.
۲۲. فیسک، ج. (۱۳۸۰). فرهنگ تلویزیون (ترجمه مژگان برومند)، فصل نامه ارغنون، ۱۹.

۲۳. فیسک، ج. (۱۳۸۶). درآمدی بر مطالعات ارتباطی، ترجمه مهدی غبرایی، تهران، دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
۲۴. قربانی‌رضوان، ز.ف.؛ مصدری، ف. (۱۴۰۲). نشریه دانشگاه صداوسیما، دوره ۶ شماره ۲۲.
۲۵. کوزرل، (۱۳۹۳). زندگی و اندیشه بزرگان جامعه‌شناسی. ترجمه محسن ثلاثی. تهران: انتشارات علمی، چاپ نوزدهم.
۲۶. گیدنز، آ. (۱۳۷۸). تجدد و تشخص، جامعه و هویت شخصی در عصر جدید. ترجمه ناصر موفقیان. تهران: نشرنی، چاپ اول.
۲۷. مک‌کویل، د. (۱۳۸۵). نظریه ارتباطات جمعی، ترجمه پرویز اجلالی، تهران، دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها، چاپ دوم، ص ۳۹۹.
۲۸. مهدی‌زاده، س.م. (۱۳۸۹). نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی، تهران، نشر همشهری، چاپ اول ۱۳۸۹، ۱۱۸-۱۳۴.
۲۹. نجاتی، م. (۱۳۹۹). گزارشی از بررسی درآمد صنعت بازی در جهان، بازیابی در ۱۵ اردیبهشت ۱۳۹۹.
۳۰. نصیری، ح. (۱۳۹۹). نشست خبری ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، اصفهان.
۳۱. هاشملو، ج. (۱۳۹۶). دیدگاه جامعه‌شناسان درباره سبک زندگی
32. Canan, F., Yildirim, O., Sinani, G., Ustunel, T. Y., Yildirim, M., Ozturk, O., & Ataoglu, A. (2013). 999-The self-image of adolescents and its relationship to internet addiction. *European Psychiatry*, 28, 1.
33. Downs, E., & Smith, S. L. (2009). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles*, 62(11-12), 721-733.
34. Von Der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., & Eglo, B. (2019). The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers in Psychology*, 10, 1731.
35. Hartmann, T., Krakowiak, K. M., & Tsay-Vogel, M. (2014). How violent video games communicate violence: A literature review and content analysis of moral disengagement factors. *Communication Monographs*, 81(3), 310-332.

36. Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584.
37. Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M., & Di Blasio, P. (2018). Internet gaming addiction in adolescence: Risk factors and maladjustment correlates. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(4), 888–904.
38. Smith, S. L., Lachlan, K. A., & Tamborini, R. (2003). Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47(1), 58–76.
39. Wang, H. R., Cho, H., & Kim, D.-J. (2018). Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder. *Journal of Affective Disorders*, 226(1), 1–5.

Analyzing the representation of the Iranian-Islamic lifestyle in native computer games (using John Fisk's semiotic method)

Abstract

The Islamic and Iranian lifestyle is certainly very important for our society, but this style has undergone extensive changes with the tremendous revolution that has taken place in the last few decades in communication and computer-based information. A decisive role can be given to computer games among the factors that change the lifestyle, because these games are one of the most popular and attractive media, especially among children and teenagers, and one of the components of their identity formation.

This article aims to analyze the representation of the Iranian-Islamic lifestyle in native computer games, studying and investigating the characteristics of this lifestyle in five domestic computer games according to John Fisk's semiotic method.

The research method in this article is content analysis based on Iranian-Islamic lifestyle semiotics in native computer games. The results of the research show that the native programmers of computer games have not paid much attention and focus to the field of Iranian-Islamic lifestyle in the process of producing and enriching the content of these games.

Keywords: Representation, Iranian-Islamic lifestyle, indigenous computer games, John Fisk's semiotics.