

خوانش پسااستعماری بازی‌های رایانه‌ای غربی و بازنمایی خاورمیانه در آنها (مطالعه‌ی موردی: بازی ندای وظیفه (Call of Duty))

رشید احمدرش^۱، احمد غلامی^۲

چکیده:

گیم‌ها و بازیهای رایانه‌ای به شکلی نشانه‌شناختی حامل نشانه‌هایی‌اند که مبین روابط گفتمانی وایدئولوژیکی میان سازندگان آن و دیگران است. *ندای وظیفه* یا *Call of Duty* یکی از بازیهای رایانه‌ای است که حامل این نشانگان ایدئولوژیکی است؛ و می‌توان با رویکرد پسااستعماری به خوانش آن پرداخت. نشانگانی از سلطه‌ی امپریالیسم غرب و آمریکا در برابر جهان سوم و بالاخص خاورمیانه. برای بررسی این مطلب در این پژوهش در سنت نظری مطالعات فرهنگی با تاکید بر آراء متفکران مطالعات پسااستعماری و نظریات نشانه‌شناختی از آراء ادوارد سعید و جان فیسک استفاده شده است. این دو سنت با رویکردی انتقادی، ما را به جایگاه ایدئولوژیک و تاریخی رمزگان نهفته در گیم‌ها به مثابه‌ی تولیداتی پسااستعماری رهنمون می‌سازند.

تحلیل متون در این تحقیق با استفاده از تکنیک پژوهشی نشانه‌شناسی است. در واقع مراحل گیم در دو سطح همنشینی و جانیشینی مطالعه شده و در جهت رمزگشایی از رمزگان موجود و با تاکید بر ارتباط میان رمزگان اجتماعی، فنی و ایدئولوژیک در بازنمایی خاورمیانه و فرآیند شکل‌گیری تروریسم در آن اقدام شده است.

یافته‌های تحقیق نشان می‌دهد که وجود مراحل در این گیم، سکانس‌بندی‌های متن، و فلش‌بک و استفاده از افکت‌های صوتی، نورپردازی، سایه‌روشن‌ها و ... در بیان روایتی فیلمیک از جهان شرق/خاورمیانه توانسته است این گیم را فراتر از یک سرگرمی، به شکلی گفتمانی و ایدئولوژیک به یک متن با شاخصه‌های پسااستعماری مبدل کند.

واژگان کلیدی: اسلام، شرق‌شناسی، بازیهای رایانه‌ای، نشانگان ایدئولوژیک، گفتمان پسااستعماری

"تمایل بر این بوده است که غریبان را بدون هیچ‌گونه تردیدی «عقلانی، صلح طلب، آزادیخواه و منطقی و شرقی‌ها را غیرعقلانی، روبه انحطاط، ابتدایی، عجیب، مظنون و محروم جنسی، نشان دهند" (۴۹: ۱۹۷۸: said).

^۱ دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی (مطالعات توسعه) دانشگاه تهران، rahmadrash76@yahoo.com همراه ۰۹۱۴۳۸۰۵۵۰۸
^۲ کارشناسی ارشد جامعه‌شناسی دانشگاه کردستان

مقدمه و طرح مسئله:

امروزه تقابل میان نیروهای اجتماعی، نمادهای سلطه، کشمکش میان کراهت و کرامت و تجلی سرافرازی در برابر فرومایه‌گی‌ها به عنوان بخشی از ساختار نمایشی رسانه‌ها و تولیدات اجتماعی و فرهنگی مابعد جنگ سرد درآمده است. همین مسئله شکل نوینی از این برخوردها را میان جهان سوم و بالاخص جهان اسلام با جهان غرب و در این میان آمریکا را به عنوان سرفصل اساسی این تقابل‌ها و جایگزین نوینی برای رابطه‌ی منسوخ‌شده‌ی بلوک شرق و غرب درآمده است. بازنمایی جهان شرق و خاورمیانه و اسلام در آثار فرهنگی و به شکلی نوین‌تر در بازیهای رایانه‌ای پس از ۱۹۹۰ بخشی از

گفتمان حاکم امپریالیسم است که در واقع پس از یازده سپتامبر و جنگ دوم خلیج به اوج خود رسیده است. گفتمان پسااستعماری، ابزاری روش‌شناسانه است که برای پیدا کردن و نشان دادن ردپای الگوهای بازسرزمین‌یابی هستی-شناختی و زیستی جهان غیرغربی بسیار ضروری است. پیتر فیتزپاتریک معتقد است که "پسااستعمارگرایی امروزه رویکردی اساسی است تا از طریق آن بتوان رابطه‌ی غرب را با "دیگری" به شکلی انتقادی بررسی کرد" (فیتزپاتریک و دارین اسمیت، ۱۹۹۹: ۴) رویکرد غرب نسبت به دیگری موجب خلق رویکردی نظری و مفهومی به شرق/اسلام گردیده است، که به شکلی ایدئولوژیک و هژمونیک آن را در جایگاه شکلی از بی‌خردی و جهل و حقارت و تشویش قرار داده است، که در حوزه‌ی سیاسی با مفاهیمی چون تروریسم و جنگ‌طلبی تداعی می‌یابد. این تقابل موجب شده تا به شکلی کلام-محوری غرب و بالاخص آمریکا در مرکز گفتمان سلطه قرار گرفته و در این رهگذر رسانه‌ها نقش قاطعی دارند. به نظر ادوارد سعید رسانه‌ها با تمرکز بصورت غیرتاریخی و هیجان‌برانگیز بر جنگ‌های الکترونیک در دوردست احساس دقت جراحی را به بینندگان می‌دهند، اما در واقع رنج و نابودی ناشی از جنگ مدرن را می‌پوشانند. تصاویر رسانه‌ها با ترسیم چهره‌ای مهیب از دشمنی ناشناخته به نفع کسی که برچسب تروریست برایش بطور کلی، مناسب نگه داشتن مردم در حالت هیجان‌زده و خشمگین است، توجه بیش از حدی را به خود جلب می‌کنند و می‌توان از آن در زمان بحرانی و ناامنی از نوعی که در دوره‌ی پس از ۱۱ سپتامبر ایجاد شد، استفاده کرد (سعید، ۱۳۸۲).

این تصور که جهان اسلام دارای احساسات ضدآمریکائی است و رشد بیزاری از آمریکا به سرعت در کشورهای اسلامی روبه رشد است و به ناچار موجبات جذب حمایت‌های این کشورها از افراطی‌گرایی و ترور شده است (چارنی و یاکاتان، ۲۰۰۵: ۲۳) ضرورت تحولی بنیادین در رویکرد رسانه‌ها را نسبت به شرق و اسلام پیش کشیده است. همین ضرورت موجب ساخت نسل عظیمی از گفتمان‌های سیاسی و دیپلماتیک تا فیلم‌ها، انیمیشن‌ها، بازیهای رایانه‌ای و ... شده است. بازیهای رایانه‌ای با به نمایش درآوردن ساختی پسااستعماری از نشانگان ایدئولوژیکی و گفتمانی بخشی از تولیدات پسااستعماری‌ای است که ریشه در رویکرد جهان غرب نسبت به مفهوم شرق و به زعم آن اسلام دارد. بازیهای رایانه‌ای بدین ترتیب با لحاظ کردن سوبه‌های گفتمانی و ایدئولوژی حاکم، خاورمیانه و اسلام را چنان بازنمایی می‌کنند، که انگار بخشی از تاریخ وقایع معاصر خاورمیانه و ادبیات جنگ خلیج فارس هستند که بلوک غرب و بالاخص آمریکا به تصویر کشیده است.

ادبیات نظری:

رویکرد پسااستعماری با استناد به دیدگاه‌های رادیکال‌تر پسااستعمارگرایی و همچنین به شکلی بازتابی ناشی از آگاهی‌های اجتماعی پس از استقلال هند (۱۹۴۷) و انقلاب الجزایر به عنوان رویکردی بنیادین در جامعه‌شناسی پس از دهه‌ی ۱۹۸۰ مبدل شده است (سعید ۱۹۸۶، اسپیواک ۱۹۸۵، گیتز ۱۹۷۳) نگرش پسااستعمارگرایی با استناد به آراء دریدا در نقد اسطوره‌ی سفیدپوست و آراء فوکو در خصوص رابطه‌ی گفتمان و قدرت، در پی تحلیل بردن سوژه‌ی امپریالیستی و به

زعم آن "قهر معرفتی عام امپریالیسم" هستند. نگرش پسااستعماری با تاسی از نظریات پسااستعمارگرایی و واسازی در برابر اسطوره‌ی سفید پوست به نقد استعمار و امپریالیسم و ظهور و شکل‌گیری درک غرب از خود و بقیه‌ی جهان می‌پردازد. لاتوش معتقد است: "غرب دیگر غرب نیست، سفیدپوست دیگر سفیدپوست نیست" (لاتوش، ۱۳۷۹؛ ۱۶). میزان گستردگی این دیدگاه بالاخص پس از ۱۹۹۰ و پایان جنگ سرد به اندازه‌ای است که ساعی معتقد است، می‌توان گفت تمام جهان در عصر پسااستعماری قرار دارد (ساعی، ۱۳۸۵؛ ۱۳۶). بر اساس این رویکرد، خطر آشکارا در این واقعیت نهفته است که "سوژه‌های استعماری در تابعیت از شیوه‌های ایدئولوژیک غربی تثبیت می‌شوند، و این شیوه‌ها نیز به نوبه‌ی خود در مرکزیت کنترل کننده تأیید می‌شوند" (سلدون و ویدوسون، ۱۳۸۴؛ ۲۳۸). گاندی در مورد جایگاه نظریه‌ی پسااستعماری معتقد است: "پسااستعمارگرایی از زمان پیدایش در دهه‌ی ۱۹۸۰ خود را در کنار علومی چون مطالعات زنان، علوم فرهنگی و مطالعات همجنس‌گرایی یافته است. این شاخه‌های جدید علم که غالباً تحت عنوان "علوم انسانی جدید" طبقه‌بندی می‌شوند، تلاش کرده‌اند اولاً انحصارات و حذف‌هایی را آشکار کنند که قدرت و امتیاز ویژه‌ی سیستم‌های کانونی علم را تأیید می‌کنند و ثانیاً علوم حاشیه‌ای را دوباره احیاء کنند که با روش‌های تدریس علوم انسانی به حاشیه رانده شده‌اند (گاندی، ۱۹۹۸؛ ۴۲). این رویکرد را ادوارد سعید، چهره‌ی شناخته شده‌ی مکتب انتقادی پسااستعماری، به وضوح به چالش کشیده است.

ادوارد سعید با تأکید بر مفهوم "شرق‌شناسی"^۱ سه قلمرو متداخل را مورد توجه قرار می‌دهد: نخست، تاریخ و مناسبات فرهنگی ۴۰۰۰ ساله‌ی میان اروپا و آسیا را مشخص می‌کند. دوم، از ابتدای قرن نوزدهم بصورت رشته‌ای علمی درآمده است که متخصصانی در عرصه‌ی زبان‌ها و فرهنگ شرقی تربیت می‌کند و سوم، تصورات بلندمدت، کلیشه‌ها و ایدئولوژی کلی مربوط به شرق به مثابه‌ی "دیگر" را پدید می‌آورد که نسل‌های متوالی پژوهشگران غربی آن را بر ساخته‌اند و حامل اسطوره‌هایی درباره‌ی تنبلی، فریبکاری و بی‌خردی شرقی‌ها و نیز تکرار و تکذیب آنها در مباحث جاری دنیای غربی-اسلام و بخصوص مبادلات آنها با ایالات متحده است (سلدون و ویدوسون، همان، ۲۳۹). ادوارد سعید با اشاره به بحث تمیز ساخته شده‌ی فرهنگی میان شرق و غرب که در قلمرو جغرافیای خیالی صورت پذیرفته است، بر این مسئله‌ی انتقادی تأکید می‌کند که "چگونه دانش که ماهیتاً غیرسلطه‌گر و غیرقهری است می‌تواند در قالب مجموعه‌ای تولید شود که عمیقاً با سیاست‌ها، ملاحظات و مواضع استراتژی‌های قدرت آمیخته باشد" (سلدون و ویدوسون، همان، ۲۳۹).

ادوارد سعید در کتاب شرق‌شناسی (۱۹۷۸) با ارتباط میان گفتمان شرق‌شناسانه و نظام امپریالیسم و استعماری‌پردازد. به نظر او تولید و نشر انگاره‌های خاص از شرق به گسترش و تثبیت چیرگی غرب بر غیر غربیان کمک کرده است. یکی از راه‌های حفظ این سلطه گفتمان تاریخ بوده است. گفتمان تاریخ به شکلی تفاوتی در یک رابطه‌ی دوگانه ۲ شرق را در برابر غرب قرار می‌دهد (نیرومند و پیرنجم‌الدین، ۱۳۹۰؛ ۱۱۰).

سعید با اشاره به رابطه‌ی دوگانه‌ی تاریخی میان شرق و غرب معتقد است، نگاه حقارت آمیزی که بر شرق حاکم است، غرب را برتر جلوه می‌دهد. بر خلاف شرق، دنیای غرب و غربیان منطقی، آزادمنش، متمدن و پیشرفته نشان داده می‌شوند. چنانچه به نظر سعید، غرب کنش فعال است و شرق واکنشی مجهول؛ غرب نقش تماشاگر، داور و هیئت منصفه را ایفاء می‌کند و تمامی رفتارهای شرق را تحت کنترل دارد (سعید، ۲۰۰۳؛ ۱۰۹). بر اساس این قرائت شرق تمثیلی از انفعال، بی‌خردی و جهل، رمزآلود بودن و حقارت و تشویش است و به همین دلیل هیچ تشابهی با غرب ندارد و می‌بایست

¹ Orientalism
2 Binary Oppositions

تحت تسلط عقل، نظم، خرد و روشننگری درآید که غرب الگویی از آن است. به نظر لازاروس، اروپامحوری نه تنها به عنوان ایدئولوژی و نظامی برای بازنمایی است، بلکه خود پایه و اساس اولیه‌ی سلطه و برتری در متن‌های استعماری و امپریالیستی مدرن به شمار می‌آید (لازاروس به نقل از اسدی، ۱۳۸۹: ۷).

ادوارد سعید با اذعان به گفتمان غالب شرق‌شناسی معتقد است که نوعی گفتمان با نهادها، واژگان، دانش، تصورات، دکتین‌ها و حتی بوروکراسی‌ها و شیوه‌های استعماری، در بوجود آوردن مفهوم "شرق" نقش قاطعی داشته‌اند. سعید بر این باور بود که تقابل دوگانه‌ی شرق/غرب تمامی تعاملات بین اروپائیان و ملل دیگر را تعیین می‌کند. این تقابل در روشن شدن تصویر ضد و نقیض از اروپا به عنوان دیگری مکانی و فرهنگی خود کمک کرد. چنانچه سعید معتقد است "واژه‌ی شرق تقریباً یک ابداع اروپایی بود. از دیرباز خاستگاه ماجرای عاشقانه، آدم‌های بیگانه، خاطرات و سرزمین‌های به یادماندنی و تجربیات برجسته بود (سعید، ۱۳۸۲: ۱۲) در رویکرد شرق‌شناسانه، شرق با لقب فرودست همیشگی مطرح شد. از این منظر شرق، همواره ارزش‌های مستبدانه و نهادهای غیرعقلانی را در خود جای داده است. در نتیجه در دل این تاریکی محض، یک نظام جمع‌سالار بیدادگر، فردیت عقلانی را از همان ابتدای تولد خفه کرد و رکود اقتصادی و بردگی را سرنوشت ابدی شرق ساخت. این استدلال تصویر جاودانه‌ی غرب پویا ۱ را در برابر شرق راكد و ایستا ۲ را به نمایش می‌گذارد (هابسون، ۱۳۸۷: ۱۱).

بر همین اساس ادوارد سعید جغرافیایی خیالی از رابطه‌ی شرق و غرب مطرح می‌سازد که دارای دو بخش است، بخش بزرگ‌تر و متفاوت که مشرق زمین خوانده می‌شود و دیگری دنیای پیشرفته و مغرب زمین. چنین تقسیم‌بندی‌ای وقتی صورت می‌گیرد که یک فرهنگ درباره‌ی فرهنگی دیگر می‌اندیشد. اما جالب اینجا است که مشرق زمین در حالی بخش کهنتر و پست‌تر جهان قلمداد می‌شود که از موهبت و وسعت و پتانسیل بیشتری برای قدرت نسبت به غرب برخوردار بوده است. به نظر سعید ریشه و تبار این رویکرد نسبت به شرق، ریشه در پایان قرن هجدهم و اوایل قرن نوزدهم دارد. در طی این دوران فرانسه و انگلستان پیش از اشغال بخش‌هایی از سرزمین‌های شرقی و بالاحص اسلامی، دوره‌ای را از سر می‌گذرانند که در آن ابزارهای علمی توصیف و شناخت مشرق زمین در حال پیشرفتی چشمگیر بود. رشد قدرت نظامی فرانسه‌ی ناپلئونی در ابتدای قرن نوزدهم و سپس قدرت بلامنازع آمریکا پس از جنگ جهانی دوم بر مسئله‌ی شرق شناسی و اسلام‌شناسی تأثیری قابل توجه داشت.

رویکرد عام نسبت به اسلام و جهان اسلام، که ریشه در نگاه پسااستعماری غرب نسبت به ممالک اسلامی دارد، با نوعی دشمنی و ترس همراه بوده است. این رویکرد ریشه در هراس آخرالزمانی غرب از اسلام به عنوان چالشی در برابر مسیحیت (سعید، ۱۳۸۳) دارد. ادوارد سعید با اشاره به مفهوم بازنمایی در خصوص تصویرسازی غرب از مسلمانان و اعراب به مسئله‌ی اسلام‌شناسی اشاره می‌کند. به نظر او اسلام‌شناسی واژه‌ایست که در میان متفکران غربی به ویژه فیلسوفان فرانسوی مرسوم است و بخش اعظم مطالعات شرق را تشکیل می‌دهد. اما تاروپود گفتمان شرق‌شناسانه در زمینه‌ی اسلام رنگ سیاسی به خود گرفته است (اسلامی، ۱۳۸۹: ۷) ادوارد سعید با اشاره به آثار سفرنامه‌ای بالاحص کتاب "درمیان مؤمنان" اثر ناپوپول که به وضعیت سیاسی-اجتماعی چهار کشور ایران، پاکستان، مالزی و اندونزی می‌پردازد، معتقد است که این اثر نشان دهنده‌ی تاریخی پسااستعماری از جهان اسلام است که گفتمان استعماری بر آن حاکم و مستولی است. نگاه استعماری ناپوپول به گفتمان شرق/اسلام در این کشورها بخشی از اسلام‌شناسی غرب است. ناپوپول به تاسی از این

رویکرد اسلام‌شناسانه، جهان اسلام را تحت عنوان خطر بازگشت به خشم و شکنجه در نظر می‌گیرد. فواد عجمی در مقاله‌ای تحت عنوان "در جستجوی اسلام" می‌نویسد که ترس ناپیول از مردم جهان تاریک (استعاره‌ای از جهان سوم) از زندگی او در "حاشیه" نشأت می‌گیرد. او از بلعیده شدن توسط مردمان حاشیه‌نشین وحشت دارد و آنها را دشمنان تمدنی می‌داند که به آن عشق می‌ورزد (عجمی به نقل از اسدی، همان؛ ۹).

آنچه غرب از اسلام و ممالک اسلامی به تصویر می‌کشد، نمایشی ایدئولوژیک است که سعید آن را در کتاب "پوشش خبری اسلام" (۱۹۸۰) مورد نظر قرار داده است: "در گزارش‌های خبری رسانه‌های غرب، اسلام با برجسی ایدئولوژیک و نه به مثابه‌ی یک دین که نامش اسلام است معرفی می‌شود. این دین نه به عنوان یک موضوع بلکه به عنوان یک شیء یا مکانی توصیف می‌شود که نفت مصرفی مغرب زمین را تأمین می‌کند... اسلام برای سیاستمداران راست، نماینده‌ی بربریت، برای چپ‌گرایان، دین سالاری قرون وسطایی و برای میانه‌روها، بیگانه‌ای ناخوشایند و نامتعارف است" (عضدانلو، ۱۳۸۳؛ ۲-۴۱) این تمایز هستی‌شناختی میان شرق/اسلام و غرب موجب شکل‌گیری پنداره‌های عرب، مسلمان، تروریست در شکل واپس‌گرای آن شده است؛ و همین مسئله شرق را به عنوان موضوعی برای آموزش، کشف، تمرین و ممارست و در نهایت حل مسئله‌ی جهان در آورده است.

تصویر عرب/مسلمان به عنوان تصویری رسانه‌ساخته با عناوینی چون ضدبشر، ضددموکراسی، ضدیهود و غیرمنطقی پنداشته می‌شود. سعید در کتاب پوشش خبری اسلام نشان می‌دهد که تصاویر تلویزیونی واقعیت بسیار پیچیده‌ی جهان اسلام را به شکلی سطحی‌نگرانه در ذیل رویکرد غرب-ساخته نسبت به اسلام تقلیل می‌دهد و این مبنای همان رویکرد غرب به شرق و اسلام است که به نظر ادوارد سعید امروزه آمریکا در تکفل آن جایگزین انگلستان و فرانسه است. حضور آمریکا دو پیامد اصلی داشته است. از طرفی شکوفایی چشمگیر علاقه‌ی آکادمیک و تخصصی به اسلام و از طرف دیگر تحول شگرف در عرصه‌ی چاپ و روزنامه‌نگاری. این امکانات نوین و عظیم موجب توسعه‌ی نگاه شرق‌شناسانه و اسلام-شناسانه به جهان اسلام شده است. نگاهی به دور از واقعیت که در پس آن غرب به دنبال تأمین اهداف خویش است (سعید، ۱۳۸۳) اهدافی که ناگزیر ریشه در گفتمان ایدئولوژیکی و امپریالیستی آمریکا و سیاست‌های او در قبال اسلام و خاورمیانه دارد. به تعبیر دریدا در تقابل‌های دوگانه غرب در مرکز و در سطح نوشتار قرار گرفته است و شرق در سطح گفتار و در حاشیه (ضمیران، ۱۳۸۶). در حقیقت این تقابل در حرکتی ریشه دارد که می‌توان آن را "حرکت نشانه‌شناختی" نامید. در این شرایط رابطه دال (تصویر) و مدلول (مفهوم) به وجهی طبیعت گونه صورتبندی می‌شود و از خاصیت تاریخی شدن خارج می‌گردد. به عبارتی بهتر در مرکزیت قرار گرفتن غرب به امری طبیعی و فرا تاریخی مبدل می‌گردد. گفتمان غربی همواره در پی تولید سوژه‌ای از شرق بوده که مطابق با معیار و تعاریف غربی عمل کرده باشد. بیشتر عملکرد این گفتمان در حوزه نشانه و رمزگان بوده است. گفتمان مذکور با زدودن صبغه پساساختارگرایانه‌ی روابط دال و مدلول، که مبتنی است بر امکان جابه‌جای وسیالت معنا، در پی ساختار بخشیدن به این رابطه است: به عبارتی تحکیم روابط فرادستی و فرودستی بین غرب و شرق در قالب نظامی از نشانگان.

یکی از گزینه‌های مناسب برای توجیه و تحمیل تقابل این نوع دوگانگی‌ها بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد که طراحی و اجرای آن‌ها در دل گفتمان غربی صورتبندی شده است. در واقع این بازی در دو مرحله دلالت ضمنی و تلویحی و یا معانی اولیه و ثانویه ایده‌های استعمارگرایانه را بازتولید می‌کند. در این بازی‌ها طراحی به نحوی است که کاربران به سوژه‌ی گفتمانی بدل می‌شوند به این دلیل که در اصل فضا، صحنه‌ها، تکنیک‌های بازی، توصیف وقایع و حتا برد و باخت بازی تعیین شده

است. رویکردی فرجام‌شناسانه بر بازی حاکم است و حتا کاربر شرقی می‌بایست به اقتدار و مشروعیت غرب و نیروهای غربی، از طریق برد بازی، مهر تأیید بزند.

در بیشتر بازهای ساخته شده توسط کمپانی‌های غربی، مخصوصاً در مورد شرق به طور کلی و خاورمیانه به طور خاص، فضای دلالتی آن زمینه‌ی منقسم شدن سوژه بازی را فراهم می‌کند. در این شرایط کاربر بازی نه سوژه‌ای متحد و منسجم بلکه پاره پاره و تحت استیلای قواعد بازی قرار می‌گیرد. به تعبیر ژولیا کریستوا، سوژه منقسم در قالب یک سوژه گزاره‌ای دست به فعالیت می‌زند. منظور از سوژه گزاره‌ای حالتی است که در آن فرد بدون خلاقیتی جملات مکتوب و تکراری و همچنین از پیش موجود را به کار می‌گیرد (آلن، ۱۳۸۰). در این شرایط هرچند فرد تصور می‌کند که با اراده خویشتن این جملات را به کار می‌گیرد اما در واقع حامل بیان این جملات است و نه عامل. این ایده به واقع در فضای پسا ساختار گرایی به بهترین وجه خود را بازنمایی می‌کند. در سطح پراکسیس و کردارهای اجتماعی نیز می‌توان به گسیختگی سوژه و هویت فرد پی برد. در سطح این نوع بازی‌ها کاربر در پشت صحنه قرار می‌گیرد و به عنوان فاعل تعریف می‌شود. در این شرایط حس انسجام و هویت یکدست به فرد دست می‌دهند، غافل از این که فرد کاربر بازی در اصل سوژه گفتمانی محسوب می‌شود.

اخیراً جک شاهین^۱ مقاله‌ای تحت عنوان چگونگی بازنمایی اعراب در رسانه‌های سرگرم‌کننده‌ی آمریکا در اثری تحت عنوان "اعراب همواره بد: چگونه هالیوود به مردم بهتان می‌زند" در سال ۲۰۰۳ به چاپ رساند و در آن نشان داد که تصاویر روی پرده‌های عریض سینما و تلویزیون بیش از صدسال است که در حال ساختن تصاویر کلیشه‌ای و باورهای قالبی از اعراب هستند (شاهین به نقل از گیویان و سروی ۱۳۸۸:۱۵۲) مفهوم اعراب بد، نزد جک شاهین تصویری است که غرب و هالیوود از اعراب با استناد به مفاهیمی چون جهاد (به عنوان جنگ مقدس)، ترور و ارتباط دادن آن به اسلام ساخته است. رویکرد غرب و تلاش‌های دانشمندان رسانه‌های آنها در مرتبط ساختن تروریسم با ذات و ماهیت اسلام و فرهنگ عربی بالاخص پس از یازده سپتامبر جایگاه قابل توجهی دارد (شاهین، ۲۰۰۳:۱۴۰) بر اساس دیدگاه شاهین، وزارت دفاع آمریکا در تولید فیلم‌ها و سرگرمی‌هایی که اعراب را مورد حمله قرار می‌دهند نقش اساسی‌ای دارد. وزارت دفاع آمریکا تصویر اعراب را به مثابه‌ی تروریست‌هایی که سعی در کشتن آمریکایی‌ها و نابودی راه‌وروش زندگی غربی دارند، به نمایش می‌گذارد. پس از یازده سپتامبر گزارش‌های زیادی مبنی بر ملاقات مدیران اجرایی و بلندپایه و تولیدکنندگان هالیوود با کاخ سفید و پرزونت بوش بر سر بحث از اینکه هالیوود چگونه با تروریسم مبارزه کند، انجام گرفته است (همان: ۱۴۱).

روش انجام مطالعه: تحلیل نشانه‌شناسانه^۲

در این تحقیق از تحلیل نشانه‌شناختی جهت تحلیل رمزگان نهفته در بازی‌های کامپیوتری استفاده شده است. از این منظر نشانه هر آن چیزی است که بتوان بعنوان جانشین چیز دیگری بکار برد. این چیز دیگر، لازم نیست موقعی که نشانه‌ای را به جای آن می‌گذاریم الزاماً وجود داشته باشند و در جایی قرار گرفته باشد (آسابرگر ۱۳۷۹: ۲۷) هر نشانه‌ای دارای دو سویه است، سویه‌ای محسوس که به تعبیر سوسور آن را دال^۳ و سویه‌ی پنهان که آن را مدلول^۴ می‌نامیم. در

¹ Jack Shaheen

² Semiology or Semiotics

³ Signifier

⁴ Signified

واقع می‌توان گفت که حضور همزمان چیزی موجود و محسوس با چیزی پنهان و غایب (احمدی ۱۳۸۴: ۳۳) سوسور تاکید می‌کند که معنا ناشی از تمایز بین نشانه‌هاست و این تمایزها بر دو نوع‌اند: همنشینی و جانشینی. منظور از همنشینی زنجیره‌ای و تحلیل همنشینی یک متن یعنی با نگاه کردن به آن همچون سلسله‌ای از رویدادها که نوعی روایت خاص را می‌سازد (آسابرگر، همان: ۳۲). بطور کلی می‌توان گفت که تحلیل همنشینی به کشف معنای آشکار متن (فیلم) می‌پردازد ولی تحلیل جانشینی به معنای ضمنی و نهفته در متن می‌پردازد. در واقع تحلیل جانشین یک متن به معنای جست-وجوی الگوی پنهان تقابل‌های نهفته در متن و سازنده‌ی معناست (همان: ۴۰).

نشانه‌شناسان اغلب به این مسئله می‌پردازند که چرا در یک بافت بخصوص، نشانه‌ی ویژه‌ای از مجموعه‌ای انتخاب شده است و نه نشانه‌ی دیگر، اصطلاحاً گفته می‌شود، نشانه‌ای حاضر است و آن دیگری غایب و حضور معنایش در نفس خود نیست و معنای خود را از طریق آنچه غایب است کسب می‌کند (ضیمران، ۱۳۸۲: ۸۲). در تحلیل جانشینی به دنبال تقابل-های دوتایی ۱ یا قطبی هستیم، زیرا معنا متکی به ایجاد رابطه است و مهم‌ترین رابطه در تولید معنا در زبان، تقابل تضادهاست (صفری، ۱۳۸۷: ۱۰۶). بنابراین با کاربرد تکنیک نشانه‌شناسی در تحلیل همنشینی در پی کشف معنای آشکار گیم‌ها به بررسی سکانس‌ها پرداخته و در تحلیل جانشینی بر اساس جدول تقابلی، معنای ضمنی پوشیده و پنهان گیم بررسی می‌گردد. همچنین در بهره‌گیری از نشانه‌ها از مقوله‌هایی مانند استعاره‌ها، نمادها و برخی رمزگان فنی استفاده شده است. برای بررسی و تحلیل نحوه بازنمایی گفتمان غربی در گیم و تحلیل نشانگان آن و همچنین بازنمود گفتمان پسااستعماری از روش نشانه‌شناسی استفاده می‌شود. در روش شناسی به معنای عمیق پیام‌ها توجه می‌شود. در حقیقت در این روش به روابط و مناسبات بازی توجه نمی‌کند بلکه بیشتر تمرکز بر روابط ساختاری بازنمایی قدرت و اقتدار در قالب رمزگان می‌باشد. به عبارتی تحلیل پیامی که عملاً در دل ژانرها و صحنه‌ها نهفته است و به صورت تلویحی از دید بیننده پنهان می‌ماند. در این روش بر نظامی از نشانه‌ها که متن را می‌سازند تأکید می‌کند. در حقیقت بازی، صحنه و کنش‌های آن در پی تولید معانی متعددی می‌باشد که مسئله تحمیل اقتدار و تثبیت هژمونی بیشتر در قالب امر نشانه‌شناسی هویدا می‌شود.

با استناد به این دیدگاه‌ها، دیدگاه نشانه‌شناختی در تحلیل تصاویر یکی از مسلط‌ترین الگوهای روش‌شناختی در مطالعات تصویر بوده است. چندلر معتقد است، نشانه‌شناسی حرکت عمده‌ی خود را در اواخر دهه‌ی ۱۹۶۰ به سمت مطالعات فرهنگی آغاز کرد که تا حدی تحت تاثیر رولان بارت بود (چندلر، ۱۳۸۶: ۳۱). متون تصویری به علت پیچیدگی متن نمایشی، وفور نشانه‌ها در هر لحظه، زمان‌مندی متغیر نشانه‌های تصویری، نبود واحد مبنا، خاص بودن نشانه‌های بصری، نبود روابط معین در میان نشانه‌های تصویری، تعدد سطوح تجزیه، پیچیدگی رمزگان و ... کاربرد نشانه‌شناسی را بیش از دیگر روش‌های تحقیق ممکن می‌سازد (راودراد، ۱۳۸۸: ۷۶). دیدگاه نشانه‌شناسی با لحاظ کردن این مطلب که، تصاویر همانند هر واقعیت مادی دیگری است و همیشه از طریق یک نظام معنایی خاص ساخته و قابل درک می‌شوند، نشان می‌دهد که نشانه‌ها در تعیین واقعیت‌ها، کارکردهایی ایدئولوژیک دارند (چندلر، همان: ۴۲). متون بازنمایی شده همیشه حامل ویژگی‌های برساختی هستند و این بازنمایی‌ها مبین نوعی فاصله و شکاف میان جهان واقعی و جهان نشانه‌هاست که به وساطت ایدئولوژی‌ها پوشیده می‌شود. لذا هرگونه واسازی و مذاقی و در عین حال به چالش کشیدن نشانه‌ها، معلوم می‌کند که چه کسی و چه شرایطی در موقعیت برتر و فرادست قرار گرفته و چگونه سایر شرایط و افراد در موقعیت

فرو دست قرار دارند. این امر حوزه‌ی نشانه‌شناسی را از شکل توصیفی معمول و رایج فراتر می‌برد و دامنه‌ی آن را بسیار گسترده و فراخ‌تر می‌سازد (راوودراد، همان: ۵۶).

رابطه‌ی ایدئولوژی و نشانه‌ها در اساس تحت تاثیر بارت وارد حوزه‌ی نوین گردید و بارت با لحاظ کردن و آشکار ساختن موضوعاتی که غالباً در متون و رفتارهای فرهنگ عامه بصورت امر تلویحی و ضمنی باقی می‌ماند، سعی می‌کند نشان دهد که نشانه‌شناسی بررسی دقیق آن چیزهایی است که به گونه‌ای کاذب بدیهی محسوب می‌شود. بارت مفهوم ایدئولوژی را تحت عنوان اسطوره مطرح ساخته و معتقد است، در هنگام تبدیل نشانه‌ی دلالت اولیه به دال دلالت ثانویه، مفهوم اسطوره در سطح دلالت ثانویه شکل می‌گیرد. منظور بارت از اسطوره، ایدئولوژی به مفهوم مجموعه‌ای از اندیشه‌ها و رفتارهاست که از ارزش‌ها و منافع گروه‌های مسلط در جامعه حمایت می‌کند و فعالانه آن را رواج می‌دهد (استوری: ۱۳۸۶: ۲۱۳-۲۱۲).

جان فیسک تحت تاثیر این رویکرد، و با اشاره به استفاده‌ی رسانه‌ها و بالاخص تلویزیون از نشانه‌های کلامی، غیرکلامی و بازنمایانه سعی می‌کند تا این نشانه‌ها را در سه سطح بررسی کند. نخست در سطح واقعیت، رمزهای اجتماعی شامل لباس، چهره‌پردازی، گفتار، محیط، حرکات و ... رمزگذاری می‌گردد. در سطح دوم یعنی بازنمایی، کدهای فنی شامل حرکت دوربین، زاویه‌ی تصویر، تدوین و موسیقی و ... قرار دارد و در سطح سوم، رمزهای ایدئولوژیک وجود دارد که با بازنمایی تحقق می‌یابد. مفاهیمی چون فردگرایی، طبقه‌ی اجتماعی، سرمایه‌داری، پدرسالاری و ... از این دسته‌اند. همه‌ی این سه سطح برای در اولویت قرار دادن معنی خاصی بکار گرفته می‌شوند که در خدمت ایدئولوژی معینی قرار دارد (فیسک: ۲۰۰۰: ۲۲۹-۲۲۱).

برای تحلیل بازی در وهله اول کل صحنه‌ها با تمام جزئیات آن فهرست برداری شد و در قالب رابطه دال و مدلولی مورد و با تکیه بر ملاحظات نظری تفسیر و تحلیل قرار گرفته شدند. در اینجا واکاوی رمزگان نهفته در بازی رایانه‌ای و تحلیل چگونگی بازنمایی خاورمیانه بخصوص اعراب و فرهنگ اسلامی در این بازی مشخصاً و بصورت موردی، مطالعه‌ی یکی از بازیهای مشهور و معتبر در سطح جهانی، یعنی ندای وظیفه می‌پردازیم:

تحلیل نشانه‌شناختی بازی ندای وظیفه:

- مسئول پروژه: جیس وست (۲۰۰۷)
- کارگردان: سام نوریانی
- تهیه‌کننده: نورین داروینسکی
- موسیقی: استیفن بارتون

الف: داستان گیم:

گیم‌ندای وظیفه ۲ با ورژن ۴، محصول شرکت اکتیویژن ۳ و محصول سال ۲۰۰۷ است. ندای وظیفه با تأسی به جنگ خلیج فارس و تحولات جهان بعد از یازده سپتامبر به شکلی فوتورئالیستیک ۴ (واقع‌گرایی تصویری) ساخته شده است. در ندای وظیفه، واحدهای نیروهای نظامی در درون یک زمینه‌ی ژئوپولیتیک نمایش داده می‌شود که تداعی‌کننده‌ی شکلی

¹ Represental

³ Activision

⁴ Photo-Realistic

نام کامل این گیم "ندای وظیفه، جنگ‌افزار مدرن" است.

از جنگ سرد نوینی است که در آن آمریکا به وسیله حملات هسته‌ای مورد تهدید قرار گرفته است. در این گیم، شما در نقش مبارز به درون یک جنگ سرد نوین رانده می‌شوید که شخص باید آمریکا و جهان را از شر تکثیر اتمی محتمل و یک حمله اتمی به ساحل شرقی آمریکا نجات دهید. شری که بواسطه‌ی یک جنگ شهری در روسیه و نقش برآب کردن تلاش‌های تروریستی خاورمیانه، برای دستیابی به بمب هسته‌ای به پایان می‌رسد (تامسون، ۲۰۰۸: ۶۸).

ندای وظیفه‌ی ۴، روایتی است سیاسی از مبارزه‌ی کماندوهای آمریکایی با بازیگری شما (انجام دهنده بازی) در نقش سروان پل جاکسون، که برای انهدام جریان دولتی-تروریستی‌ای مبارزه می‌کنید که تمام خاورمیانه و بلوک شرق را در بر می‌گیرد. رهبر این جریان، خالد الاسد است که تحت رهبری عمران زاخیفو فرزندش است. هدف برنامه کشتن این چهار نفر و نقش بر آب کردن نقشه‌ی حمله‌ی اتمی روسیه به آمریکا است. حمله‌ای تروریستی‌ای که در گیم دارای ریشه‌های روسی/خاورمیانه‌ای است و از سودان و اتیوپی گرفته تا اوستیای جنوبی و جنوب آذربایجان و چرنوبیل را در بر گرفته است. گیم دارای دو بخش اصلی است: نخست، روایتی آماده و ساخته شده به شکل فیلمی کوتاه که مقدمه‌ایست برای ورود به گیم که قبل از هر مرحله بخشی از اهداف و استراتژیهای مخاطب را برای او مهیا می‌سازد. دوم، آن بخش از گیم است که مخاطب در جایگاه کاراکتر اصلی یعنی جاکسون به ایفای نقش می‌پردازد. گیم ندای وظیفه، در نهایت با نجات دادن نیکولا از دام روس‌ها و کشتن عمران زاخیفو، فرزندش، خالد الاسد و نیروهای وابسته به آنها و در نهایت با سرکوب تروریسم خاورمیانه‌ای و انهدام بمب‌های اتمی روسیه به پایان می‌رسد. در پایان بازی به شکلی دراماتیک، زاخیف روسی که بادی-گارد هایش و تعدادی از همقطاران کشته شده‌اند در صحنه دیده می‌شوند. کماندوی شما، کاپیتان پرایس، که در حال جان دادن است هفت تیرش را به طرف شما پرتاب می‌کند و شما باید در کمترین زمان زاخیف و همراهانش را بکشید، آنهم از پشت سر (درواقع شما به عنوان سرباز نیروی دریایی قادر به انجام هر کاری بوده و هر عملی از نظر شما مشروع است)؛ و با این کار یک بار دیگر صلح و پیروزی به جهان برمی‌گردد (تامسون، همان: ۱۴۱) بدین شکل جهان از خطر آخرازمان هسته‌ای رهایی می‌یابد، خطری که به زعم راوی " ندای وظیفه " مسبب آن روسیه، اعراب و رهبران تندرو و اسلامی خاورمیانه است.

ب: تحلیل گیم:

رابین اندرسون و مارین کورتی (۲۰۰۹) در تحقیقی تحت عنوان "از ارتش آمریکا تا ندای وظیفه، مبارزه از طریق مجموعه-ی سرگرمی نظامی" به تعامل میان پنتاگون و صنایع سرگرمی و ویدئوگیم‌های دارای موضوع جنگ ۱ می‌پردازند. صنعت مالی رسانه در سطح وسیعی در ارتباط با پیگیری و توسعه‌ی تکنولوژیهای دیجیتالی به منظور خلق شبیه‌سازیها، گرافیک-ها و جهان‌های مجازی و به شکلی اساسی در جهت پروتکل‌های شبکه‌ای تمرین‌های نظامی و سیستم‌های جنگ‌افزاری سرمایه‌گذاری می‌گردد (اندرسون و کورتی، ۲۰۰۹: ۴۵) گیم ندای وظیفه و دیگر گیم‌هایی که در حوزه‌ی جنگ ساخته شده‌اند، با رعایت کردن دو اصل بنیادین واقع‌گرایی و اعتبار ۲ به بازنمایی یک سیستم جنگ‌افزاری و شکلی از میلیتاریسم مجازی پرداخته‌اند که بکارگیری زمینه‌ها و واحدهای نظامی در شکل واقعی با رعایت اصول فوتو-رنالیستیک نمایشی واقع‌گرایانه (تامسون، ۲۰۰۸: ۲۴) و در عین حال معتبر به روایت گیم بخشیده است.

دیدگاه نشانه‌شناسی در تحلیل این گیم با تاکید بر سه دسته رمزگان، اجتماعی و فنی و ایدئولوژیک در بازسازی روایت بازنمایی‌شده‌ی خاورمیانه و به زعم آن اسلام نقش قابل توجهی خواهد داشت. بر همین اساس در این پژوهش تمام رمزگان قابل بررسی را بر اساس این سه دسته می‌توان بررسی نمود.

رمزگان اجتماعی، رمزگان فنی و رمزگان ایدئولوژیک.

رمزگان اجتماعی	رمزگان فنی	رمزگان ایدئولوژیک
استفاده از چفیه و شال عربی بافت معماری عربی-اسلامی قاب‌های عکس و مناظرروی دیوار چهره‌ها، چهره‌ی الاسد و رهبران تروریسم، چهره‌ی کماندوهای متحدین	دوربین سوپزکتیو، موسیقی و ...افکت‌های صوتی، صدای الاسد و نماهای دید از پایین از الاسد و زاخایف، پن و چرخش دوربین، نماهای دید از بالا در هلی‌کوپتر،	تروریسم، اسلام غرب‌ستیز، قبیله‌گرایی، پدرسالاری سنتی، رابطه‌ی کمونیسم و اسلام شعارها و پوستره‌های تبلیغی روی دیوار

این سه دسته از رمزگان در حقیقت در درون ساختار تصویری و دیداری گیم از ساختار روایی آن غیرقابل تفکیک هستند. گیم دارای دو دسته عملیات نظامی است. از طرفی عملیات نظامی علیه کمونیسم تحت عنوان عملیات سوپ‌مک‌تاویش^۱ که بیشتر توسط متحدان آمریکا و بالاحص انگلستان انجام می‌گیرد و دیگری عملیات ضدتروریستی علیه تروریست‌های عرب به رهبری خالد الاسد که با یک کودتا، مناطقی را تحت حاکمیت خود درآورده و خود به نهادی تهدیدکننده و ضدآمریکائی و درواقع ضد بشری مبدل شده است. این گیم در لابلای مراحل بازی، شکل سیاسی رژیم نوین و رادیکال الاسد را نشان می‌دهد؛ و سپس ارتباط آن را با همتایان روسی خود و تهدید اتمی نسبت به آمریکا و جهان به تصویر می‌کشد.

بازی مذکور عملیاتی نظامی است علیه جریانی تروریستی/دولتی که در حال شکل‌دادن به یک جنگ سرد نوین است؛ تهدیدی اتمی که می‌تواند ثبات جهان را به هم بزند. در آغاز گیم، در میدان تمرین، دوپوستر به نمایش گذاشته شده است، یکی از آنها پرتره‌ی یک کماندو است با این مضمون، "او همان ارتشی‌ای انتقام‌گیرنده و سزادهنده است، عدالت ماندگار است" و دیگری که عکس یک انفجار اتمی عظیم را نشان داده، بر روی آن درج شده است: "فضاوت نهائی، بزودی در راه است". این هردو تصویر نشان می‌دهد که شما با یک تهدید اتمی نسبت به تمام جهان روبرو هستید. در ابتدای گیم پس از یک دوره‌ی کوتاه آموزش نظامی، شما تحت فرمان عملیات نیروهای انگلیسی زیر عنوان سوپ‌مک‌تاویش و تحت رهبری S.A.S روی کشتی‌ای چینی در اقیانوس هند که حامل یک بمب اتم به آدرس "خیابان خلیج عربی" ۲ است و روی آن پرچمی با علامت دوشمشیر و یک ستاره روی زمینه‌ی قرمز رنگ ۳ کشیده شده است، پیاده می‌شوید؛ ویژگی اصلی خدمه‌ی کشتی نقاب سیاه است که علامت اصلی تروریسم می‌باشد. در این عملیات و عملیات‌های بعدی شما در جایگاه سروان جیکسون، در واقع یک سرباز جهانی ۴ هستید و می‌بایست تحت راهبری عملیات نظامی آمریکائی‌ها و انگلیسی‌ها،

1 Soap MacTavish

^۱تقریباً در تمام مناطقی که شما با تروریست‌ها مبارزه می‌کنید تابلوهای شارع خلیج العربی دیده می‌شود.

^۲شمشیر خم، نماد اسلامی و عربی از قدرت و اقتدار اسلامی است. هنوز هم نماد شمشیر در بسیاری از نمادهای اسلامی، ارتش و ... به چشم می‌خورد. و

^۳ستاره‌ی ۵ گوشه‌ی قرمز رنگ یا دارای زمینه‌ای با این رنگ، نماد مارکسیسم و جنبش‌های مارکسیستی است.

4 Global Soldier

الاسد را که یک رهبر تندرو عرب است، دستگیر کنید و سپس رهبر روسی این تشکیلات یعنی زاخایف را نابود کنید. خالد الاسد در یک عملیات نظامی و انقلابی، پرزیدنت الفلانی را از حکومت یمن ساقط کرده و آن را به توسط پسر زاخایف دستگیر و به حیاط بزرگی که نمای پستی آن مناره‌های یک مسجد و پرچم شمشیر و ستاره نشان آن آویزان است، می‌برند. حیاط بزرگ قرارگاه الاسد و صدای تشویق مردم و دکل اعدام وسط آن تداعی‌کننده‌ی میادین گلاادیاتوری عصر کهن است. الفلانی را با لگد از ماشین پیاده می‌کنند و او را در میدان قرار گاه جلو چشم دوربین می‌کشند. در این گیم، دشمنان شما با چفیه‌های قرمز رنگ عربی که در جهان واقع ویژگی سربازان فلسطینی (حماس) است به شما حمله می‌کنند، چهره‌های سیه چرده‌ی خاورمیانه‌ای و زبان عربی و شعارهای برنده‌ی الاسد ویژگی آنان است. این تروریست‌ها از نظر اندرسون و کورتی، می‌توانند یک مهاجم حماس، یا شورشی عراقی، طالبان و یا هر کس دیگری باشند. ناشناس بودن آنها این اجازه را می‌دهد که بازیگردان‌ها آنان را این چنین حس کنند. چنانچه در مرحله‌ی چهارم یکی از سربازان این چنین می‌گوید: "جنگ در برابر اعراب بی‌هویت صورت می‌گیرد، همان کسانی که هر چیزی درباره‌شان از یازدهی سپتامبر به بعد درست درمی‌آید" (کورتی و اندرسون، همان: ۵۳)

روی دیوار منازل آنها عکس‌هایی از یک مرد عرب با چفیه و شال عربیه شکلی سیاه و سفید و مناظری از شترها و بیابانها نقش بسته است. این تصاویر نشان از قبایله‌گرایی و ارجاع ناسیونالیسم عربی به همان کلیشه‌های کهن بیابان و شتر است. روی دیوارهای شهری که الاسد در آنجا مخفی است، نشان تفنگ کلاشینکف و ستاره‌ی سرخ به همراه دو شمشیر عربی روی دیوارها دیده می‌شود. بر روی دیوار مشتم گره‌کرده‌ای که به عنوان نمادی از انقلاب و جهاد عربی نقش بسته و زیر آن نوشته شده "وحدانیه"، شکلی از امت واحده عربی و اسلامی را نشان می‌دهد. شعارهای ملی‌گرایانه با زبان عربی روی دیوارها وحدت کلمه و صراط مستقیم را ترویج می‌دهند. روی کانتینرها جملاتی از این نوع وجود دارد: "الاخوه دعوتنا الی الاسلحه صالحه و الطریق الی الحریه اوحده و اغلب المعتدین^۱". شعارهای الاسد با محتوای یوم‌الجدید، یوم‌العظیم، قضاوات، شعب‌العظیم، استقلال، وطن‌الحقیقی و الموت‌الغرب و الموت‌لاعداء الاسد و ... که نشانه‌ی بخشی از ناسیونالیسم عربی است، در تمام تلویزیونها و روی دیوارها دیده و شنیده می‌شود.

صحنه‌ی حمله به محل اختفاء خالد الاسد بر اساس حمله‌ی آمریکا به صدام حسین بازنمایی شده است. در این حمله بعد از بمباران مناطق شهری، و سنگرهای تروریست‌ها که بر روی پشت بام‌ها و در پناه مساجد و مناره‌ها قرار دارد، سربازان آمریکائی وارد صداوسیما می‌شوند. در تمام تصاویر تلویزیونی که در اطراف و داخل صداوسیما وجود دارد، سخنگوی دولت الاسد در حال سخنرانی است و این نشانه‌ی زنده بودن گروه و استقامت آنهاست. اما وقتی وارد اتاق ضبط می‌شوید متوجه می‌شوید که خبری از سخنگو نیست و این تنها یک تصویر از قبل ضبط شده است. درست مثل برنامه‌های ضبط شده‌ی "سعید الصحاف" -سخنگوی رژیم صدام- است در جنگ خلیج فارس. قدرت الاسد و دیگر رهبران جهان اسلام در این گیم به مثابه‌ی قدرتی مجازی نشان داده می‌شود.

تصاویر ضدآمریکائی روی دیوارها هم بخشی از ادبیات تصویری تروریسم هستند. در یکی از تصاویر دو سرباز عرب، با آرم ستاره بر کلاه، با قنداق تفنگ بر سر سربازی می‌کوبند که روی کلاهش نوشته شده USA. زیر عکس هم جمله‌ی "ضربه قاضیه" درج شده است. تصویر کلاشینکف نوعی قرابت معنایی با مفهوم کمونیسم و روسیه دارد. این تصویر تقریباً روی بیشتر دیوارهای شهر نقاشی شده است. در هنگام دستگیر کردن الفلانی، خالد الاسد او را به چوب وسط میدان بسته و در

^۱ برادران دعوت ما برای مسلح شدن به بهترین نوع است، برنامه‌ی ما راهی به سوی آزادی و اتحاد و غلبه بر متجاوزین است.

حالی که روی چوب آثار خون قربانیان دیگری وجود دارد، دوربین را روشن کرده و با هفت تیری که از عمران زاخایف روسی می‌گیرد، او را خلاص می‌کند. پشت سر او پرچم بلندی با آرم دو تا شمشیر عربی و ستاره‌ی قرمز رنگ کمونیستی وجود دارد (ترکیبی از اسلام و کمونیسم) و روی بام هم دو تا مناره. در حقیقت کمونیسم و اسلام به مثابه دو رویکرد ایدئولوژیک نسبت به جهان تعریف شده است، که هر دو بر سر یک مسئله توافق دارند، نابودی آنچه می‌توان راه و روش زندگی غربی دانست. گیم به شکلی کامل زندگی را در امتزاج با تروریسمی نمایش می‌دهد که سراسر زندگی ما را در بر گرفته است. چنانچه کاندولیزا رایس گفته بود: ما در جهانی زندگی می‌کنیم که تروریسم با آن آمیزش پیدا کرده است. (اندرسون و کورتی، همان: ۵۴)

رویکرد گیم در واقع بیان مکانی اعراب و به زعم آن مکانی جلوه دادن اسلام است. آنچه بازنمایی اعراب و اسلام است، درختان خرما، ساختمانهایی با معماری عربی، مناره‌ها و مساجد، بیابان و ... بخشی از آن روایت مکانی‌ای هستند که با خود بربریت، ترس و تروریسم را القاء می‌کند. صحنه‌ی اعدام‌های خیابانی و نشان گلوله‌ی آیزان جلو آینه‌ی ماشین پسر زاخایف، از همان آغاز نشان می‌دهد که تا چه اندازه پلیدی بر جهان حاکم شده است. این وضعیت را در گیم، برای روسیه و کمونیسم هم می‌توان مشاهده کرد. وجود ساختمانهایی با رنگ سرد و خاکستری، درختان با برگ‌های سوزنی، سایه‌های متحرک و رعد و برق‌های ترسناک، سگ‌های درنده که لاشه‌ی انسانها را می‌خورند، سربازان کشته شده در حمام‌ها، چرخ-فلک بزرگی که عمری است خاک خورده و شهرهای متروکه و بدون حیات که تداعی‌کننده‌ی فاجعه‌ی بزرگ چرنوبیل در اوکراین است. در هر دو جایگاه مکانی (خاورمیانه و روسیه)، سوبه‌های آخرالزمانی با بادهای طوفانی و دود سفید، خانه‌های ویران شده و تلی از آوار به نمایش درمی‌آید.

جدول تطابق نشانه‌شناختی اعراب مسلمان و روسیه‌ی کمونیستی



هر دو رویکرد خطری تهدید کننده برای غرب و دین غربی به حساب می‌آید. خطری که مسیحیت و کلیسا را به عنوان روی دیگر آزادی، تهدید می‌کند. در این گیم، کلیسا مکانی است مقدس که تروریست‌ها در جلو درگاه آن به سزای اعمال خود می‌رسند. کلیسا بخشی است از جایگاه رفیع قضاوت الهی روی زمین و در عین حال جایگاهی مطمئن برای رهایی از دست دشمنان. در سکانس مربوط به عملیات کشتن زاخایف توسط شما و کاپیتان مک‌میلان در اکراین، شما در هیچ‌جایی از تیررس شلیک‌های مرگبار هلی کوپتر روسی در امان نیستید، جز زیر صلیب کلیسایی که توسط همین هلی کوپتر تخریب شده است. در سکانس مربوط به بمباران هوایی‌ای که توسط شما علیه تروریست‌ها انجام می‌گیرد، اصابت هر راکتی به کلیسا و شهروندان مدنی موجب باخت^۱ شما می‌گردد و شما را در برابر این جمله قرار می‌دهد: شما کلیسا را نابود کردید؛ این در حالی است که شهر شهری که الاسد ساکن است بمباران کردن مساجد بخشی از عملیات شما است، زیرا مساجد و سنگرهای تروریست‌ها خیلی از هم قابل تفکیک نیستند. در این شهر همگان تروریست هستند و کسی به شکل مدنی وجود ندارد و این تداعی کننده‌ی همان جمله‌ی مشهور ریگان است که: بعضی از مردم در طول عمر خود بی-دردسر زندگی می‌کنند و تعجب برانگیز خواهد بود اگر آنها مشکلی با این جهان داشته باشند، اما برای تفنگداران دریایی این اصلاً مهم نیست (اندرسون و کورتی، همان: ۵۴).

¹ Game Over

آنچه وجه ممیزه‌ی کماندوهای آمریکائی و تروریست‌هاست، تفاوت میان آن چیزی است که در نگرش‌های پسااستعماری بیان شده است. غرب در جایگاه رستگاری‌بخش، قهرمانی و حماسه‌گری، انسانیت و اقتدار که به واسطه‌ی جنگ‌افزارهایش نشان داده می‌شود و شرق یا همان جهان تاریکی‌ها در جایگاه تهدید و هراسی علیه بشریت، با جنگ‌افزارهای کمتر توسعه یافته، قاتل و انسان‌هایی با چهره‌های وحشتناک با رهبرانی ترسناک و خونخوار نشان داده شده‌اند. کشتن خیل عظیم تروریست‌ها که از هرجایی سربرمی‌آورند با موسیقی متن روان و ساده‌ای همزمان است، اما کشتن کماندوهای آمریکائی با موسیقی تند و به شکل اسلوموشن نشان‌دهنده‌ی مرگ قهرمان است. موسیقی متن در هنگام تیرخلاف زخايف به سربازان نیمه‌جان آمریکائی به شکل ضربان تند قلب درمی‌آید. طناب‌های آویزان از هلی‌کوپتر آمریکائی‌ها با موسیقی فرح‌بخش آزادی همراه می‌شود. سرگرد کامروف شما را به عنوان قهرمان راستین جنگ بلند می‌کند تا سوار هلی‌کوپتر کند؛ رهایی شما رهایی جهان از شر تروریست‌هاست. پس از پایان گیم و تیتراژ آن، در حالی که همه فکر می‌کنیم جهان از بقایای تروریست‌ها پاک شده است، تروریست‌ها در هواپیمای مسافربری به آمریکائی‌ها حمله می‌کنند و شما می‌بایست با آزاد کردن گروگانها، از هواپیما بیرون بپرید تا هواپیما در آسمان منفجر شود. این سکانس نشان می‌دهد که جریان مبارزه با تروریست‌ها همچنان ادامه دارد، شگردی که در بیشتر فیلم‌های هالیوودی به عنوان تداوم شر دیده می‌شود. در واقع غرب به دیگری تروریست نیاز دارد و در واقع خود به تداوم آن نیازمند است. چیزی که اسلاوی ژیتک ماندگار شدن آن را به تداوم سائقه‌ی مرگ نسبت می‌دهد.

جدول فهرست تکنیک‌ها و نماهای گیم:

سربازان غربی‌ها	سربازان شرقی	رویکرد نشانه‌ای
استفاده از تیتراژ شناسنده‌ی سبز- نماد رنگ سبز	استفاده از تیتراژ شناسنده‌ی قرمز- نماد رنگ قرمز	رنگ قرمز- شیطان/ رنگ سبز- خداوند
استفاده از جنگ‌افزارهای مدرن	استفاده از جنگ‌افزارهای قدیمی (کلاشینکوف و ژ-۳)	کلاشینکف- رابطه با روسیه و جنگ سرد پیشین
تعداد کم کماندو- رویکرد حماسی و کماندویی	تعداد زیاد سربازان و عدم مهارت جنگی- حملات گروهی	سیل سربازان آماتور و غیر حرفه‌ای دین اسلام مبنای تروریسم و مسجد مکان تروریست‌ها
حفاظت از ارزش‌ها- محافظت از کلیسا	مسجد جایگاه ارزش‌های تروریستی و سنگر	عدم وجود آرمانهای ماوراء جنگ وضعیت بدوی در جنگ
حس نجات‌دهندگی- خلبان زن و کاپیتان مک‌میلان، ستوان گریکز و نیکولای روسی	جنگ و گریز بدون توجه به همسنگران زخمی خود	
استفاده از اطلاعات نظامی و جنگی	استفاده از سیل سربازان آماتور و سگ- های وحشی	

نتیجه‌گیری:

در گیم *ندای وظیفه* مجموعه‌ای از کلیشه‌سازیه‌ها و نشانه‌های ایدئولوژیک به چشم می‌خورد که به تناظر رمزگان فنی و تکنیکی‌ای متجلی می‌گردد که گیم را همانند یک فرآیند فیلمیک درآورده است. استفاده از تکنیک‌های فیلمی همانند کلوزآپ، نمای ارتفاع بالا، پن، فلاش‌بک و ... در سراسر گیم، وجهه‌ای فیلمی به آن بخشیده است؛ با این تفاوت که به غیر از صحنه‌های کوتاه میان مرحله‌ها، تقریباً در تمام فیلم، دوربین در جایگاه سوژکتیو قرار دارد. تمام جریان فیلم از دید و

حرکت سروان جاکسون که نماینده‌ی ما و شاید خود ما در صحنه‌ی نبرد است، جریان می‌یابد. در حقیقت دوربین به تناظر دید ما در فیلم حرکت می‌کند. جایگاه سوپژکتیو دوربین به احساس همدلی و هماهنگی مخاطب و زمینه‌ی بازی کمک شایان توجهی کرده است. این جایگاه را در نقش پرزیدنت الفلانی هم به شما داده می‌شود تا عمق تروریسم به تصویر کشیده شود. در واقع نقطه دیدهای سوپژکتیو، نماها و همچنین تکنیک‌های روایی‌ای وجود دارند که آشکار می‌کنند که نقطه دید کاراکتر در درون متن فیلمیک از اولویت نخست برخوردار است (هیوارد، ۱۳۸۱: ۱۴۹). مخاطب یا همان کاراکتر در جایگاه سوژه، در درون سکانس‌های بلندی در حال اجرای نقش محوله‌ی خویش است. پس از هر مرحله سکانس با یک آیریس (به تقلید از باز و بسته شدن عدسی دوربین، صحنه به آسانی بسته می‌شود) و این هم به سکانس پایان می‌دهد و هم خوانش متن را آسان‌تر می‌کند. آیریس پایان متن، عمل نقطه‌گذاری و به زعم آن ورود به متن بعدی را انجام می‌دهد. وجود این تکنیک‌ها شاخصه‌هایی فیلمی هستند که متن گیم را به یک فیلم روایی در باب خاورمیانه مبدل ساخته است. وجود مراحل در این گیم، سکانس‌بندی متن را تکمیل کرده، و با نمایش فلش‌بک و استفاده از افکت‌های صوتی، نورپردازی، سایه‌روشن‌ها و ... در بیان روایتی فیلمیک از جهان شرق/خاورمیانه توانسته است این گیم را فراتر از یک سرگرمی، به شکلی گفتمانی و ایدئولوژیک به یک متن با شاخصه‌های پسااستعماری مبدل کند.

گیم ندای وظیفه، ترکیبی از دو روایت را به دست می‌دهد، نخست روایتی از نیروهای ویژه‌ی شامل SAS و نیروی گشت دریایی آمریکا که مجموعه‌ای از فرامین و دستورات نظامی و تاکتیک‌های جنگی و پدافندی را در برمی‌گیرد و دیگری روایتی است در لابلای این فرامین و عملیات‌های نظامی احساس جنگ سرد نوین و تروریسم ضدآمریکائی را به نمایش می‌گذارد (تامسون، همان: ۸۱). در هر دو روایت‌ها شما با جهانی روبرو هستید که به شکلی آخرالزمانی از نظم و انتظام موجود دور شده است. وضعیت پیش‌آمده جهان را تهدید می‌کند. وضعیتی که ریشه در نگاهی ایدئولوژیک نسبت به هستی دارد، ایدئولوژی اسلامی/عربی و ایدئولوژی کمونیستی. هرچند در فیلم مستقیماً این خط سیر داستانی را نمی‌توان مشاهده کرد اما استفاده‌ی نشانه‌شناختی از نمادها و روایت‌ها، بکارگیری تصاویری از مساجد، شعارها و دیوارنوشته‌ها، عکس تفنگ و جنگ‌افزارها و ... در کل با اتخاذ تحلیل‌های همنشینی و جانشینی نشان می‌دهد که آمریکا و متحدان او با دو دشمن ایدئولوژیک روبرو هستند، اسلام و کمونیسم.

رهبران این دو جریان در دو منطقه‌ی خاورمیانه و بلوک شرق زندگی می‌کنند، جهت پرتاب موشک‌های اتمی، ساحل شرقی آمریکا است. در حقیقت حمله به آمریکا یعنی پایان هستی جهان و نظم غربی و تسلط یافتن پدرسالاری و قبیله-گرایی عربی و عدم امنیت و هراس کمونیسم. در تمام تصاویری که از این دو ناحیه دیده می‌شود، مرگ و عدم امنیت و بطور کلی زوال زندگی به چشم می‌خورد؛ سگ‌هایی که لاشه‌ی انسانها را می‌خورند و انسانهایی که رهبران و مردم را در کناره‌های خیابان تیرباران می‌کنند به شکلی مشابه با هم تداعی می‌شوند. سلطه‌ی این دو جریان ایدئولوژیک به مثابه‌ی تهدیدی علیه زندگی و امنیت هستی‌شناختی مردم تلقی می‌گردد.

بکارگیری رنگ‌های خاکستری و سرد در فیلم و لحن تند و هراس‌انگیز خالد الاسد از طرفی شما را با دشمنی سرسخت روبرو می‌کند، ولی اتاق‌های خالی و صداوسیمای متروکه که تنها برنامه‌های ضبط‌شده‌ی الاسد را پخش می‌کند به شکلی مضحک نشان‌دهنده‌ی پوچ بودن و مجازی بودن قدرت تروریست‌هاست. در این بازی تقابل میان غرب و شرق/اسلام در قالب نشانه‌هایی قابل تأمل است که مبین تصویر غرب از جهان شرق/اسلام است. بررسی گیم‌هایی چون *ندای وظیفه*، *باتل‌فیلد-میدان نبرد (Battlefield)* و ... نشان می‌دهد که تصویر خاورمیانه و به زعم آن اسلام، به مثابه‌ی دیگری فرودست غرب طراحی شده است. و این نشان می‌دهد که بازیهایی چون *"ندای وظیفه"* را نمی‌توان تنها به مثابه‌ی یک

سرگرمی لحاظ کرد. بلکه این بازی در درون خود حامل تصاویر و نشانه‌هایی است که نشان دهنده‌ی جایگاه شرق/اسلام در گفتمان امپریالیستی سازندگان آن دارد. اگر بپذیریم که گیم‌ها و در این میان، ندای وظیفه، نظامی معنایی است که هم واقعیت را بازنمایی می‌کند و هم آن را بازسازی می‌نماید، در واقع می‌توان به این نظر هالتر دست یافت که: فرض کلی این است که بازیهای غربی جایگاهی است برای نشان دادن این اصل که اعراب و مسلمانان تروریست هستند(هالتر، ۲۰۰۶: ۲۸۳).

منابع:

- احمدی، بابک (۱۳۸۴) از نشانه‌های تصویری تا متن، به سوی نشانه‌شناسی ارتباط دیداری، تهران: مرکز - اسدی امجد، ف و اسمعیلی، ف (۱۳۸۹) بازخوانی شرق ناپول از دیدگاه شرق‌شناسی، مجله‌ی پژوهش ادبیات معاصر جهان، شماره ۶۰، صص: ۲۰-۵
- آسابرگر، آرتور (۱۳۷۹) روش‌های تحلیل رسانه‌ها، پرویز اجاللی، تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها
- چندلر، د (۱۳۸۶) مبانی نشانه‌شناسی، ترجمه: مهدی پارسا. تهران: سوره مهر
- راوودر، اعظم (۱۳۸۸) نقش برنامه‌های دینی و غیردینی تلویزیون در افزایش یا کاهش دینداری، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره‌ی دوم، ش: ۶، صص: ۷۷-۴۹
- ساعی، احمد (۱۳۸۵) مقدمه‌ی بر نظریه و نقد پسااستعماری، مجله دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران، دوره ۷۳، تیرماه ۱۳۸۵، صص: ۱۷-۳۲
- سعید، ا (۱۳۸۲) فراتر از واپسین آسمان، ترجمه: حامد شهیدیان، تهران، نشر هرمس.
- عضدانلو، ح (۱۳۸۳) ادوارد سعید، تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی
- گیویان، ع و سروی زرگر، م (۱۳۸۸) بازنمایی ایران در سینمای هالیوود، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره‌ی دوم، ش: ۸، صص: ۱۷۷-۱۴۷
- لاتوش، س (۱۳۷۹) غربی‌سازی جهان، ترجمه: فرهاد مشتاق صفت، تهران، سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- نیرومند، ب. پیرنجم‌الدین، ح (۱۳۹۰) بازنویسی پسااستعماری تاریخ؛ رمان بینار انگلیسی اثر مایکل آنداچی، مجله‌ی پژوهش ادبیات معاصر جهان، شماره ۶۱، صص: ۱۲۴-۱۰۹
- هابسون، جان (۱۳۸۷) ریشه‌های شرقی تمدن غربی، ترجمه: مسعود رجبی، موسی عنبری و شهناز ترکان، موسسه انتشارات دانشگاه تهران.
- هیوارد، س (۱۳۸۱) مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، ترجمه: فتاح محمدی، تهران: هزاره‌ی سوم
- ضیمران، محمد (۱۳۸۲) درآمدی بر نشانه‌شناسی هنر، تهران: قصر
- صفری، فاطمه (۱۳۸۷) تحلیل نشانه‌شناختی نمادهای اجتماعی در سینمای رسول صدرعاملی، مجله جامعه‌شناسی شماره‌های ۱ و ۲،
- Anderson, R. Kurty, M (2009) *From America's Army to Call of Duty: Doing Battle with the Military Entertainment complex*, Democratic Communique 23, N:1. New York.
- Bhanha, H, K (1994) *The Location of Culture*, London: Routledge.
- Fiske, J (2000) *The codes of Television "Media Studies: A Reader"*. Edited by: Pull Marris, New York. NKU Press.
- Fitzpatric, P. Darian-Smith, E (1999) *Laws of the Postcolonialian Insistent Introduction in*, P: 1-15
- Gandhi, L. (1998) *Postcolonial Theory: a critical introduction*, New York: Columbia University Press.
- Geertz, C. (1973) *The Interpretation of Cultures*, New York: Basic Books.
- Halter, E (2006) *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*, New York: Thunder's Mouth Press.
- Said, E (1993) *Culture and Imperialism*, London: Vintage
- Said, E (2003) *Orientalism*, London: Penguin Books
- Said, E (1986) 'Orientalism reconsidered', in F. Barker, P. Hulme, M. Iversen, and D.
- Said, E. (1978, reprinted 1995) *Orientalism*, London: Penguin.
- Loxley (eds) *Europe and Its Others*, vol. 1, Colchester: University of Essex.

- Shaheen,J(2003) Reel Bad Arabs:How Hollywood vilifies a people,London:Sage Publication.*
- Spivak, G.C. (1985a) ‘The Rani of Sirmur: an essay in the reading of archives’, History and Theory, 24(3): 247-72.*
- Thomson,M(2008)Military Computer Games and New American Militarism, Thesis Submitted to the university of Nottingham for Degree of Doctor of Philosophy. London.*