

رمز‌گشایی از بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه موردی بازی رایانه‌ای «عملیات ویژه ۸۵»

بهاره جلال‌زاده^۱

دانشجوی دکتری مطالعات فرهنگی و تصویری کالج هنر ادینبورو

بهزاد دوران^۲

استادیار پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای همچون دیگر رسانه‌ها محمل انتقال پیام هستند؛ پیام‌هایی که همچون دیگر رسانه‌ها به دو صورت صریح و ضمنی منتقل می‌شوند. این مقاله برای پی بردن به پیام‌های بازی‌های رایانه‌ای، ضمن بررسی نشانه‌شناختی و مقایسه آنها با ساختارهای روایی، بازی «عملیات ویژه ۸۵» را همچون متنی در نظام نشانه‌شناسی مورد تجزیه و تحلیل و رمز‌گشایی قرار داده است. مطالعه دقیق این بازی مشخص کرد که به اهداف تولیدکنندگان آن بسیار نزدیک است؛ ویژگی‌هایی نظیر وجه تسمیه نام‌ها، علائق و انگیزه‌های شخصیت‌ها و افراد درگیر در کشمکش و رخداد‌های روایت، همگی در راستای مطرح کردن و شناساندن ارزش‌های فرهنگی اسلامی-ایرانی است. این ویژگی‌های محتوایی «عملیات ویژه ۸۵» را در نوع خود منحصر به فرد کرده اما در ایجاد اسطوره یا اسطوره‌هایی ماندگار در فرهنگ ایرانی-اسلامی موفق نیست.

کلیدواژه‌ها: اسطوره، بازی‌های رایانه‌ای، عملیات ویژه ۸۵، نشانه‌شناسی.

1. bahareh.jalalzadeh@eca.ac.uk

2. dowran@irandoc.ac.ir

مقدمه و طرح مسئله

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از جدیدترین دستاوردهای فناوری‌های ارتباطی از انواع پُرطرفدار سرگرمی‌ها و وسایل گذران اوقات فراغت به‌ویژه در نسل جوان محسوب می‌شوند. در ایران نیز چند سالی است بازی‌های رایانه‌ای متنوعی طراحی و به بازار عرضه شده است. «عملیات ویژه» که توسط اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش‌آموزان کشور تهیه شده است، یکی از این بازی‌هاست که البته در فروش و رقابت بازار نیز موفق بوده است.

نظر به جایگاه برجسته بازی‌های رایانه‌ای و به‌ویژه بازی عملیات ویژه در سبد مصرف کالاهای فرهنگی، رمزگشایی فرهنگی از آنها با توجه به ملاحظات جامعه، نه تنها ما را در ارزیابی اصولی میزان تحقق اهداف سیاست‌های فرهنگی توانا می‌سازد، بلکه می‌تواند به طراحی هرچه مطلوب‌تر این بازی‌ها کمک کند.

در این مقاله سعی شده با کمک مهم‌ترین روش‌های نظری مورد استفاده در حوزه نقد فرهنگی، مفاهیم و موضوعات آشکار یا ضمنی موجود در این بازی، رمزگشایی شود. بدین منظور، پس از شرح کوتاهی درباره کاربرد نشانه‌شناسی در مطالعات فرهنگی، رابطه بازی با متن و روایت و شرح داستان بازی «عملیات ویژه» با رمزگشایی نشانه‌های موجود در بازی، میزان عدم موفقیت بازی در تحقق اهداف سازندگان آن مورد بررسی قرار می‌گیرد.



فصلنامه علمی-پژوهشی

۷۸

دوره دوم
شماره ۷
پاییز ۱۳۸۸

اهمیت تحقیق

بازی عملیات ویژه که در سایت بانک جامع نرم‌افزارهای اسلامی^۱ به عنوان نخستین بازی رایانه‌ای انرژی هسته‌ای معرفی شده، نه تنها از سوی بازیکنان مورد استقبال قرار گرفته بلکه توجه بسیاری را به خود جلب کرده؛ به‌طوری‌که بسیاری از وبلاگ‌ها در موافقت یا مخالفت با آن موضع‌گیری کرده به تبلیغ و ضدتبلیغ آن پرداخته‌اند. برای مثال مراحل و تصاویری از بازی عملیات ویژه در وبلاگ مذهبی «از تو می‌پرسند ذاکر ۲۰۰۶»، آمده، یا در یک وب‌سایت اسرائیلی مخالف جمهوری اسلامی ایران، از این بازی به عنوان شستشودهنده اذهان کودکان و نوجوانان یاد شده است.^۲

1. www.absar.ir 10/10/1386 در تاریخ

2. <https://hamdami.com/MFAFA/ReportsArchive/IranNews>

نشانه‌شناسی در مطالعات فرهنگی

نشانه‌شناسی از روش‌های بسیار متداول در حوزه بررسی رسانه‌ها و مطالعات فرهنگی است و با کمک آن می‌توان زبان‌های تصویری، جسمانی و محاوره‌ای را در رسانه‌ها به‌خصوص در اینجا بازی‌های رایانه‌ای مورد تجزیه و تحلیل قرار داد (آستن و ساونا، ۱۳۸۵: ۲۳).

در این مسیر بازی‌ها با دو رویکرد مورد بررسی نشانه‌شناختی قرار می‌گیرند: ۱) نشانه‌ها و نمادهای کاربردی در راستای تعاملی کردن بهتر بازی‌ها، و ۲) تفسیر یا «برده برداشتن از رابطه $X: X=Y$ چیزی است که به صورت مادی وجود دارد و می‌تواند واژه، رمان، برنامه تلویزیونی یا هر ساخته انسانی دیگر باشد. Y همان چیزی است که این ساخته انسانی در همه ابعاد خود (شخصی، اجتماعی و تاریخی) معنا می‌دهد. فهمیدن اینکه معنای Y چه هستند، اساس و محتوای روش نشانه‌شناسی را شکل می‌دهد» (دانسی، ۱۳۸۷: ۱۴).

نخستین رویکرد، مستقیماً به طراحی بهتر بازی توسط طراحان می‌انجامد و رویکرد دوم به تأثیرات اجتماعی و فرهنگی این نشانه‌ها بازمی‌گردد که می‌تواند در سطح کلان‌تر برای برنامه‌ریزان و سیاست‌گذاران فرهنگی مفید واقع شود.

بازی به‌عنوان متن

در مطالعات فرهنگی پدیده‌های اجتماعی به‌عنوان متن تلقی می‌شوند؛ متنی فراتر از معنای محدود گذشته یا همان «متن نوشتاری». متن، ثبت هرگونه سخن است در نظام نوشتاری (دیداری، فضایی، گرافیک) و در نظام آوایی و به گونه‌ای کلی در هر نظام نشانه‌شناسی و یا در ترکیبی از نظام‌ها (احمدی، ۱۳۷۱: ۱۹۱). با این اوصاف هر بازی رایانه‌ای را باید متنی دانست که ترکیبی از نظام‌های دیداری، شنیداری، فضایی و غیره را در خود جای داده است.

بررسی هر متن بسیار وابسته به نظام نشانه‌شناسی است، حال این متن می‌تواند داستان، فیلم، تئاتر، برنامه تلویزیونی، مسابقه ورزشی یا بازی رایانه‌ای باشد. در مطالعه متن، ما به دنبال معانی ضمنی اشیاء، شخصیت‌ها و تصاویر و پیوند آنها به ملاحظات تاریخی، فرهنگی و ایدئولوژیک و... هستیم (آسابرگر، ۱۳۸۵: ۱۰۲). در جستجوی متن، هدف سردرآوردن از بخش ناآگاه در کنار بخش آگاه آفرینش است. دسترسی به نیت ناآگاه مؤلف یا مؤلفان به هیچ عنوان میسر نیست و تنها با کاوش متن می‌توان «سویه‌های ناگفته متن» را که البته کارایی محدودی دارد و ادعای کشف ناآگاهی را نیز ندارد، پیش برد (احمدی، ۱۳۷۱: ۲۰۳).



بازی به عنوان روایت

روایتگری اساس کار هر متن تصویری است (همان: ۲۳۸) پس اگر بازی‌های رایانه‌ای را متنی تصویری در نظر بگیریم، می‌توانیم از نظریه‌های روایت برای مطالعه آن استفاده کنیم؛ البته اینکه بازی‌های رایانه‌ای روایتی هستند و از ساختار روایت برخوردارند یا خیر، تاکنون منشأ بحث‌های زیادی بوده است. اما جاسپر جول^۱ در مقاله خود تحت عنوان «آیا بازی‌ها داستان می‌گویند؟»^۲ حداقل سه دلیل بر روایتی بودن بازی‌های رایانه‌ای مطرح می‌کند و در نتیجه‌گیری، برخی ژانرهای بازی‌ها را روایتی می‌داند. وی استدلال می‌کند: ما روایت را برای تمامی چیزها قائل هستیم؛ افکار، زندگی و... و اغلب بازی‌ها، مقدمه و داستان‌های پس‌زمینه‌ای را به صورت روایت‌گونه به تصویر می‌کشند؛ مثل داستان‌هایی که روی بسته‌بندی آنهاست، یا در کتابچه راهنمای بازی یا هر مرحله از بازی می‌آید، یا داستان بازی که بازیکنان برای دیگران تعریف می‌کنند، و بازی‌ها و روایت‌ها در برخی ویژگی‌ها اشتراک دارند، مثل خطی بودن مراحل برخی بازی‌ها با داستان‌ها یا نزدیکی که داستان‌های تعاملی با بازی‌ها دارند (جول، ۲۰۰۵: ۲۱۹-۲۲۰).

در ژانر اکشن که بازی مورد مطالعه پژوهش حاضر نیز از این دست است، کشمکش میان خیر و شر محوریت دارد. بازیکن به عنوان نماینده خیر وظیفه خود می‌داند که با شر مبارزه کند. ویژگی‌هایی چون سلسله‌مراتبی بودن حوادث، داشتن زمینه، شخصیت‌های فرعی و اصلی، زمان‌ها و مکان‌های تعریف‌شده و کشمکش، ساختار بازی را بسیار شبیه ساختار داستان می‌کند. پس اگر در تحلیل این بازی از قواعد نقد روایت کمک بگیریم، بی‌راه نرفته‌ایم.

رنه ولک^۳ و آوستن وارن^۴ نقد تحلیلی رمان یا به عبارتی روایت را سه جزء می‌دانند: طرح، شخصیت‌سازی و زمینه (۱۳۸۲: ۲۴۷). طرح، همان ساختمان روایی اثر است که کشمکش را نیز در خود دارد (همان: ۲۴۸). حسین پاینده عناصر داستان کوتاه را چنین برمی‌شمارد: (۱) زمینه داستان که شامل شخصیت‌ها، مشخصات زمانی و مکانی و حال و هواست، (۲) انگیزش که عبارت است از نخستین پرسشی که به ذهن مخاطب می‌آید و کشمکش و کنش خیزان را به دنبال دارد، و (۳) اوج، پاسخی برای کشمکش است و کنش افتان را در پی دارد.^۵

1. Jesper Juul

2. Game Telling Stories?

3. Rene Wellek

4. Austin Warren

۵. برگرفته از جلسات نقد داستان کوتاه در مرکز مطالعات ادبیات فارسی دانشگاه تربیت مدرس، زیر نظر دکتر حسین پاینده، بهار ۱۳۸۶.



در مجموع برای مطالعه هر متنی می توان عناصری چون: راوی، زمینه که شامل شخصیت ها، مکان و زمان می شود، و کشمکش را تحلیل و به کمک آنها مفاهیم پنهان و آشکار را استخراج کرد.

داستان بازی «عملیات ویژه»

در ابتدای بازی دو دانشمند هسته ای ایرانی به نام های مریم زمانی و سعید کوشا توسط راوی به بازیکن معرفی می شوند. مریم و سعید زن و شوهر هستند. ۵ سال است که از ازدواجشان می گذرد و بچه ندارند. تصمیم می گیرند برای برآورده شدن حاجتشان که همان داشتن فرزند است به کربلا سفر کنند. آنان برای خداحافظی نزد بهمن ناصری، کسی که پس از شهادت پدر سعید عملاً سرپرستی او را بر عهده داشته، می روند. او ابتدا مخالف سفر آنان است اما وقتی مریم خواب خود را تعریف می کند، حرفی نمی زند. سعید از همکاریانش از جمله شاپور خداحافظی می کند. شاپور فرمانفرما جاسوس امریکایی هاست و خروج سعید و مریم از کشور را به امریکایی ها اطلاع می دهد.

امریکایی ها آن دو را اسیر می کنند. نیروهای اطلاعاتی ایران به شاپور، دوست و همکار سعید مشکوک می شوند. بهمن مأمور دستگیری شاپور می شود، اما وی پیش از دستگیری، خودکشی می کند. رمزگشایی از اطلاعات کامپیوتری صورت می گیرد. جکسون دیگر جاسوس امریکایی ها و فرمانده گروه نظامی در هتلی در اصفهان شناسایی می شود. جکسن را در هتل گروگان می گیرند و اطلاعات جدیدی به دست می آورند.

حال باید عازم عراق شوند زیرا آزادسازی گروگان ها از پادگان نظامیان عراقی سومین مرحله از بازی است. مرحله چهارم در روستایی در عراق اتفاق می افتد. در مرحله بعد، بهمن پس از عملیاتی با قایق وارد کشتی اسرائیلی می شود، عده ای زندانی را آزاد و در نهایت کاپیتان کشتی را دستگیر می کند و اطلاعات مهمی از وی می گیرد. معلوم می شود دکتر و همسرش در جزیره ای ناشناخته اسیر شده اند. پس کاپیتان را مجبور می کند وی را به آنجا ببرد. بهمن در جزیره خود را به بازداشتگاه می رساند، در محوطه با محافظان درگیر می شود، وارد ساختمان می شود، سلول های انفرادی را می یابد، و اسیران را آزاد می کند و بعد به محل زندانی شدن سعید و مریم می رسد و آنان را آزاد می کند.

سعید از اسارت عده ای دیگر خبر می دهد. مأموریت بعد آزادی این عده است که به نظر



می‌رسد همان گروگان‌هایی باشند که «سال‌هاست در اسارت رژیم صهیونیستی هستند». بهمن از راه پشت بام به خانه سرهنگ اسرائیلی می‌رود، نگهبانان یا «دشمنان» را کشته و وارد مهمانی سرهنگ می‌شود؛ او را اسیر می‌کند و به کمک وی از خانه خارج می‌شود تا سرهنگ محل اخفای ۴ گروگان ایرانی را به او نشان دهد.

در هشتمین مرحله، راه ورود به قسمت سری را که سرهنگ به او نشان داده تا انتهای راهرو می‌رود تا در قسمت قدیمی زندان را بیابد. سربازان و نگهبانان را کشته و با کشف قسمت محرمانه، محل اختفای آن ۴ اسیر ایرانی معلوم می‌شود. آنان همان چهار دیپلمات ایرانی هستند که توسط رژیم صهیونیستی گروگان گرفته شده‌اند، یعنی حاج احمد متوسلیان، تقی رستگار مقدم، سید محسن موسوی و کاظم اخوان.^۱

معرفی بازی عملیات ویژه ۸۵

«عملیات ویژه ۸۵» یک بازی اکشن است و می‌توان آن را با نمونه‌های خارجی و قدیمی‌تری چون «دووم»^۲، «سریس سم»^۳، و «بلک»^۴ مقایسه کرد. در این ژانر، طراحان سعی می‌کنند مکان‌ها، اجزای فضا، شخصیت‌های کشمکش و درگیری هرچه واقعی‌تر به تصویر درآیند. تصویرسازی در این بازی‌ها با روزآمدی سریع نرم‌افزارهای سه‌بعدی‌ساز همراه است.

در کنار تصویرسازی‌های سه‌بعدی بسیار واقعی، تکنیک‌های صداگذاری و نورپردازی نیز در ایجاد حس‌هایی همچون ترس و وحشت، رازآمیزی و غافل‌گیری استفاده می‌شود. بازی عملیات ویژه نیز از این امر مستثنی نبوده و می‌توان تم‌های دلهره‌آور را در بیشتر مراحل بازی در پس‌زمینه بازی شنید. به‌علاوه، صدای پارس سگ، شلیک گلوله، فرمان خلع سلاح و تسلیم شدن و دیگر صداهای پس‌زمینه‌ای به گوش می‌رسد که بازی را به اندازه تماشای یک فیلم و نمایش، جذاب می‌کند.

هرچند طراحی این بازی با نمونه‌های مشابه خارجی خود فاصله دارد اما فروش قابل توجه آن نشان می‌دهد تا حد زیادی مقبول بازیکنان ایرانی واقع شده است.

۱. اشاره به چهار دیپلمات ایرانی که در ۱۴ تیرماه سال ۱۳۶۱ در پست بازرسی «برباره» در شمال بیروت به اسارت مزدوران رژیم صهیونیستی درآمدند.

<http://www.4diplomats.org/pe/content/view/59/14> (2008/5/4)

2. Doom

3. Serious Sam

4. Black



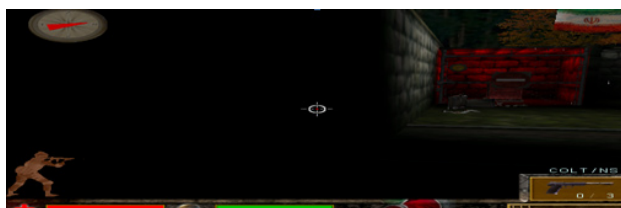


در عملیات ویژه ۸۵، چنانکه از داستان آن نیز برمی‌آید آرزویی در سطح ملی مطرح می‌شود که همانا فراهم کردن زمینه دستیابی به انرژی هسته‌ای از طریق نجات دو دانشمند انرژی هسته‌ای از دست دشمنان اسرائیلی و کوتاه کردن دست امریکا از ایران است. این آرزو با آزادسازی دو دانشمند هسته‌ای و دیگر اسرای نظامی و غیرنظامی ایرانی در بازی، محقق می‌شود.

بدین ترتیب بازی عملیات ویژه یک بازی در ژانر اکشن و از نوع سوم شخص است که در ۸ مرحله پی‌درپی صورت می‌گیرد. حلقه اتصال این مراحل، همان پس‌زمینه داستانی است که پیش از این توسط راوی برای بازیکن تعریف شده است. در نهایت مریم و سعید به همراه دیگر زائران، از بند اسارت رها می‌شوند.

مأموریت بهمن (یا بازی) با ورود به محوطه‌ای ویلایی در شمال ایران آغاز می‌شود و در زندان مخفی در فلسطین اشغالی، به پایان می‌رسد. بازیکن به‌عنوان شخصیتی قرار می‌گیرد که به جای شخص دیگری عملیات را انجام می‌دهد؛ به عبارت دیگر هر بازیکنی جای بهمن قرار می‌گیرد. اگرچه بهمن شخصیتی مستقل است اما از آنجا که بازیکن همیشه صحنه را از بالای شانه‌های او می‌بیند بازی به سوم شخص اکشن تبدیل می‌شود (لرد و لنت^۱، ۲۰۰۵: ۲۰۶).

در برخی از دیگر بازی‌ها که به اکشن‌های اول شخص موسوم هستند، هر بازیکن باید با قهرمانی که دائماً او را می‌بیند، همذات‌پنداری کند. مثلاً در «لارا کرفت»^۲ ویژگی‌های ظاهری لارا که یک زن است، کاملاً برای بازیکن معلوم و قابل مشاهده است و می‌توان وی را در کل بازی دید و تعقیب کرد.



در بازی‌های سوم شخص رسم بر آن است که ویژگی‌های بصری و ظاهری خاصی برای قهرمان داستان انتخاب شود که در دمو یا تصاویر میان مراحل بازی ظاهر می‌شود مثلاً در «سریس سم»، سم جوانی بلوند با هیکلی عضلانی است. اما در عملیات ویژه، بهمن به‌عنوان اکشن‌کار سوم شخص، هیچ تصویری ندارد. وی همچون قدیسان بدون چهره است و تنها

1. Laird & Lent
2. Laura Kraft

اسلحه و گاهی دست‌های او در صفحه نمایش ظاهر می‌شود. البته تصویر نقاشی شده جذابی از سه قهرمان جنگ تحمیلی بر روی بسته‌بندی بازی، روی CD و جلد آن و نیز پیش از دمو معرفی می‌شود که چهره کلاسیک، جافتاده و متعارفی از پاسداران جنگ تحمیلی است؛ چهره‌هایی مصمم با لباس نظامی که چندان جوان نیستند. حتی یکی از آنها ریش سفیدی دارد که با ویژگی‌هایی که راوی از بهمن می‌گوید، تطبیق بیشتری دارد چون او را دوست و هم‌رزم پدر سعید کوشا معرفی می‌کند که احتمالاً باید ۵۰ سال داشته باشد. این مطلب را که تا چه حد این تصاویر در اسطوره‌سازی و ایجاد شخصیت و هویت جذاب برای قهرمان اکشن ضرورت دارد، به بحث خواهیم گذاشت؛ البته بررسی موفقیت و عدم موفقیت در حس‌آمیزی و همذات‌پنداری بازیکنان، نیازمند پژوهش(های) میدانی جداگانه‌ای است.

در صفحات بازی چند نشانه ثابت به چشم می‌آید. پرچم جمهوری اسلامی ایران در بالای سمت راست صفحه نمایش، نماد سازمان انرژی اتمی در پایین و مرکز آن و در زیر پرچم سه‌رنگ، پرچم جمهوری اسلامی ایران خودنمایی می‌کند. عقربه جهت‌نمایی نیز در بالای سمت چپ صفحه طراحی شده که به دلیل عدم دسترسی به پلان در بازی، غیر ضروری به نظر می‌آید (تصویر ۲).



راوی مراحل بازی را تحت عنوان «توجیه عملیاتی» که واژه‌ای کاملاً نظامی است، توضیح می‌دهد و گاهی راهنمایی نیز می‌کند مثلاً می‌گوید هنگام کشتن نگهبانان سعی کنید خیلی نزدیک به هم نباشند. همه اینها جنبه‌هایی از بازی است که هر بازیکن می‌تواند مشاهده کند. حال پس از آشنایی با بازی، نوبت به تحلیل روایت و دستیابی به پیام‌های ضمنی و ناپیدای متن می‌رسد و آشکار ساختن اینکه این پیام‌ها تا چه اندازه با اهداف سازندگان بازی (نا)سازگار هستند که هدف اصلی مقاله نیز محسوب می‌شود.

رمزگشایی بازی عملیات ویژه با کمک عناصر ساختاری داستان

۱. راوی

هر روایت، راوی یا روایتگری دارد که البته لزوماً همان مؤلف متن نیست. در مقابل «روایت‌شنو» داریم که مخاطب راوی محسوب می‌شود (احمدی، ۱۳۷۱: ۲۳۸). در بازی عملیات ویژه، راوی مردی با صدای بم است که وی را به ویژگی‌های گویندگان رادیویی بسیار نزدیک می‌کند. اوست که ما را با شخصیت‌های بازی، مکان‌ها، وقایع پیشین و پیش رو آشنا می‌کند و البته در شکل‌گیری بازی نقشی ندارد.

۲. زمینه

شخصیت‌ها، زمان و مکان بازی، زمینه یا پی‌رنگ را می‌سازند مثلاً جوان بودن این زوج، تحصیلات عالی و اعتقادهای دینی از ویژگی‌های شخصیتی آنان است که در پی‌رنگ روایت عملیات ویژه ۸۵ به چشم می‌خورد و زمینه‌ای را برای شکل‌گیری و قابل فهم ساختن دیگر رویدادهای داستان فراهم می‌آورد مانند نذر کردن که برای ادای آن به کربلا می‌روند و در این سفر اسیر می‌شوند. در داستان با شخص دیگری آشنا می‌شویم به نام بهمن که از رزمندگان جنگ تحمیلی ایران و عراق بوده و دوست پدر شهید سعید یعنی رضا است.

الف - شخصیت‌ها در بازی

شخصیت‌های اصلی در این بازی که در شکل‌گیری روایت داستانی نقش دارند، سعید کوشا، مریم زمانی، بهمن ناصری، شاپور، جکسن و سرهنگ اسرائیلی هستند. بهمن ناصری اصلی‌ترین شخصیت اکشن در بازی است و حداقل ویژگی‌هایی از شغل و روابط او را می‌دانیم. رقبای اکشن وی، سربازان امریکایی و اسرائیلی هستند که همگی در یک سطح قرار دارند و وظیفه بهمن کشتن یکایک آنهاست. شخصیت‌های کلیدی‌تر نیز هیچ‌کدام به دست بهمن کشته نمی‌شوند. شاپور خودکشی می‌کند، جکسن، کاپیتان کشتی، رئیس زندان و سرهنگ اسرائیلی باید گروگان گرفته شوند و از آنان اطلاعات گرفته شود و در عملیات اکشن شرکت ندارند. دلیل گروگان گرفتن این چند تن و نکشتن آنان سؤالی است که به ذهن خطور می‌کند و بی‌پاسخ می‌ماند.

مهم‌ترین عناصر در بررسی شخصیت‌ها خصوصیات چون نام، سن، جنسیت، لباس و وضع ظاهری، خصوصیات فیزیکی و اندام، خصوصیات روانی، عقیدتی و رفتاری چون شغل و مذهب است. با این همه «ساده‌ترین شکل شخصیت‌سازی نام‌گذاری است. هر تسمیه‌ای نوعی





زنده کردن، جاندار کردن و فرد ساختن است». (ولک و آوستن، ۱۳۸۲: ۲۵۰) یکی از روش‌های نام‌گذاری، تطابق نام با خصوصیات رفتاری شخصیت‌هاست که در این بازی نیز می‌توان آن را مشاهده کرد. نام‌هایی که در این بازی استفاده شده عبارتند از: سعید کوشا، مریم زمانی، بهمن ناصری، رضا کوشا، شاپور فرمانفرما، جکسن و به‌طور بسیار حاشیه‌ای حاج احمد متوسلیان، تقی رستگار مقدم، سید محسن موسوی و کاظم اخوان که اشخاصی حقیقی هستند.

سعید: صفت تفصیلی از مصدر عربی سعد به معنی سعادت‌مند، خوشبخت (عمید، ۱۳۷۵: ۱۴۳۶)، خوش‌یمن و مبارک (صدری‌افشار و دیگران، ۱۳۸۳: ۷۶۸).

کوشا: دارای عادت یا گرایش به کوشیدن، (همان: ۱۰۴۵) کسی که در کارها جد و جهد می‌کند (عمید، ۱۳۷۵: ۲۰۱۱).

سعید کوشا: بر اساس روایت بازی وی جوان و تحصیل‌کرده خارج است، فرزند شهید است و اعتقادات مذهبی دارد.

مریم: منسوب به حضرت مریم، مادر حضرت عیسی مسیح (ع). اشاره به بیگناهی و پاکدامنی شخصیت وی دارد و نوید اینکه او نهایتاً صاحب فرزندی صالح و پاک خواهد شد. مریم زمانی: او را می‌توان «مریم زمان» تصور کرد. دانشمندی است که شور مادر شدن در سر دارد. پس تناقضی را که دنیای مدرن به وجود آورده در او نمی‌توان دید. می‌توان دانشمند بود و در جامعه مفید و مؤثر بود و نقش و وظیفه مادری را بر عهده گرفت. او نیز مانند همسرش اعتقادات مذهبی عمیقی دارد که حتی در قالب خواب نیز بروز می‌کند.

بهمن: نام ماه ۱۱ از سال شمسی و نام فرشته‌ای در کیش زرتشت است (همان: ۴۶۵). به معنی «توده بسیار بزرگ برف که از بستر خود در بلندی جدا شود و به پایین بریزد» (صدری‌افشار و دیگران، ۱۳۸۳: ۲۴۵). بهمن ماهی است که در آن انقلاب اسلامی به رهبری امام خمینی به پیروزی رسید و در حافظه تاریخی ایرانیان جا دارد.

بهمن ناصری: از فرماندهان سابق سپاه پاسداران بوده، دوست و هم‌رزم رضا کوشا پدر سعید است، شخصیت اکشن بازی است، از سوابق حرفه‌ای او معلوم می‌شود روحیه ایثار و شهادت‌طلبی دارد. نسبت به فرزندان شهدا نظیر سعید، احساس مسئولیت می‌کند. حتی پس از تمام شدن جنگ نیز در راه پیشبرد اهداف انقلاب و جمهوری اسلامی از هیچ تلاشی فروگذار نیست، به دنبال حق و حقیقت و گرفتن حق مظلوم از ظالم است. می‌توان شخصیت وی را شخصیتی آرمانی و اسطوره‌ای تصور کرد که بازی سعی دارد در روحیه بازیکنان ایرانی ایجاد

کند. انتخاب نام فامیلی «ناصری» (به معنی همیشه پیروز) نیز به آرمانی کردن شخصیت او دامن می‌زند.

شاپور: پسر شاه، کسی که وابستگی نزدیکی با شاه دارد. پس از انقلاب اسلامی، شاه به عنوان مظهر سلطه، طاغوت و استبداد و ارزشی منفی تلقی می‌شود؛ پس هر چه به شاه نسبت داده می‌شود نیز دارای بار ارزشی منفی است. بعد از انقلاب اسلامی و سرنگونی رژیم شاهنشاهی، شاهد تغییر زیادی در اسامی مکان‌ها و افراد بودیم. بسیاری نام خود یا فرزندان خود را که پیشوند یا پسوند شاه داشت تغییر دادند، مثل شاپور، شاهی، شهید، شاهرخ و از این قبیل. فرمانفرما: به معنی فرمان‌دهنده و امرکننده (عمید، ۱۳۷۵: ۱۸۲۹). اسم قدیمی برای استاندار و فرماندار کل، (صدری‌افشار و دیگران، ۱۳۸۳: ۹۳۵) که البته بیشتر در سلسله‌های شاهنشاهی چون قاجاریه و پهلوی متداول بود و نزدیکی زیادی با شاهان داشتند؛ حتی یکی از اعضای بسیار نزدیک به خاندان مظفرالدین شاه (باجناق وی) ملقب به فرمانفرما بود.^۱ شاپور فرمانفرما: جاسوسی امریکایی است، مسلمان نیست، کارمند سازمان انرژی اتمی است، ریاکار و متقلب است و در نهایت در ویلایی در شمال خودکشی می‌کند.

ب- مکان

در ۸ مرحله بازی، مکان‌های متفاوتی معرفی می‌شوند که هر کدام متفاوت از دیگری طراحی شده‌اند و زیرمجموعه‌هایی جداگانه دارند:

مرحله اول: ویلایی در شمال: حیاط ویلا، طبقه اول، طبقه دوم، اتاق مخفی شاپور.
 مرحله دوم: هتلی در اصفهان: پارکینگ هتل، لابی هتل، طبقه اول.
 مرحله سوم: پادگان نظامی امریکا در نزدیکی بغداد: محوطه پادگان، داخل پادگان، کارخانه متروک، محل زندانیان ایرانی.
 مرحله چهارم: روستایی در مرز عراق: کوچه‌های روستا، خانه‌ای با دریچه هواکش، طبقه زیرین خانه.
 مرحله پنجم: کشتی اسرائیلی: ساحل، قایق موتوری، داخل کشتی، طبقات کشتی، محل نگهداری زندانیان، اتاق کنترل.
 مرحله ششم: زندان مخفی اسرائیلی در جزیره: محوطه بیرونی بازداشتگاه، حیاط بازداشتگاه،

۱. ازدواج‌های سیاسی ۳، پیرانه سر و عشق جوانی - چگونه مظفرالدین شاه داماد امیرکبیر شد؟، شهروند امروز، شماره ۴۴، اردیبهشت ۱۳۸۷، ص ۸۲.

داخل بازداشتگاه، سلول‌های انفرادی، مقر مرکزی، طبقه بازداشت دکتر کوشا و همسرش. مرحله هفتم: خانه سرهنگ اسرائیلی: پشت بام، راهروی طبقات، طبقات دوم، سوم، اتاق بازی، محل مهمانی، آسانسور، ورود به قسمت پایین. مرحله هشتم: ورود به پارکینگ، راهروی قسمت سَری، در قدیمی زندان، قسمت محرمانه، محل اختفای گروگان‌ها.

همان‌طور که ملاحظه می‌شود مکان‌های متفاوتی برای این بازی در نظر گرفته شده است. فضاهای داخلی که در ساختمان‌هایی چون ویلا، هتل، انبار، پارکینگ، کارخانه، خانه، زندان، پادگان می‌گذرد و فضاهای خارجی مثل حیاط ویلا، محوطه پادگان، روستا، ساحل، عرشه کشتی و غیره که بیشتر در شب می‌گذرد.

دو مرحله اول بازی که کلبه یا ویلایی در شمال و هتلی در اصفهان هستند، در ایران می‌گذرد. انتخاب ویلا این امکان را می‌دهد تا بازیکن بتواند در محوطه‌ای بزرگ به جستجو بپردازد، فضای خارجی روباز و داخلی پُر پیچ‌وخم را تجربه کند. همچنین نشانه‌ای از تمول صاحبان آن (شاپور و همدستانش) دارد.

هتلی در اصفهان نیز می‌تواند امکان اخفای خارجیان را تحت عناوین گردشگر یا پژوهشگر هنر و معماری فراهم آورد. همین‌طور به نیروگاه هسته‌ای ایران در نطنز نیز نزدیک است. کشور عراق دیگر مکانی است که وقایع در آن رخ می‌دهد، مانند پادگان نظامی امریکایی‌ها در نزدیکی بغداد و روستایی در عراق. عراق یکی از همسایگان شرقی ایران که مرز خاکی و آبی با ایران دارد، در سال‌های پس از انقلاب نه‌تنها مسبب جنگی ۸ ساله بوده، بلکه مکانی برای اختفای مخالفان جمهوری اسلامی بوده است. حتی در حال حاضر و زمان صلح، حضور نظامیان امریکایی، کشته شدن زائران ایرانی در انفجارهای اماکن متبرکه و مقدس و درگیری‌های داخلی در بغداد، عراق را به مکانی خطرناک و تهدیدآمیز برای ایران تبدیل کرده است.

در طول بازی و به‌ویژه در مرحله ۵ به جزیره ناشناخته اشاره می‌شود که راوی محل آن را نمی‌گوید. در این مکان، سعید و مریم زندانی شده‌اند. ساحل و مقر نظامیان در آنجا با پرچم اسرائیل که روی یکی از خانه‌هاست، در اختیار اسرائیلی‌هاست. بر روی دیوارهای اتاق کشتی لنگر انداخته در نزدیکی ساحل نیز پرچم زردرنگی از اسرائیل به چشم می‌خورد. ناشناخته بودن جزیره، کارکرد نامعلومی در بازی دارد مگر عدم اطلاع تولیدکنندگان از جغرافیای محیط یا رازآلود کردن بیشتر بازی.





خانهٔ سرهنگ اسرائیلی و زندان اسرائیلی نیز بدون نام کشور آمده اما با دیدن پرچم اسرائیل در این مکان‌ها، می‌توان فهمید که باید از مناطق تحت اشغال آنان باشد هرچند نامی از فلسطین اشغالی نیز در طول بازی برده نمی‌شود.

در طراحی مکان‌ها سعی شده تا جای ممکن سه‌بعدی و واقعی به نظر آیند. با قرار دادن اشیای مربوط، فضاها را پر کرده و تداعی‌های لازم ایجاد شود. مانند قرار دادن بطری‌های خالی در محوطهٔ ویلای شمال که حاکی از لابلایی گری و شاید شراب‌خواری افراد ساکن در محل دارد.

انواع تنالیتۀ رنگ قرمز، بیشتر قرمز - قهوه‌ای، در صفحات دمو و ابتدایی بازی استفاده شده که ویژگی‌های خاص خود را دارد. از نظر فیزیولوژیک رنگ قرمز سریع‌تر از دیگر رنگ‌ها دیده می‌شود، محرک و هیجان‌آور است و ضربان قلب و سرعت جریان خون را افزایش می‌دهد. از منظر فرهنگی نیز قرمز به رنگ خون، معنای شهادت و ایثار را تداعی می‌کند که با توجه به عملکرد فیزیولوژیک آن بسیار بجا و به‌موقع استفاده شده است.

فضای‌های انتخابی به‌جز داخل ویلا، هتل اصفهان و خانهٔ سرهنگ اسرائیلی همگی فضایی صنعتی، خاکستری رنگ، قهوه‌ای تیره و سبز کدر، و در مجموع سرد و بی‌روح دارند. رنگ‌ها عمدتاً با ارزش تیره استفاده شده‌اند که بیشتر برای ایجاد ترس، دلهره و ماهیت اسرارآمیز فضا به کار گرفته شده و زمینه‌سازی نمایشی برای حس اکشن است. حتی مکان‌های روباز و پُردرخت، به دلیل قرار گرفتن در شب و نورهای موضعی محوطه، تاریک، رازآلود و مخوف به چشم می‌آیند. جلوه‌های بصری نظیر بارش برف و باران در مراحل مختلف بازی نه‌تنها به تنوع فضا و واقعی کردن زمان‌ها افزوده بلکه به وهم‌آلودی و سردی محیط درگیری نیز کمک می‌کنند.

در هتل اصفهان، فضاسازی و رنگ به کار گرفته شده و مکانی اشرافی و تجملاتی به تصویر کشیده شده است. ترکیب رنگ زرد و طلایی با زرشکی، از ترکیبات رنگی هستند که در دکوراسیون به فاخر و تجملاتی نمودن فضا کمک می‌کنند. روی دیوارهای هتل، تصاویری از جاذبه‌های گردشگری ایران به چشم می‌آید که با کمک فرش‌هایی با نقوش ایرانی در کف هتل، کارکرد ایرانیزه کردن مکان را دارد.

ج- زمان

زمان‌های انتخاب‌شده در این بازی عمدتاً شب است و در نماهای داخلی نظیر زندان، هتل

و... زمان انجام عملیات مشخص نیست. ذکر مهمانی در منزل سرهنگ شاید دالّ بر مهمانی و خوشگذرانی‌های شبانه دارد اما شب و نور کم در بیشتر نماهای داخلی مانند زندان و پارکینگ هتل یا کارخانه متروک به ایجاد ترس و دلهره در انجام عملیات کمک می‌کند و قدرت تمرکز بیشتری می‌طلبد که انتخاب مناسبی است.

۳. کشمکش

کشمکش یکی دیگر از ویژگی‌های این بازی است. کشمکش در اینجا کشمکشی بیرونی میان خیر و شر، میان آنان که اهداف متعالی دارند، وطن‌پرست هستند و منافع جمعی و ملی دارند در برابر آنان که اهداف منفعت‌طلبانه شخصی دارند. این کشمکش ماهیتی اسطوره‌ای دارد که در بسیاری از شخصیت‌های اسطوره‌ای با این نوع کشمکش روبه‌رو هستیم. کشمکش بهمن ناصری با نیروهای امریکایی و اسرائیلی برای آزادی مریم و سعید و دیگر اسرای ایران، همچون کشمکش در مأموریت‌های غیرممکن و سوپرمن فیلم‌هاست که سرانجام با پیروزی نهایی خیر بر شر تمام می‌شوند، و پاسخگوی اشتیاق و میل نهانی انسان‌ها در اقدامات قهرمانه و متهورانه هستند (مورنو، ۱۳۸۴: ۲۱۲).



بازی «عملیات ویژه» حاوی چه مضامینی است و چرا؟

چنانکه در خلاصه داستان اشاره شد و به‌طور کامل‌تر در آنچه توسط راوی بیان می‌شود، سرنخ‌های فراوانی از تعلیمات اسلامی به‌ویژه شیعی - ایرانی می‌توان مشاهده کرد. ابتدا دو دانشمند انرژی هسته‌ای که زن و شوهر هم هستند، در بازی معرفی می‌شوند. سعید مرد جوان و تحصیلکرده باهوشی است که در تحصیلات خود در خارج از کشور بسیار موفق بوده است. به نظر می‌رسد هدف از معرفی مریم در این بازی و اشاره به دانشمند بودن وی، صرفاً خارج ساختن بازی و قهرمانان آن از تک‌جنسیتی بودن و مردانگی معمول این دست بازی‌ها و تأییدی بر همکاری زنان و مردان در کنار یکدیگر برای پیشبرد اهداف جامعه است. اشاره به زن و شوهر بودن مریم و سعید نیز تأکیدی بر رابطه مشروع این دو دانشمند بنابر سنت نبوی - اسلامی است^۱ و انگیزه‌های بعدی شکل‌گیری روایت را که تلاش برای صاحب فرزند شدن است، رقم می‌زند.

اینکه این دو پس از ۵ سال صاحب فرزند نشده‌اند به‌عنوان نکته‌ای تعجب‌آور از سوی

۱. اشاره به حدیث معروف نبوی: النکاحُ سنتی «ازدواج سنت من است» و یا «از نشانه‌های او این است که برای شما همسر آفرید تا با او آرام بگیرید و میان شما مهر و محبت قرار داد» (روم/۲۴).



راوی مطرح می‌شود که باز هم مبتنی بر باورهای سنتی - مذهبی ایران است. داشتن فرزند نزد مسلمانان خوب و پسندیده بوده^۱ و خانواده‌های ایرانی یکدیگر را به فرزندآوری تشویق می‌کنند و نداشتن آن را سبب ملالت در زندگی و داشتن آن را موجب افزایش روزی می‌دانند.^۲

طلب حاجت از امامان نیز که در این داستان با زیارت کربلا تبلور یافته، سنتی شیعی - اسلامی است که امامان و اولیای خدا را شفיעی در پیشگاه خداوند برای برآورده شدن خواسته‌های دیگر بندگان خدا می‌داند.^۳ سنت خداحافظی و طلب آمرزش از دوستان و آشنایان در سطرهای بعدی روایت مطرح می‌شود.

خداحافظی از بهمن و دادن وصیت‌نامه به او نشانه‌ای از دل نسپردن به دنیا و راحتی دل کندن سعید از دنیا است. خواب مریم نیز گواهی بر شخصیت و اعتقادات مذهبی اوست. دادن سجاده نماز به مریم توسط همسر بهمن که در کربلا بر روی آن نماز بخواند و برایش برگرداند، باز هم آیینی مذهبی را نشان می‌دهد که هم بر متبرک کردن سجاده نماز به واسطه حضور در محل شهادت امام حسین (ع) اشاره دارد و هم به اینکه مریم آنان را، به هنگام انجام فریضه نماز و دعا از یاد نبرد.

نگرانی بهمن از اوضاع مغشوش و بهم‌ریخته عراق به عدم امنیت در عراق و نابسامانی سیاسی آنجا اشاره دارد و درگیری‌های قومی - مذهبی و حضور امریکایی‌ها در آنجا توجه را جلب می‌کند.

تصمیم سعید برای سفر به کربلا، خداحافظی از همکاران را به دنبال دارد و ما را با شخصیت شاپور آشنا می‌کند که خائن و جاسوس است. در معرفی شاپور فرمانفرما روای می‌گوید: شاپور دورگه است، از مادری ایرانی و پدری اسرائیلی و به همین دلیل ظاهرش شبیه ایرانی‌هاست. این جمله بر تابعیت درجه دوم وی صحنه می‌گذارد. بنا به قوانین مدنی در ایران تابعیت ایرانی اگرچه خونی و خاکی است اما تابعیت از مادر ایرانی به شرایطی چون تولد در ایران و ماندن تا سن ۱۸ سالگی در ایران قابل احراز است.^۴

نکته قابل تأمل دیگر، به روابط خارجی و بین‌المللی جمهوری اسلامی در حال حاضر

۱. «مال و فرزندان زیور زندگی دنیا بوند» (کَهِف/۴۶).

۲. از سخنان حضرت امام صادق (ع) که فرمود: «روزی به همراه زن و خانواده است»
<http://www.taahoor.com/page.php?pid=7697>. (2008/5/4)

۳. در مفاتیح‌الجنان می‌توان دعا‌های فراوانی مبنی بر طلب شفاعت از امامان یافت. مانند دعای زیارت حضرت رضا (ع) «... و برسان به امامان من درود و دعایم را و شفیع من ساز آنان را در هر چه از تو خواهم...».

۴. بند ۴ قانون ۹۷۶ مدنی.



بازمی‌گردد. در مرحله دوم این جمله را از راوی می‌شنویم: «فوراً به طبقه اول رفته و قبل از منفجر شدن، بمب را خنثی کنید. در غیر این صورت بمب منفجر شده و مهندسین روسی کشته می‌شوند». این جمله، به مهندسان روسی و اشتغال و زندگی آنها در ایران اشاره می‌کند و به‌طور تلویحی به برنامه هسته‌ای ایران که با همکاری روسیه در حال انجام است، اشاره دارد. در حال حاضر روسیه جزء معدود کشورهایی است که در این زمینه از ایران حمایت می‌کند.

وارد کردن رمز ورود یا گرفتن اطلاعات از کامپیوتر در جای‌جای بازی آمده که نشانه‌ای از استفاده از فناوری‌های پیشرفته‌ای دارد که دشمنان به کار می‌برند و توانایی اسطوره‌وار بهمن - بازیکن که در نهایت از پس همه آنان برمی‌آید. موفقیت بهمن - نوجوان ایرانی بازیکن، تنها بر توانایی‌های رزمی و نظامی او مبتنی نیست بلکه باید از پس جدیدترین فناوری‌های روز دنیا برآید مثل استفاده از رایانه‌های مرکزی، رمزگشایی‌ها، باز کردن درهای رمزار، جستجو برای یافتن درهای مخفی، مخفی‌گاه‌ها و قسمت‌های سری.

پس از عدم موفقیت در هر مرحله از بازی شعار «با استواری و پایداری می‌توان بر دشمن غالب شد» ظاهر می‌شود که هم شعاری ملی است و هم از ایجاد یأس در بازیکن کم و وی را به ادامه بازی ترغیب می‌کند.

در مجموع، مضامین موجود در این بازی را می‌توان به چند دسته کلی تقسیم نمود:

۱. تعالیم و آموزه‌های اسلامی - شیعی مانند زیارت ائمه معصومین و میانجی قرار دادن ایشان برای اجابت دعا؛

۲. توانمندی‌های رزمی، علمی و هوشیاری نیروهای اطلاعاتی و انقلابی ایرانیان؛

۳. معرفی دوستان و دشمنان جمهوری اسلامی ایران؛

۴. فرهنگ ایثار و شهادت‌طلبی و اسطوره‌سازی شخصیتی که همه عمر خود را صرف خدمت به مردم کشورش، آزادسازی اسیران بی‌گناه و دفاع از آنان در برابر دشمنان خارجی می‌کند.

مقایسه مضامین بازی با اهداف کلان اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش‌آموزان، چالش مورد اشاره در مقدمه را روشن‌تر می‌کند. در اساسنامه این اتحادیه که در ۷۴/۵/۳ به تأیید و تصویب شورای عالی انقلاب فرهنگی رسیده به اهداف کلان زیر اشاره شده است:^۱

۱. آشنا کردن دانش‌آموزان با فرهنگ متعالی اسلام و بالا بردن سطح آگاهی آنان نسبت به مبانی عقیدتی اسلام و انقلاب اسلامی؛

۱. برگرفته از سایت اتحادیه: <http://www.uics.ir> در تاریخ ۱۳۸۷/۲/۷



۲. تزکیه روحی و وارستگی اخلاقی دانش‌آموزان و شکوفا ساختن استعدادهای خدادادی و تحقق کمالات انسانی؛

۳. حفظ و تداوم دستاوردهای انقلاب اسلامی از طریق هرچه فعال‌تر کردن نیروهای دانش‌آموزان مسلمان و متعهد در صحنه‌های اجتماعی و انقلابی جامعه و مقابله هوشیارانه با توطئه‌های رنگارنگ دشمنان اسلام و انقلاب اسلامی که برای انحراف فکری و مفاسد اخلاقی و اجتماعی در محیط‌های آموزشی صورت می‌گیرد.

۴. انسجام دانش‌آموزان مسلمان و متعهد به ایجاد و گسترش انجمن‌های اسلامی مدارس و همگامی با نظام آموزش و پرورش برای ایجاد فضای مساعد آموزشی و پرورشی در محیط مدارس و تشویق دانش‌آموزان مسلمان و متعهد به موفقیت در تحصیل علم و دروس مدرسه. چنانکه مشهود است میان این اهداف و مضامین بازی، همبستگی و پیوستگی تنگاتنگی ملاحظه می‌شود که به روشنی علت تبلیغات طرفداران و ضدتبلیغات دشمنان جمهوری اسلامی ایران را نشان می‌دهد.

اگر موارد ذکرشده را از نکات قوت و موفقیت این بازی بدانیم، بیان نقاط ضعف این اثر می‌تواند تولیدکنندگان را در طراحی هرچه بهتر این بازی‌ها کمک کند.

پرداخت زمینه داستان و روایت یکی از کلیدی‌ترین ابزارها در ایجاد حس آمیزی و نیروی محرکه در هر روایت است. همان‌طور که پیش از این گفته شد زمینه با پی‌ریزی نام‌ها، ویژگی‌های فیزیکی، جسمی و روانی، جزئیات مکانی و زمانی شکل می‌گیرد و مخاطب را برای ایجاد کشمکش و اثرگذاری آماده می‌کند اما عملیات ویژه در شکل کنونی خود نتوانسته به نحو مطلوب از این امکانات بهره برد و فقط تا اندازه‌ای در نام‌گذاری‌ها و همچنین عینیت‌بخشی به مکان‌ها موفق بوده است.

با مقایسه این اثر با نمونه‌های موفق خارجی می‌توان به سادگی رمز این ناکارآمدی را دریافت که به یکی از مفاهیم کلیدی در نشانه‌شناسی، یعنی اسطوره‌شناسی/سازي^۲ باز می‌گردد. به‌طور خلاصه می‌توان اسطوره را روایتی درباره منشأ چیزها یا شرح رویدادهای متافیزیکی در زندگی انسان تعریف کرد که در آن شخصیت‌ها، قهرمانان و موجودات همگی اسرارآمیزند (دانسی، ۱۳۸۷: ۸۶). اسطوره‌شناسی/سازي، انباشت جای‌جای محصول با معانی اسطوره‌ای است (همان: ۳۰۱).

1. Myth

2. Mythologization



بنا به این تعریف، روایت، چیزها، و قهرمان یا قهرمانان عملیات ویژه، فاقد چنان جنبه‌های اسطوره‌ای هستند و حال آنکه می‌توانستند با اتخاذ راهبرد اسطوره‌شناسی/سازی به موفقیت افزون‌تری دست یابند. در این راستا مهم‌ترین ویژگی مورد تأکید اثر، در مذهبی بودن قهرمانان بسنده شده است. در حالی که در این رویکرد قهرمان‌سازی - از طریق نمایش عضلانی شخصیت و قدرت بدنی - نیز با توجه به ارزش‌های مذهبی جامعه ما چندان نمی‌تواند مؤثر قلمداد شود.

در عین حال، نشانه‌شناسی عملیات ویژه، کمتر ویژگی اختصاصی و به اصطلاح هویتی را در آن آشکار می‌سازد؛ ویژگی‌های منحصربه‌فردی که این بازی را از دیگر بازی‌های رایانه‌ای و حتی بازی‌های مشابه متمایز سازد. این نشانه‌ها (اعم از فرمی و محتوایی) را می‌توان در جاهای مختلف و به انحای گوناگون جستجو و شناسایی کرد (همان: ۳۰۰).

عملیات ویژه در ویژگی‌های ظاهری خود واجد هیچ نشانه بارز و برجسته هویت‌بخشی نیست. مکان‌های طراحی شده، انتخاب لوگو، رنگ‌ها و فرم‌های پس زمینه، فرم ابزار و سلاح‌ها، هیچ کدام به هویتی ویژه در اثر منجر نمی‌شوند که در ذهن مخاطب باقی بمانند. البته استثنائاتی هم وجود دارد مانند پنجره‌ای که به هنگام شکستن با شعار ویژه و آهنگ مناسب رو به مخاطب باز می‌شود که به واسطه عدم تأثیرگذاری و تکرار مناسب، در هویت‌بخشی ناتوانند.

البته شاید بتوان وجه هویت‌بخش عملیات ویژه را از خلال محتوای آن نشانه‌شناسی کرد؛ زیرا مضمون این بازی، تازه، روزآمد، منطبق با نیاز نسل جوان و در راستای احساسات مثبت دینی و ملی آنان است؛ مضامینی که قطعاً نمی‌توان در بازی‌های مشابه خارجی نشانه‌ای از آنها یافت. با وجود این، تمرکز نشانه‌ها در روایت داستانی بازی و عدم شکل‌دهی زنجیره معنایی^۱ از این نشانه‌ها به نشانه‌های مفقود فرمی در سرتاسر جریان بازی، تأثیر آنها را ناچیز و کم‌اهمیت ساخته است.

نتیجه‌گیری

هدف اصلی این مقاله چگونگی اتخاذ رویکردی تحقیقاتی و کارآمد در مطالعه متن‌هایی چون بازی‌های رایانه‌ای است تا به کمک آن بتوان پیام‌های پید و پنهان آنها را دریافت و رمزگشایی کرد. با بهره‌مندی از ساختارهای روایتی و تشابه بازی رایانه‌ای با روایت، عناصر تشکیل‌دهنده روایت را محور تجزیه و تحلیل بازی عملیات ویژه قرار داده و با موشکافی و رمزگشایی از

آنها، بر برخی اشارات پنهان دست یافتیم. روایت موردی بازی عملیات ویژه، در جستجوی عناصر روایی خود، معانی داشت که به اختصار برمی‌شماریم:

فرهنگ ایثار و شهادت‌طلبی - تعالیم و آموزه‌های اسلامی و شیعی مانند زیارت ائمه معصومین و میانجی قرار دادن ایشان برای اجابت دعا - توانمندی‌های رزمی، علمی و هوشیاری نیروهای اطلاعاتی و انقلابی - اسطوره‌سازی شخصیتی که همه عمر خود را صرف خدمت به مردم کشور، آزادسازی اسیران بی‌گناه و دفاع از آنان در برابر دشمنان خارجی می‌کند - آرمان‌های انقلاب اسلامی و مقابله هوشیارانه با توطئه‌های رنگارنگ دشمنان اسلام و انقلاب اسلامی از راه مبارزه با جاسوسان و دشمنان ایران که قصد صدمه به منافع و آرمان‌های علمی و ملی ایران را دارند.

در مجموع با توجه به تجزیه و تحلیل‌های بالا، می‌توان «عملیات ویژه» را کاملاً منطبق با اهداف کلان تولیدکنندگان آن دانست. بازی سعی دارد جوانان دانش‌آموز ایرانی را تشویق کند تا همچون سعید، مریم و بهمن از تعلیمات اسلامی و مذهبی برای زندگی بهتر سود جویند و در جهت پاسداری، سربلندی و ارتقای ایران و انقلاب اسلامی بکوشند. سعید و مریم به‌عنوان دو جوان دانشمند هسته‌ای ایران، الگویی برای جوانان ایران هستند و بهمن نیز صورت آرمانی از همیشه در خدمت بودن برای حفظ دستاوردها و آرمان‌های انقلاب اسلامی است که البته انرژی هسته‌ای یکی از آنهاست.

گرچه این ویژگی‌های محتوایی عملیات ویژه را در نوع خود منحصر به فرد کرده اما به علت ناتوانی در هویت‌بخشی به لحاظ فرمی، از یک سو و فقدان اسطوره‌سازی و نارسایی در شکل‌دهی زنجیره‌های معنایی تودرتو از نشانه‌های فرمی و محتوایی، از سوی دیگر، این بازی از ارتقا به جایگاه اثری ماندگار در فرهنگ ایرانی اسلامی موفق عمل نمی‌کند و بنابر شواهد، در بازار کالاهای فرهنگی نیز در مقایسه با بازی‌های وارداتی با استقبال در خوری مواجه نمی‌شود.



منابع

- آسابرگر، آ. (۱۳۸۵) *تقدیر فرهنگی*، حمیرا مشیرزاده، تهران: مرکز زبان‌شناسی اسلام و ایران، انتشارات باز.
- آستن، آ. و ساونا، ج. (۱۳۸۵) *نشانه‌شناسی متن و اجرای تئاتری*، داوود زینلو، تهران: نشر سوره مهر و پژوهشگاه فرهنگ و هنر اسلامی.
- احمدی، ب. (۱۳۷۱) *از نشانه‌های تصویری تا متن*، تهران: نشر مرکز.
- دانسی، م. (۱۳۸۷) *نشانه‌شناسی رسانه‌ها*، گودرز میرانی و بهزاد دوران، تهران: نشر آنیسه‌نما و چاپار.
- صدری‌افشار، غ و حکمی، ن. و حکمی، ن. (۱۳۸۳) *فرهنگ معاصر فارسی*، تهران: فرهنگ معاصر.
- عمید، ح. (۱۳۷۵) *فرهنگ عمید*، تهران: موسسه انتشارات امیرکبیر.
- مورنو، آ. (۱۳۸۴) *یونگ، خدایان و انسان مدرن*، داریوش مهرجویی، تهران: نشر مرکز.
- ولک، ر. و وارن، آ. (۱۳۸۲) *نظریه ادبیات*، مترجمان: ضیاء موحد و پرویز مهاجر، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- Bride, M. & Brian, W. (2006) "Applying a Phenomenological Approach to Game Analysis: a Case Study", *Simulation and Gaming*, Vol. 37 (2): 209-225.
- Juul, J. (2005) "Game Telling Stories?", in J. Raessens and J. Goldstein (eds), *Handbook of Computer Game Studies*, New York: The MIT Press Cambridge.
- Laird, J. E. & Lent, M2005) .) "The Role of Artificial Intelligence in Computer Game Genres", in J. Raessens and J. Goldstein (eds), *Handbook of Computer Game Studies*, New York: The MIT Press Cambridge.
- Lauteren, G. (2002) "The Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Game", in Frans Mäyrä (ed), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere: Tampere University Press.

