

استشراف در بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه‌ی سیاست‌معماری «ندای وظیفه: نبرد مدرن»

ناصر جنانی^۱محمد فلاح^۲علی زراعت‌پیشه^۳

چکیده

«ندای وظیفه» یک بازی محبوب تیراندازی اول شخص است. «ندای وظیفه: نبرد مدرن» (۲۰۰۷) اولین بازی در این نوع خود است که داستان آن براساس جنگ‌های جهانی نیست. همچنین اولین بازی از نوع خود است که دارای یک داستان تعاملی دیجیتال است. این مقاله می‌کوشد به بررسی مقایسه‌ای این بازی بپردازد. این بازی به‌عنوان یک محصول فرهنگی قابلیت انتشار گفتمان‌های سیاست‌معماری و شرق‌شناسی را دارد. این مقاله سعی می‌کند با استفاده از نظریات ادوارد سعید «ندای وظیفه: نبرد مدرن» را بسنجد و ثابت کند که داستان بازی تحت تأثیر گفتمان‌های سیاست‌معماری و شرق‌شناسی قرار گرفته است. این بازی به‌عنوان یک رسانه فرهنگی، گفتمان‌های شرق‌شناسی را در میان بازیکنانش منتشر می‌کند. این مقاله نه تنها می‌کوشد که یک جنبه کمتر شناخته‌شده بازی «ندای وظیفه: نبرد مدرن» را بررسی کند؛ بلکه بر آن است تا نشان دهد بازی‌های رایانه‌ای از تأثیر گفتمان‌های فرهنگی برکنار نیستند.

واژه‌های کلیدی: برخورد تمدن‌ها، سیاست‌معمار، جنگ علیه تروریسم، داستان تعاملی دیجیتال، رسانه تعاملی، شرق‌شناسی

۱. استادیار آموزش زبان انگلیسی، مرکز زبان‌های خارجی، دانشگاه علوم و فنون هوایی شهید ستاری، تهران، ایران
naser.janani@gmail.com

۲. استادیار مدیریت آموزش عالی و کارشناس ارشد مطالعات ترجمه، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران
m.fallah81@gmail.com

۳. دانش‌آموخته دکتری زبان و ادبیات انگلیسی، مرکز زبان‌های خارجی، دانشگاه علوم و فنون هوایی شهید ستاری، تهران، ایران (نویسنده مسئول)
zeraatpishhe.ali@gmail.com