



<http://ui.ac.ir/en>

Journal of Applied Sociology

E-ISSN: 2322-343X

Document Type: Research Paper

Vol. 31, Issue 3, No.78, Autumn 2020, pp. . 9-10

Received: 07.11.2019 Accepted: 22.01.2020

Identification in the Process of Video Games

Case Study of Four Prominent Games: Duke Nukem, Grand Theft Auto (GTA), The Elder's Scrolls: Skyrim, and Call of Duty (COD)

Hamid Haji Heidari*

*Assistant Professor, Department of Sociology, Faculty of Social Sciences, University of Tehran, Iran
h.h.heidari@ut.ac.ir*

Kianoosh Akram

*MA Student, Department of Sociology, Faculty of Social Sciences, University of Tehran, Iran
kianoosh.akram@gmail.com*

Introduction

Video games as new types of media, have created a new form of interaction between the media and the audience through a distinct and distinctive look. Video games are the creators of social worlds that cannot be considered unreal, but they must be regarded as supernatural. This new type of media interaction incorporates functions, cultures, social feedback, and most importantly, social implications, which have made it a new social issue that differs greatly from its predecessors.

Material & Methods

Inspired by Espen Aarseth, approaches to computer games are categorized in two categories: Narrative Approaches and Ludological Approaches. Narrative Approaches emphasize a humanist and subject-oriented stance that places computer games at the root of narrative structures that represent meaning for gamers. In contrast, the Ludological Approach believes that computer games create their own independent identity space, and that the gamer redefines itself within this context alongside other components of the game.

Discussion of Results & Conclusions

After briefly reviewing theoretical approaches, this article provided evidences for the strengthening of the Ludologic Approach by exploring the detailed gameplay of four prominent games, namely the Duke Nukem, Grand Theft Auto (GTA), The Elder's Scrolls: Skyrim, and Call of Duty (COD). In these analyses, we especially relied on theoretical perspectives of Johan Huizinga, Ludwig Joseph John Wittgenstein, Roger Caillois, Simon Gottschalk, Jesper Juul, Edward Castronova, Espen Aarseth, and Gordon Calleja.

In this research, based on Jean Baudrillard's framework, we used character and structural relationships in the context of games to analyze the characters, the game world, and their relationship to the game, and looked at their characters' responses to their

semiotic needs. The identity creation aspect of video games often arises in response to a common identity problem among the target audience of these games; a problem that is either socially expressed or socially constrained. That is why video games are increasingly seeking to represent the reality through simulation, and are trying to link themselves to reality in their synthetic world. So, Huizinga's view of the magic circle is being questioned, because in these video games we are not confronted with anything other than the real world and do not seek to create a boundary between the game world and the real world when doing them. They are real worlds with the aim of looking to implement the same things in these virtual worlds. What is changing here is the identity that is associated with these two different worlds, and this process of changing the identity is done in a way that can represent something presented in a playful identity that does not exist in the subject itself. Understanding the game world as a new reality, also gives rise to other aspects of a game (in the general sense). Caillois refers to it as the believable aspect of playing action; this kind of believability is due to the graphical and technical interfaces of video games in which the imagination transforms into the object that occurs in its most perfect form. That is why the aesthetic aspects of the game have their intended effect. As we move forward in the history of video games, the gameplay elements, graphics and physics of

* Corresponding author: +989127003567



game-changing animations can play a stronger role as a real-world simulator and improve immersion as cyber text progresses. But, let's not forget that we always face a representation in video games. This does not mean that the reality is distorted, but that these representations are independent reality. They have the 'absence and meaninglessness of that reality' if they have real-world implications.

Keywords: Narrative and Ludological Approaches to Computer Games, Synthetic World, Duke Nukem, Grand Theft Auto (GTA), The Elder's Scrolls: Skyrim, Call of Duty (COD).

References

- Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2004) *Genre Trouble*. Available on <http://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble/>. Retrieved June 26, 2019.
- Abbaspour, E. (2012) "An Introduction to Semiotics." *Islam and Social Sciences*, 3(6): 109-138 (in Persian).
- Bal, M. & Van Boheemen, C. (2009) *Narratology: Introduction to the theory of narrative*. University of Toronto Press.
- Bauman, Z. (1992) *Intimations of Postmodernity*. London: Routledge.
- Benjamin, W. (1969) *The Storyteller: Reflections on the Works of Nikolai Leskov*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Berger, A. A. (2017) *Media analysis techniques*. Sage Publications.
- Borchard, K. (2015) "Super Columbine Massacre RPG! and Grand Theft Autoethnography." *Cultural Studies? Critical Methodologies*, 15 (6): 446-454.
- Caillois, R. (2006) *The Definition of Play and Classification of Games. The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Calleja, G. (2007) "Digital Game Involvement: A Conceptual Model." *Games and Culture*, 2(3): 236-260.
- Calleja, G. (2011) *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Castronova, E. (2005) *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Egenfeldt-Nielsen, S. Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2018) *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. London: Routledge.
- Flick, U. (2006) *An Introduction to Qualitative Research*. London: Sage Publications.
- Goffman, E. (1978) *The Presentation of Self in Everyday Life*. London: Harmondsworth.
- Gottschalk, S. (1995) "Videology: Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction". *Symbolic Interaction*, 18 (1): 1-18.
- Gough, Ch. (2019a) *Gaming - Statistics & Facts*. Retrieved from <https://www.statista.com/topics/1680/gaming>.
- Gough, Ch. (2019b) *Distribution of computer and video gamers in the United States from 2006 to 2019, by gender*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers>.
- Gough, Ch. (2019c) *Age Breakdown of Video Game Player of United States in 2019*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010>.
- Gough, Ch. (2019d) *All time unit sales of selected games in Call of Duty franchise worldwide as of February 2019*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/321374/global-all-time-unit-sales-call-of-duty-games>.
- Huizinga, J. (1949) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Juul, J. (2001) "Games Telling Stories?" *Game Studies*, 1(1): 45.
- Juul, J. (2003) *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Utrecht: Utrecht University.
- Juul, J. (2008) "The Magic Circle and the Puzzle Piece." Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games, Potsdam: Potsdam University Press.
- Kallay, J. (2013) *Gaming Film; How Games Are Reshaping Contemporary Cinema*. UK: Palgrave Macmillan.
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Manovich, L. (2003) "New Media from Borges to HTML." *The New Media Reader*, 1:13-25.
- Murray, J. H. & Murray, J. H. (2017) *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Towell, J. (2011) *Duke Nukem Forever made a profit? Go on, pull the other one*. Retrieved from <https://www.gamesradar.com/duke-nukem-forever-made-a-profit-go-on-pull-the-other-one>.
- Watt, I. P. (1957) *The Rise of the Novel: Studies in Defoe, Richardson, and Fielding*. London: Chatto & Windus.
- Wittgenstein L. J. J. (2009) *Philosophical Investigations*. John Wiley & Sons.

هویت‌یابی در فرایند بازی‌های ویدئویی

مطالعه موردی چهار بازی شاخص: دوک نوکم، دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران، ندای وظیفه

حامد حاجی‌حیدری، استادیار، گروه جامعه‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، ایران*

h.h.heidari@ut.ac.ir

کیانوش اکرم، دانشجوی کارشناسی، گروه جامعه‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، ایران

kianoosh.akram@gmail.com

چکیده

در این پژوهش با استفاده از روابط نشانه‌ای و ساختاری، متن گیم‌پلی چهار بازی شاخص - یعنی دوک نوکم، نسخه پنج دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران: اسکایریم و بازی ندای وظیفه، تحلیل شخصیت، جهان بازی - و رابطه آنها با بازی‌باز بررسی و به این سؤال پاسخ داده شده است که شخصیت‌های این بازی‌ها در پاسخ به کدام نیاز نشانه‌شناختی شکل پیدا می‌کنند. جنبه خلق هویت در بازی‌های ویدئویی در بسیاری مواقع در واکنش به مسئله هویتی رایج بین مخاطبان هدف این بازی‌ها شکل می‌گیرد؛ مسئله‌ای که خود را به صورت نیازی اجتماعی نشان می‌دهد. از دیدگاه نظری، رویکردها به بازی‌های رایانه‌ای در دو دسته روایت‌شناسانه و لودولوژیک رده‌بندی می‌شوند؛ دسته اول بر موضع انسان‌گرا و سوژه‌محور تأکید دارد که ریشه بازی‌های رایانه‌ای را در ساختارهای روایی بازنمایی‌کننده معنا برای بازی‌بازان قرار می‌دهد. در مقابل، رویکرد لودولوژیک باور دارد که بازی‌های رایانه‌ای، فضای هویتی مستقل خود را خلق می‌کنند و بازی‌باز، درون این متن خود را در کنار سایر مؤلفه‌های بازی بازتعریف می‌کند. این مقاله پس از بررسی و معرفی اجمالی این دوگانه نظری، با کاوش در گیم‌پلی چهار بازی شاخص ذکر شده، گواه‌هایی در تقویت رویکرد لودولوژیک ارائه می‌دهد. واژه‌های کلیدی: رویکردهای روایت‌شناسانه و لودولوژیک به بازی‌های رایانه‌ای، جهان سیستمتیک، دوک نوکم، نسخه پنج دزدی بزرگ اتومبیل، طومارهای پیران: اسکایریم، سری جنگاوری امروزی بازی ندای وظیفه

مقدمه و بیان مسئله

بازی‌های ویدئویی نوع جدیدی از رسانه‌اند که صورت جدیدی از تعامل بین رسانه و مخاطب با وجهه‌ای خاص و متمایز را به وجود آورده‌اند. این نوع جدید تعامل رسانه‌ای شامل کارکردها، فرهنگ، بازخوردهای اجتماعی و مهم‌تر از همه پیامدهایی اجتماعی است که آن را به موضوع اجتماعی جدیدی تبدیل کرده و این موضوع تفاوت‌های زیادی با رسانه‌های پیش از خود داشته است.

مسئله این پژوهش به نوعی احساس نیاز معطوف است؛ اینکه با توجه به تفاوت‌های بازی‌ها با رسانه‌های پیشین و حال، به رویکرد جامعه‌شناختی متفاوتی به این نوع رسانه نیاز است که شکل‌گیری زیست مستقل از دنیای عینی را درون بازی‌ها توجیه و تفسیر کند. این مسئله سبب پدید آمدن مطالعات بازی‌های ویدئویی به‌منزله رشته علمی نوظهور در بعضی محافل دانشگاهی در سراسر جهان شده است و پژوهشگران اجتماعی مختلفی به‌طور تخصصی توجه خود را به آن معطوف کرده‌اند و نظریه‌های جالب‌توجهی در این حوزه ارائه داده‌اند و بحث‌های نظری مختلفی نیز پیرامون آن شکل گرفته است. بازی‌ها هر روزه به یاری فناوری در حال نزدیک‌تر شدن به بازنمایی هرچه دقیق‌تر واقعیت‌اند و سازندگان تا جای ممکن سعی دارند بازی‌ها را با تصاویر و فیزیک جهان واقعی متمایز کنند و موفقیت تجاری و بازخوردهای مثبت بسیاری از بازی‌های ویدئویی، در گرو همین خلق دنیای متمایز و در عین حال مأنوسی است که نسبت به دنیای عینی برتری می‌جوید.

بازی‌های ویدئویی درون خود خالق جهان‌های اجتماعی‌اند که نمی‌توان سراسر آنها را غیرواقعی دانست. بلکه باید آنها را از جنسی فراواقعی قلمداد کرد؛ با این حال، در جامعه‌شناسی کمتر درباره این جهان اجتماعی بحث شده است و به دلایل مختلف با انگ‌های گوناگونی همچون سرگرمی مربوط به کودکی و نوجوانی یا صنعت فرهنگی، آن را نوعی از رسانه مبتدل و غیرجدی می‌دانند؛ از این‌رو، از بازی‌های ویدئویی به‌منزله حوزه مطالعاتی چشم‌پوشی و کم‌اهمیت جلوه داده می‌شود. متأسفانه آمار دقیقی از وضعیت بازی‌بازان

در ایران وجود ندارد؛ اما با نگاهی به آمار مخاطبان بازی‌های ویدئویی در آمریکا فهمیده می‌شود که طبق آمار سال ۲۰۱۵ حدود نصف جمعیت آمریکا به‌گونه‌ای با بازی‌های ویدئویی تعامل داشته‌اند (Gough, 2019a). همچنین با وجود تسلط مردان به این حوزه، زنان نیز به‌طور روزافزون به این بازی‌ها جذب و به مخاطبان جدی آنها تبدیل می‌شوند و طبق آمار رقم جالب‌توجه ۴۵ درصد از بازی‌بازان را زنان تشکیل می‌دهند (Gough, 2019b). به همین دلیل به‌طور بسیار جدی‌تر از گذشته، بازاری از بازی‌های ویدئویی به همین قشر در حال شکل‌گیری معطوف و به‌طور مستمر در حال گسترش است. همچنین به‌لحاظ سنی در سال ۲۰۱۸ با اینکه افراد بین ۱۸ تا ۳۵ سال بیشترین فراوانی در مخاطبان بازی ویدئویی را به خود اختصاص داده‌اند، حدود یک‌چهارم از بازی‌بازان نیز در سنی بالاتر از ۵۰ قرار دارند (Gough, 2019c). اگر وضعیت ایران نیز در نظر گرفته شود، همین مسئله در زندگی روزمره افراد شناسایی می‌شود و بازی‌های ویدئویی در بسترهای مختلف خود، جمعیت زیادی از مردم را (فارغ از سن و جنس آنها) مخاطب قرار داده‌اند؛ پس مسئله بازی‌های ویدئویی، موضوعی تقریباً نوظهور اما فراگیر در بسیاری از نقاط جهان است؛ با این حال، به‌ویژه در ایران کار زیادی در حوزه علوم اجتماعی برای شناخت این بازی‌ها انجام نشده است. رویگردانی از مطالعات بازی، سبب چشم‌پوشی از بخشی از مصرف فرهنگی در جامعه می‌شود.

پژوهش حاضر نیز بر این مسئله اصلی اصرار دارد که بازی‌های رایانه‌ای ممکن است رسانه در نظر گرفته شوند و قابلیت این را پیدا کنند که در چارچوب نظریه‌های بودریار تحلیل شوند؛ البته به‌طور مستقیم به بازی‌های ویدئویی در دیدگاه‌های بودریار اشاره‌ای نشده است. از آنجا که این پژوهش به دنبال یافتن پاسخ به سؤالات جامعه‌شناختی خود در مسئله هویت اجتماعی و بیگانگی از طریق مطالعه و فهم مصرف بازی‌های ویدئویی است، از این نظریه‌های رسانه‌ای که آن را به سمت مطالعات فرهنگی و ارتباطات سوق می‌دهد، چشم‌پوشی شده است.

مرور نظری

حوزه مطالعات بازی‌های ویدئویی به دو دسته روایت‌شناسان و لودولوژیست‌ها تقسیم می‌شود که هر کدام رویکردها، نظریه‌ها و روش‌شناسی‌های مختص به خود را برای مطالعه این حوزه در پیش می‌گیرند.^۱ دسته اول بر موضع انسان‌گرا و سوژه‌محور تأکید دارد که ریشه بازی‌های رایانه‌ای را در ساختارهای روایی بازنمایی‌کننده معنا برای بازی‌بازان قرار می‌دهد. در مقابل، رویکرد لودولوژیک باور دارد که بازی‌های رایانه‌ای فضای هویتی مستقل خود را خلق می‌کنند و بازی‌باز، درون این متن خود را در کنار سایر مؤلفه‌های بازی بازتعریف می‌کند.

بنا بر تعریف بال میک «روایت‌شناسی، نظریه روایت‌ها، متون روایی، تصاویر، دیدگاه‌های فکری، وقایع، آثار فرهنگی و ... است که یک داستان می‌گوید» (Miek, 1985: 3). بنا بر این تعریف ساده، بازی‌های ویدئویی، متون روایی‌اند که از طریق داستان درونی‌شان بازنمایی می‌شوند و شمایل‌نگاری‌های تصویری در آنها به ژانرهای مختلفشان شکل می‌بخشد که ریشه خود آنها نیز در ساختارهای روایی بازنمایی‌کننده معنای خود قرار می‌گیرد. در اینجا تحلیل باید در روند متن شکل بگیرد و از طریق پیگیری زنجیره روایی متن، می‌توان به شناختی از آن دست یافت. از چهره‌های شناخته‌شده طرفدار این مکتب، ژانت موری (1997) و لف مانوویچ (2001, 2003) هستند.

در مقابل، لودولوژی از کلمه لاتین لودوس^۲ به معنای بازی برگرفته شده و در پی ساختن حوزه مطالعاتی میان‌رشته‌ای است که تنها همین بازی‌ها و فعالیت‌های بازی‌گونه را از نظر علمی مطالعه می‌کند و منظرگاه‌های مطالعاتی مختص به خود را دارد. برخلاف روایت‌شناسان که روایت را پایه بازی قرار می‌دهند، لودولوژیست‌ها نظام‌های قواعد و گیم‌پلی را نقطه شروع حرکتی خود در بازی‌های ویدئویی در نظر می‌گیرند. از این منظر عبارت «گیم‌پلی»، واژه

کلیدی رویارویی با بازی‌هاست. گیم‌پلی به‌طور ساده، قواعد ساختاری هر بازی است که بازی براساس آن پیاده می‌شود و از این طریق ژانرهای مختلف بازی شکل می‌گیرند و بازی‌ها از هم متمایز و پایه هرگونه تعامل بین مخاطب و بازی ویدئویی می‌شوند. یوهان هویزینگا^۳ (1949)، لودویک جوزف جان ویتگنشتاین^۴ (1953)، روزه کایوئا^۵ (2006)، سیمون گوتسچاک^۶ (1995)، یاسپر یول^۷ (2001, 2008)، جسیپر^۸ (2003)، اینجنفلت-نیلسن و همکاران (۱۳۹۶)، ادوارد کاسترانوا^۹ (2005)، اسپن آرست^{۱۰} (1997, 2004) و گوردون کاله‌خا^{۱۱} (2007, 2011) در این چارچوب قرار می‌گیرند. نظر به تمرکز بر منظور تخصصی این مقاله، برای کسب حساسیت‌های نظری کافی، عقاید برخی از این نظریه‌پردازان مرور و سپس چهار بازی شاخص بررسی خواهد شد.

ادوارد کاسترانوا و جهان سینتیک

کاسترانوا در توصیف جهان سینتیک خود قائل به وجود غشا در اطراف این جهان و جهان واقع است که داخل آن، جهان بازی با تمام ساختارهای بازی‌گونه‌اش جریان دارد؛ اما این لایه مرزی به‌هیچ‌وجه به‌سختی مرز دایره‌ای هویزینگا نیست و او وجود شکاف‌ها برای ارتباط با جهان خارج را در آن می‌پذیرد و قبول می‌کند که این فضا مهروموم شده نیست: «مردم از هر دو طرف در همه زمان‌ها در حال عبورکردن از آن هستند و همراه خود پیش‌فرض‌های رفتاری و خصلت‌های خود را حمل می‌کنند؛ در نتیجه، در فضای سایبری ارزش‌گذاری چیزها گرفتار ارزش‌گذاری‌ها در خارج از فضای سایبری می‌شود» (Castronova, 2005: 147). «زمانی که یک شیء در فضای مجازی بازی‌ها دارای ارزش می‌شود، چنین قضاوتی در خارج از این غشا نیز امکان‌پذیر می‌شود و معنا

³ Huizinga

⁴ Wittgenstein

⁵ Caillois

⁶ Gottschalk

⁷ Juul

⁸ Jesper

⁹ Castronova

¹⁰ Aarseth

¹¹ Calleja

^۱ تفصیل مقدمات نظری در مقاله دیگر (حاجی‌حیدری و اکرم، ۱۳۹۸) آمده است. مطالب مندرج در بخش مرور نظری این مقاله به این منبع مستظهرند.

^۲ Ludus

نظریه‌های کایونا که برای پاسخگویی و تکمیل نظرهای هویزینگا در حوزه نظریه بازی بسط یافتند، به یکی از پرارجاع‌ترین نظریه‌ها در این موضوع تبدیل شدند که کار بسیاری از نظریه‌پردازان بازی‌های ویدئویی نیز با تأثیر مستقیم یا غیرمستقیم از آنها تدوین شد؛ با این حال، از جمله انتقادات وارد شده به کایونا و هویزینگا، این مسئله است که هر دوی آنها بازی را چیزی خارج از فرایند زندگی روزمره اجتماعی می‌دانند و آن را راهی برای فرار از وضعیت در انقیاد جهان خشک و جدی سرمایه‌دارانه در نظر می‌گرفتند؛ در حالی که هر دوی این موارد تأثیرهای زیادی بر دیگری دارند و ممکن است داشته باشند؛ چه به منزله عناصر فرهنگی و چه با دیدی عمل‌گرایانه‌تر.

اسپن آرست: متن سایبری

اسپن آرست، جامعه‌شناس، فیلسوف و از مهم‌ترین نظریه‌پردازان حوزه بازی است. او از بنیانگذاران مطالعات بازی‌های ویدئویی به منزله رشته‌ای دانشگاهی بوده است. همچنین سردبیر نشریه مطالعات بازی است که از مهم‌ترین نشریه‌های جامعه‌شناسی بازی‌های ویدئویی در کنار نشریه بازی و فرهنگ است. او روایت و شخصیت‌پردازی را در بازی‌های ویدئویی به منزله مسئله‌ای ثانوی درک می‌کند و از این جهت فاصله‌ای بین خود و روایت‌شناسان قرار می‌دهد که بازی را با جنبه روایی آن تعریف می‌کنند و آن را در امتداد رسانه‌های دیگر همچون رمان و سینما قرار می‌دهند.

با این حال، او بازی ویدئویی را به منزله یک متن مطالعه می‌کند و با تأثیر از نوربرت وینر^۱ عنوان سایبرتکست (متن سایبری) را به آن می‌دهد که تنها مختص به بازی نیست؛ با این حال، ارائه این مفهوم در این جهت عمل می‌کند که بازی ویدئویی را از متون روایی دیگر در ادبیات یا سینما متمایز و سنخ جدیدی از تحلیل را برای بازی ویدئویی تدوین کند؛ زیرا روش‌های تحلیل متنی سابق برای تحلیل اینگونه متون کافی نیستند و تصویری درست و جامع از آن ارائه نمی‌کنند.

پیدا می‌کند. از طریق این فرایند [ارزش‌گذاری در داخل غشا]، اشیای مجازی تبدیل به اشیای واقعی می‌شوند؛ زمانی که اکثر مردم توافق می‌کنند که آن شیء برای کسی ارزش واقعی دارد، آن [شیء] اصالتاً دارای آن ارزش هست. آن شیء دیگر به هیچ وجه مجازی نیست؛ بلکه واقعی و اصیل است» (Castronova, 2005: 148). در این جهان‌های سینتتیک، مجازی بودن چنان به نرمی در واقعیت مخلوط می‌شود که اشاره به تمایزات آن را کاری دشوار می‌کند.

کاسترانووا این چنین تلفیقی را در همه جهت‌های زندگی اجتماعی بسط می‌دهد و آن را به طور دقیق‌تر حتی در مسائل اقتصادی، سیاسی و حقوقی نیز بررسی می‌کند. برای مثال از بعد اقتصادی، با اشاره به بازی ال‌دورادو و خرید و فروش اشیاء و ارز داخل بازی در فروشگاه اینترنتی ebay، به این نکته اشاره می‌کند که چگونه ارزش این اجناس که در دنیای سینتتیک قرار دارند، با تأثیر گرفتن از قوانین عرضه و تقاضای اقتصاد دنیای واقعی عمل می‌کنند و تابع آن است و خود چگونه روی آنها تأثیر می‌گذارد.

روژه کایونا: لودوس و پایدیا

از منظر روژه کایونا به طور کلی بازی‌های مختلف در یک طیف قرار می‌گیرند؛ در یک طرف این طیف پایدیا قرار دارد. در یک فعالیت پایدیا، فرد به وسیله قواعد سفت و سخت محدود نشده است. در مقابل پایدیا، لودوس قرار می‌گیرد. لودوس به سیستم‌هایی با قواعد شکل گرفته اشاره دارد. اگرچه وجود بردو باخت برای پایدیا ممنوع هم نیست، چنین اهدافی همیشه هم در آنها حاضر نیست؛ اینکه چه کسی برنده می‌شود، بیشتر در نتیجه مذاکره بین بازیکنان مشخص می‌شود تا اینکه به وسیله قواعد مشخصی تعیین شود. در اشکال بازی لودوس، این قواعدند که باید به آنها پایبند بود و بردن، نتیجه دست‌یافتن به این شرایط مشخص است (اینجنفلت-نیلسن و همکاران، ۱۳۹۶: ۹۹). همچنین اینگونه بازی‌ها با توجه به هدف مطلوب و از پیش تعیین شده پیش می‌روند که در ساختار آنها تعریف شده و این مسئله‌ای است که به طور معمول پایدیا آن را ندارد.

^۱ ریاضی‌دان و فیلسوف آمریکایی که اولین بار مفاهیمی همچون سایبرنتیک یا سایبرگ را ابداع کرد.

حاصل شده در متن تا حد زیادی بر عهده خود مخاطب و توانایی‌های اوست.

جریان حرکت در متن سایبری به گفته آرست، به حرکت در هزارتو شبیه است که خواننده در آن گشت‌وگذار می‌کند و راه‌های رسیدن به هدف را تجربه یا راه‌های مخفی را کشف می‌کند که به او در رسیدن به هدف کمک می‌کند و ممکن است نتواند همه بخش‌های آن را تجربه کند یا حتی به شکلی استعاری در آن گم شود (Aarseth, 1997: 3). آرست در جریانی تاریخی معنای کلمه لایبرنت (هزارتو) را واکاوی می‌کند و برای القای مفهوم خود، تحریفات تاریخی در معنای این کلمه را شناسایی می‌کند و کنار می‌زند و به دو نوع مختلف هزارتو می‌رسد: یونی‌کورسال و مالتی‌کورسال. در هزارتوی یونی‌کورسال (تک‌مسیره) تنها با یک مسیر روبه‌رو هستیم که در طی آن با پیش‌ها و خمش‌های پایایی دست‌وپنجه نرم می‌کنیم که به‌طور معمول به نقطه‌ای مرکزی منتهی می‌شوند؛ در حالی که در هزارتوی مالتی‌کورسال (چندمسیره) یا ماز، جستجوگر از بدو ورود به‌طور معمول با مسیرهای مختلفی روبه‌رو می‌شود و ناچار باید بین آنها به انتخاب‌های مهمی دست بزند (Aarseth, 1997: 6). می‌توان هزارتوی یونی‌کورسال (تک‌مسیره) را شبیه نوع عادی متن دانست؛ در حالی که متن سایبری به نوع دوم آن نزدیک‌تر است. از نظر جاسمین کالی جایگاه درست نظریه آرست در بازی‌های ویدئویی دیده می‌شود که مفهوم دوگانه هزارتو در آنها به همان معنای ترکیب اولیه‌اش احیا شده است: در بازی ویدئویی با مسیرهای متعدد (یعنی مولتی‌کورسال)، انتخاب مسیر تکی به وسیله بازی‌باز (یعنی حرکت یونی‌کورسال)، به این معنی نیست که آن بازی تنها یک راه دارد؛ البته شانس وجود سایر راه‌های باز به روی بازی‌باز هم به این معنی نیست که بازی‌باز ممکن است بیش از یک راه برگزیند. همچنین بازی‌های کامپیوتری، بعد دیگری از هزارتو را هم گسترش داده‌اند: بعد هزارتو/مارپیچ دینامیک و پویا (کالی، ۱۳۹۵: ۸۰-۷۹).

متن سایبری تعریف شده به وسیله آرست، ابرمتن است؛ به این معنا که مشارکت خواننده/کاربر به‌صورت ابتدایی و ساده نیست و میزان درگیری به حدودی فراتر از عمل خواندن می‌رود؛ اما نظر آرست درباره متن سایبری تنها به خود متن

هنگام مطالعه یک کتاب، بخش عمده عملکرد خواننده درون ذهن او اتفاق می‌افتد؛ در حالی که درگیری استفاده‌کننده از متن سایبری، فراتر از یک عمل درون‌ذهنی است. در یک متن سایبری نوع درگیری مخاطب با متن به گونه‌ای است که دیگر نمی‌توان آن را تنها نوعی از عمل خواندن دانست؛ از این رو، آرست برای تبیین نوع تعامل بین مخاطب و اینگونه متون، دست به ابداع واژه با عنوان «ارگودیک»^۱ می‌زند؛ این واژه از دو کلمه «ارگون»^۲ و «هودوس»^۳ تشکیل می‌شود که به ترتیب به معنای کار و مسیرند. در یک ادبیات ارگودیک برای طی کردن یک متن نیاز به فعالیتی غیرناچیز و تعاملی‌تر وجود دارد و پیشرفت متن به نوعی درگیری خلاق و غیرخطی نیازمند است و از این طریق است که کلیت آن متن مفهوم می‌شود؛ این در حالی است که در ادبیات غیرارگودیک، تلاش برای طی کردن متن ناچیز است و هیچ مسئولیت غیرذهنی برای خوانش آن به‌جز (برای مثال) حرکت چشم یا ورق‌زدن صفحات وجود ندارد (Aarseth, 1997: 1-2). فعالیت درگیری در متن سایبری برخلاف متن عادی، خطی نیست. متن عادی همانند فیلم یا کتاب داستان، نقطه آغازین و نقطه پایانی دارد که مخاطب هیچ اختیاری در انتخاب ترتیب جریان بین این دو نقطه ندارد و در صورتی که بخواهد بخشی را نیز به انتخاب خود حذف کند، دیگر نمی‌تواند این ادعا را داشته باشد که متن را خوانده است؛ اما در متن سایبری وضعیت به شکل دیگری است. مخاطب برای طی کردن متن به در پیش گرفتن یک یا چندین راهکار مختلف نیازمند است که ممکن است در فرایند تعامل دستخوش تغییر شود. مخاطب قادر است ترتیب گذر از بخش‌های مختلف را گزینش کند و برای یک دور کامل متن نیازمند این نیست که تمام حالت‌های مختلف را امتحان کند؛ هرچند انجام آن سبب غنای بیشتر خوانش متن به وسیله مخاطب می‌شود. درگیری با این نوع متن نیازمند در نظر گرفتن پیامدهای مختلف هر نوع از تعامل است که جریان متن را دستخوش تغییر می‌کند و مسئولیت پیامدهای

¹ Ergodic

² Ergon

³ Hodos

مفهوم غوطه‌وری مدنظر کاله‌خا تنها به بازی‌های ویدئویی معطوف نیست و در هر نوع از مصرف رسانه‌ای امکان رخ دادن آن وجود دارد که به نسبت نوع مشارکت در فرایند مصرف، کیفیات غوطه‌وری نیز دچار دگرگونی می‌شوند؛ اما او از این مفهوم تنها برای تبیین وضعیت و میزان درگیری بازیکن با بازی ویدئویی بهره می‌برد. همان‌طور که در شکل زیر می‌بینید، این نوع غوطه‌وری شش چارچوب مختلف دارد. هر کدام از این چارچوب‌ها در فرایند بازی با میزان شدت مختلفی ممکن است رخ دهند که با تغییرات متناوب سیال در توجه بازی‌باز بین هر کدام از آنها همراه است. درجه‌شدت درگیر در این چارچوب‌ها به دو شکل کلی صورت می‌گیرد: درگیری کلان و درگیری خرد. وضعیت کلان به جاذبه‌های انگیزه‌دهنده‌ای مربوط است که درگیری مستمر و طولانی در هر کدام از این چارچوب‌ها را به همراه دارد. وضعیت خرد نیز بر درگیری‌های لحظه‌ای و کوتاه‌مدت متمرکز می‌شود که به سرعت به چارچوب دیگر منتقل می‌شوند. هیچ‌کدام از این چارچوب‌ها به تنهایی تجربه نمی‌شوند؛ بلکه همواره در ارتباط با یکدیگرند؛ اما در بازی‌های متفاوت هر چارچوب خاص ممکن است بار بیشتری پیدا کند (Calleja, 2007: 237-238).

ژان بودریار: وانموده و وانمود

بودریار در یک طبقه‌بندی چهار نوع تصویرسازی از واقعیت را ارائه می‌دهد:

- ۱) تصویر بازتاب واقعیتی عمیق است؛
- ۲) تصویر واقعیتی عمیق را می‌پوشاند و ماهیت آن را تغییر می‌دهد؛
- ۳) تصویر غیبت واقعیت عمیق را می‌پوشاند؛
- ۴) تصویر رابطه‌ای با واقعیت، هرچه که باشد، ندارد و وانموده خالص آن است.

در مورد اول، تصویر در ظاهر خوب است؛ بازنمایی از نوع آیین‌های مذهبی است. در مورد دوم، تصویر در ظاهر بد و بازنمایی از نوع اعمال شرارت‌بار است. در مورد سوم، تصویر به‌گونه‌ای خود را ظاهری از چیزی نشان می‌دهد و بازنمایی از نوع سحر و جادوست؛ اما در مورد چهارم

اشاره ندارد. او به جایی که متن از آنجا خوانده می‌شود هم توجه می‌کند و از این‌رو، ویژگی‌های این نوع تعامل در درجه اول اهمیت قرار می‌گیرد و ادبیات ارگودیک مدنظر آرست را شاکله‌بندی می‌کند. ابرمتن‌ها، بازی‌های ویدئویی، ادبیات تولیدشده به‌وسیله ماشین و مادها^۱ همه جزء این متنیت سایبری قرار می‌گیرند.

نظریه‌های آرست از این نظر مهم بودند که پنجره پارادایم متنی را برای متن‌های عصر دیجیتال هم گشودند و جایگزینی جذاب برای نظریه غالب آن زمان درباره ابرمتن‌ها (که بر شباهت‌های گونه‌های جدید متن با نظریه‌های پست‌مدرن درباره تفرق تأکید داشت)، ارائه دادند (اینجفالت-نیلسن و همکاران، ۱۳۹۶: ۴۰۰). با توجه به این نظریه‌ها چنین استنباط می‌شود که دیگر متن ممکن است شامل روایت نباشد و روایت در متن سایبری به عنصر ثانویه و حذف‌شدنی تبدیل می‌شود که در بهترین حالت اجزای مختلف متن را در ارتباط با یکدیگر قرار می‌دهد. همچنین نظریه‌های آرست راه را برای ایجاد تمایز بین مخاطب متن سایبری و چگونگی مصرف او در این متن در برابر متون عادی دیگر همچون رمان و سینما فراهم می‌کند و چارچوب نظری سترونی برای تحلیل مناسب این نوع متنیت در اختیار ما قرار می‌دهد.

گوردون کاله‌خا: غوطه‌وری

گوردون کاله‌خا، در بررسی بازی‌های ویدئویی تمرکز اصلی خود را بر رابطه میان بازی و بازیکن و میزان درگیری بازیکن هنگام بازی قرار داده است. او در سال ۲۰۰۷ مقاله «درگیری در بازی دیجیتال: یک مدل مفهومی» را در نشریه بازی و فرهنگ چاپ کرد. بعد از استقبال از این مقاله، کاله‌خا الگوی نظری خود را با بسط بیشتر و اصلاحاتی به‌صورت کتابی با نام *در بازی: از غوطه‌وری تا الحاق* در سال ۲۰۱۱ چاپ کرد که از مهم‌ترین کتاب‌ها برای تبیین نوع و میزان درگیری یک بازیکن در جریان بازی کردن است.

^۱ Mods: به تدوین‌ها و دستکاری‌های ثانویه در متن اشاره دارد که حتی ممکن است تا آنجا پیش برود که اثر زیادی از متن اولیه باقی نماند.

از ارائه تصویر از امری اجتماعی دارد و در خوانش نظریه بودریار اشاره به این تقسیم‌بندی ضروری است. او هیچ‌گاه رویداد امر واقع را کتمان نمی‌کند و به آن اشارات فراوانی دارد. مسئله اصلی او در فرایند، ارائه تصویر از این امر واقع است که می‌تواند آن را بازنمایی کند یا از طریق وانمود آن را مخدوش و معنای آن را نابود کند. به گفته زیگمونت باومن در تحلیل نظرهای بودریار «در فراواقعیت، حقیقت نابود نشده؛ بلکه بی‌ربط و بی‌اهمیت شده است» (باومن، ۱۳۸۴: ۲). جایگزینی وانموده به جای واقعیت امری ابژکتیو نیست؛ بلکه در طی فرایندی ایستمولوژیک رخ می‌دهد و خاصیت بین‌الذاتی وانموده‌هاست که به صورتی نشانه‌شناختی عمل می‌کند و سبب می‌شود این فرایند جایگزینی رخ دهد؛ از این رو، نظریه بودریار امکان تحلیل را از بین نمی‌برد؛ ولی به این نکته ظریف اشاره دارد که شاید تحلیل ما بر پایه آن واقعیت نیست؛ بلکه بر پایه سایه‌ای است که وانموده آن را ایجاد کرده است و سعی در فریب ما برای پذیرش خود به منزله واقعیت دارد. ویژگی وانموده نیز دقیقاً در همین جا خود را نشان می‌دهد و آن اینکه دیگر این مسئله را که واقعی نیست، پنهان می‌کند.

در نقد نظریه‌های بودریار، باومن معتقد است نزد بسیاری از مردم، بسیاری از چیزهای زندگی هرچه باشد، وانمودن نیست. نزد بسیاری، واقعیت همچنان همان است که همیشه بوده است: سخت، استوار، پایدار و دشوار. آنها پیش از اینکه خود را تسلیم نشخوارکردن تصاویر کنند، به این نیاز دارند که دندان‌هایشان را در نانی واقعی فروکنند (باومن، ۱۳۸۴: ۲۶۹)؛ اما حتی با قبول این نقد نیز خللی در ادامه کار این پژوهش در استفاده از نظریه‌های بودریار به وجود نمی‌آید؛ زیرا هدف آن تحلیل کل جهان اجتماعی پست‌مدرن نیست؛ بلکه تنها به دنبال بخشی از آن است که خود باومن نیز در تحلیل بودریار آن را هسته اصلی بازتولید فراواقعیت می‌داند؛ یعنی رسانه.

نظریه پردازان بازی‌های ویدئویی که همواره بر اصل تفاوت بازنمایی و شبیه‌سازی در ساخت مکتب فکری در این حوزه تأکید داشته‌اند، مایه‌های نظریه بودریار را در خود دارند؛ اما کمتر این نظریه‌پرداز و تأثیر او در تکوین نظریه‌های

برخلاف سه مورد قبل که با بازنمایی روبه‌رو بودیم، با وانمود روبه‌رو هستیم. وانمود در تقابل با بازنمایی قرار می‌گیرد. بازنمایی از اصل هم‌ارزی نشانه و امر واقعی نشئت می‌گیرد. وانمود یا شبیه‌سازی حالت معکوس شکل آرمانی اصل هم‌ارزی است، از نفی کامل نشانه به منزله ارزش ناشی می‌شود و در آن نشانه به خود بازمی‌گردد و مرجعش را نابود می‌کند؛ در حالی که بازنمایی می‌کوشد وانمود را با تفسیر به منزله بازنمایی کاذب جذب خود کند و وانمود، کل ساختار بازنمایی را به منزله وانموده در بر می‌گیرد (بودریار، ۱۳۹۳: ۲۱۱). نمونه کامل از این نوع شبیه‌سازی یا وانمود در رسانه‌ها و به ویژه تبلیغات مشاهده می‌شود و تمام حوزه‌های اجتماعی دیگر نیز در حال بازتولید این فرایند درون خود هستند و تا آنجا ادامه پیدا می‌کنند که دچار انفجار درون‌ریز معنا می‌شوند. برای مثال بودریار در امر سیاسی اینگونه توضیح می‌دهد که ایدئولوژی تنها به تحریف واقعیت از طریق نشانه‌ها مربوط می‌شود؛ به عبارتی، وانمود به دورزدن واقعیت و نسخه‌برداری از آن از طریق نشانه‌ها ربط پیدا می‌کند. هدف تحلیل ایدئولوژیک همواره بازسازی فرایند عینی است. میل به احیای حقیقت در لایه زیرین وانموده، مسئله‌ای اشتباه است (بودریار، ۱۳۹۳: ۴۷)؛ از این رو، هرگونه تحلیل و سخن‌گفتن از امر سیاسی بی‌معنا می‌شود؛ زیرا معنا در آن دچار انفجاری درون خود از اصلی بی‌معنا یعنی همان وانمود می‌شود و رویداد را سرد و خنثی می‌کند. هیچ‌چیز یک قطب را از قطب دیگر جدا نمی‌کند. آغاز نیز دیگر از پایان جداشدنی نیست؛ بلکه به نوعی یکی بر دیگری فرومی‌ریزد و به شکلی تلسکوپی در هم فرومی‌روند. در هم فروریختن دو قطب سنتی در یکدیگر برابر با انفجار درونی است. در هر جا و صرف‌نظر از هر حوزه‌ای (سیاسی، زیست‌شناختی، روان‌شناختی، رسانه‌ای) که در آن این دو قطب دیگر نمی‌توانند حفظ شوند، به قلمرو وانمود و در نتیجه، دست‌کاری مطلق گام گذاشته می‌شود (بودریار، ۱۳۹۳: ۵۴-۵۳).

با وجود این توضیحات باید با احتیاط با مفاهیم بودریار برخورد کرد تا دچار قرائتی اشتباه و سفسطه‌آمیز از نظریه‌های او نشد. همان‌طور که اشاره شد، بودریار تقسیم‌بندی خاصی

هویتی ایجاد می‌شود که به بیان فن-لون این فرایند، تن‌زدودگی در رویارویی با جهان مجازی است که فرد را از وضعیت اولیه‌ای که شخصیت و هویت افراد در جهان واقعی اجتماعی جریان دارد، خارج می‌کند؛ از این‌رو، از آن به‌منزله فرایند هویت‌زدایی یاد می‌شود. این هویت‌زدایی از این‌رو صورت می‌گیرد که شخصیت قابل‌بازی و ویژگی‌های هویتی او در جهانی جدید به جای شخصیت واقعی بازی‌باز می‌نشیند و این در حالی است که کنترل این شخصیت و کنش‌های او به دست بازی‌بازی است که براساس واقعیت‌های جدید شخصیتی در وضعیت‌های مختلف دست به عمل هدفمند می‌زند؛ از این‌رو، شخصیت قابل‌بازی به وانموده‌ای برای شخصیت بازی‌باز تبدیل می‌شود؛ زیرا بازنمایی کنش بازی‌باز است؛ ولی دلالتی بر هویت اصلی او ندارد.

بعد از انتقال در این مرحله شخصیتی، ما در جهان سینتتیک کاسترانوا قرار داریم؛ جهانی مجازی که غشای آن برخلاف دایره جادویی به‌طور کامل بسته و جدا افتاده نیست و مرزهای آن، مرزهای مطلق نیستند و کم یا زیاد با جهان واقع ارتباطاتی دارند؛ رابطه‌ای از نوع تأثیر و تأثر.

در این جهان سینتتیک شخصیت تعریف‌شده در بازی و به‌دنبال آن، بازی‌باز به درون دنیای بازی انداخته می‌شوند. این جهان بازی، خود زیرمجموعه‌ای از این جهان سینتتیک است که در کنار عناصر دیگر آن را می‌سازند و نمی‌توان گفت جهان بازی به‌تنهایی همان جهان سینتتیک است. این جهان بازی شامل شخصیت‌های جانبی، محیط‌های فضایی و فیزیکی، سازوکارهای پویایی‌بخش و قواعد است؛ اما می‌توان این جهان را جدا از شخصیت تعریف‌شده در بازی در نظر گرفت؛ زیرا هرچند این جهان بازی چارچوب‌ها و قواعد رفتاری را به روش‌های مختلف به این شخصیت تحمیل می‌کند، شخصیت بازی را تنها نمی‌توان در کنترل آن دید؛ از این‌رو، شخصیت بازی نیز خود عنصری (تا حد بالا) مستقل در این جهان سینتتیک و از عناصر ضروری سازنده آن است.

همچنین این جهان بازی همچون دیدگاه اسپن اورست، متنی سایبری قرائت خواهد شد و هر جا صحبتی از متن شد، منظور همین متن سایبری است؛ یعنی فرامتن‌هایی که ادبیات

بازی را بررسی کرده‌اند. شاید در ساده‌ترین حالت آن، پرهیز این نظریه‌پردازان به دلیل اجتناب از رویکرد نیهیلیستی بودریار در تحلیل امر اجتماعی است که امکان رجوع به امر واقع را دشوار می‌کند؛ اما بودریار در جایگاه مهم‌ترین متفکر نظریه شبیه‌سازی و وانمود، تأثیر کم‌وبیش جالب‌توجهی بر هر حوزه نظریه‌ای داشته است که با امر شبیه‌سازی‌شده همچون بازی‌های ویدئویی سروکار داشته است. هنگامی که لودولوژیست‌ها از شبیه‌سازی بحث می‌کنند، منظور همان بازی ویدئویی به‌منزله وانموده‌ای است که از طریق ساخت چارچوب‌ها و قواعدی مختص به خود فراتر از واقعیت ریشه‌گرفته از آن می‌رود و به آنها نه به‌منزله بازنمایی از واقعیت بلکه خود واقعیت توجه و با آن رفتار می‌شود که دیگر حتی ادعای بازنمایی ندارد. آیا می‌توان اینگونه گفت که خود شخصیت بازیکن در یک بازی ویدئویی وانموده‌ای از خود شخصیت واقعی اوست که دیگر ارتباطش را با آن گسسته است و به‌طور نهران آن را کتمان می‌کند؟ با وجود اینکه مکتب نظری لودولوژیست‌ها چندین سال بعد از آثار مهم بودریار پا گرفت، تعریف آنها از شبیه‌سازی با ضعف‌هایی روبه‌روست که هنگام مقایسه بین امر واقعی و امر مجازی این ضعف‌ها بیشتر خود را آشکار می‌کنند.

جمع‌بندی چارچوب نظری

بازی‌باز به‌طور انتسابی یا اکتسابی، ویژگی‌های شخصیتی - اجتماعی و فردی در جهان واقع را دارد؛ ویژگی‌هایی که هر روزه در تعامل با انسان‌های دیگر با آن افراد را به شناخت درمی‌آورد و خود را به خود و دیگران می‌شناساند و واقعیت‌های اجتماعی از این طریق برای زندگی او ساخت می‌یابند. اگر وضعیت به روش اروینگ گافمن (1959) تعریف شود، بازی‌باز در زندگی روزمره با پرسوناها و نقاب‌ها، شخصیت اجتماعی خود را به دیگران می‌شناساند؛ اما هنگام رویارویی با بازی ویدئویی و قرارگرفتن در بطن شخصیتی و ظاهری شخصیت قابل‌بازی، این نقاب‌ها به شکل بنیادین تفاوت پیدا می‌کنند؛ از این‌رو، هنگامی که بازی‌باز شروع به کنترل شخصیت قابل‌بازی می‌کند، تغییری بنیادین در وضعیت

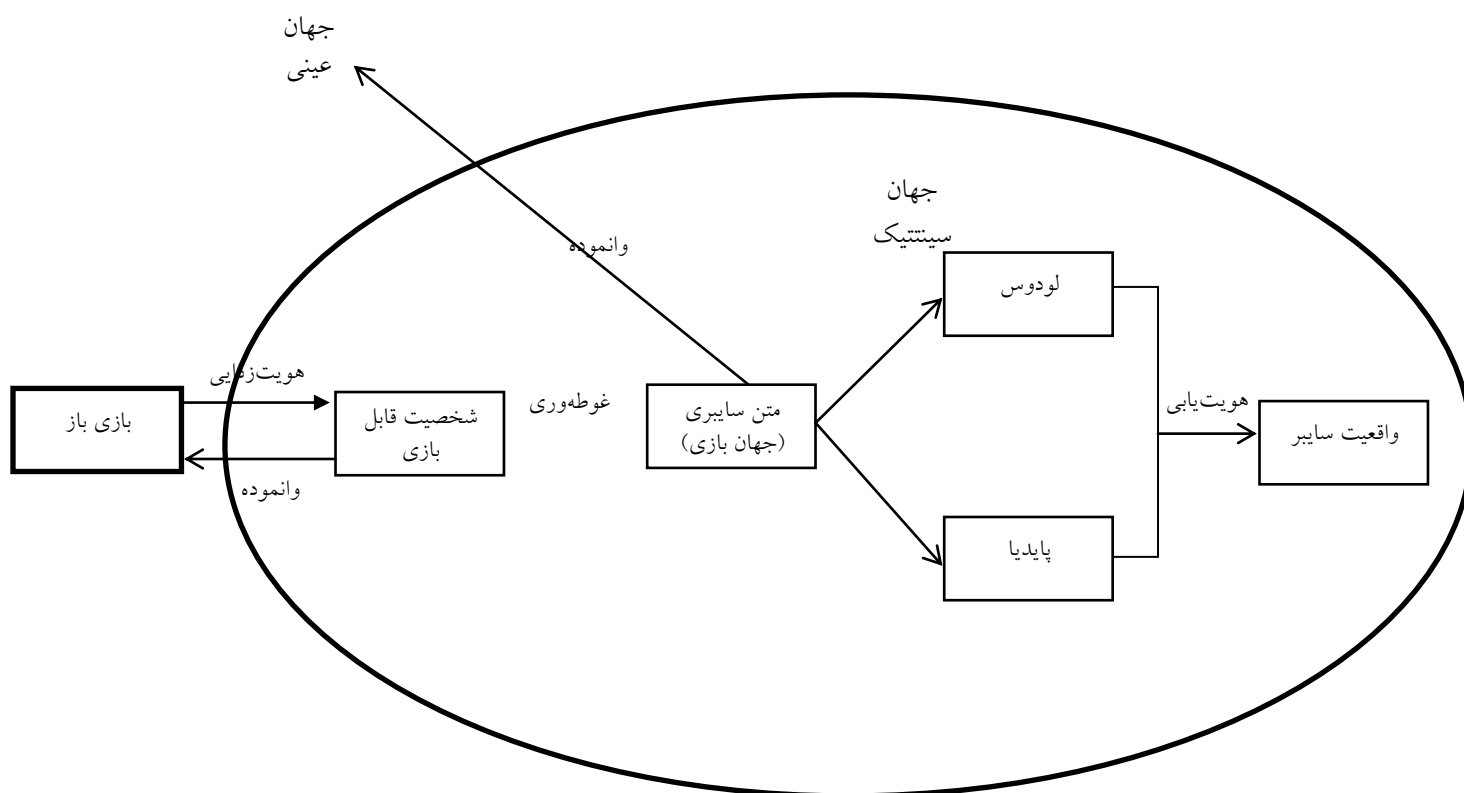
نیز گاه خروجی رفتار بازی‌باز در خارج از این چارچوب‌ها خود را پدیدار می‌کند و خود بازی‌باز نیز گاه ساختار ظهوری^۱ را ابداع می‌کند تا وضعیت‌های پیش‌بینی‌نشده‌ای خلق و سبب ایجاد قواعد رفتاری جدیدی شوند.

در کل، فرایندی که بازی‌باز آغاز و در محیط سیال جهان سینتیک جریان پیدا می‌کند، درنهایت، واقعیت تازه‌ای را خلق می‌کند که سبب تعریف جدیدی از شخصیت و هویت بازی‌باز می‌شود. این جهان همان طور که به آن اشاره شده است، از طریق غوطه‌وری به‌منزله^۲ واقعیتی جدید فهم می‌شود که به دلیل طبیعت متن‌سایبری ممکن است در حالات مختلف این واقعیت نوظهور نیز دچار تغییر شود؛ اما چیزی که بیش از همه در این پژوهش اهمیت دارد، واقعیت هویتی جدیدی است که پدیدار شده و ممکن است به بازی‌باز تحمیل شود یا خود او دست به انتخاب آن بزند؛ اما هر چیزی که باشد، کنش تعاملی بازی‌باز در متن‌سایبری راه به‌سوی این هویت جدید می‌برد و بحث اصلی نیز شناخت این فاصله از شروع فرایند هویت‌زدایی تا هویت‌یابی دوباره و متفاوت آن است. این چارچوب و دلالت‌های بخش‌های مختلف آن به خارج از جهان سینتیک، اهمیت این فرایند هویتی را نشان می‌دهند. چه‌بسا منظور بودریار از وانموده نیز ارجاع و دلالت بر چیزی است که وجود ندارد و مصرف‌نمادین (دوباره به معنای مدنظر بودریار)، همان چیزی است که در دلالت بر نبوده‌ها اهمیت دارد و بازنمایی‌کننده چیزی تهی است. در اصل پایه کار این پژوهش، شناخت چیزی است که وجود ندارد و از این طریق باید بفهمیم سازوکار نشانه‌های درون بازی چگونه است و سعی در بازنمایی کدام امر دارند که وجود آن از دست رفته است و کدام معنا وجود دارد که این تهی‌بودگی سوژه هویتی از معنا را آشکار می‌کند.

ارگودیک در آنها تعریف می‌شود و نمی‌توان روایتی خطی و جهان‌شمول برای آنها تعریف کرد و هر بار رویارویی از اول تا آخر آنها، تنها بخشی از خود را آشکار می‌کند و قرائت آنها به تلاش تعاملی و همکاری بین متن و بازی‌باز نیازمند است. مورد بعدی در بخش جهان بازی، به کارکرد آن به‌منزله^۲ وانموده/شبیبه‌ساز جهان واقعی مربوط است. همان طور که لودولویست‌ها نیز بر آن تأکید دارند، جهان بازی را باید به‌منزله^۲ شبیه‌ساز درک کرد؛ از این رو و با استفاده از این تعاریف، در این بخش نظریه بودریار به جهان بازی نیز تعمیم داده می‌شود. کارکرد این جهان بسیار شبیه به چیزی است که بودریار در کتاب *وانموده و وانمود* (1994) درباره دیزنی‌لند و ارتباط آن با جامعه واقعی توصیف می‌کند؛ از این رو، باید ارتباط جهان بازی به‌منزله^۲ وانموده با جهان واقعی را از طریق دلالتی ضد‌بازنمایانه بررسی کرد. پس مفهوم غوطه‌وری در این جهان نیز ابعادی تازه می‌یابد؛ زیرا این بار غوطه‌وری (در اشکال مختلف آن) در فضایی تنها با عنوان مجازی (که خود را در مقابل واقعیت روزمره عینی قرار می‌دهد) روی نمی‌دهد؛ بلکه در وانموده‌ای از جهان واقعی رخ می‌دهد که می‌توان از این طریق کارکرد ایدئولوژیک و تأثیر هویتی این غوطه‌وری را بهتر درک کرد.

در بحث از وضعیت قواعد بازی نیز باید به کایونا ارجاع داد. وضعیت این قواعد که بر رفتار بازی‌باز تأثیرگذارند، در دو مفهوم لودوس و پایدیا - که خود ایجادکننده طیف نظری‌اند - بررسی می‌شود. در کل، جایی که قواعد، تمام کنش بازی‌باز را در سیطره خود قرار می‌دهد و اهداف را برای ما تعریف می‌کند، با وضعیت لودوس روبه‌رو هستیم و جایی که بازی‌باز قادر است بدون هدف از پیش تعیین‌شده دست به کنش در جهان بازی بزند و برای خود وضعیت‌های مختلف را امتحان کند، پایدیا توصیف‌کننده رفتار بازی‌باز است؛ اما نباید این وضعیت‌ها را به‌صورت سخت و انعطاف‌ناپذیر در نظر گرفت. چه‌بسا اینها سنجه‌های نظری‌اند که تنها به شناخت ما از وضعیت قواعد بازی کمک می‌کنند. برای مثال حتی در وضعیت پایدیا نیز همچنان امکان خارج‌شدن از چارچوب‌های تعریف‌شده کنشی مختلف وجود ندارد. در وضعیت لودیک

^۱ Emergent: وضعیت‌هایی که از کنار هم قراردادن قواعد و سازوکارهای بازی پدید می‌آیند.



نمودار ۱- فرایند سازه نظری پژوهش

تأثیراتی بر برساخت هویتی در روند بازی دارند و به بازی‌باز در شناخت بهتر جایگاه خود در بازی کمک می‌کنند و به همین لحاظ آنها به‌طور کامل کنار گذاشته نشدند. طبق گفته مائورا، به‌منزله یکی از صاحب‌نظران حوزه مطالعات بازی، ابزارهای مفهومی مطالعات ادبی و رسانه‌ای - که شامل مباحثی درباره شخصیت، روایت، قوس و بن‌مایه دراماتیک، نقطه دید، میان‌پرده و تصویربرداری می‌شوند - در روش‌شناسی مربوط به مطالعات بازی نیز به کار گرفته می‌شوند (مائورا، ۱۳۹۸: ۳۰۳)؛ با این حال، او از مطالعه اجزای مهم‌تر متنی بازی‌های ویدئویی که براساس آن تعریف می‌شوند، هیچ صحبتی به میان نیاورده است و دقیقاً در همین نقطه است که چالش‌های روشی ایجاد می‌شوند؛ زیرا در این پژوهش در رجوع به نشانه‌های فنی بازی‌های ویدئویی، به‌هیچ‌وجه قواعد پایه نظریه‌پردازی شده مطرح نمی‌شوند؛ با این حال تلاش شده است با به‌کارگیری خلاقیتی علمی از این نشانه‌ها رمزگشایی و معنای متناظر با آنها تفسیر و به‌الگویی

شروع فرایند سازه نظری پژوهش از بازی‌باز در جهان عینی آغاز می‌شود که به جهان سینتتیک وارد می‌شود. از آنجا که مرز بین جهان عینی و سینتتیک، مرزی بسته نیست، با خط‌چین نشان داده شده است؛ درنهایت، بازی‌باز در جهان بازی هویت‌یابی می‌کند و واقعیت سایبری جدیدی همراه با غوطه‌وری در این جهان شکل می‌گیرد.

روش پژوهش

ابتدا باید توجه داشت که هدف نشانه‌شناسی در این بازی‌ها بررسی محتوای جامعه‌شناختی هویت در آنهاست؛ نقطه ورود این پژوهش برای مطالعه این بازی‌ها، جایی است که بازی‌باز تعاملی ارگودیک با بازی‌ها دارد نه جایی که به‌صورت سینمایی به مشاهده صرف تصاویر یا خوانش آنها می‌پردازد؛ از این‌رو، بررسی ابعاد فنی نشانه‌ای و یافتن مدلول‌های آن، چندان هدف تمرکز این پژوهش نیست؛ هرچند از این نکته نیز نمی‌توان چشم‌پوشی کرد که این میان‌پرده‌های سینمایی،

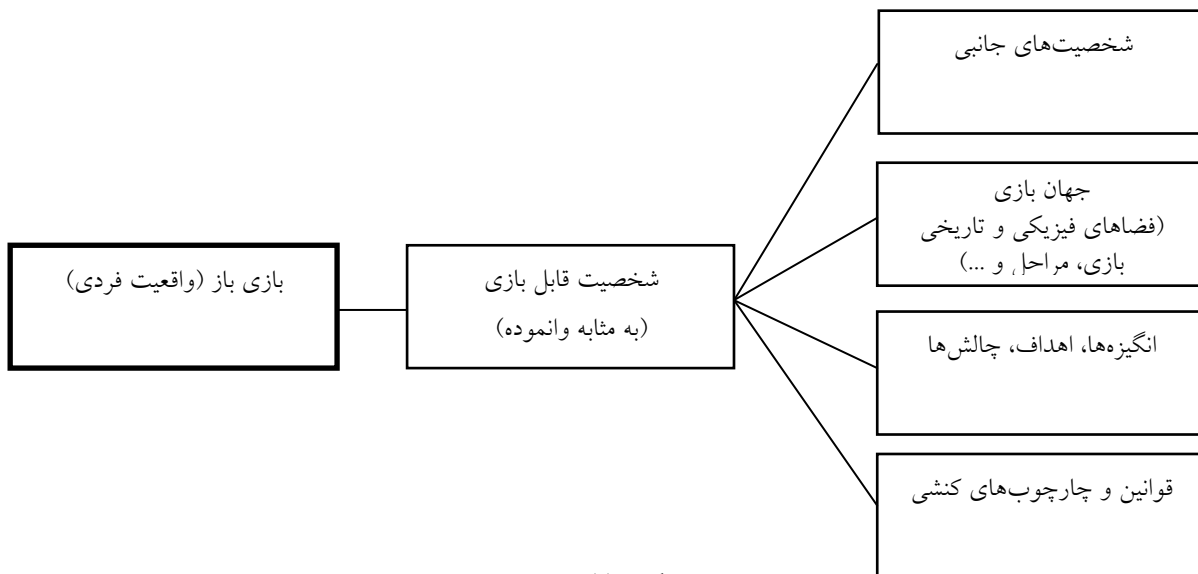
محدود شکل داده شود.

از آنجا که در این پژوهش نشانه‌های هویتی دنبال شده‌اند که به‌منزله و ناموده عمل می‌کنند، طبق مراحل زیر عمل خواهد شد:

- ابتدا باید نشانه‌شناسی شخصیت‌های بازی و به‌ویژه شخصیت‌های اصلی و تعریف‌شده در بازی بررسی شوند.
- سپس به چگونگی تعامل شخصیت با کلیت جهان بازی توجه خواهد شد. تا بدین جای کار وضعیت‌های ظاهری، جایگاه اجتماعی، وضعیت شخصیتی و روانی آن نشانه‌شناسی شده‌اند.
- سپس باید نوع روابط شخصیت با شخصیت‌های جانبی و تعریف‌نشده در بازی و اکاوی و نسبت‌های رابطه‌ای این شخصیت در رویارویی با این شخصیت‌ها سنجیده شوند.
- سپس دنیای بازی (شامل فضاها، مراحل، تاریخچه آن دنیا و ...) بررسی و معانی نشانه‌شناختی روابطی که این دنیاها

با و ناموده شخصیتی بازی‌باز ایجاد می‌کنند، استخراج می‌شوند.

- در مرحله بعد وضعیت‌های انتزاعی‌تر بازی بررسی می‌شوند که در اینجا منظور از این وضعیت، انگیزه‌ها، اهداف و چالش‌هایی - یا در یک کلام «گیم‌پلی» بازی - است که بازی برای طی کردن روند آن در برابر بازی‌باز قرار می‌دهد.
- در مرحله آخر مسئله قوانین و چارچوب‌های کنشی افراد در این بازی‌ها بررسی و حیطه اختیارات شخصیت‌ها در اثرگذاری بر دنیای بازی تحلیل خواهد شد که این موارد نیز در «گیم‌پلی» بازی می‌گنجد؛ اما تفاوت این دو مسئله در این است که اولی کنش بازی‌باز را می‌سنجد و دومی پاسخ به این کنش از طریق سازوکارهای بازی است.



نمودار ۲- شبکه تحلیلی پژوهش

در بازی بررسی خواهد شد.

همان‌طور که در این نمودار مشاهده می‌شود و چنانکه آلدرد می‌گوید، پیش‌فرض پژوهش حاضر بدین گونه است که بازی‌باز از دریچه شخصیت تعریف‌شده در بازی خود با دنیای

طبق روش مدنظر، ابتدا رابطه بازی‌باز و شخصیت تعریف‌شده در بازی بررسی می‌شود؛ سپس از طریق شناخت بهتر مسائلی که شخصیت تعریف‌شده در بازی در بازی ویدئویی با آنها سروکار دارد، وضعیت و شکل‌گیری هویتی

بازی و زیرمجموعه‌های آن تعامل می‌کند و روابط بین بازی‌باز و شخصیت بازی و همچنین شخصیت بازی با دنیای بازی نیز براساس رابطه‌ای دوطرفه ساختار می‌یابد.

یافته‌های پژوهش

دوک نوکم

می‌توان قهرمان سری بازی‌های دوک نوکم را با سنخ شخصیتی رمان معروف دنیل دیفو، یعنی *رابینسون کروزو*، مقایسه کرد تا ابعاد این سنخ آشکار شود. ایان وات، منتقد و نظریه‌پرداز ادبی صاحب‌نام قرن بیستم، کروزو را نمونه‌ی کاملی از شخصیت فردگرایی اقتصادی و منفعت‌طلب دانست که موازی با جنبش‌های فکری جدید و رشد و توسعه‌ی سرمایه‌داری جای خود را در ادبیات عامه بازکرد و سبب شکل‌گیری نوع جدید و انقلابی در ادبیات با نام رمان شد (وات، ۱۳۷۹: ۱۰۴-۱۰۲). کروزو به آنچه به‌منزله‌ی قهرمان در قصه‌ها و اسطوره‌ها شناخته می‌شد، شبیه نبود. نحوه‌ی تعامل او با جهان پیرامون براساس رسیدن به خیر جمعی در شکل حکیمانه‌ی آن و تلفیق اجتماعی و رسیدن به فضیلت اخلاقی نبود؛ بلکه درست در جهت مخالف آن بود. همه‌چیز در رابینسون کروزو راه به‌سوی سعادت و کمال فردی دنیوی دارد. تعامل با هر انسانی در این دنیا چیزی بیشتر از وسیله‌ای برای رسیدن به اهداف مادی فردی نیست. تنها معیار سنجش موفقیت در آن، میزان تملک بر چیزها و انسان‌های دیگر است و خوشبختی و شغف تنها از این طریق میسر می‌شود.

وات تأثیرهای اجتماعی و وضعیتی که دیفو در آن زندگی می‌کرد بر کتاب رابینسون کروزو و شخصیت اصلی آن را بررسی می‌کند. در دروه‌ی نگارش کتاب دیفو، جنبش‌های اصلاحات مذهبی لوتر کینگ و به‌ویژه پیوریتنسیسم، تأثیرات جهان‌بینی خود را بر زندگی روزمره و کسب‌وکار گذاشته بود و نتیجه‌ی آن پدیدآمدن شکلی بی‌سابقه از فردگرایی شده بود که منفعت‌طلبی اصل اساسی آن بوده است. در یک ایده‌آل فردگرایانه، بر خودمختاری فرد بدون در نظر گرفتن مرتبه‌ی

خاص اجتماعی یا توانایی شخصی او تأکید می‌شود. در این حال، وجود که اساس ترتیبات اجتماعی را تشکیل می‌داد، نه خانواده بود و نه کلیسا، نه صنف، نه مجمع مدیریت شهر، نه هیچ واحد جمعی دیگر؛ بلکه این وجود در فرد خلاصه می‌شد. کروزو نیز به‌راحتی فرزند خلف این جهان‌بینی محسوب می‌شود؛ در نتیجه، گرایش بنیادی فردگرایی اقتصادی، کروزو را از توجه بسیار به پیوندهای خانوادگی، خواه در مقام پس‌خواه شوهر، بازمی‌دارد. منفعت‌جویی تنها حرفه‌ی کروزو و سراسر قلمرو اوست. رابطه‌ی او با تمام شخصیت‌های داستانی، رابطه‌ای ابزاری و بر پایه‌ی منافع است. شخصیت زوری، برده‌ای سیاه‌پوست بود که کروزو در ماجراجویی‌های خود با او آشنا می‌شود و بر آن می‌شود تا ابد او را دوست بدارد و قسم یاد می‌کند از او مردی بزرگ بسازد؛ اما دیری نمی‌گذرد که در اولین فرصت او را در ازای پول به فردی دیگر می‌فروشد. فرایندی نیز تنها همدم او در جزیره‌ی متروکه‌ی کروزوست که حتی از نام او جوینا نمی‌شود و فرایندی برای کروزو تنها وسیله‌ای برای کمک به گذران زندگی در جزیره است. در منظر او زنان به‌منزله‌ی همسر، اجناس خریداری‌شدنی بیشتر نیستند که اهمیت آنها در انجام کار خانه و تسهیل زندگی همسر است (ر. ک. وات، ۱۳۷۹: ۱۱۶-۱۰۲).

جهان‌بینی پیوریتنستی که دیفو حامل آن است، مسئله‌ای است که ماکس وبر نیز به‌طور مفصل از آن سخن گفته و آن را تحلیل کرده است. حتی می‌توان محتوای تفسیرپذیر کتاب رابینسون کروزو را تأییدی بر نظرهای وبر دانست. در این کتاب روش زندگی سرمایه‌دارانه در بطن محتوای فکری و اعتقادی آن به‌خوبی مشاهده می‌شود؛ این مسئله که می‌توان نشانه‌های فرد برگزیده‌ی خدا را در موفقیت دنیوی او جستجو کرد، سبب می‌شود توانمندی مادی و زندگی دنیوی به‌منزله‌ی هدفی والا تثبیت شود. کروزو در جای‌جای کتاب بعد از خواندن انجیل (که جزء غنایم باقی‌مانده از کشتی به‌گل‌نشسته بود) مناجات با خدا را در فعالیت‌های روزانه‌ی خود قرار

می‌دهد و سعی می‌کند نشانه‌های لطف الهی را در زندگی روزمره خود و دستاوردهایش بیابد؛ اما ویژگی رئالیستی رمان (که شکل جهان‌بینی جدیدی را عرضه می‌کرد)، هیچ‌گاه به سمت پدیده‌های غیرطبیعی و ماورای آن حرکت نمی‌کند و در وضعیت مادی این جهان به دام افتاده است؛ از این رو، این انقطاع، بین جهان مادی و روحانی، در این کتاب به‌منزله مسئله‌ای شناختی بیش از پیش خود را آشکار می‌کند و از شکل‌های ادبی خود به‌لحاظ محتوایی فاصله می‌گیرد؛ زیرا این دنیای مادی که منفعت‌طلبی‌ها در آن حرف اول را می‌زنند، به‌خودی‌خود به‌منزله اصلی مستقل عمل می‌کند؛ به عبارتی، مرزبندی‌های بین جهان مادی و غیرمادی در فکر و در عمل به‌خوبی در این اثر آشکار است؛ اما هیچ‌گاه پایه‌های فکری و اعتقادی آن نفی نمی‌شود و از طریق همین مناجات‌های کروزو بر آن تأکید می‌شود؛ از این رو، رایبسون کروزو بشارت‌دهنده و نقطه‌گذاری بر دنیایی است که در آن معنویات به‌منزله اصول زندگی در حال رخت برستن و جایگزینی آنها با امر تماماً مادی است. به عبارتی، این کتاب به شکلی نمادین و ضمنی داستان روند غیرمذهبی شدن ارزش‌هاست.

دوک نوکم نیز چه‌بسا به‌صورتی ناهوشیارانه ادامه راهی است که از رایبسون کروزو آغاز شده است و آن هم در جهان‌بینی غربی ریشه دارد که از دوره اصلاحات مذهبی شروع شد. فردگرایی در شخصیت فانتزی دوک نیز به اوج خود می‌رسد. دوک براساس قواعد فردی خود عمل می‌کند و معیارهای اجتماعی و عرفی برای او امری دلخواهی‌اند که بین آنها دست به‌گزینش می‌زند. هرچند دلالت‌های فرهنگی زیادی در شخصیت او بازنمایی می‌شوند، تأکید بر خودمختاری او بدون در نظر گرفتن جامعه و قواعد سنتی آن چیزی است که در تعریف دوک نقش حیاتی دارد. او خود را به هیچ‌گروه، صنف، حزب یا جریان سیاسی وابسته نمی‌داند و خارج از این چارچوب‌ها و تنها هنگام رویارویی با خود در آینه‌های قرار داده‌شده در بازی، خود را تعریف می‌کند؛ یعنی او نمی‌گذارد

چیزی جز خودش تبیین‌کننده و توجیه‌کننده منش او باشد. تنها چیزی که دوک براساس آن عمل می‌کند، منفعت‌طلبی برای به حداکثر رساندن لذایذ شخصی‌اش است؛ امری که در منش فردگرایی اقتصادی نهفته است. از همین روست که تمایل او به بهره‌برداری از دیگران حدی نمی‌شناسد. همانند کروزو زنان نیز چیزی بیشتر از اجناسی برای منفعت‌طلبی‌های غریزی و اجتماعی نیستند. کسانی هم که با او در یک جبهه برای مبارزه قرار دارند، تنها وسایلی برای تسهیل اهداف دوک هستند. معنای رفتارها و بیان سرد و بی‌روح او نیز چیزی بیش از حفظ رابطه منفعت‌طلبانه و غیرشخصی‌شده با جهان بیرون نیست که در آن وجود احساسات عمیق انسانی طرد و ضعف انسان تلقی می‌شود؛ این مسئله کلیت خشک نظام‌های سرمایه‌دارانه را نمایان می‌کند که در ذهن سازندگان بازی و طرفداران شخصیت دوک نوکم به‌منزله کمال شخصیتی و آرمانی نهاده شده است.

از دیگر شباهت‌های دوک نوکم و رایبسون کروزو، انزواطلبی آنها پیرامون محور فردی است. به گفته وات، «خودمحوری غیرعادی وی در هر جا که باشد او را محکوم به انزوا می‌سازد. می‌توان گفت که این خودمحوری بر او تحمیل شده؛ زیرا او در جزیره‌ای تنها به حال خود رها گشته است؛ ولی این نیز حقیقت دارد که شخصیت او در سراسر داستان سرنوشت را به‌سوی خود فرامی‌خواند و این جزیره برحسب تصادف کامل‌ترین فرصت را در اختیار وی می‌گذارد تا سه‌گرایش به‌هم‌پیوسته تمدن نوین را تحقق بخشد: آزادی مطلق اقتصادی، اجتماعی و فکری فرد» (وات، ۱۳۷۹: ۱۴۹)؛ به عبارتی، این انزوا و تنهایی برای کروزو مسئله‌ای خودخواسته است که در نتیجه خودمحوری به وجود می‌آید؛ اما مسئله درباره دوک تفاوتی دارد؛ این بار سرنوشت نیست که او را به محیطی سراسر از انزوا می‌کشاند؛ بلکه خود اوست که با رضایت کامل برای خود «غار دوک» را ایجاد می‌کند تا انزوای غرورآفرینش را به موضوعی عینی تبدیل کند؛ اما هیچ‌شکی نیست که این انزوا در نتیجه نوعی فردگرایی رخ می‌دهد که

چیزی خارج از آن به طور عمد تا بی‌اهمیتی کامل کنار زده می‌شود؛ زیرا کارکرد عینی ندارد.

قهرمانان محل بحث در اینجا قهرمانان فضیلت‌های اخلاقی نیستند؛ اما چهره‌هایی برآمده از نوعی جهان‌بینی غربی‌اند و اهداف مادی‌گرایانه آنها رانه‌های اصلی حیات اجتماعی آنهاست. شاید محبوبیت و پذیرش آنها در فرهنگ عامه از همین نکته برمی‌خیزد که آنها حامل ارزش‌های اجتماعی‌اند که از آنها الگویی می‌سازد؛ هرچند ممکن است مقاومت نیروهای سنت‌نگر را به‌دنبال داشته باشند.

دوک ارائه‌دهنده الگوهای جنسیتی است که برای بازی‌باز مرد (که مخاطب اصلی آن محسوب می‌شود)، ممکن است آرمانی و تاحدودی باورپذیر به نظر برسد. دوک نوکم ویژگی‌های آرمانی مردانگی را در آخرین حد در خود دارد؛ او به‌لحاظ جسمانی قوی و به‌لحاظ ظاهری تنومند و خوش‌چهره است و به‌لحاظ شخصیتی اعتمادبه‌نفس دارد و در تمام طول بازی به‌دلیل این ویژگی‌ها تمجید و تحسین می‌شود؛ از این رو، چه امکانی برای پسر نوجوان بازی‌باز بهتر از اینکه درون کالبد این فرد قرار بگیرد و به ایفای نقش او بپردازد. اینجاست که نقش تعامل (به‌منزله و ویژگی بارز بازی‌های کامپیوتری) بیش از هر جای دیگر اهمیت کارکردی خود را نشان می‌دهد. دوربین اول شخص نیز به کمک این فرایند غوطه‌وری می‌آید که بیش از پیش فرارگرفتن در نقش دوک باورپذیر باشد و بازی‌باز در جهانی قرار بگیرد که به‌طور تمام و کمال بر اهمیت وجود او در آن جهان تأکید می‌شود. بازی‌باز از همین طریق امکان این را می‌یابد که از هویت اولیه خود در جهان واقع دور شود و شخصیت دوک بودن را به‌منزله امری واقع در دنیای جدید بپذیرد. دوک نوکم نمونه‌ای است که نشان می‌دهد چقدر شخصیت‌های قابل‌بازی به‌نوعی طراحی می‌شوند که هویت‌یابی دوباره در آنها امری مطلوب باشد. مقایسه راینسون کروزو و دوک نوکم نیز به همین دلیل انجام شد تا نشان داده شود در دنیای امروزه چگونه شخصیت دوک

مسبب آن خودمحوری بی‌حد و حصر این شخصیت‌هاست. تمام این صفات برای دوک و کروزو صفاتی باارزش به حساب می‌آیند و هر دوی آنها، این را موهبتی می‌دانند که در آن سراسر فرصت‌ها قرار گرفته است و توان خارق‌العاده و فراپیشری در تطابق با این انزوا را دارند. این مسئله در روابط شخصی آنها نیز نمود کاملی دارد: هیچ‌کدام روابط شخصی عمیقی ایجاد نمی‌کنند و هیچ‌کدام دل‌بستگی فردی به شخص خاصی ندارند و روابط سنتی اجتماعی همچون روابط خانوادگی مأمّن آنها نیست و در نهایت عمق خود به موانعی تبدیل می‌شوند که در تقابل با آن قرار می‌گیرند. به‌طور کلی، روابط شخصی درباره این دو، استقلال فردی را به خطر می‌اندازند و به‌منزله مسئله منفی که باید از آن بر حذر بود و به‌طور ضمنی، مذموم شمرده می‌شوند.

اما روایت این دو شخصیت در نکته مهمی با یکدیگر متفاوت است؛ در حالی که پایه‌های اعتقادی کنش مادی‌گرایانه کروزو توجیه‌کننده رفتار منفعت‌طلبانه اوست، در دوک نوکم هیچ‌گونه ارجاع به معنویات وجود ندارد و تمام اهداف شخصیتی مادی‌اند. شاید بدین گونه باید این وضعیت را تحلیل کرد که دوک ادامه راهی است که کروزو آن را شروع کرد و اکنون هیچ نشانه‌ای از آن نقطه شروع در دوک نوکم وجود ندارد. شخصیت دوک از نتایجی است که در کتاب کروزو پایه‌های آن تشریح شده بود. همان طور که گفته شد، کروزو انقطاع زندگی روحانی و مادی را نسبت به انواع ادبی پیشین به نمایش گذاشته بود و حالتی در آن به تصویر کشیده شده بود که اهداف مادی اهمیت فزون‌تر نسبت به اهداف غیرمادی پیدا کرد و معنویات در حکم حواشی جداافتاده زندگی مادی قرار گرفت. دوک نوکم در جایی قرار گرفته است که دیگر این تصویر به حداکثر خود رسیده است؛ اهداف مادی به‌تنهایی ارزش پیدا کرده‌اند و دیگر خبری از ارزش‌های روحانی برای توجیه آنها وجود ندارد. همه کنش‌ها پیرامون مادیات و لذت حداکثر از آنها در گردش‌اند و هر

سرگرمی‌های تصویری دیگر همچون سینماست، حساسیت نسبت به محتوای اینگونه بازی‌ها بسیار بیشتر شده است و محتوای خشونت‌بار و جنسیت‌زده، مسائلی نیستند که امروزه فعالان مدنی به راحتی از آنها عبور کنند.

دزدی بزرگ اتومبیل بزرگ

کورک بورکار (2015)، استاد جامعه‌شناسی دانشگاه نبراسکا، در مقاله خود سری بازی‌های دزدی بزرگ اتومبیل را به شیوه‌ای اتواتنوگرافیک تحلیل می‌کند. او از طریق بررسی کنش‌های خود در بازی به شیوه‌ای عمیق و مطالعه حواشی شکل گرفته پیرامون این بازی که به «سواپی بازی‌باز» شهرت یافته و حتی باراک اوباما، رییس‌جمهور وقت آمریکا را به واکنش واداشته است، این بازی را در زمینه اجتماعی آن بررسی می‌کند. بخشی از «سواپی بازی‌باز» واکنش گسترده طرفداران بازی دزدی بزرگ اتومبیل به آن دسته از نقدهای فمینیستی وارد شده از طرف چندین منتقد بازی و فعال حوزه زنان مربوط بود. این واکنش‌ها شامل توهین‌های گسترده و حتی تهدید کردن منتقدان به مرگ بود که به صورت عمده در فضای مجازی جریان داشت و پای بسیاری فعالان اجتماعی و حتی نیروهای امنیتی را به مسئله بازکرد. بورکار این مسئله را بدین گونه تحلیل می‌کند که بازی‌های مثال GTA فضایی را برای بازی‌باز ایجاد کرده‌اند تا دست به کنش‌هایی بزنند که در جهان واقعی امکان‌پذیر نیست و پناهگاهی برای اینگونه رفتارها شده است. یکی از دلایل آن تضعیف قدرت مردن نسبت به زنان در جامعه است که به صورت سنتی همواره وجود داشته و بازی‌بازهای مرد از این فضا برای ایجاد آن حس قدرت ازدست‌رفته به منزله مردی توانمند استفاده می‌کنند که به رعایت عرف‌های نوپدید جنسی نیازی ندارد:

«آیا ارتقای معاصر حقوق مدنی در زندگی روزمره ایالات متحده، منجر به شکل‌گیری بازاری برای بازی پنهانی ریشه‌دار در زن‌ستیزی، برای فضاهای مجازی‌ای که حداقل یکی از آنها

مطلوب‌بودن اجتماعی خود را از طریق آرمان‌های اجتماعی دارد که برای انسان غربی و به‌ویژه یک مرد تعریف می‌شود و چرا کسب چنین هویتی در بازی امری مثبت برای بازی‌باز تلقی و حتی به‌طور پنهان تبلیغ می‌شود. اگر طبق تعاریف هویزینگا (1949) و کاپوتا (2007) درباره بازی، نقش‌پذیری و باورپذیری درون بازی بخشی است که ما را از خود روزمره جدا می‌کند، این نکته نیز اهمیت بسزایی پیدا می‌کند که نقش‌هایی که ما در بازی اختیار می‌کنیم، چه ویژگی‌هایی دارند و در این مورد تلاش برای ایجاد شخصیت مطلوب در بازی دوک بسیار خود را آشکار می‌کند.

در آخر اشاره به این نکته خالی از لطف نیست که شماره آخر این بازی یعنی نسخه «برای همیشه» برخلاف نسخه «3D» با وجود فروش تقریباً مناسب (2011)، نزد جماعت بازی‌باز و منتقدان بازخورد منفی بسیاری داشت و به بازی ناامیدکننده‌ای تبدیل شد. شاید بدون در نظر گرفتن عناصر گیم‌پلی، فنی و گرافیکی آن بتوان یکی از مهم‌ترین دلایل آن را در شخصیت دوک جستجو کرد. هرچند دوک نوکم در این نسخه تاحدودی به کاریکاتوری از شخصیت سابق خود تبدیل و در جهان بازی تمام دلایل اولیه محبوبیت او به صورت اغراق شده در آن گنجانده شده باشد، کم‌وبیش تمام آن ویژگی‌های بنیادین خود را در روایت بازی حفظ کرده است؛ اما شاید دلیل اصلی موج انتقادات به این نسخه تمام شدن تاریخ مصرف چنین شخصیت‌هایی در رسانه‌های جمعی باشد. زمانی که نسخه «3D» این بازی عرضه شد، بازی‌های ویدئویی قشر محدودتری را مخاطب خود قرار می‌دادند. همچنین به حامل‌های فرهنگی این بازی‌ها کمتر توجه می‌شود و کمتر جدی تلقی می‌شد؛ زیرا بازی ویدئویی نیز رسانه‌ای غیرجدی محسوب می‌شد و تنها والدین کسانی را که این بازی‌ها را انجام می‌دهند، دچار نگرانی می‌کرد و بازتاب رسانه‌ای محتوای آنها به مراتب کمتر بود؛ اما امروزه با تبدیل شدن روزافزون بازی‌های ویدئویی به منزله رسانه‌ای جالب توجه که بازار وسیعی را به خود اختصاص داده و در حال رقابت با

و هیچ‌گونه پشیمانی ندارد؛ زیرا آگاهی و درکی از معنای عمل خود در جهان بازی ندارد. لذت زندگی را در دورزدن قوانین حقوقی، اجتماعی و اخلاقی می‌داند و پذیرای هیچ نقدی در جواب اعمال خود نیست؛ این در حالی است که ساختار گیم‌پلی بازی به‌طور عمده در جریان عمل پایدیا به‌گونه‌ای شاکله‌بندی شده است که برای کنش در فضای آن به اعمال خشونت‌آمیز همچون دزدیدن یک اتومبیل، با سرعت راندن آن، زیرگرفتن عابران پیاده و درگیرشدن با شخصیت‌های غیرقابل‌بازی نیازی وجود ندارد و وجود اختیار و امکان انتخاب برای تجربه این قابلیت‌های جهان بازی بیشتر از هر چیز نشان‌دهنده شیوه‌های تعاملی است که تنها در متن سایبری وجود دارد. چه‌بسا وقتی افراد برای اولین بار با این بازی روبه‌رو می‌شوند، بعد از یادگیری نحوه کنترل آن اولین کاری که می‌کنند دزدیدن یک اتومبیل و زیرگرفتن افراد بی‌گناه با آن است تا ببینند این کار چه حسی دارد. در کل، وجود سه شخصیت که هر کدام نقشی مکمل و ضروری را کنار شخصیت‌های دیگر دارند، نظام شخصیتی سترونی را ارائه می‌دهد که تمام ویژگی‌های هویتی موردانتظار را به خود جذب می‌کند و در عین حال انعطاف‌پذیر است و تصویر جدیدی از خود برای بازی‌باز شبیه‌سازی می‌کند که بتواند خود را بدان پیوند بزند و دریافت ویژگی‌های شخصیتی جدید را تسهیل کند.

از نشانه‌های ساختاری دنیای بازی و گیم‌پلی آن اینگونه استنباط می‌شود که شما در حال زندگی در دنیایی واقعی هستید که سرنوشت اعمال شما بر عهده خودتان است؛ اما در این جهان امکان آزمون و خطا نیز وجود دارد و هزینه انجام آن کم است.

هرچند بررسی این امر موضوع پژوهش حاضر نیست، می‌توان با نشانه‌شناسی به ایدئولوژی پنهان بازی پی برد: تمام شماره‌های این بازی در شهرهای خیالی آمریکا جریان دارند که هر کدام نماینده شهر واقعی مهمی در آمریکا هستند. در بسیاری از شماره‌های این بازی، کنترل شخصیتی از اقلیت‌های

باید مصون از دخالت‌های خارجی وجود داشته باشد تا هر کاری را که بخواهند با هرکسی که بخواهند انجام دهند، آن هم برای مردانی که حس می‌کنند در حال از دست دادن قدرت خود نسبت به زنان اطراف خود هستند؟ در حالی که جنسیت‌زدگی در فضای عمومی (احتمالاً) نسبت به گذشته کمتر پذیرفته شده است، آیا مردان به‌صورت خصوصی به‌دنبال پناهگاهی در چارچوب کلیدی باورپذیری گافمن در فضای مجازی بازی هستند؟ (Borchard, 2015: 449).

او همچنین سؤال مهم دیگری را مطرح می‌کند:

«مسائل اخیر (رسوایی بازی‌باز) باعث شده از خود پرسیم که چقدر علاقه و لذت من از بازی‌کردن *GTA* در این مسئله ریشه دارد که من نفرت دارم از اینکه آن کسی نیستم که در فضای عمومی می‌خواستم باشم؟» (Borchard, 2015: 450).

پس همان‌طور که بورکارد نیز به آن اشاره دارد، بازی‌باز در بازی *GTA* در حال ساخت هویتی برای خود است که در جهان واقعی امکان بروز آن یا وجود ندارد یا با موانع اجتماعی - فرهنگی بسیاری روبه‌روست و هزینه کنش براساس آن بسیار بالاست.

در اینجا نیاز است قطعات پازل نشانه‌ها به‌طور نهایی کنار یکدیگر قرار داده شوند تا معنای تصویر ساخته‌شده بهتر درک شود. یکپارچگی ایجادشده از کنار هم قراردادن شخصیت‌های بازی *GTA 5*، بر شخصیت کلی دلالت دارد که بازی‌باز با آن در ارتباط قرار می‌گیرد. در این بازی با رابطه دال و مدلول دوطرفه بین بازی‌باز و شخصیت قابل‌بازی روبه‌رو هستیم؛ در حالی که از طریق هویت‌یابی، بازی‌باز در بازی براساس شخصیت بازی هویت جدیدی برای خود ایجاد می‌کند؛ شخصیت قابل‌بازی نیز ارجاعاتی به خود واقعی بازی‌باز دارد. برای مثال شخصیت ترور بازنمایی بخشی از این ویژگی در بازی‌باز است که بدون در نظر گرفتن عواقب و پیامدها و با چشم‌پوشی از مسائل اخلاقی، دست به کشتار انسان‌های بی‌گناه، دزدیدن اموال دیگران و ایجاد آشوب در شهر می‌کند

خلافکار رخ می‌دهد و براساس این هویت جدید عمل می‌شود؛ زیرا به این رفتار پاداش داده می‌شود و خود جهان‌بینی جدیدی را ایجاد می‌کند که به جهان بازی منحصر است و انقطاعی را با جهان واقعی شکل می‌دهد. قواعد درون بازی نیز به‌منزله تسهیلگر در این انتقال هویتی عمل می‌کنند؛ پس در فرایند مصرف این بازی‌ها عملی نمادین رخ می‌دهد که دلالت‌های آن از طریق رجوع به شخصیت‌های بازی یافت می‌شود؛ اما این نظام‌های نمادین، درون خود واقعیتی را بازنمایی نمی‌کنند؛ بلکه دست به تولید و بازتولید واقعیتی می‌زنند که در متن بازی تعریف‌پذیر است. هویت‌های نمادین درون بازی سعی در انکار و گذر از هویت واقعی بازی‌باز دارند و آن را به‌گونه‌ای جدید بازتعریف می‌کنند؛ بدون اینکه به واقعیت آن در جهان واقعی اجتماعی ارجاعی دهند یا درنهایت، ارجاع آنها به‌گونه‌ای کنایی و غیرجدی اتفاق می‌افتد. همان‌طور که در بازی هر واقعیت اجتماعی دیگر در معرض کنایات مختلف قرار می‌گیرد، در اینجا هویت به‌منزله امری واقع، در زیر لایه‌های وانموده دفن و نابود می‌شود.

طومارهای معظم: اسکاایریم

پایه بیشتر بازی‌های نقش‌آفرینی غربی، ایجاد ساختاری برای تولید نوع جدیدی از هویت با احتمالات نامحدود است. تمام ویژگی‌های انتسابی جهان واقعی در این بازی‌ها به ویژگی‌های اکتسابی تبدیل می‌شوند و بازی‌باز قادر است از هر نوعی دست به تولید هویت جدیدی بزند که لزوماً تعمیم‌یافته هویت اجتماعی خود او نیست. بازی‌های ویدئویی از این دست، به تخیل در بازی‌های رومیزی نقش‌آفرینی که همه‌چیز در ذهن یا براساس نوشته‌هایی روی کاغذ رخ می‌داد، جنبه‌ای کاملاً تصویری و گرافیکی می‌بخشد؛ اما هنوز امکان تخیل کردن را از بازی‌باز نمی‌گیرد. ویژگی بازی‌گونه این بازی‌ها نیز از طریق ایجاد دایره جادویی (به گفته هویزینگا) یا دنیای سیستیک (به گفته کاسترانووا) میسر می‌شود؛ بدین گونه که از فضای زندگی روزمره فراتر می‌روند و قواعدی را ایجاد می‌کنند که

اجتماعی یا طبقات پایین به بازی‌باز سپرده می‌شود. این نکته در کنار وجود اختیار تمام برای عمل در جهان بازی این معنای ضمنی را ایجاد می‌کند که آمریکا کشور آزادی‌ها و فرصت‌هاست و افراد در اعمال خود در این کشور، آزادی دارند سرنوشت و هویت خود را تعیین و در آن رشد کنند و به موفقیت‌های اجتماعی و اقتصادی برسند؛ حتی اگر از اقلیت اجتماعی یا طبقات پایین باشند. شما می‌توانید به هر کجای شهر سر بزنید و در هر نوع فعالیت اجتماعی و اقتصادی مشارکت داشته باشید. قادرید یک راننده و خلبان حرفه‌ای یا قهرمان مسابقات ورزشی باشید یا حتی به قدرتمندترین فرد شهر تبدیل شوید و اگر غرضه انجام کاری را داشته باشید، حتی رنگ پوست، توان مالی یا اصالت قومی و ملی شما مانع شما در این کشور نخواهد بود و این همان چیزی است که گوتسچاک در نظریه و ایدئولوژی خود از آن با عنوان بازتولید ایدئولوژیک در محیط مجازی یاد می‌کند. با اینکه بازی نظام اجتماعی حاکم در تمام حوزه‌های فرهنگی، اقتصادی و سیاسی را نقد می‌کند، این تنها نوعی وطن‌پرستی دغدغه‌مند را نشان می‌دهد.

می‌توان اینگونه نتیجه گرفت: دنیای بازی GTA جهانی سیستیک است که ربط آن به جهان واقعی از طریق شبیه‌سازی جامعه دارای کارکرد ایجاد می‌شود. در فرایند بازی پدیدۀ غوطه‌وری به‌طور عمده از نوع درگیری لودیک، فضایی و مشارکتی صورت می‌گیرد؛ این غوطه‌وری خودبه‌خود ما را به تعریف کایوئا از بازی می‌برد که در آن ایجاد باور به‌منزله یکی از ویژگی‌های نهادینه در بازی صورت می‌گیرد و بازی‌باز، خود و هویت خود را در آن بازسازی می‌کند و تعریف جدیدی از آن ارائه می‌دهد؛ پس در اینجا فرایند هویت‌زدایی وارد عمل می‌شود؛ شاید هیچ دلیلی برای این وجود نداشته باشد که هویت واقعی بازی‌باز شامل انسانی‌خشن و قانون‌گریز باشد؛ اما تمام این جنبه‌های هویتی در فرایند بازی حذف و واقعیت‌های دیگری برای این هویت شاکله‌بندی می‌شوند. در بازی GTA هویت‌یابی از طریق تبدیل‌شدن به

در رویارویی با جهان می‌بیند؛ تجربه‌هایی که در روند زندگی از طریق سفر و رؤیایی مستقیم با پدیده‌های گوناگون جهان اجتماعی حاصل می‌شود و قصه‌گویی وسیله‌ای برای تبادل این تجربه‌هاست؛ اما در جهان اجتماعی امروز تجربه‌کردن به این معنا رو به زوال است: «ارزش تجربه سقوط کرده است و چنین به دیده می‌آید که گویی این سقوط را پایانی نیست ... پیش از این هیچ‌گاه تجربه چنین به‌تمامی نقض نگشته بود؛ در این دوره بود که [در عرصه‌های جنگ و اقتصاد و اخلاق] شیوه نبردهای تاکتیکی، تجربه جنگ استراتژیک و تورم، تجربه اقتصاد را نقض کرد؛ همان طور که تجربه جسمانی انبای بشر به وسیله نبردهای مکانیکی و تجربه اخلاقی آنان به دست صاحبان قدرت نقض شد ... تو گویی چیزی را از ما گرفته‌اند که از ما بیگانه‌ناشدنی می‌نمود و امن‌ترین مایملک ما بود: توانایی تبادل تجربه‌ها» (بنیامین، ۱۳۷۵: ۱). به گفته بنیامین با نقض شدن امکان تجربه مستقیم جهان واقع، امکان قصه‌گویی نیز از بین رفته است؛ چه بسا جایگزینی رمان با قصه که تشریح‌کننده جهان‌های کوچک فردگراست، ناشی از نابود شدن قصه به‌منزله تجربه‌های جمعی است (بنیامین، ۱۳۷۵: ۴)؛ از این رو، بازی‌هایی همچون سری طومار پیران، مخاطب را دوباره در مقام فرد تجربه‌گر قرار می‌دهند تا قصه‌های خیالی بازی را شکل دهد. اینگونه بازی‌ها ما را در مقام کاشف جهانی قرار می‌دهد که در آن می‌توان با پدیده‌های اجتماعی و طبیعی به‌طور مستقیم روبه‌رو شد و آنها را در جهانی مجازی تجربه کرد. چه بسا برای چنین تجربه‌ای در بازی پایانی وجود ندارد تا اینکه خود بازی‌باز از آن دست بکشد. بازی‌باز در سفرهای خود با راهزنان، تجار، موجودات خیالی، ماجراجویان و ... امکان روبه‌رویی دارد و قادر است از روش‌های مختلف با تجربه‌ها و قصه‌های آنان روبه‌رو شود. او قادر است مناظر طبیعی را از نزدیک مشاهده کند و با خطرات موجود در آن دست‌وپنجه نرم کند و شیوه بقا در آن را تجربه کند. همه بازی اسکایریم در تجربه مستقیم با جهان خلاصه می‌شود و از این طریق روایت بازی شکل می‌گیرد.

در آن بازی‌باز قادر است نقش جدیدی را ایفا کند؛ اما همان‌گونه که کاسترانووا از آن بحث می‌کند، مرز سخت و تبادل‌ناپذیری بین این جهان و دنیای واقعی وجود ندارد و بسیاری از قواعدی که در دنیای واقع در فرهنگ اجتماعی و اقتصادی و در عرف روزمره جریان دارند، در دنیای خیالی بازی اسکایریم نیز عیناً بازتولید می‌شوند و وضعیت هژمونیک خود را حفظ می‌کنند.

از این رو، بازی‌باز در چارچوب قواعدی که به‌صورت روزمره با آنها سروکار دارد، امکان تجربه‌کردن می‌یابد و هویت خود را بازتعریف می‌کند. جنبه زیباشناختی این بازی نیز دقیقاً در این نکته نهفته است که قادر است بازنمایی دروغین از هویت واقعی بازی‌باز ارائه دهد؛ به بیان دیگر، در اینجا نیز با وانموده‌ای هویتی روبه‌رو هستیم که دلالت به مرجع خود را (که هویت بازی‌باز باشد) تا حد زیادی (یا حتی به‌طور کامل) بی‌معنا می‌کند. بازی‌باز در دنیای اسکایریم، انسانی در کنار دیگر انسان‌ها نیست که برای گذران زندگی خود تلاش می‌کند؛ او فردی برگزیده است که هر کنش او برای پایداری این جهان معنا و اهمیت دارد. او فردی منفعل نیست؛ بلکه کنشگری به‌لحاظ اجتماعی توانمند است که قادر است از فضای اجتماعی خود فراتر رود و دست به تجربه بزند.

هسته اصلی گیم‌پلی بازی‌های سری طومار پیران، مأموریت‌های جانبی محسوب می‌شود که بیشتر بازی را به خود اختصاص می‌دهد و مانند قصه‌های پیران قصه‌های خیالی را درون خود روایت می‌کند. به عبارتی، از کارکردهای مرکزی این بازی جنبه قصه‌گویی آن است که بازی‌باز را به سمت انجام آنها متمایل می‌کند و روایت‌های مختلفی که بازی‌باز آنها را به پیش می‌برد، تجربه او را از این جهان مجازی می‌سازند.

از این منظر می‌توان به مقاله «قصه‌گو: تأملی در آثار نیکلای لکسوف» اثر والتر بنیامین اشاره کرد که رابطه تأمل برانگیزی بین قابلیت تجربه‌گری بشر با قصه‌گویی برقرار می‌کند. او عامل بقای قصه را امکان انباشت تجربه‌های بشری

غوطه‌وری در بازی دقیقاً به همین دلیل اهمیت می‌یابد. مخاطبی که امکان تجربه در جهان کنونی از او سلب شده و به فردی منفعل در جریان زندگی خود تبدیل شده است، شروع به بازتعریف هویت جدیدی برای خود می‌کند و غوطه‌وری فضایی، لودیک و روایی امکانی به او می‌بخشد که این تجربه در دنیایی مجازی همچون امری واقع درک شود. ارزش نشانه‌ای شخصیت قابل‌بازی در آن دقیقاً در نقش وانموده‌ای عمل می‌کند که دلالت بر امری دارد که دیگر وجود ندارد و به‌خودی‌خود دست به تولید معنا می‌زند تا امکانی جدید فراهم شود. اینجاست که ارزش بازی‌های نقش‌آفرینی بیش از پیش مشخص می‌شود: آفرینش نقش معنادار و هدفمند در زندگی خیالی به جای شکلی از زندگی که معنای آن رو به زوال است.

ندای وظیفه

در نگاه اول می‌توان تمام نشانه‌های شخصیتی، محیطی و فضایی بازی را در اختیار ایجاد حس هرچه بیشتر غوطه‌وری دانست. نحوه‌ی رویارویی با شخصیت قابل‌بازی ساخت‌نیافته، دوربین اول شخصی که چهره‌ی شخصیت اصلی را به نمایش نمی‌گذارد، صامت‌بودن این شخصیت، همه و همه در حال القای این حس هستند که بازی‌باز بتواند شخصیت خود را در بازی قرار دهد و آن را به بخش تعمیم‌یافته‌ی خود تبدیل و در قالب سربازی کارآزموده هویت‌یابی کند؛ اما در صورتی که تحلیل ما در اینجا متوقف شود به نتیجه‌ای نمی‌رسیم جز اینکه این بازی ابزار سرگرمی تجاری برای نوعی غوطه‌وری سرخوشانه است.

از کاربردهای نشانه‌شناسی، کشف ایدئولوژی پنهان متن از طریق یافتن معنای نشانه‌های متنی است. ابتدا مرور کوتاهی بر نشانه‌های موجود در شخصیت قابل‌بازی، جهان بازی، شخصیت‌های غیرقابل‌بازی و عناصر گیم‌پلی می‌شود و آنها همانند قطعات پازلی برای یافتن معنای کلی متن به کار برده

خواهند شد.

در ابتدای امر با شخصیتی صامت و هویتی حداقلی سروکار داریم که تنها ملیت و درجه‌ی نظامی او مشخص است. درجه‌ی نظامی این سرباز به‌طور معمول بیشتر از یک سرجوخه یا گروهان نیست که همواره زیر فرمان افسر یا ژنرال مافوق خود قرار دارد و هیچ ابتکار عملی ندارد و در رفتارش قادر نیست هیچ کنش شخصی براساس تصمیم‌های خود صورت دهد. شخصیت بازی‌باز به‌طور معمول در کنار سربازان هم‌رده‌ی دیگر خود قرار می‌گیرد که هر آن ممکن است در جنگ کشته و به‌سرعت جایگزین شوند تا در صورت وجودداشتن کنش ازسوی بازی‌باز همچنان به‌صورت مستقل فضای کشمکش در بازی جریان داشته باشد؛ به عبارتی، به گفته‌ی گوتسچاک (1995) بازی‌باز تنها ورودی موقت در بازی محسوب می‌شود و بازی ویدئویی متن الکترونیکی زنده و پویاست. گیم‌پلی بازی نیز از طریق زنده نگه‌داشتن فضای هیجان که تنها بر پایه‌ی واکنش‌های آنی بازی‌باز بنا نهاده شده است و ایجاد حالتی خطی در پیشبرد روند بازی، هیچ‌گاه فرصت فکرکردن و در پیش گرفتن راهبرد خاصی برای مدیریت فضای تنازع داخل بازی را به بازی‌باز نمی‌دهد.

برآیند تمام موارد ذکرشده سبب ایجاد کنش‌های کاملاً منفعلانه در بازی‌باز می‌شود. حتی در بخش‌هایی که با شخصیت جانبی پرداخت‌شده به‌منزله‌ی شخصیت قابل‌بازی روبه‌رو هستیم، تبدیل این شخصیت به شخصیت صامت سبب ایجاد رابطه‌ای یک‌طرفه از سمت فرمانده به بازی‌باز می‌شود که سکوت او نشان‌دهنده‌ی فرمان‌برداری کامل از مافوق نظامی خود است که در پیشبرد مراحل هیچ‌گونه حق صحبت و تصمیم‌گیری ندارد و تنها می‌تواند اطاعت کند؛ ازاین‌رو، در بیشتر مواقع شخصیت‌های قابل‌بازی از میان سربازانی هستند که درجه‌ی نظامی پایینی دارند و درعمل، در فرایند تصمیم‌گیری برای انجام مأموریت نقشی ندارند. این وضعیت تا آنجا پیش می‌رود که حتی در بعضی موارد برای شلیک حتی یک گلوله

هویت‌زدایی در آن روبه‌رو هستیم، بدون اینکه حالت ثانویه‌ای برای آن در نظر گرفته شده باشد. کارکرد اصلی این‌همانی از طریق نشانه‌های شرح داده‌شده در واقع، بسط و گسترش هویت نیست؛ بلکه دقیقاً وضعیتی برخلاف آن است. شاید اسم این سری یعنی ندای وظیفه (که در فارسی با عنوان ندای وظیفه هم شناخته می‌شود) نیز به‌صورت نهان بر همین ایدئولوژی پنهان دلالت داشته باشد.

نتیجه

جنبه خلق هویت در بازی‌های ویدئویی در بسیاری مواقع در واکنش به مسئله هویتی رایج بین مخاطبان هدف این بازی‌ها شکل می‌گیرد؛ مسئله‌ای که به‌صورت نیازی اجتماعی خود را نشان می‌دهد یا به شیوه اجتماعی محدود شده است. از این جهت است که بازی‌های ویدئویی هرچه بیشتر به‌دنبال بازنمایی واقعیت از طریق شبیه‌سازی‌اند و در دنیای سینتتیک خود در حال تلاش برای پیوندزدن خود به واقعیت‌اند؛ پس درباره نظر هویزینگا درباره دایره جادویی تردید ایجاد می‌شود؛ زیرا درباره این بازی‌های ویدئویی با چیزی جدای از جهان واقعی روبه‌رو نیستیم و هنگام انجام آنها به‌دنبال ایجاد مرز بین جهان بازی و جهان واقعی نیستیم؛ بلکه این بازی‌ها در بسیاری مواقع وانموده آن جهان واقعی و به‌دنبال پیاده‌کردن همان مسائل در این دنیاهای مجازی‌اند. چیزی که در اینجا تغییر می‌کند، هویتی است که در ارتباط با این دو جهان مختلف قرار می‌گیرد و این فرایند هویت‌یابی به‌صورتی انجام می‌گیرد که بازنمایی‌کننده چیزی در هویت بازی‌باز باشد که در خود سوژه وجود ندارد. فهم جهان بازی به‌منزله یک واقعیت جدید نیز از دیگر جنبه‌های یک بازی (به معنای عام آن) است که کایونا به آن اشاره می‌کند؛ یعنی جنبه باورپذیری عمل بازی‌کردن که این نوع باورپذیری به‌دلیل رابط‌های گرافیکی و فنی بازی‌های ویدئویی که تخیل را به عینیت تبدیل می‌کند، به کامل‌ترین صورت خود رخ می‌دهد. از همین روست که جنبه‌های زیباشناختی بازی تأثیر هدفمند خود را

نیز به اجازه و دستور فرمانده خود نیاز دارید. در آن بازی‌ها نوعی تعامل دوطرفه بین بازی‌باز و شخصیت غیرقابل‌بازی جریان دارد. حتی در مناطق بسیار وسیع بازی نیز باید در چارچوب‌های محدودکننده بازی عمل کرد و کارکرد این فضاها برخلاف بازی‌های جهان بازی ایجاد فرصت‌های پایدیگونه نیست؛ بلکه قواعد لودیک به شکل سخت‌گیرانه‌ای به بازی‌باز تحمیل می‌شوند و شاید تنها کارکرد این مناطق ایجاد باورپذیری بیشتر برای القای غوطه‌وری از نوع فضایی آن باشد. در کل، نقش بازی‌باز در این بازی اطاعت از دستورات در نبود تفکر انتقادی و تحلیل‌گر به لطف ساختار گیم‌پلی بازی است.

هدف در سری بازی‌های بررسی‌شده ندای وظیفه، ساخت قهرمان و اسطوره‌ای نیست که دست به ایثار و رشادت‌های فراوان می‌زند تا بازی‌باز از طریق آن هویت‌یابی کند (هرچند در نگاه اول ممکن است اینگونه به نظر برسد). هویت‌یابی در این بازی به‌گونه‌ای پیچیده‌تر از معمول و از طریق لایه‌های پنهانی صورت می‌گیرد. بازی‌باز در این بازی‌ها به‌گونه‌ای ناخودآگاه به مهره‌ای در سلسله‌مراتب نظامی تبدیل می‌شود و هرچقدر در انجام بازی و نابودی دشمن مهارت داشته باشد، محدودیت شخصیتی بازی اجازه اختیارکردن جایگاهی فراتر از آن را به او نمی‌دهد؛ به عبارتی، ما در این بازی با بازتولید ایدئولوژی روبه‌رو هستیم که هسته اصلی ایده نظامی‌گری را در خود دارد و سلسله‌مراتب نظامی به‌منزله ساختاری خشک و انعطاف‌ناپذیر در آن جریان دارد. همانند این ساختار نظامی چیزی که در این بازی اهمیت دارد، شخصیت منحصربه‌فرد سرباز و پیش‌زمینه بیوگرافیک او نیست و او تنها با درجه نظامی و پرچمی شناخته می‌شود که زیر آن مبارزه می‌کند. او از هویت واقعی خود تهی می‌شود و بدون هیچ‌گونه پرسش یا تردیدی باید طبق دستوراتی که به او داده می‌شود، دست به مبارزه بزند. هویت‌یابی در این بازی به تهی‌شدن از هویت شخصی و اجتماعی منتهی می‌شود؛ به بیان دیگر، ما تنها با

وات، الف. (۱۳۷۹). *پیدایی قصه: پژوهش‌هایی درباره دیفو، ریچاردسون و فیلادینگ*، ترجمه: ناهید سرمد، تهران: علم.

Aarseth, E. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2004) Genre Trouble. Available on <http://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble/>.

Baudrillard, J. (1994) *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Borchard, K. (2015) "Super Columbine Massacre RPG! and Grand Theft Autoethnography." *Cultural Studies Sage Publications*, 15: 447-454.

Caillois, R (2006) "The Definition of Play and Classification of Games." In Salen, K. & Zimmerman, E. (Eds). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 122-155.

Calleja, G. (2007) "Digital Game Involvement: A Conceptual Model." *Games and Culture*, 2 (2): 95-113.

Calleja, G. (2011) *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Castronova, E. (2005) *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: The University of Chicago Press.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*, Garden City, N.Y.: Doubleday.

Gottschalk, S. (1995) "Videology: Video-Games as Postmodern Sites/Sights of Ideological Reproduction." *Symbolic Interaction*, 18 (1): 1-18.

Gough, Ch. (2019a) Gaming - Statistics & Facts. Retrieved from <https://www.statista.com/topics/1680/gaming>.

Gough, Ch. (2019b) Distribution of Computer and Video Gamers in the United States from 2006 to 2019, by gender. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers>.

Gough, Ch. (2019c) Age Breakdown of Video Game Player of United States in 2019. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010>.

Huizinga, J. (1949) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul Ltd.

Jesper, J. (2003) "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness." In Copier, M. & Raessens, J. *Level Up: Digital Games*

می‌گذارند و هر قدر در تاریخ بازی‌های ویدئویی به جلو حرکت می‌کنیم، عناصر گیم‌پلی، گرافیک و فیزیک پویانمایی بازی به مدد فناوری در حال پیشرفت، نقش قوی‌تری را به منزله یک وانموده از جهان واقعی ایفا می‌کنند و غوطه‌وری را در جریان پیشروی متن سایبری بهبود می‌بخشند؛ اما نباید فراموش کرد که ما همواره با وانمود در بازی‌های ویدئویی روبه‌رو هستیم و این بدین معنا نیست که واقعیت در آن تحریف می‌شود؛ بلکه بدین معناست که خود این وانموده‌ها به‌طور مستقل واقعیت‌اند و اگر دلالتی به جهان واقعی داشته باشند، تنها دلالت بر نبود و بی‌معنایی آن واقعیت دارند.

منابع

اینجنفلت-نیلسن، س.؛ یوناس، ه. الف. و توسکا، س. پ.

(۱۳۹۶). *برای درک بازی‌های ویدئویی: مقدمه‌ای*

ضروری، ترجمه: سید مهدی دبستانی، تهران: مرکز

تحقیقات بازی‌های دیجیتال.

باومن، ز. (۱۳۸۴). *اشارات‌های پست‌مدرنیته*، ترجمه: حسن

چاوشیان، تهران: ققنوس.

بنیامین، و. (۱۳۷۵). «*قصه‌گو: تأملاتی در آثار لسکوف*»،

ترجمه: مراد فرهادپور، نشریه ارغنون، س ۳، ش

۱-۹، ص ۱-۲۶.

بودریار، ژ. (۱۳۹۳). *نظام اشیا*. ترجمه: پیروز ایزدی، تهران:

ثالث.

حاجی‌حیدری، ح. و اکرم، ک. (۱۳۹۸). «*سنخ‌بندی نظریات*

مربوط به بازی‌های رایانه‌ای».

رسانه‌های دیداری و شنیداری، ش ۳۱، صص ۲۷۱-۳۰۸.

کالی، ج. (۱۳۹۵). *از بازی تا فیلم: نقش بازی در*

دگرگونی‌های شکلی سینمای امروز، ترجمه: شیوا

مقانلو، تهران: بیدگل.

مائورا، ف. (۱۳۹۸). *مطالعات بازی: بازی و فرهنگ از آغاز تا*

امروز، ترجمه: حمیدرضا سعیدی، تهران: فرهنگ

نشر نو.

- Research Conference Proceedings*, Utrecht: Utrecht University. 30-45.
- Juul, J. (2001) "Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives." *Game Studies*. 1 (1): 1-12.
- Juul, J. (2008) "The Magic Circle and the Puzzle Piece." Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008. Edited by Günzel, Stephan; Liebe; Michael; Mersch, Dieter. Potsdam: Potsdam University Press.
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Manovich, L. (2003) "New Media from Borges to HTML." in Noah Wardrip-Fruin & Nick Montfort (Eds), *The New Media Reader*, Cambridge, Mass: MIT Press, 5-11.
- Mieke, B. (1985) *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Translated by Boheemen, Christine van. Toronto: University of Toronto Press.
- Murray, J. H. (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.
- Towell, J. (2011) "Duke Nukem Forever made a profit? Go on, Pull the other one." Retrieved from <https://www.gamesradar.com/duke-nukem-forever-made-a-profit-go-on-pull-the-other-one>.
- Wittgenstein, L. (1953) *Philosophical Investigations*. ed. G. E. M. Anscombe & R. Rhees. Oxford: Blackwell.