



Comparison of Narratology and Ludology in Theoretical Topics of Computer Games

Masoud Ebrahimi

Graduate of Strategic Cultural Management, Supreme National Defense University, Tehran, Iran
Email: qazvine2006@gmail.com

Abstract

Development and progress in the field of computer games requires long-term and future-oriented planning under the title of "strategic plan" and the presentation of the said plan is dependent on the detailed and up-to-date knowledge of theories in this field. "Narratology" and "Ludology" can be considered two main approaches in the theories related to computer games. The purpose of this study is to compare these two approaches and to know the considerations of theories in this field. The current research is of qualitative type and the method of data collection is based on library and documentary methods. The results of this research show that the two approaches "Narratology" and "Ludology" despite having differences of opinion in many points, but they are not in conflict with each other and promoting the movement of discourse between these two approaches, makes their supporters put more effort show that a more scientific space for the emergence of theoretical supports in the field of computer games will be formed.

Keywords: Computer Game, Narrative, Narratology, Ludology, Representation, Conceptualization



مقایسه روایت‌شناسی و بازی‌شناسی در مباحث نظری بازی‌های رایانه‌ای

مسعود ابراهیمی

دانش‌آموخته مدیریت راهبردی فرهنگی، دانشگاه عالی دفاع ملی، تهران، ایران

Email: qazvine2006@gmail.com

چکیده

توسعه و پیشرفت در حوزه بازی‌های رایانه‌ای نیازمند برنامه‌ریزی آینده‌نگرانه و بلندمدت با عنوان «طرح راهبردی» است و ارائه طرح مزبور، مرهون بررسی و شناخت دقیق و روزآمد نظریه‌های این حوزه است. «روایت‌شناسی» و «بازی‌شناسی» را می‌توان دو رویکرد اصلی در نظریه‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای به شمار آورد. هدف مطالعه حاضر، مقایسه این دو رویکرد و شناخت ملاحظات نظریه‌های این حوزه است. پژوهش حاضر از نوع کیفی بوده و نحوه گردآوری داده‌ها مبتنی بر شیوه کتابخانه‌ای و اسنادی است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد دو رویکرد «روایت‌شناسی» و «بازی‌شناسی» با وجود اینکه در نقاط متعددی دارای اختلاف نظر هستند؛ اما در تقابل با یکدیگر نیستند و ترویج حرکت گفتگومانی بین این دو رویکرد، باعث می‌شود طرفداران آن‌ها تلاش بیشتری از خود نشان دهند که فضای علمی افزون‌تری برای پیدایش پشتوانه‌های نظری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای شکل بگیرد.

کلیدواژه‌ها: بازی رایانه‌ای، روایت، روایت‌شناسی، بازی‌شناسی، بازنمایی، انگاره‌سازی



مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای از یک‌سو رسانه‌اند و از سوی دیگر با هنرهای همانند پویانمایی، تئاتر و سینما شباهت‌های قابل توجهی دارند؛ اما تفاوت‌هایی هم می‌توان بین آن‌ها مشاهده کرد که از میزان تأثیرگذاری آن‌ها بر مخاطب نشئت گرفته است. در هنرهای دیگر مخاطب به‌صورت منفعل و در نهایت نیمه‌منفعل و تماشاچی است و فعالیت چندانی برای تأثیرگذاری ندارد؛ اما در بازی‌های رایانه‌ای، مخاطب از تأثیرپذیری و تأثیرگذاری مداوم برخوردار است و توقف این روند، بازی را از حیث «هنر بودن» خارج می‌کند. بنابراین پژوهشگران برای اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای به کشف و مطالعه نظریات این حوزه پرداخته‌اند تا بتوانند نحوه تأثیرات آن‌ها را بر مخاطبان به دست بیاورند.

پایه‌های دانش بشری، براساس نظریه‌ها بنا شده است و تفسیر و تحلیل پدیده‌ها در چهارچوب نظریه‌ها اتفاق می‌افتد. بدون نظریه، نمی‌توان به فهم درستی از جهان اطراف دست یافت. نظریه، این امکان را در اختیار پژوهشگر قرار می‌دهد که نظم و ترتیب و اولویت‌بندی داده‌ها و مشاهدات خود را مشخص کند. در پژوهش کیفی از آنجاکه محقق، به دنبال تحمیل نظریه مشخصی بر داده‌ها نیست، چهارچوبی از مفاهیم ارائه می‌شود که پژوهشگر با حساسیت نظری نسبت به آن در مسیر انجام تحقیق، گام برمی‌دارد. از آنجاکه بازی‌های رایانه‌ای، از عمر چندانی برخوردار نیستند، بخش قابل توجهی از نظریات این حوزه مربوط به ساختار فنی و چگونگی ساخت بازی‌ها است. به همین دلیل برای ارائه یک چهارچوب نظری قوی، می‌توان از نظریات دو حوزه «رسانه» و «رسانه‌های نوین» و دیدگاه‌های صاحب‌نظران این دو حوزه و تلفیق آن‌ها با ماهیت و ساختار بازی‌های رایانه‌ای استفاده کرد. امروزه رسانه‌ها، فضا و اتمسفر زندگی انسان‌ها را به تصرف درآورده و اثرات آن‌ها در تغییر سبک زندگی و گفتمان قدرت، کاملاً مشهود است. نوع نگاه مردم به موضوعات مختلف، به میزان تأثیر و حضور رسانه‌ها در عرصه‌های گوناگون بستگی دارد. این تأثیر، براساس تحولاتی که در عصر فناوری روی داده، روزبه‌روز افزون‌تر می‌شود.



در جهان کنونی نمی‌توان قدرت رسانه‌ها را نادیده گرفت. رسانه‌ها به‌عنوان ابزار مهم و مؤثر قدرت نرم حتی می‌توانند قدرت سخت را نیز تحت تأثیر قرار دهند. رسانه‌ها قادرند افکار عمومی را سامان بخشیده یا مشوش و بحرانی کنند. چندین انقلاب در دهه‌های اخیر با حضور رسانه‌ها و از طریق بهم‌ریختن افکار عمومی کشورهای مورد هدف، شکل گرفتند زیرا رسانه‌ها در اذهان تک‌تک افراد این کشورها نفوذ کرده و از طریق جریان‌سازی و ترویج افکار و اندیشه‌های مورد نظر، فضای کشورهای مورد هدف را در دست گرفتند و جامعه را با خود همراه کردند. بازی‌های رایانه‌ای نیز به‌عنوان یک رسانه جدید در این حوزه، طی دهه‌های اخیر رشد و گسترش یافته و با بهره‌گیری از نظریه «بازنمایی» توانسته‌اند با کدگذاری اطلاعات در ساختارشان، ماهیت پیچیده و جذابی را به نمایش بگذارند.

علاوه بر این، بازی‌های رایانه‌ای به این دلیل مورد توجه قرار گرفته‌اند که «سامانه‌های رسانه‌ای جدید سریع‌تر، ارزان‌تر، قابل اعتمادتر و قابل حمل‌تر هستند. به این ترتیب «رسانه نوین» را می‌توان حاصل تداوم ابداعات فناوریانه و دیجیتال دانست و آن را به‌مثابه نوعی از رسانه که نه فقط به لحاظ تاریخی، بلکه بیشتر به‌واسطه پیروی از نظام فناوریانه دیجیتالی از رسانه‌های قدیمی متمایز شده است، تعریف کرد» (مصدری و حسینی سروری، ۱۳۹۷: ۲۰۹). هدف از مطالعه حاضر شناخت نظریه‌های عرصه بازی‌های رایانه‌ای و مقایسه دو رویکرد اصلی (روایت‌شناسی و بازی‌شناسی) در عرصه مزبور است. در یک چشم‌انداز وسیع‌تر، مناقشه اصلی بر این پایه استوار است که شناخت این نظریه‌ها و مقایسه آن‌ها چه کمکی به بازی‌های رایانه‌ای می‌کند؟ و چرا بازیکنان، (ولو با اهداف مختلف) به بازی‌های رایانه‌ای پناه می‌برند؟ همچنین آیا بازی‌های رایانه‌ای زیست جدیدی را برای بازیکنان فراهم می‌کنند و تعامل با بازی، ذهنیت انسان را چه میزان درباره زندگی و جهان هستی تغییر می‌دهد؟

«نگاه اخیر، منجر به نحوه چرخش «پسا انسان‌گرایی»^۱ در علوم انسانی می‌شود. تنوعی از دیدگاه‌ها در این دو جبهه نظری وجود دارد که سنخ‌بندی آن‌ها الهامات مهمی برای آینده

مواجهه نظری و عملی ما با دنیای بازی‌های رایانه‌ای و در کل، فضای سایبر خواهد داشت» (حاجی‌حیدری و اکرم، ۱۳۹۸: ۲۷۵).

رشد فزاینده بازی‌ها در قالب سکوهاى مختلف و خصوصاً تولید و توسعه بازی‌های برخط و موبایلی (که دسترسی به بازی‌ها را افزایش داده) این موضوع را تأکید می‌کند که امروزه بازی‌های رایانه‌ای، صرفاً یک سرگرمی و ابزاری برای پرکردن اوقات فراغت نیستند و با ویژگی‌های «تعاملی بودن» و «غوطه‌وری» می‌توانند بازیکنان را بیش از پیش به خود جذب کرده و مسحور خویش سازند. بنابراین در حوزه رسانه‌های نوین، مرز میان سرگرمی و موضوعات جدی برداشته شده و این رسانه‌ها ضمن دربرگیری مسائل سیاسی، می‌توانند درک انسان از جهان را به سمت وسوی دلخواهشان هدایت کنند.

رواج فعالیت کودکان و نوجوانان در محیط متاورس، نکته دیگری است که یکی از پدیده‌های ناپیدا در محیط دیجیتال به شمار می‌آید و به‌شدت در حال گسترش است. مانند بهره‌گیری از «روبلاکس»^۱ برای کسب سود بیشتر که می‌تواند آسیب‌های فراوانی در جوامع ایجاد کند و تداوم این روند، باعث ظهور نسلی دیگر از نسل «زد»^۲ خواهد شد که از نظر سواد بازی و سواد عمومی بسیار ضعیف‌ترند و معروف به «نسل آلفا» هستند. «این‌ها نسلی‌اند که جز زندگی و تعامل با محیط‌ها و دنیاهاى مجازی، با هیچ پدیده و احساسات واقعی از دنیای واقعی ارتباطی ندارند» (سید ناصری، ۱۴۰۲).

از سوی دیگر دانستن این نکته، مهم است که ۹۵ درصد بازار بازی‌های رایانه‌ای کشورمان را بازی‌های خارجی تشکیل می‌دهند و ۳۴ میلیون بازیکن ایرانی به‌طور متوسط، روزی ۹۵ دقیقه مشغول بازی‌های رایانه‌ای هستند (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۲) یعنی روزانه بیش از ۵۳ میلیون ساعت از اوقات مردم کشورمان، صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌شود و این بدان معناست که روزانه حدود نیمی از جمعیت فعال کشور در معرض بازی‌هایی قرار دارند که براساس پشتوانه‌های نظری کشورهای غربی ساخته شده و در تمام بدنه زندگی امروزی

2. Roblox

۲. نسل «زد» یا نسل «نت» به افرادی می‌گویند که بین سال‌های ۱۹۹۵ تا ۲۰۱۰ متولد شده‌اند. این نسل از ابتدای تولد با اینترنت و ابزارهای هوشمند، بزرگ شده‌اند.



ما نفوذ کرده‌اند و بازی‌های ایرانی نیز توان رقابت جدی با آن‌ها را ندارند. هدف اصلی بازی‌های خارجی، تأثیر و نفوذ بر بازیکنان کشورهای منطقه است و ما هیچ شناخت درستی از این نظریه‌ها و نحوه تأثیر آن‌ها نداریم و حتی تعداد قابل توجهی از بازی‌های ساخته شده در ایران در امتداد نگرش‌ها و نظریه‌های غربی در حوزه بازی‌ها است و بنابراین نیازمند شناخت مبادی تأثیرگذار بازی‌ها بر بازیکنان هستیم و این‌که در این مسیر، کدامیک از دو رویکرد (بازی‌شناسی و روایت‌شناسی)، تأثیر بیشتری دارد؟

سؤالات تحقیق

۱. شناخت رویکردهای اصلی در نظریه‌های بازی‌های رایانه‌ای نیازمند رعایت چه

ملاحظات است؟

۲. دو رویکرد روایت‌شناسی و بازی‌شناسی چه تفاوت‌ها و شباهت‌هایی دارند؟

به عبارت دیگر از هنگامی که بازی‌های رایانه‌ای در ابتدای دهه ۱۹۸۰ میلادی جریان عمومی پیدا کرد، علاقه به مطالعه علمی این بازی‌ها نیز شکل گرفت و تاکنون رشته مطالعات بازی‌های رایانه‌ای نه تنها به عنوان یک رشته چندوجهی، بلکه به عنوان یک موضوع بین رشته‌ای نیز شناخته می‌شود و از آنجاکه نظریه‌ها، ارکان اساسی علوم را تشکیل می‌دهند، نیاز به شناخت نظریه‌ها در مطالعات بازی‌های رایانه‌ای بیشتر درک می‌شود و تحقیقات در این حوزه، بدون توجه به نظریه‌های علمی نمی‌تواند تضمین‌کننده کوشش محققان برای قابل فهم کردن رویدادها باشد. به‌ویژه این‌که نمی‌توان به تحلیل و تفسیر بازی‌های مزبور از طریق نظریه‌های قدیمی رسانه‌ها دست یافت زیرا این بازی‌ها در مدت زمان کوتاهی، از یک «خرده فرهنگ کم تأثیر» به یک «صنعت جریان ساز» تبدیل شده و متفاوت از سایر رسانه‌ها و براساس شرایط روز باید مورد تبیین قرار گیرند. چنانچه یک بازی رایانه‌ای، با روایت‌ها به عنوان یک ساختار شناختی و ارتباطی، تفاوت آشکاری دارد و همین تفاوت، منجر به گسترش رویکردهای جدید برای نقد و بررسی شده و بر بازی‌های رایانه‌ای و نظریه‌پردازی در مورد آن‌ها تأثیر گذاشته است.

۱. مبانی نظری

۱-۱. بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌هایی هستند که جایگاه ویژه‌ای به‌عنوان ابزار رسانه، سرگرمی و آموزش در عصر کنونی پیدا کرده‌اند و با عناوینی چون صنعت، هنر، محصول فرهنگی، رسانه و ... از آن‌ها یاد می‌شود. در میان ویژگی‌های این رسانه، «سرگرمی محور بودن» و «قابلیت اکتشاف» را می‌توان نام برد. مهم‌ترین ویژگی که این بازی‌ها را از رسانه‌های ماقبل خود برجسته و ممتاز می‌سازد «قابلیت تعاملی بودن» است که این عامل، توانایی ویژه‌ای به بازی‌های رایانه‌ای داده است.

۱-۲. مطالعات بازی

مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، موضوعی میان رشته‌ای است که محققین آن را از شاخه‌های مختلف علوم همچون رایانه، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی، انسان‌شناسی، هنر و ادبیات، مطالعات رسانه‌ای، علوم ارتباطات و الهیات اخذ کرده‌اند. «رویکردهای مطالعاتی بازی‌ها در دو دسته نمایان شده است:

۱. **علوم اجتماعی:** در این رویکرد، همواره دو سؤال اساسی طرح می‌شود که «بازی‌ها با مردم چه می‌کنند؟» و «از یک بازی چه مفاهیمی استخراج می‌شود؟» پژوهشگران با بررسی رفتار بازیکنان و آزمایش‌های کنترل شده تلاش می‌کنند به تأثیرات بازی روی انسان‌ها پی ببرند و با استفاده از ابزارهایی همچون مصاحبه، قوم‌نگاری و مشاهده شرکت‌کنندگان در پژوهش، نقش‌های متنوعی را که بازی‌ها در زندگی انسان‌ها بازی می‌کنند، بررسی نمایند.

۲. **صنعتی و فنی:** در این رویکرد از دیدگاه مهندسی، بازی‌های رایانه‌ای، زمینه‌ای وسیع برای نمایش دستاوردهای فناورانه در زمینه گرافیک، هوش مصنوعی و شبکه هستند (کنزاک^۱، ۲۰۰۷: ۶۷).



۱-۳. گیم پلی

«گیم پلی»^۱ به‌طور ساده، قواعد ساختاری هر بازی است که بازی براساس آن پیاده می‌شود و از این طریق، سبک‌های مختلف بازی شکل می‌گیرند و بازی‌ها از هم متمایز شده و پایه هرگونه تعامل بین مخاطب و بازی رایانه‌ای واقع می‌شوند.

۱-۴. روایت و روایت‌شناسی

«روایت»^۲، بازنمود یک یا چند رخداد است که در نتیجه تعامل بازیکن با داستان و بازی اتفاق می‌افتد. «روایت‌شناسی»^۳ را می‌توان رویکردی دانست که به انواع روایت از ادبی و غیرادبی، داستانی و غیرداستانی و کلامی و غیرکلامی اشاره دارد اما مقصود ما در اینجا بررسی نظریه روایت‌شناسی، مبتنی بر رسانه‌های نوین و بازی‌های رایانه‌ای است و از آنجاکه موضوع مطالعات رسانه‌های نوین، رسانه‌های دیجیتال است، این نوع روایت، به‌صورت تعاملی بوده و مفهوم «متن تعاملی» یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود.

«نظریه روایت یا روایت‌شناسی، با ظهور ساختارگرایی در اوایل دهه ۱۹۶۰ و با الهام از اندیشمندان و نویسندگان فرمالیست روسی همانند «ولادیمیر پراپ»^۴، به شهرت رسید. معمولاً اجتناب در استفاده از نظریه روایت برای بررسی بازی‌های ویدیویی به این منظور است که این نظریه‌ها برای اهدافی غیر از مطالعه بازی‌های ویدیویی توسعه یافته‌اند و بنابراین در مورد این بازی‌ها مطلب خاصی را بیان نمی‌کنند. با وجود این، می‌توان از نظریه روایی با احتیاط استفاده کرد و چنین در نظر گرفت آنچه را که نظریه‌ها ارائه نمی‌دهند، می‌توان ویژگی‌های منحصربه‌فرد بازی‌های ویدیویی دانست» (رفیع زاده اخویان، ۱۴۰۱).

البته نباید این موضوع مهم را نادیده انگاشت که با انجام یک بازی رایانه‌ای، هر بازیکن می‌تواند بازی خود را تجربه و خلق کند و برخی مواقع، داستان منحصربه‌فردی بیافریند و حتی داستان بازی را به‌گونه‌ای تغییر دهد که با نتایج دیگران درخصوص همین بازی، متفاوت

-
1. Gameplay
 2. Narrative
 3. Narratology
 4. Vladimir Prop

باشد زیرا اکثر بازی‌ها دارای مقدمه‌های روایی و پس‌زمینه هستند و این امکان را به بازیکن را می‌دهند که ذهن فعال خود را همراه با گرافیک بازی‌ها، معطوف به ایجاد روایت‌های نوین کنند و «هرمنوتیک روایت»^۱ را به مسیری هدایت کنند که خودشان مایل هستند.

«روایت‌شناسی» اساساً نظریه‌ای متن محور و عینیت گراست با کاربردهای متفاوت در علوم مختلف؛ اما انتزاعی نیست. خاستگاه این گونه نظریه‌ها معمولاً در «تفکر نظام‌مند»^۲ قرار دارد. بنا بر تعریف «بال میک»^۳ «نظریه روایت‌ها، متون روایی، تصاویر، دیدگاه‌های فکری وقایع، آثار فرهنگی و ... است که یک داستان می‌گوید» (مایک^۴، ۱۹۸۵: ۳). بنابراین تعریف ساده، بازی‌های ویدئویی، متون روایی‌اند که از طریق داستان درونی‌شان، بازنمایی می‌شوند و شمایل‌نگاری‌های تصویری در آن‌ها به ژانرهای مختلف‌شان شکل می‌بخشد که در «ساختارهای روایی بازنمایی‌کننده معنا» ریشه دارند. 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»^۵ (۱۹۹۷) و «لف مانوویچ»^۶ (۲۰۰۱، ۲۰۰۳) هستند»^۷ (حاجی حیدری و اکرم، ۱۳۹۹: ۳۷).

«روایت‌شناسان»^۸، بازی‌های رایانه‌ای را در قیاس با رسانه‌های داستان‌گوی پیش از آن‌ها مورد مطالعه قرار می‌دهند و اگرچه با دیدی ساختارگرایانه، به تفاوت‌های ساخت رسانه‌ای بازی‌ها با رسانه‌های داستان‌گوی پیشین، توجه می‌کنند، با وجود این، تمایل دارند عناصر سازنده متن بازی‌ها را به شکلی استعاری به قابلیت‌های متون نمایشی و روایی ترجمه کنند. از این جهت آن‌ها تحلیل بازی‌ها را بیشتر از جنبه نحوه داستان‌گویی و از زوایایی همانند

1. Narrative hermeneutics

2. Systematic thinking

3. Bal Miek

4. Miek

5. Janet Murray

6. Lef Manovich

۷. با اینکه چهره‌های یاد شده، تلاش‌هایی برای تئوریزه کردن «نظریه روایت» کرده‌اند، اما متأسفانه در حوزه مطالعات بازی نیز اصطلاح «روایت‌شناسی» تغییر معنا یافته و به نظریه روایت به‌عنوان یک رویکرد دانشگاهی نگاه نمی‌شود و بلکه موقعیتی کم و بیش اسطوره‌ای برای آن در نظر می‌گیرند.

8. Narratologists (Narrativists)



چگونگی خلق روایت و شباهت‌های صوری بازی‌ها به ساخت‌های روایی سینمایی و داستانی مورد مطالعه و بررسی قرار می‌دهند. روایت‌شناسان، بازی‌ها را متون رسانه‌ای می‌دانند که دارای گفتمان و سطوح مختلف معانی هستند؛ اما آن‌ها گفتمان بازی‌ها را صرفاً در پیوند با درون‌مایه داستانی، چینش کاراکترها و ویژگی‌هایشان در برابر یکدیگر در جریان روایت، سیر مراحل مختلف بازی و سایر اجزای روایی در بازی‌های رایانه‌ای بررسی می‌کنند» (طاهری، ۱۳۹۳: ۳۳).

عنصر مهمی که در اینجا باید مورد توجه قرار گیرد «زمان روایت در بازی» است وقایع در بازی‌ها، تابع روایت‌اند و در زمان حال رخ می‌دهند و زمان مزبور، تأثیر بسزایی بر استقبال بازیکن از بازی و جذابیت روایت و داستان دارد. عموم انسان‌ها از نظر ساختار ذهنی، درعین‌حالی که آینده، برایشان مهم است؛ اما در زمان حال زندگی می‌کنند و از مقوله‌های قوه فهم انسان، عنصر زمان است. خصوصاً این‌که، درک زمان حال، آسان‌تر بوده و بازیکن، هم‌زمان با روایت در بازی، پیشرفت را مشاهده می‌کند.

۱-۵. انواع روایت

بازی‌های رایانه‌ای تمام اجزای اصلی روایت را ارائه می‌دهند: شخصیت‌ها، رویدادها، مکان‌ها و مسیرهایی که از شروع به پایان منتهی می‌شوند. می‌توان نتیجه گرفت که یکی از دستاوردهای مهم بازی‌های رایانه‌ای، در مقایسه با بازی‌های دیگر، بازی کردن به صورت یکپارچه در چهارچوب روایت و تخیل است. روایت‌ها نیز در ابتدا به شکل خطی، پا به عرصه ذهن مخاطب گذاشتند و مخاطب صرفاً می‌توانست همان مسیری را در داستان پیماید که نویسنده ترسیم کرده است (روایت خطی)؛ اما با ظهور بازی‌های رایانه‌ای که در آغاز کار با طراحی ساده مواجه بودند، این اجازه به بازیکن داده شد که بتواند در مسیر داستان ورود کند و فضا و محتوای بازی را در برخی مواقع با علایق خود تطبیق دهد (روایت خوشه‌ای). بالاین حال طراحان و تولیدکنندگان بازی به‌منظور افزایش کیفیت و جذابیت بازی، جنبه عمیق‌تری از ساختار روایی را در بازی مطرح کردند که میزان تأثیر بازیکن بر بازی را افزایش

داد (روایت انشعابی یا شاخه‌ای). بنابراین ارزش تکرارپذیری بازی‌هایی که از ساختار شاخه‌ای برخوردار باشند، بسیار بالاست؛ زیرا پایان بازی به گونه‌ای پیش می‌رود که کاملاً در اختیار بازیکن است و او می‌تواند پایان‌های متفاوتی برای یک بازی رقم بزند.

۱-۶. روایت تعاملی

در روایت تعاملی، بازیکن می‌تواند نقش مؤثری در پایان و سرانجام بازی داشته باشد و اهداف و خواسته‌های خود را در طی بازی دنبال نماید. به عبارت دیگر بازیکن از طریق تأثیر بر روایت بازی می‌تواند نقش خود را معنا ببخشد و نشان دهد که اگرچه از قواعد بازی اثر می‌پذیرد اما خود نیز می‌تواند بر روند بازی و داستان آن تأثیر بگذارد. در روایت تعاملی، سه مؤلفه تأثیرگذار است: ۱. محیط و فضای تعاملی؛ ۲. شخصیت و هویت تعاملی.

۱-۷. داستان و روایت تعاملی

پایه‌های روایت تعاملی بر مفهوم «تعامل» قرار گرفته و بدین معناست که بازیکن علاوه بر این که از فضای بازی تأثیر می‌گیرد می‌تواند بر فضای مزبور تأثیر گذاشته و رفت و برگشت اثرات خود را تجربه کند. «محیط و فضای تعاملی» در همه بازی‌ها دیده می‌شود و رخداد و روایت در آن اتفاق می‌افتد. بازیکن با مؤلفه «شخصیت و هویت تعاملی» این امکان را برای خود فراهم می‌کند که شخصیت مجازی مطلوب را خلق یا هدایت کند و در مسیر رشد و تکامل آن تلاش نماید. «داستان و روایت تعاملی» بازی نیز مجموعه‌ای از رخدادهاست که توسط بازیکن، بازنمایی شده و به روایت‌های مختلف تبدیل می‌شود.

۱-۸. رابطه روایت و متن

درخصوص روایت در بازی‌های رایانه‌ای، یکی از پرسش‌های مهم به رابطه بین روایت و جهت‌گیری متن مربوط می‌شود. این رابطه متقابل، در طیفی از موقعیت‌ها قرار دارد، یک‌سوی طیف به این موضوع ختم می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای، متن ساده‌ای هستند و سوی دیگر،



این است که بازی‌های مزبور شامل ساختارها یا عناصر روایی‌اند. روایت و بازی هر دو شکل‌هایی اساسی برای بیان رفتار و فرهنگ انسان‌ها به شمار می‌آیند. آن‌ها با هم ترکیب شده و مانند یک نمایش که توسط بازیگران به اجرا در می‌آید، نمای بیرونی از خود ارائه می‌کنند که «بازنمایی تصویری اولیه از متن و روایت» هستند.

نکته دیگری که باید به آن توجه کرد این است که در بازی‌های رایانه‌ای، بازیکن، بخش ضروری از فرایند تولید نمایش به شمار می‌آید که روی صفحه رایانه یا موبایل دیده می‌شود درحالی‌که در تئاتر و سینما، تماشاگران در تولید نمایش یا فیلم نقشی ندارند. ظرفیت روایی بازی‌های رایانه‌ای این موضوع را نیز نشان می‌دهد که نحوه تعامل بین متن و روایت، شکل واقعی یک بازی رایانه‌ای را تولید می‌کند. حتی ممکن است بین متن و روایت، ناسازگاری وجود داشته باشد اما روایت به‌طور معمول، از طریق بازیکن هدایت می‌شود. البته ذکر این نکته نیز ضروری است که بازی‌ها، متفاوت از روایت‌ها به تعریف درمی‌آیند و در یک روایت، شخص (راوی) اعمال را بازگو می‌کند و به عبارت دیگر، یک بازی، شامل اعمالی است که توسط بازیکنان انجام می‌شود.

۱-۹. معناسازی در روایت

این موضوع که روایت، توسط هر رسانه‌ای نقل می‌شود و مخاطب به «معناسازی» آن می‌پردازد، انتظاری است که معمولاً در اغلب هنرها برآورده می‌گردد؛ اما در بازی‌های رایانه‌ای به شکل کامل‌تری اتفاق می‌افتد. مخاطب در این بازی‌ها، با رویکرد انفعالی یا صرفاً از طریق تفسیر روایت به تغییر در آن دست نمی‌زند بلکه شخصاً در شکل‌گیری روایت دخالت می‌کند. «معناسازی» توسط بازیکن، همان نقطه تلاقی روایت‌سازی و روایتگری است. متن بازی توسط طراح و نویسنده شکل می‌گیرد ولی به واسطه بازیکن و بازی در قالب روایت، تداوم می‌یابد. این تعامل، به خلق شکل جدیدی از روایت و بازی می‌انجامد و بازیکن با بازی خود و نیز ذهنیت خود، آن را تکمیل می‌کند. این روایت تکمیلی، به خاستگاه فرهنگی بازیکن و تربیت خانوادگی و محیط زندگی و رشد او بستگی دارد. زیرا تکمیل بازی رایانه‌ای در ذهن

بازیکن در کنش و واکنش او مهم‌ترین بخش از معناسازی در روایت است و زمینه شکل‌گیری این موضوع در همه کنسول‌ها دیده می‌شود.

نکته دیگر این‌که معناسازی در روایت بازی، بدون تعامل با روایت اتفاق نمی‌افتد زیرا تعامل، میزان عاملیت بازیکن در بازی را مشخص می‌کند و بازیکن از طریق عاملیت، می‌تواند در سیر روایت و داستان بازی تأثیر گذاشته و تمایلات شخصی‌اش را نشان دهد. همچنین معناسازی باعث می‌شود که بازی جدید توسط بازیکن خلق گردد و این بازی جدید، مبنای حرکت‌های بعدی بازیکن قرار گیرد.

همچنین طی سه دهه اخیر، روایت در بازی‌های رایانه‌ای مسیر پرتلاطمی را پیموده تا از شکل روایی ساده به داستان‌های پیچیده و خلاقانه تبدیل شود. اکنون بازی‌های رایانه‌ای به ابزاری شگرف برای انتقال مفاهیم روایتگران بدل شده و توانسته‌اند از این مسیر، تأثیرگذاری بیشتری بر مخاطب داشته باشند. روایت‌های خلاق کنونی، علاوه بر ایجاد تنوع بیشتر در سبک‌های بازی، این امکان را در اختیار بازیکنان قرار می‌دهند که انرژی بیشتری را از بازی دریافت کنند و این انرژی در طی بازی به خلاقیت‌های جدید تبدیل شود تا بازیکنان بتوانند مسیر بازی را رقم بزنند.

۱-۱۰. بازنمایی و وانمایی

«بازنمایی»^۱، ابزاری مهم برای روایت است. امروزه یکی از کارکردهای اصلی رسانه‌ها را می‌توان در نظریه «بازنمایی» واقعیت‌های جهان خارج برای مخاطبان مشاهده کرد، به گونه‌ای که شناخت انسان‌ها در مورد مسائل خُرد و کلان جهان، توسط رسانه‌ها شکل گرفته و تبدیل به «ایدئولوژی‌های حاصل از بازنمایی‌های رسانه‌ای» شده است. شاید بتوان ادعا کرد که درک افراد از واقعیت‌ها بدون در نظر گرفتن حضور فعال رسانه‌ها، معنای کاملی ندارد. این روند نشان می‌دهد که «بازنمایی» تصویر شده توسط رسانه‌ها را می‌توان «ایدئولوژی فعال» در حوزه‌های مختلف اجتماعی، سیاسی و فرهنگی دانست.



«چنانچه «لویی آلتوسر»^۱ نیز ایدئولوژی را مجموعه‌ای از بازنمایی‌ها (تصاویر، اسطوره‌ها، اندیشه‌ها، مفاهیم و ...) می‌داند که نقشی تاریخی و وجودی در قلب یک جامعه به آن اعطا شده است» (امامی، ۱۳۹۷: ۴۲). مطابق نظریه بازنمایی، اساساً رسانه‌ها خلق شده‌اند که درباره موضوعات مختلف، موضع‌گیری داشته باشند و نظر خود را بیان کنند زیرا «رسانه بدون موضع»، نمی‌تواند بر مخاطبان خود تأثیر بگذارد و در مسیر تعامل با آنان گام بردارد. ازاین‌رو «رسانه‌ها هیچ‌گاه خنثی و بی‌طرف عمل نمی‌کنند. رسانه‌ها در ارائه تصاویر خود به زبان و معنا وابسته‌اند و زبان و معنا نیز همواره متکی بر قدرت هستند. بنابراین رسانه‌ها در ارائه تصاویر، نمی‌توانند فارغ از گرایش‌های ایدئولوژیکی عمل کنند» (صفاوردی، ۱۳۸۹: ۳۰۴).

از نظر «ریچارد دایر»^۲، مفهوم بازنمایی، نحوه ساختی است که رسانه‌های جمعی از جنبه‌هایی از واقعیت مثل افراد، مکان‌ها، اشیا، اشخاص و هویت‌های فرهنگی و دیگر مفاهیم مجرد می‌سازند. تجلی و نمودار شدن بازنمایی‌ها ممکن است به‌صورت گفتاری، نوشتاری یا تصاویر متحرک باشد» (دایر، ۲۰۰۵: ۱۸).

این نگاه «دایر» بدین معناست که بازنمایی، یکی از ابزارهای مهم برای خلق فضاهای جدید است و رسانه، بدون بازنمایی، نمی‌تواند مأموریت و رسالت خود را انجام دهد زیرا ذات رسانه با «بازنمایی» همراه است و بازنمایی به رسانه کمک می‌کند که فرایند اعلام موضع خود را بهتر نمایان سازد.

کارکرد دیگر «بازنمایی» این است که رسانه در عمل بازنمایی، ایدئولوژی یا همان ارزش‌ها و ساختارهای بنیادین را پنهان می‌کند. ایدئولوژی‌های پنهان در ساختار رسانه، در جریان بازنمایی، طبیعی و صحیح فرض می‌شوند و یا در قالب عقل سلیم اشاعه می‌یابند. «عمل رسانه‌ها، شدیدترین عمل برای جذب دیگران است که بازنمایی‌های خاص و محدودی از دیگر جوامع تولید می‌کنند، انتشار می‌دهند و طبیعی جلوه می‌دهند» (مهدی زاده، ۱۴۰۰: ۱۷).

بازنمایی را می‌توان ساخت معنا از طریق نمادها و تصاویر دانست و این نظریه، شبیه «معناسازی در رویکرد روایت‌شناسی» است. در معناسازی، بازیکن می‌تواند روایت جدید

1. Althusser

2. Richard Dyer

خلق کند که مسیر داستان و بازی را تغییر دهد و در بازنمایی، تصویر نوینی پدید می‌آید که فهم و درک بازیکن از بازی را از طریق ساختن، انتقال و تکرار بازنمایی‌های مختلف، شکل می‌دهد.

«سه رویکرد متفاوت به بازنمایی وجود دارد: «بازتابی»^۱، «نیت‌مند»^۲ و «سازه‌گرایانه»^۳. «هال» بر آن است که در رویکرد «بازتابی»، بازنمایی همچون آینه، معانی را همان‌طور که در واقعیت حضور دارند، به نمایش می‌گذارد. در رویکرد «نیت‌مند»، عامل اصلی در بازنمایی، گوینده یا نویسنده است. نشانه‌ها دارای معنایی هستند که صاحبان رسانه، نیت ایجاد آن را دارند» (عاملی و همکاران، ۲۰۰۷: ۲۲ به نقل از موحد مجد و همکاران، ۱۳۹۴: ۳۶).

«هال» در رویکرد «سازه‌گرایانه بازنمایی»، معتقد است جهان، خود حامل معنا نیست؛ بلکه معنا را نظام‌هایی که برای بیان مفاهیم از آن‌ها استفاده می‌کنیم، حمل می‌کنند. در این میان، معنا از طریق نشانه‌ها منتقل می‌شود. «هال» معتقد است آنچه رسانه‌ها بازنمایی می‌کنند واقعیت ناب نیست؛ بلکه واقعیت رمزگذاری شده‌ای است که در ارتباط با دیگری و با توجه به تفاوت‌های معنایی عمل می‌کند. یکی از مبانی فهم بازنمایی، مفهوم «دیگری» است» (گیویان و سروی زرگر، ۱۳۸۸: ۱۵۰). «فوکو»^۴، دیگری را محصول نیروها و نهادهای اجتماعی قدرتمند می‌داند و بر آن است که مسئله اساسی در رابطه خود و دیگری، خصلت سلسله‌مراتبی این رابطه است. بدین ترتیب، در بستر گفتمان غرب، «دیگری»، پست‌تر به حساب می‌آید» (صفاوردی، ۱۳۸۹: ۳۰۳).

رسانه‌ها می‌توانند ذهنیت افراد درباره «دیگران» را شکل داده و «جریان پرتکرار بازنمایی» را آن‌گونه که اراده می‌کنند، جلوه دهند و این موضوع، تأثیر شگرفی در درک و رفتار افراد در قبال «دیگران» دارد؛ زیرا افراد، تصور می‌کنند آنچه از رسانه‌ها می‌بینند و می‌شنود، با واقعیت منطبق است. براین مبنا «بازنمایی»، زمینه‌ساز قدرت و مقبولیت روند پس از آن است. چراکه محتوای بازنمایی شده واقعی‌تر از موضوع اصلی به نظر می‌رسد و این محتوا، نه در

1. Reflective
2. Intentional
3. Constructionist
4. Foucault



«جهان واقع»، موجود است و نه می‌توان آن را نفی کرد. همان‌گونه که «بودریار»^۱ این فرایند را «وانمایی»^۲ می‌خواند؛ زیرا محتوای بازنمایی شده، مشابه موضوعاتی است که در عالم واقع مشاهده می‌شوند؛ اما بایستی دانست که واقعی نیستند.

از نگاه «بودریار» سه جامعه کلاسیک، مدرن و پسامدرن، متفاوت‌اند: اساس شکل‌گیری جامعه کلاسیک، مفاهیم و مبادلات نمادین است؛ اما جامعه مدرن برپایه تولید، بنا شده و مفهوم «وانمایی» در ایجاد جامعه پسامدرن، نقشی اساسی دارد زیرا وجود «ابزارهای تأثیرگذار سایبری، همانند تلویزیون و دیگر تصاویر دیجیتالی» تأثیر بسزایی در تشکیل این جامعه داشته اما این حقیقت را نمی‌توان انکار کرد که هویت جامعه پسامدرن، بدون وانمایی و بازنمایی، کم‌رنگ می‌شود بنابراین طبیعی است که در چنین جامعه‌ای بازی‌های رایانه‌ای به سرعت رشد و گسترش یافته و مورد توجه افراد جامعه قرار می‌گیرند.

۱-۱۱. سطوح بازنمایی

«فراسکا» در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای به سه سطح «بازنمایی» اشاره می‌کند: «سطح اول، «زمینه روایی» است و ردپایش را می‌توان با توجه به «رابطه بینامتنی بازی‌های ویدئویی با داستان یا قطعه تاریخی مشخص»، در بیرون از جهان داستان یافت. سطح دوم، «نظام رویه‌ای» است که ایدئولوژی‌های موجود در آن، غالباً از طریق وجه ناخودآگاه تلقی می‌شود یا بر مبنای تولید ایدئولوژی در بافت اجتماعی است. سومین سطح، عبارت است از «معنای حاصل از پیروزی و شکست» که نقش مهمی در تعیین کلیت ایدئولوژی بازی دارد. زیرا هدف بازی، پیروزی، شکست و وضعیت مطلوب در بازی را برای ما تعریف می‌کند» (فراسکا به نقل از انواری، ۱۳۹۵: ۱۲۷) و این دخالت «بازنمایی» در ایدئولوژی از آنجا ناشی می‌شود که در بازی‌های رایانه‌ای بدون این‌که نیاز به امر واقعی باشد، می‌توان از طریق بازنمایی واقعیت را شبیه‌سازی کرد و حتی جلوتر از واقعیت حرکت نمود.

1. Baudrillard
2. Simulation

۱-۱۲. ظرفیت بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای

رایانه به‌خودی‌خود، قادر به بیان موضوعات مختلف و آشکارسازی لایه‌های درونی و مفاهیم آن موضوعات نیست و توانایی حل مسئله اجتماعی و تحلیل آن را ندارد؛ اما «جمع تعاملی انسان و رایانه»، می‌تواند سرعت بررسی تحولات و مسائل اجتماعی و فرهنگی را چند برابر کند چنانچه اختراعات جدید بشری در قالب‌های متفاوت، ناشی از این تعامل بوده و توانسته ظرفیت مزبور را در عرصه‌هایی همچون صنایع فرهنگی و خصوصاً بازی‌های رایانه‌ای نشان دهد. از سوی دیگر «بازنمایی معنادار در بازی»، این امکان مفهومی را فراهم می‌کند که بازی را نوعی رسانه نوین و خاص نام‌گذاری کنیم. زیرا طراحان قادرند به‌صورت آگاهانه در بازی‌ها «مجموعه‌ای از معانی که یک اتحاد ویژه می‌سازند» را در بازی‌ها بگنجانند. این «مجموعه معانی»، ایده‌های روایی و متنی و نیز الزامات مورد نیاز در بازی را شامل می‌شوند و بازیکن از این طریق می‌تواند دست به انتخاب‌هایی بزند که مشارکت او را در بازنمایی، جلوه بهتری ببخشد.

علاوه بر این بایستی تأکید کرد که «بازی‌های رایانه‌ای به‌دلیل بهره‌مندی از قابلیت‌های تعاملی و ظرفیت‌هایی در جهت امکان مشارکت کاربر در سیر تکامل بازی به رسانه‌ای تأثیرگذار برای فرهنگ‌سازی و ارتقای نگرش کاربران بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شده‌اند. این ظرفیت، امکان آن را برای کاربر در محیط مجازی فراهم می‌کند تا بدون توجه به عواقب تصمیم‌گیری‌هایش آزادانه گزینه مناسب خود را برگزیند» (رازی زاده و همکاران، ۱۳۹۶).

بازی رایانه‌ای را می‌توان شبیه رسانه‌هایی دانست که در حال بازنمایی مستمر هستند و محیط کنشگرانه فعال برای تعاملات مختلف بازیکن فراهم می‌آورند. در حقیقت، همین قدرت تزایدی بازنمایی است که توانسته بازی‌ها را در نقطه توجه مطالعات فرهنگی قرار دهد. بنابراین، بررسی تاریخ گذشته و مطالعه روند روبه رشد بازی‌های مزبور نشان می‌دهد «ظرفیت رسانه‌ای این بازی‌ها» در حال رشد است و نمی‌توان تأثیر این رسانه چند لایه را بر تحولات جامعه نادیده گرفت.



در همین راستا «بازنمایی» می‌تواند قدرت تأثیر و جذابیت بازی‌های رایانه‌ای را چند برابر کند زیرا طراحان بازی، اراده کرده‌اند که از طریق بازیکن، میزان بازنمایی و جذابیت را افزایش دهند و این جذابیت، یکی از مهم‌ترین بسترهایی است که می‌تواند فرهنگ‌ها را به انسان‌های مختلف منتقل کند و کارکرد رسانه‌ای این نوع بازی‌ها را بیشتر نمایان سازد. زیرا هدف همه رسانه‌ها ایجاد ذهنیت مناسب بر مخاطبان است و امتیاز برجسته رسانه‌ای به نام بازی‌های رایانه‌ای این است که وظیفه خط‌شکنی در اذهان و افکار مخاطبان را به خوبی انجام می‌دهد. «درواقع مخاطب، در این بازی‌ها کارهایی را می‌تواند انجام دهد که در عالم واقع نمی‌تواند از پس آن‌ها برآید یا اگر انجام دهد باید تاوان بسیاری برای آن بپردازد. یک بازیکن در بازی رایانه‌ای می‌تواند بگشدد، آسیب برساند و تجربه‌هایی را کسب کند که لازم نیست عوارضی برایشان پرداخت کند، این‌ها تجربیاتی است که در عالم واقع بهای سنگینی دارند. این اتفاق در سینما هم وجود دارد اما در بازی‌های رایانه‌ای، عنصر هم‌ذات‌پنداری پررنگ‌تر است و احساسات قوی‌تری وجود دارد. به همین خاطر است که در سال‌های اخیر کارشناسان جامعه‌شناسی، روان‌شناسی و مذهبی دقت و نظارت بیشتری بر بازی‌های رایانه‌ای دارند و آن را یک رسانه بسیار تأثیرگذار می‌شمارند» (فرآورده، ۱۳۹۳).

این‌که مک لوهان (۲۰۰۰)، بازی را به عنوان «بسط خود اجتماعی ما و نه امری خصوصی» تعریف می‌کند بیانگر تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در خلق مشارکت هم‌زمان در برخی الگوهای معنادار و زندگی اجتماعی است. او اعتقاد دارد: «اگرچه این معنی، بازی‌های تک بازیکن را شامل نمی‌شود، با این حال تأکیدی است بر طبیعت اجتماعی بازی که یادآور ریشه این جهانی آن است. به طور کلی، همه بازی‌ها نیازمند مشارکت در محدوده‌ای از کنش‌ها هستند. به بیان دیگر، درک هر بازی با توجه به رابطه‌اش با بازی کردن، بسیار وابسته است. در اینجا اهمیت کنش با توجه به درونی کردن قواعد یک بازی، قابل فهم است. از همین رو است که توجه به رابطه بین «پلی و گیم» اهمیت خاصی می‌یابد» (صباغیان و حسینی، ۱۳۹۵).

براین مبنا می‌توان گفت «اغلب رسانه‌ها، ریشه در تکانه پلی (PLAY) دارند. زبان، شعر، هنر، فلسفه و تئاتر نمونه‌هایی هستند که از تکانه پلی نشانی دارند. بنابراین، نه تنها بازی‌ها

رسانه هستند، بلکه همه رسانه‌ها به یک معنا بازی هستند. همه رسانه‌ها شبیه بازی به نظر می‌رسند زیرا مجموعه ساختارها یا قواعدی برای تفسیر کردن یا رمزگشایی را در خود دارند. باین‌حال، از نظر فنی، تفاوت‌های عمده‌ای بین بازی‌های رایانه‌ای با انواع دیگر رسانه‌ها وجود دارد. بنابراین، تمرکز بر این رسانه به دلایل روش‌شناسانه و پدیدارشناسانه، باید با در نظر داشتن عامل‌های مشترک مؤثر، بر مبنای اصولی منفک از مطالعه دیگر رسانه‌ها انجام شود» (هوینگ، ۱۹۶۸).

این مسئله از آنجا ناشی می‌شود که در بازی رایانه‌ای، جنبه‌های مختلفی از واقعیت رسانه دیده می‌شود: «جنبه فنی و فناوری» که تأثیرات خاص خود را بر فرهنگ می‌گذارد، «متن و روایت بازی» که معمولاً دربرگیرنده ایدئولوژی آشکار یا نهفته‌ای است و در نهایت «روایت‌سازی» که در نتیجه مشارکت و تعامل بازیکن در روند «بازنمایی» شکل می‌گیرد.

۱-۱۳. نظریه‌های بازی‌شناسی

قبل از بازی‌های رایانه‌ای، «مطالعات بازی»^۱، عمدتاً در انسان‌شناسی ریشه داشت. باین‌حال، با توسعه و گسترش بازی‌های مزبور، «مطالعات بازی» از نظر روش‌شناسی، متنوع شد و رویکردهایی از جامعه‌شناسی، روان‌شناسی و سایر زمینه‌ها را در بر گرفت. در این میان، «گونزالو فراسکا»^۲ در مقابل روایت‌شناسی، اصطلاح ludology (بازی‌شناسی) را از کلمه لاتین ludus (بازی) اخذ کرد و طی کنفرانسی در سال ۱۹۹۹ رواج داد. برخی نیز معتقدند اولین استفاده شناخته شده از اصطلاح لودولوژی در سال ۱۹۸۲ در کتاب «آیا انسان بودن مهم است» در مورد برخی از مشکلات تفسیری لودولوژی تطبیقی اثر «میهایلی سیکسزنت میهایلی»^۳ نمایان شده است.

«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

1. Game Studies

2. Gonzalo Frasca

3. Mihaly Csikszentmihalyi



منظر عبارت «گیم‌پلی» واژه کلیدی رویارویی با بازی‌ها است. «یوهان هویزینگا»^۱ (۱۹۶۸)، لودویک جوزف جان «ویتگنشتاین»^۲ (۱۹۵۳)، روژه «کایونا»^۳ (۲۰۰۶)، سیمون «گوتسچاک»^۴ (۱۹۹۵)، یسپر «ژول»^۵ (۲۰۰۱، ۲۰۰۸)، «یسپر»^۶ (۲۰۰۳)، «اینجنفلت-نیلسن»^۷ و همکاران (۱۳۹۶)، ادوارد «کاسترانوا»^۸ (۲۰۰۵)، اسپن «آرست»^۹ (۱۹۹۷، ۲۰۰۴) و گوردون «کاله‌خا»^{۱۰} (۲۰۰۷، ۲۰۱۱) در این چهارچوب قرار می‌گیرند (حاجی حیدری و اکرم، ۱۳۹۹: ۳۷). استدلال بازی‌شناسان این است که اگر بازی رایانه‌ای را صرفاً یک متن سایبری در نظر بگیریم این بازی‌ها بدون دخالت انسان و ابزار نمایشی، عملاً چیزی جز یک طرح رنگانگ نیستند؛ زیرا بازی‌ها می‌توانند میزان هورمون‌های مختلف بازیکن را جابجا کنند و این درحالی است که هیجان‌انگیزترین رمان‌ها و داستان‌ها، قادر نیستند چنین واکنش‌های فیزیولوژیکی را در خواننده ایجاد نمایند. در زیر به سه نظریه مهم حوزه بازی‌شناسی اشاره می‌شود:

❖ انگاره‌سازی

«انگاره» را می‌توان مجموعه‌ای از تصورات و تصاویر که در ذهن انسان، ابعاد مختلفی از واقعیت را ایجاد می‌کنند، تعریف کرد. بر این مبنا مجموعه مزبور به‌عنوان یک سازه در ذهن انسان، خود را به نمایش درمی‌آورد. به‌گونه‌ای که مجموع انگاره‌ها نشان‌دهنده هندسه‌ای از نیازهای متنوع انسان است. «تصاویری که ما از پدیده‌ها، موضوع‌ها، اشیاء، شخصیت‌ها و رویدادهای محیط پیرامون خود در ذهن داریم، مجموعه‌ای از انگاره‌ها را برای قضاوت درباره تصاویر جدید در اختیار ما می‌گذارد و هرگونه قضاوت در مورد تصاویر و انگاره‌های جدید، ما را به انگاره‌های قدیم که در ذهن داریم ارجاع می‌دهد. درواقع، ما همواره تصاویری را

-
1. Huizinga
 2. Wittgenstein
 3. Caillois
 4. Gottschalk
 5. Juul
 6. Jesper
 7. Ingenfelt-Nielsen
 8. Castronova
 9. Aarseth
 10. Calleja

می‌بینیم که از آن یک ذهنیت خارجی داریم و انسان خالی‌الذهن قدرت تصویرسازی ندارد» (پُستمن، ۱۳۷۲: ۲۵، به نقل از هوشیار و مهدی‌زاده، ۱۳۹۹: ۱۲۸).

به عبارت دیگر، «هنگامی که تصاویر ساخته رسانه‌ها، ذهن مخاطبان را به خود مشغول کرده و آنان را از دستکاری‌های فرستندگان در پیام غافل کند «هویت بازی»، فراموش می‌شود و هرگاه کسی ذهن خود را مطابق با ساختارهای دنیایی که در آن بازی می‌کند، ساختاربندی کرده باشد، همه‌چیز در نظرش بدیهی جلوه می‌کند. عادت‌واره‌های مرسوم در یک حوزه معین اجتماعی، چنان است که ذهن ما را متناسب با معیارهای خود، تنظیم می‌کند» (بورديو، ۱۳۹۹: ۲۱۱).

«یکی از مهم‌ترین عواملی که باعث می‌شود بازی‌های رایانه‌ای قدرت اثرگذاری داشته باشند، قدرت «کلیشه‌سازی»^۱ و «انگاره‌سازی»^۲ است؛ بدین معنا که بر اثر تکراری که بازی‌ها ایجاد می‌کنند، این قابلیت را فراهم می‌سازند که کلیشه‌های ذهنی بر ذهن مخاطب ایجاد شود و براساس باورسازی و انگاره‌سازی، فرد نسبت به آنچه دیده و با آن مأنوس شده، تعصب پیدا می‌کند و آن را جزء عقاید خود می‌داند بدون این که احساس کند این انگاره از جایی هدایت شده یا به او القا می‌شود» (وصالی، ۱۳۹۸).

❖ چهارچوب‌سازی

«چهارچوب‌سازی»، یک نظریه ارتباطی و جامعه‌شناسی است. این مفهوم در سال ۱۹۷۴ توسط «اروینگ گافمن» عنوان شد. او معتقد بود افراد به‌صورت فعال، دنیای اطراف خود را با استفاده از چهارچوب‌هایی که اطلاعات را تعیین، دریافت و شناسایی کرده و برچسب می‌زنند، سازمان‌دهی و معنا می‌کنند. «از نگاه مفسران نظریه چهارچوب‌سازی، نظام باورها و کنش‌های سیاسی به‌ویژه رفتارهای جمعی و بحث و گفتگوی عمومی در خلأ شکل نمی‌گیرد؛ بلکه در چهارچوب معنایی و گفتمانی که در فرهنگ، تاریخ، تعهدات و وفاداری‌های سیاسی موردپذیرش عامه مردم ریشه دارد، پدید می‌آید و طی فرایندی در مناسبات بین گروه‌های

1. Stereotyping
2. Conceptualization



متنوع فرهنگی، قدرت و سیاست، معنا و مفهومی ساخته می‌شود تا توجیه‌کننده نگرش و کنش متقابل آن‌ها باشد» (تخسبری و اشفل^۱، ۲۰۰: ۱۱).

❖ برجسته‌سازی

«مک کامبز»^۲ چهارچوب‌سازی را نسخه پالایش شده «برجسته‌سازی» می‌داند. «از این دیدگاه، چهارچوب‌سازی به معنای برجسته کردن برخی جنبه‌های یک موضوع از طریق شیوه‌های مختلف ارائه موضوع و در نتیجه، تغییر رفتارهای مردم در قبال آن است. او این پدیده را سطح دوم برجسته‌سازی می‌نامد». به عبارت دیگر برای درک واقعیت و بحث درباره آن، کافی است مجموعه‌ای از شناخت‌ها و کنش‌ها را انتخاب کرده و یا واقعیت مورد هدف را برجسته نماییم زیرا چهارچوب، می‌تواند نظر یا طرحی باشد که از سوی ما برجسته شده و معنا می‌دهد.

۱-۱۴. جمع‌بندی مبانی نظری

مبانی نظری این تحقیق نشان می‌دهند که چه عناصری در شناخت رویکردهای نظری مطرح در بازی‌های رایانه‌ای مؤثر هستند و چه نظریه‌هایی از این رهیافت، در این حوزه مورد استفاده قرار می‌گیرند. اصولاً نظریه‌های بازی برای درک «گیم پلی» بازی یا برای ساخت یک «گیم پلی» استفاده می‌شوند.

از این جهت با بررسی «نظریه‌های بازی‌شناسی» می‌توان دریافت که تعدادی رشته نظری در «مطالعات بازی» به وجود آمده‌اند. این رشته‌ها از رویکردهای «علوم اجتماعی» گرفته (که به نحوه عملکرد بازی‌ها در جامعه می‌پردازند و تعاملات انسان را بررسی می‌کنند) تا رویکردهای «روان‌شناسی» (که اغلب از روش‌های تجربی مانند بررسی‌ها و تجربیات آزمایشگاهی کنترل شده استفاده می‌کنند) را شامل می‌شوند. همچنین بررسی نظریه‌های روایت‌شناسی، میزان نفوذ و تأثیر روایت در بازی‌ها را نشان می‌دهد زیرا روایت اولیه در بازی توسط هر بازیکن به روایت‌های متعدد بعدی تبدیل شده و تجربه هر بازیکن را بیان

1. Tewksbury & scheufel
2. McCombs

می‌کند و از این حیث می‌توان فهمید که چرا دو رویکرد اصلی (روایت‌شناسی و بازی‌شناسی) در حوزه نظریه‌های بازی‌های رایانه‌ای شکل گرفته و مورد توجه پژوهشگران واقع شده‌اند. همان‌طور که در بخش توضیح نظریه‌ها ملاحظه می‌شود به دلیل این که نظریه‌های مورد استفاده در حوزه بازی‌های رایانه‌ای از عرصه‌های هنر و رسانه وام گرفته شده‌اند، از صراحت کافی برای توضیح دقیق بازی‌ها برخوردار نیستند. این موضوع همچنان نشان می‌دهد که برای عرصه بازی‌های رایانه‌ای نیازمند تولید نظریه‌های مستقل هستیم. باین حال نظریه‌های مطرح شده بیانگر فرایند تأثیرات متقابل بازی و بازیکن بوده و زمینه‌های شکل‌گیری دو رویکرد اصلی (بازی‌شناسی و روایت‌شناسی) را نشان می‌دهند.

۲. پیشینه پژوهش

به دلیل نو بودن موضوع پژوهش، منابعی که مستقیماً به این موضوع پرداخته باشند، کم‌تر یافت می‌شوند. زیرا مبحث مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، یک عرصه جدید است و نظریات این حوزه عمدتاً برگرفته از زمینه‌های مطالعاتی در عرصه‌های رسانه‌ای و هنری است. این که بازی را یک رسانه بدانیم یا هنر؛ خود می‌تواند نظریات این دو حوزه را به صورت مجزا یا تلفیقی مورد توجه قرار دهد.

عرفان صدیقی (۱۳۹۹) معتقد است بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای نیاز به روایت یا ارائه بخش داستانی ندارند. او می‌نویسد: «در بازی‌های برخط، بازی‌های شبیه‌ساز، بازی‌های مسابقه رانندگی، برخی بازی‌های سندباکس^۱، بازی‌های ورزشی و عناوینی از این دست، هیچ الزامی برای روایت داستان وجود ندارد؛ اما سازندگان، در صورت تمایل می‌توانند یک بخش داستانی را برای بازی‌شان تدارک ببینند. روایت در بازی‌های ویدئویی، نتیجه کنار هم قرار گرفتن دو رکن اساسی است: اول؛ ساختار یا پیکره روایت، متشکل از بخش‌های اصلی و فرعی گوناگون که در جهت تشکیل خط داستانی، به یکدیگر متصل می‌شوند. دوم؛ نمایش روایی، که بیانگر شیوه‌ای است که بازی روایت را نمایش می‌دهد یا نقل می‌کند.»



حاجی حیدری و اکرم (۱۳۹۸) در مقاله: «سنخ‌بندی نظریات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای» می‌نویسند: «حوزه مطالعات بازی‌های ویدئویی به دو دسته «روایت‌شناسان» و «لودولوژیست‌ها» تقسیم می‌شود، که هر کدام رویکردها، نظریات و روش‌شناسی‌های مختص به خود را برای مطالعه این حوزه در پیش می‌گیرند. درحالی‌که روایت‌شناسان مسئله بازنمایی و ساختارهای بازنمایی کننده را هدف بررسی خود در مطالعه بازی‌های ویدئویی قرار می‌دهند؛ لودولوژیست‌ها توجه خود را به مسئله شبیه‌سازی می‌دهند.»

«بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای» نام مقاله‌ای است که محمدرضا انواری (۱۳۹۵) به رشته تحریر درآورده است. او مقالات حوزه بازی‌ها را به دو دسته مقالات با رویکرد روان‌شناختی و جامعه‌شناختی تقسیم می‌کند و می‌نویسد: «رسانه بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ماهیت بینارشته‌ای بودن آن، نیاز به تعمق بیشتری دارد و برای فهم آن، نظریه‌های ارتباطات به‌تنهایی راهگشا نیست. همچنین ویژگی تعاملی بودن بازی‌ها نیاز به تفکر بیشتر دارد که اصولاً تعامل در بازی‌های رایانه‌ای چه جایگاهی دارد؟»

«مایلن کورتنی»^۱ (۲۰۲۰) در مقاله‌ای تحت عنوان «روایت بازی ویدیویی: انواع مختلف و نحوه شروع نوشتن» به این نکته توجه می‌کند که: «اگرچه روایت‌ها در بازی‌های ویدیویی بسیار مهم هستند؛ اما لزوماً هر بازی، روایت ندارد. مثلاً بازی‌های سرگرم کننده نیازی به روایت ندارند. انجام بازی، برای آنچه هست، کافی است و هدف، این است که کاربران با استفاده از خلاقیت خود هر آنچه را می‌خواهند، بسازند. همانند بازی‌های ورزشی محبوب NHL و فیفا^۲ که بدون روایت اما بسیار موفق هستند. البته برای بازی‌هایی که از یک روایت پیروی می‌کنند، انواع روایت وجود دارد و حتی برخی از بازی‌ها، ترکیبی از روایت‌ها هستند.» او سپس با نقل گفته‌ای از EM. Welsh ادامه می‌دهد: «دو عنصر یک روایت خوب، پویایی بازیکن و فضای تعاملی است که شخصیت در آن قرار دارد.»

1. Courtney Milne
2. Fifa

نیمه دوم دهه هشتاد میلادی را باید آغاز کوشش‌هایی برای مطالعه بازی‌ها از دیدگاه فناورانه دانست. رایانه‌مبنا بودن^۱ (محاسبه‌ای بودن)، یکی از ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای است و از آنجاکه محاسبه و پردازش داده‌ها و تحویل خروجی متناظر با آن‌ها، عمل اصلی رایانه قلمداد می‌شود، موجب می‌گردد که به‌راحتی انواع بازی‌ها را فارغ از بستر سخت‌افزاری اجرا شدن آن‌ها، «رایانه‌ای» خطاب کنیم. بنابراین آنچه ذیل نام بازی به‌عنوان متن رسانه‌ای مطرح می‌شود، کلیتی از یک فناوری رسانه‌ای رایانه-مبناست که می‌تواند بر بسترهای سخت‌افزاری متنوعی (از آرکید، موبایل، تبلت و رایانه شخصی تا انواع کنسول‌های بازی) نمود پیدا کند.

در همین زمینه آراین طاهری و سید بشیر حسینی (۱۳۹۶) در مقاله‌ای با نام «رهیافتی به سواد بازی‌های رایانه‌ای؛ مطالعه ساختار و محتوای بازی عفو» می‌نویسند: «رایانه‌مبنا بودن در بازی‌ها به ابزاری برای ارتباط معنادار با کاربر بازی بدل می‌شود و مفهوم «قواعد» بازی را شکل می‌دهد. «قواعد» بازی، ارزش‌های معناداری برای تداوم ارتباط رسانه‌ای کاربر با متن به وجود می‌آورند. این قواعد ضمن این‌که به‌طور صریح تعامل دوجانبه متن و کاربر را سامان می‌دهند، در عین حال تلویحاً دامنه کنشگری کاربر را در جهان بازی محدود می‌سازند.»

آراین طاهری در مقاله دیگری به‌همراه مسعود کوثری (۱۳۹۶) تحت عنوان «مطالعه تطبیقی دو منظر «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» به تحلیل ظرفیت‌های زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند پرداخته و تأکید می‌کند: «برندا لاورل»^۲ یکی از پیشگامان این رویکرد مطالعاتی بود. «لاورل» در کتاب «رایانه‌ها به‌مثابه تئاتر» به ویژگی‌های ارتباطی رایانه‌ها در برقراری ارتباط با انسان اشاره می‌کند و اشاراتی نیز به بازی‌های رایانه‌ای دارد. بعدها دیدگاه برندا لاورل توسط «ژانت موری»^۳ که یک پژوهشگر ادبی بود در کتاب «هملت روی عرشه بدل»^۴ توسعه یافت. این کتاب به‌عنوان پایه‌گذار جریان «روایت‌شناسی» در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌آید.»

1. Computer-Based

2. Brenda Laurel

3. Janet Murray

4. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace



«عناصر شکل‌دهنده روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای» نام مقاله‌ای است که علی رازی‌زاده (۱۳۹۴) به نگارش درآورده است او با تأکید بر تعاملی بودن بازی‌ها می‌نویسد: «بازی رایانه‌ای به‌عنوان یک رسانه تعاملی در مقایسه با سایر فرم‌های روایی از امکان ارائه روایت تعاملی برخوردار است. روایت تعاملی، این امکان را برای کاربر ایجاد می‌کند تا بر داستان، شخصیت و محیط روایی بازی رایانه‌ای تأثیر بگذارد و بسته به سلیقه خود و در چهارچوب مشخص، تغییراتی ایجاد نماید. این ظرفیت که جذابیت و به تبع آن تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای را افزایش می‌دهد می‌تواند به‌عنوان بستری مناسب در جهت ارائه آموزش‌های دینی و مطابق با هنجارهای سنتی به‌کاررفته، نگرش و باور کاربران را به‌منظور ارتقای سطح فرهنگی دچار تحول کند و در نهایت به فرهنگ‌سازی و ترویج ارزش‌های پذیرفته‌شده در سطح جامعه مبادرت ورزد.»

«مأموریت و روایت در بازی‌های ویدیویی»، عنوان کتابی است که توسط «سباستین دامش»^۱ (۲۰۱۳) به نگارش درآمده است. این نویسنده، بازی رایانه‌ای را یک «متا رسانه»^۲ می‌داند که فناوری، زیربنای آن بوده و امکان ادغام سایر رسانه‌ها در آن وجود دارد، به‌گونه‌ای که متن گفتاری و نوشتاری و نیز صداها و تصاویر را می‌تواند با خود همراه کند بدون این‌که از ارزش آن رسانه‌ها کاسته شود. «دامش» معتقد است: «بازی‌های ویدیویی به‌عنوان انتقال‌دهنده روایت، دائماً مذاکره می‌کنند. رویکرد روایی به‌عنوان یک اصطلاح، نه برای بیان نظری درباره رویدادها و توانایی اساسی آن‌ها در درک روایت، بلکه صرفاً به‌عنوان یک سنجش عملی به‌کار می‌رود.»

بهزاد خداپرستی (۱۳۸۸) در مقاله‌ای با عنوان «روایت در بازی‌های رایانه‌ای» می‌نویسد: «متن بازی رایانه‌ای متشکل از عناصری از پیش تعیین شده است که دایره مشخصی از تغییرات را برای بازیکنان ممکن می‌کند. در میان این عناصر، برخی تأثیرات زیادی بر شیوه معناسازی و میزان دخالت بازیکن در معناسازی دارند.»

او تأکید می‌کند: «هنگامی که از روایت در بازی‌های رایانه‌ای گفت‌وگو می‌کنیم معمولاً به بازی‌هایی می‌پردازیم که از انیمیشن قوی و پُر جلوه‌ای برخوردارند اما می‌دانیم که بازی‌های رایانه‌ای به همین موارد، محدود نمی‌شوند. بازی‌هایی هستند که شناسایی روایت در آن‌ها دشوار است و بسیاری از افراد، این بازی‌ها را فاقد روایت می‌دانند اما این نگاه ناشی از آن است که تصور ما از روایت در بازی‌های رایانه‌ای براساس روایت در سینمای انیمیشن شکل گرفته است و به دنبال همان پیچیدگی‌ها در این بازی‌ها هم هستیم. از آن مهم‌تر سهم بازیکن در ساختن روایت و روایت‌سازی را نادیده می‌گیریم» (خداپرستی، ۱۳۸۸).

همان‌طور که ملاحظه می‌شود پیشینه‌های مورد بحث، کمک می‌کنند که با مشکلات شناخت دو رویکرد اصلی پژوهش در حوزه بازی‌های رایانه‌ای بیشتر آشنا شده و مبادی تأثیرگذاری نظریات این دو رویکرد بر بازیکنان را بهتر بشناسیم. این پیشینه‌ها، در مقالات، قوی‌تر ظاهر شده‌اند تا در پایان‌نامه‌ها.

حوزه پژوهش درباره بازی‌های رایانه‌ای به دو رویکرد اصلی «روایت‌شناسی»^۱ و «بازی‌شناسی»^۲ تقسیم می‌شود که هرکدام از این دو رویکرد، نظریه‌ها و روش‌شناسی مختص به خود را برای مطالعه این حوزه در پیش می‌گیرند.^۳ با این حال تعداد پیشینه‌های موجود بسیار کم هستند و عمدتاً اتکا بر نظریه‌های دو حوزه رسانه و هنر دارند. در متون کنونی نیز برخی از پژوهشگران، از بین دو رویکرد روایت‌شناسی و بازی‌شناسی، رویکرد مورد نظر خود را پررنگ‌تر جلوه داده‌اند که در این میان، منابع مربوط به روایت و روایت‌شناسی بیشتر مشاهده می‌شود. این درحالی است که انتظار می‌رفت با پیشرفت‌های فناورانه و تعدّد سبک‌های بازی، پژوهشگران بیشتری درباره رویکرد بازی‌شناسی به تحقیقات جدید بپردازند اما همچنان روایت‌پژوهان، پیش‌تاز این عرصه به شمار می‌آیند.

1. Narratology

۲. Ludology (برگرفته از واژه لودوس که در یونانی به معنای بازی است)

۳. دکتر سعید رضاعاملی، در کتاب «مطالعات دوفضایی شدن بازی‌های رایانه‌ای»، رویکردهایی همچون «زیبایی‌شناختی، ساختاری، متنی، روان‌شناسی، اجتماعی و فرهنگی» را معرفی کرده و خود، نیز تأکید دارد که در این تقسیم‌بندی، برخی زمینه‌ها نادیده گرفته شده است (عاملی، ۱۳۹۴: ۹۹ و ۱۰۳).



۳. روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر از نوع کیفی بوده و نحوه گردآوری داده‌ها مبتنی بر شیوه کتابخانه‌ای و اسنادی است. داده‌های گردآوری شده با روش تحلیلی، مورد بررسی قرار گرفته‌اند. برای این منظور نخست، اغلب منابع و پایگاه‌های علمی در دسترس، جست‌وجو گردید. این منابع در، پایگاه‌های معتبری همچون: «ایرانداک»^۱، «نورمگز»^۲، «مگیران»^۳، «پایگاه مرکز اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی»^۴، «امرالذ»^۵، «اشپرینگر»^۶، «سیویلیکا»^۷، دانشگاه‌های تهران، شهید بهشتی، علامه طباطبائی، تربیت مدرس، «هلسینکی»^۸، مورد بررسی واقع شدند و ۵۰ کتاب، پایان‌نامه، پروژه تحقیقاتی و مقاله تخصصی و علمی پژوهشی (که درباره نظریه‌های مورد استفاده در بازی‌های رایانه‌ای به بحث پرداخته بودند)، انتخاب و مورد مطالعه دقیق قرار گرفتند. در مرحله بعد و پس از مطالعات عمیق‌تر، تحقیقاتی که بیشتر با مبانی و مفاهیم موضوع این پژوهش مرتبط بودند، انتخاب و مطالب غیرمرتبط از فرایند تحقیق کنار گذاشته شدند. در مرحله آخر، یافته‌ها مورد تحلیل و بررسی قرار گرفتند.

۴. یافته‌های پژوهش

۴-۱. ملاحظات بررسی رویکردهای اصلی در نظریه‌های بازی‌های رایانه‌ای

ملاحظه اول: اصولاً از آنجاکه روش ثابتی برای مطالعه رسانه‌های نوین وجود ندارد، به‌منظور بررسی نظریه‌های مطرح در حوزه بازی‌های رایانه‌ای ابتدا بایستی این مسئله را با دقت مورد توجه قرار داد که اولاً تقسیم‌بندی نظریه‌های گوناگون در این حوزه، دشوار است زیرا این نظریه‌ها در عرصه‌های مختلف پراکنده شده و تاکنون بررسی منسجمی درباره آن‌ها صورت

-
1. IranDoc
 2. Noormags
 3. Magiran
 4. SID
 5. Emerald
 6. Springer
 7. Civilica
 8. University of Helsinki

نگرفته است. ثانیاً تا چند دهه قبل، نظریه‌های سنتی این حوزه، مبتنی بر «داده‌های غیرتعاملی» بودند و این روند نمی‌توانست بیانگر اصول و مبانی نظری این حوزه باشد.

ملاحظه دوم: در سیر تکاملی نظریه‌های روایت‌شناسی، ناتوانی روایت‌شناسان ادبی در توصیف و تجربه بازی‌های رایانه‌ای مشهود است؛ اما این بدان معنا نیست که مفهوم روایت در بازی، کنار گذاشته شد بلکه با احساس نیاز به گسترش انواع روایت، فراتر از جنبه‌های ادبی، گروهی از نظریه‌پردازان ظاهر شدند که در عرصه پدیدارشناسانه به تحلیل روایت در بازی‌های رایانه‌ای پرداختند و روایت‌های تعاملی را مبنای توصیفات خود قرار دادند.

ملاحظه سوم: تأثیر «ایدئولوژی پنهان» در بازی به واسطه دخالت انسان در تولید و مصرف بازی کاملاً مشهود است. به عبارت دیگر بازیکن به عنوان مصرف‌کننده اصلی می‌تواند روایت‌هایی را در بازی خلق کند که متأثر از سبک زندگی اوست و این روند، زمینه تولید روایت‌های متعدد را فراهم می‌آورد.

ملاحظه چهارم: در بررسی دو رویکرد بازی‌شناسی و روایت‌شناسی معمولاً بازی‌شناسان، جبهه‌گیری بیشتری در برابر روایت‌شناسان دارند. بسیاری از بازی‌شناسان معتقدند که این دو رویکرد نظری نمی‌توانند با هم سرسازگاری داشته باشند و البته برخی دیگر معتقدند که این دو رویکرد، مشابه هستند؛ اما باید جداگانه مورد مطالعه قرار گیرند.

ملاحظه پنجم: برای شناخت دقیق‌تر دو رویکرد اصلی این عرصه باید دانست که بازی‌ها برای هر عملی، نمی‌توانند داستان‌ها را روایت کنند و این موضوع، علاوه بر این که به جهت‌گیری داستان بازی مربوط است به میزان پیچیدگی بازی نیز وابسته است. هرچه بازی، ساده‌تر باشد از داستان یا روند آسان‌تری برخوردار است و بنابراین شناخت دو رویکرد روایت‌شناسی و بازی‌شناسی در بازی‌های موبایلی می‌تواند با بازی‌هایی که در سکوی رایانه تجربه می‌شوند متفاوت باشد؛ زیرا تعداد قابل توجهی از بازی‌های موبایلی داستان قابل روایتی ندارند و حتی مبتنی بر داستان نیستند که بتوان روایت‌های مختلفی را از آن‌ها مشاهده کرد.



ملاحظه ششم: روایت‌ها به زندگی شخصی و هویت بازیکن کمک می‌کنند و نمی‌توان بازی را از تأثیرات اجتماعی زندگی روزمره جدا کرد و در هر صورت بازی می‌تواند پیامدهای عمدی و ناخواسته‌ای برای فرد و جامعه داشته باشد. این موضوع از آنجا ناشی می‌شود که تجربه بازی و روایت هر فرد می‌تواند برگرفته از زیست روزانه و نحوه نگرش او به زندگی باشد زیرا بازیکن در حین بازی به انتخاب‌هایی دست می‌زند که نشئت گرفته از تربیت او در گذشته است و این تربیت نیز در اراده و انتخاب‌های بازیکن مؤثر است بنابراین مطالعه دو رویکرد روایت‌شناسی و بازی‌شناسی بدون در نظر گرفتن این ملاحظات با خطاهایی روبه‌رو خواهد شد.

۴-۲. مقایسه دو رویکرد روایت‌شناسی و بازی‌شناسی

۴-۲-۱. تأثیر دو نگاه روایی و بازی محوری بر بازیکن

روایت‌شناسان غالباً به دنبال مطالعه تأثیر روایت بر بازیکن هستند؛ اما بازی‌شناسان، نگاه «لودیک»^۱ (بازی محوری) را به بازی دارند. موضوع تأثیر روایت بر بازیکن و کیفیت آن در دو سطح متفاوت، همواره مورد توجه پژوهشگران بوده که می‌تواند نتایج گوناگونی را داشته باشد: تأثیر روایت بر «بازی‌های ساده و خیلی ساده»^۲ و تأثیر روایت بر بازی‌های پیشرفته.

در سطح اول، قاعده بر این است که بازیکن در بازی‌های خطی و ساده حتی با وجود داستان‌های روایی، تجربه متنوعی نخواهد داشت و تعامل بازیکن با بازی، به حدی نیست که بتواند اثرات روایی را در طی بازی ظاهر کند؛ اما در سطح دوم از آنجاکه میزان تعامل افزایش می‌یابد و غوطه‌وری ناشی از بازی و روایت، عمق بیشتری پیدا می‌کند، تجربه‌های متفاوت روایت و بازی برای بازیکن ایجاد شده و حس لذت افزون‌تری به بازیکن دست می‌دهد. در این میان، بازی‌شناسان، بازی را شامل تصاویر گرافیکی می‌دانند که به‌منظور نمایش فضای بصری، تهیه شده است و بازیکن قبل از این‌که تحت تأثیر داستان‌های روایی قرار گیرد در فضای هنری بازی، غوطه‌ور می‌شود. بدین معنا که گیم پلی، فضای اولیه را

1. Ludic

2. Casual and Hyper Casual

مطابق قواعدی که معرفی می‌کند برای بازیکن فراهم می‌آورد و بازیکن در یک مثلث «فضا، گیم پلی و روایت» در درون بازی، غوطه‌وری را تجربه می‌کند.

۴-۲-۲. سبک‌های گوناگون بازی

پژوهشگران دو رویکرد اصلی (روایت‌شناسی و بازی‌شناسی) مدعی تأثیر جدی برای خلق سبک‌های بازی هستند. روایت‌شناسان، سبک‌های گوناگون بازی‌ها را ناشی از تفاوت روایت‌ها می‌دانند و معتقدند تفاوت روایت‌ها حتی روی نوع سکوی انتخابی نیز مؤثر بوده و روایت یک بازی در موبایل می‌تواند متفاوت از روایت بازی روی رایانه باشد. همچنین از آنجاکه استفاده از روایت، نیازمند خلق شخصیت و بهره‌گیری از محیط و رویداد در بازی است، اکثر بازی‌های انتزاعی و اولیه که مبتنی بر گرافیک ساده‌اند، فاقد ویژگی‌های روایی هستند و ایجاد سبک‌های جدید مرهون بهره‌گیری از روایت در بازی‌ها است؛ اما برخی پژوهشگران رویکرد بازی‌شناسی همانند «آرست» معتقدند تنوع سبک‌ها در بازی‌های رایانه‌ای نتیجه توجه لودولوژیک به بازی‌ها است. این موضوع بدان معناست که اغلب سبک‌ها در این بازی‌ها، براساس گوناگونی نظریات بازی‌شناسی، شکل گرفته‌اند. به اعتقاد آن‌ها، روایت لودولوژیک، نسبت به روایت داستانی اثرات بیشتری در پیدایش سبک‌ها از خود نشان داده است.

۴-۲-۳. تقدم زمانی روایت‌شناسی بر بازی‌شناسی

روایت و روایت‌شناسی، سال‌هاست که در متون ادبی و هنری مطرح شده است. باین‌حال سه دوره را می‌توان برای این مفهوم کاربردی نام برد:

۱. دوره‌ای که به‌عنوان «فرمالیسم روسی»^۱ معروف شد و از سال ۱۹۱۴ اولین جلوه‌های

منسجم خود را نمایان ساخت؛

۲. دوره‌ای که از سال ۱۹۶۰ اغلب با نام «ساختارگرایی فرانسوی»^۲ می‌شناسیم؛

1. Russian Formalism

2. French Structuralism



۳. دوره‌ای که تحت عنوان «پساساختارگرایی»^۱، مباحث میان رشته‌ای همانند بازی‌های رایانه‌ای را پوشش می‌دهد و تاکنون ادامه دارد. در این دوره، روایت‌شناسان پا به عرصه‌های دیگر از هنر و ادبیات گذاشتند و حتی به روان‌شناسی و علوم اجتماعی نیز وارد شدند.

بنابراین از نظر زمانی، رویکرد روایت‌شناسی، مقدم بر رویکرد بازی‌شناسی است و تا هنگامی که بازی‌شناسان حرفی برای گفتن نداشتند (یعنی اواخر دوره ساختارگرایی فرانسوی)، نظریات روایت‌شناسان، مفهوم مسلط در مطالعات بازی محسوب می‌شد. البته هنوز هم در تحلیل هر بازی، اصالت روایت نسبت به بازی حفظ شده است زیرا روایت، فرمان هدایت بازی را بر عهده دارد و بازی بدون روایت، ابتدا به ساکن، نمی‌تواند هویتی داشته باشد؛ اما پس از خلق بازی، می‌توان مدعی شد که بازی و شکل‌گیری فضاهای جدید ناشی از بازی توسط بازیکن، برجستگی خاصی نسبت به روایت پیدا می‌کند.

۳-۴. رسانه‌های نوین

به موازات پیشرفت‌های بشر در حوزه رسانه‌ها و فناوری‌های نوین ارتباطی، روایت‌شناسی نیز از شکل پیچیده‌تری برخوردار شد؛ زیرا رسانه‌های جدید از ویژگی تعاملی بالایی برخوردارند و این موضوع در توسعه روایت در بازی‌های رایانه‌ای از اهمیت خاصی برخوردار است. باین حال از آنجاکه ذات «تعامل» با «روایت» عجین است، بازی‌شناسان نتوانستند در مطالعات بازی از این مبحث به‌خوبی بهره بگیرند.

۴-۴. ماندگاری بازی

ماندگاری بازی در بازار مصرف، همواره یکی از دغدغه‌های بازی‌سازان بوده و این موضوع از دید مطالعات روایت‌شناسی و بازی‌شناسی دور نمانده است. بازی‌هایی که سالیان متمادی مورد توجه بازیکنان قرار می‌گیرند، فرصت‌های بیشتری برای تأثیرگذاری بر مخاطب و

1. Poststructuralism

درآمدزایی افزون‌تر دارند. بنابراین پژوهشگران پی برده‌اند که کیفیت، به روایت بازی مربوط است و جذابیت، به خود بازی ربط دارد. بر این مبنا مطالعات بازی‌شناسان متمرکز بر جذابیت‌های تصویری، گرافیکی و طراحی شخصیت در ذهن بازیکن است و روایت‌شناسان، کیفیت داستان و روایت را علت اصلی ماندگاری بازی می‌دانند. در هر صورت، موضوع ماندگاری بازی در بازار یکی از مهم‌ترین مسائل بازی محسوب می‌شود که میزان و نحوه سرمایه‌گذاری روی بازی را نیز تحت تأثیر خود قرار می‌دهد؛ زیرا سرمایه‌گذاران، اغلب به دنبال بازی‌هایی هستند که با ماندگاری خود، سود مورد نظر را تضمین کنند.

۴-۵. سرعت پیشرفت روایت در بازی

روایت‌شناسان اعتقاد دارند پس از سرعت گرفتن پیشرفت‌های فناورانه در بازی‌های رایانه‌ای، سرعت پیشرفت روایت، همپای تحولات سریع در طراحی و تولید بازی نبوده است زیرا مبنای شکل‌گیری روایت، برپایه درک سنتی از ادبیات و فیلم بوده و نمی‌تواند پاسخ‌گوی رسانه نوینی همچون بازی‌های رایانه‌ای باشد. از این جهت بازخوانی جدیدی از روایت و روایت‌شناسی صورت گرفت و بنابراین «روایت تعاملی» در این بازی‌ها رایج شد که تحول بزرگی در بازی‌های رایانه‌ای ایجاد کرد و علاوه بر این که تعداد بازیکنان افزایش یافت، میزان وقت‌گذاری آنان در خود بازی نیز به‌طور چشمگیری بیشتر شد.

۴-۶. غوطه‌وری در بازی

بازی‌شناسان معتقدند اساساً غوطه‌وری، مرهون پیشرفت‌های فناورانه در بازی است زیرا امکان تجربه همه موضوعات در جهان واقعی برای بازیکن وجود ندارد و او از این طریق می‌تواند خود را فعالانه به فضایی وارد کند که علاوه بر تعریف هویت جدید برای خود، قادر است همانند جهان واقعی با مسائل داخل بازی برخورد کند و خود را فرد موفق میدان بازی نشان دهد. بر این مبنا، زندگی مجازی بازیکن به یک امر واقع، تبدیل شده و شخصیت خود را در جهتی شکل می‌دهد که خواستار آن است. از اینجا به بعد روایت بازی مطرح می‌شود



و بازیکن، اهداف ثانویه خود را مطابق میلش برمی‌گزیند. بنابراین غوطه‌وری در ابتدا مبتنی بر بازی است؛ اما در طول بازی، به پیشرفت روایت کمک می‌کند.

۴-۷. نحوه مطالعه بازی

معتقدان به بازی‌شناسی، برآنند که نقطه شروع مطالعه در بازی‌های مزبور، تحقیق در خود «بازی» است؛ اما روایت‌شناسان، اعتقاد و تأکید بر متن بازی دارند و متن را مقدم بر بازی و بازیکن می‌دانند رویکرد روایت‌شناسی بر موضع انسان‌گرا و سوژه محور بودن تأکید دارد که ریشه بازی‌های رایانه‌ای را در «ساختارهای روایی» می‌بیند که بازنمایی‌کننده معنا برای بازیکنان است. در مقابل، رویکرد بازی‌شناسی، تمایل به برجسته کردن تفاوت‌های ساخت رسانه‌ای بازی نسبت به رسانه‌های قدیمی‌تر دارد. بازی‌شناسان معتقدند بازی‌های رایانه‌ای، در خلق فضای هویتی خود، مستقلانه عمل می‌کنند و «بازیکن»، درون این متن خود را در کنار سایر مؤلفه‌های بازی، «بازتعریف» می‌کند.

بسیاری از روایت‌شناسان معتقدند که بازی‌ها را باید به خاطر داستان‌هایشان، مانند فیلم‌ها یا رمان‌ها، بررسی کرد؛ اما بر مبنای رویکرد بازی‌شناسی، بازی‌ها را به دلیل این واقعیت که یک بازیکن، فعالانه در تجربه بازی مشارکت می‌ورزد، باید مطالعه کرد؛ زیرا بازی‌ها مانند سایر رسانه‌ها نیستند و باید براساس شرایط خودشان درک شوند. این دیدگاه که یک بازی رایانه‌ای «به‌طور اساسی با روایت‌ها به‌عنوان یک ساختار شناختی و ارتباطی، متفاوت است» منجر به گسترش رویکردهای جدید برای نقد و بررسی شده که بر بازی‌های رایانه‌ای و نظریه‌پردازی در مورد آن‌ها متمرکز است؛ زیرا اگرچه بازی‌ها عناصر مشابه بسیاری با داستان‌های روایی دارند؛ اما این موضوع نباید مانع از مطالعه بازی‌ها به‌عنوان «بازی» شود.

۴-۸. قواعد بازی

بازی‌شناسان بر قواعد و قوانین بازی متمرکزند و روایت‌شناسان، کنش‌های بازیکن را زیرنظر دارند. قواعد و قوانین بازی می‌توانند تمام فعالیت‌های بازیکن را تحت سیطره خود درآورند

و اهداف اولیه را تعریف کنند اما از آنجاکه قواعد می‌توانند بازیکن را خسته کنند، ابتکار بازیکن در قالب اختیار داشتن کنش‌های جدید می‌تواند به ادامه بازی کمک کند تا بازیکن از خستگی خارج شود. بنابراین روایت‌شناسان معتقدند روایت، رفتار بازیکن را توصیف می‌کند. البته توجه به این نکته ضروری است که قواعد حاکم بر بازی به معنای وصلی بودن بازی نیست و پررنگ شدن تعامل در بازی این اختیار را برای بازیکن قائل شده است که در بازی‌های پیشرفته از همان اول، بتواند سکان بازی را در دست بگیرد و ساختار و قواعد جدیدی را خلق کند.

۵. جمع‌بندی

یافته‌های این تحقیق نشان می‌دهند بازی‌های رایانه‌ای به دنبال تأثیرگذاری از مبادی مختلف بر بازیکنان هستند و در این میان رویکرد روایت‌شناسی توانسته است بهتر از رویکرد بازی‌شناسی این موضوع را تشریح کند. به‌ویژه در صنعت بازی، دیدگاهی که به «ارتباط تعامل و روایت» اعتقاد دارد با پذیرش و التفات بیشتری از سوی بازیکنان و بازی‌سازان روبه‌رو شده است؛ به عبارت دیگر بازی‌هایی که «داستان‌محور» و «روایت‌محور» بوده‌اند و نیز بازی‌هایی که از روی فیلم‌های ویدئویی یا سینمایی، طراحی و ساخته شده‌اند، بهتر توانسته‌اند به موفقیت تجاری و ماندگاری در بازار دست پیدا کنند؛ زیرا از کشش داستانی و روایی بیشتری برخوردار بوده و پشتوانه‌های نظری قوی‌تری داشته‌اند.

۶. نتیجه‌گیری و پیشنهاد

ارائه نظریات حوزه بازی‌های رایانه‌ای در قالب دو رویکرد بازی‌شناسی و روایت‌شناسی به معنی نگاه تک‌بعدی در پژوهش‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای نیست؛ چراکه پژوهش‌هایی وجود دارند که هم، بازی رایانه‌ای را به‌مثابه بازی، مورد مطالعه قرار می‌دهند و هم به جنبه‌های روایتی این پدیده، توجه دارند. بنابراین تفکیک روایت‌شناسی و بازی‌شناسی صرفاً



از جهت بررسی نظریات مربوط به این حوزه است و این که مطالعات بازی‌های رایانه‌ای به سرعت در حال پیشرفت هستند.

همچنین، تحولات فناورانه که تصور می‌شد صرفاً به پیشرفت رویکرد بازی‌شناسی منجر شود باعث بهره‌گیری بیشتر روایت‌شناسان از این روند شد زیرا به موازات پیچیدگی ساخت فنی بازی‌ها، روایت‌ها نیز درونی‌تر و چند لایه شدند و بازیکن فعال در بازی را تبدیل به بازیکن نقش‌آفرین و فعال‌تر کردند. زیرا ویژگی فناوری در این است که بتواند از طریق شتاب‌دهندگی، انسان را توانمندتر کند و تسهیلات بیشتری در اختیار انسان قرار دهد؛ بنابراین روایت‌شناسان معتقدند گرچه تحولات اخیر منجر به تولید نظریات جدید در روایت‌شناسی نشده، اما تعامل بیشتر بازیکن با بازی را به همراه داشته و میزان غوطه‌وری بازیکن را افزایش داده که همین موضوع، اهمیت روایت و روایت‌شناسی را در مطالعه نظریات حوزه بازی‌های رایانه‌ای را بالا برده است.

با این حال آنچه مشخص است نباید دو رویکرد روایت‌شناسی و بازی‌شناسی را در مقابل همدیگر تعبیر کنیم؛ زیرا هیچ کمکی به بحث علمی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رشته دانشگاهی نمی‌کند. حرکت گفتمانی بین دو رویکرد مزبور، باعث شد طرفداران آن‌ها تلاش بیشتری از خود نشان دهند که فضای علمی افزون‌تری برای پیدایش پشتوانه‌های نظری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای شکل بگیرد. البته برخی از محققان دو طرف، طی سال‌های اخیر سعی کرده‌اند با اتخاذ نگاه آشتی‌جویانه، گذشته را به فراموشی بسپارند. این روند نیز ناشی از این است که پژوهشگران دو رویکرد، دریافته‌اند هر دو نگاه، مهم است و اگر روایت بدون تعامل در بازی رایانه‌ای تنوع و رنگ و لعاب چندانی ندارد، بازی بدون روایت نیز از استحکام چندانی برای پیشرفت و توسعه برخوردار نخواهد بود.

۶-۱. پیشنهادهای پژوهش

پیشنهاد می‌شود موضوعات زیر مورد توجه پژوهشگران قرار گیرد:

۱. تأثیرات متاورس، هوش مصنوعی، بازی‌های ابری، AR، VR و واقعیت گسترده بر حوزه‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای؛
۲. مقایسه هرمنوتیک نظری و شبیه‌سازی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای؛
۳. کاربست نظریه‌های مدیریت فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای؛
۴. روایت‌شناسی ایدئولوژیک در بازی‌های رایانه‌ای.



فهرست منابع

- امامی، سید مجید (۱۳۹۷). *سنت‌های نظری در تحلیل فرهنگی*، جلد اول، غرب معاصر، تهران: انتشارات دانشگاه امام صادق علیه‌السلام.
- انواری، محمدرضا (۱۳۹۵). *بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای*، فصلنامه اسلام و مطالعات اجتماعی، سال چهارم، شماره اول، ص ۱۱۵-۱۴۲.
- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۴۰۲) «*شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران*»، بازیابی شده در تاریخ ۱۴۰۲/۱۰/۲ از: <https://direc.ircg.ir>
- بورديو، پی‌یر (۱۳۹۹). *نظریه کنش دلایل علمی و انتخاب عقلانی*، ترجمه مرتضی مردی‌ها (چاپ ششم). تهران: انتشارات آگاه.
- حاجی حیدری، حامد؛ اکرم، کیانوش (۱۳۹۸). *سنخ‌بندی نظریات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای*، فصلنامه رسانه‌های دیداری و شنیداری، سال سیزدهم، شماره پیاپی ۳۱.
- حاجی حیدری، حامد؛ اکرم، کیانوش (۱۳۹۹). *هویت‌یابی در فرایند بازی‌های ویدئویی*، مطالعه موردی چهار بازی شاخص: *دوک نوکم*، *دزدی بزرگ اتومبیل*، *طومارهای پیران*، *ندای وظیفه*، فصلنامه جامعه‌شناسی کاربردی، دوره ۳۱، شماره ۳، شماره پیاپی ۷۹.
- خداپرستی، بهزاد (۱۳۸۸). *روایت در بازی‌های رایانه‌ای*، نشریه هنر، شماره ۸۱.
- رازی زاده، علی (۱۳۹۶). *گونه‌شناسی روایت‌های تعاملی غیرکاربرمحور در بازی‌های رایانه‌ای*، ادبیات نمایشی و هنرهای تجسمی، شماره ۵، ص ۷۵.
- رازی زاده، علی (۱۳۹۴). *عناصر شکل‌دهنده روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای*، مجموعه مقالات اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای: فرصت‌ها و چالش‌ها، دانشگاه اصفهان. ص ۲۵-۴۸.
- رفیع‌زاده اخویان، ریحانه (۱۴۰۱). *روایت در بازی‌های ویدئویی؛ جهان‌های امکان‌پذیر*، سایت زومجی، بازیابی شده در تاریخ ۱۴۰۱/۱۲/۲۵ از: <https://www.zoomg.ir>
- سید ناصری، محمدمهدی (۱۴۰۲) *کودکان کار «نسل آلفا» در عصر هوش مصنوعی*، خبرگزاری کتاب، بازیابی شده در تاریخ ۱۴۰۲/۳/۲۵ از: <https://www.ibna.ir>

- صباغیان، مقداد؛ حسنائی، محمدرضا (۱۳۹۵). *بازی‌های رایانه‌ای در مقام متن هنری: تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به مثابه آثار هنری*، نشریه هنرهای زیبا- هنرهای نمایشی و موسیقی، دوره ۱۷، شماره ۲. ص ۶۹-۷۷.
- صدیقی، عرفان (۱۳۹۹). *نگاهی به روایت و روایتگری در بازی‌های ویدئویی*، بازیابی شده در تاریخ ۱۴۰۲/۲/۳ از: <https://www.pixelarts.ir>
- صفاوردی، سوسن (۱۳۸۹). *بازنمایی حجاب زن مسلمان در رسانه‌های غربی*. مجله مطالعات کاربردی زنان، شماره ۴۸. ص ۲۲-۴۱.
- طاهری، آرین؛ حسینی، سید بشیر (۱۳۹۶). *رهیافتی به سواد بازی‌های رایانه‌ای؛ مطالعه ساختار و محتوای بازی عفو*، فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین، سال سوم، شماره ۱۱.
- طاهری، آرین (۱۳۹۳). *تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران. چاپ نشده.
- عاملی، سیدسعیدرضا (۱۳۹۴). *مطالعات دوفضایی شدن بازی‌های رایانه‌ای*، رویکرد ارزشی- بومی به بازی‌ها، تهران: امیرکبیر.
- فرآورده، زهرا (۱۳۹۳). *رسانه‌ای به نام بازی*، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- کوثری، مسعود؛ طاهری، آرین (۱۳۹۶). *مطالعه تطبیقی دو منظر «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» به تحلیل ظرفیت‌های زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند*، دوفصلنامه مطالعات تطبیقی هنر، سال هفتم، شماره چهاردهم. ص ۱۰۱-۱۲۰.
- گیویان، عبدالله؛ سروی زرگر، محمد (۱۳۸۸). *بازنمایی ایران در سینمای هالیوود*، فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، شماره ۸. ص ۲۳-۴۸.
- مصدري، فاطمه؛ حسینی سروری، سید حسن (۱۳۹۷). *ماهیت رسانه‌های نوین*، دوفصلنامه رسانه و فرهنگ، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال هشتم، شماره دوم.
- موحد مجد، مجید؛ نیک‌نجات، زینب؛ عباسی‌شوازی، محمد تقی (۱۳۹۴). *بازنمایی مناسب محرم در رسانه‌های غرب؛ تحلیل نشانه‌شناختی عکس‌های پایگاه عکاسی توتالی کول پیکس با موضوع محرم و عاشورا*، فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، دوره هشتم، شماره ۳.
- مهدی زاده، سیدمحمد (۱۴۰۰). *نظریه‌های رسانه، اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی*، چاپ نهم، تهران: انتشارات همشهری.



- وصالی، لیلا (۱۳۹۸). *بازی‌های رایانه‌ای از مؤثرترین روش‌های نوین برای بی‌اثر کردن تفکر اسلامی است*، برنامه رادیویی «از سکوت تا بایکوت»، سایت رادیو گفت‌وگو.
- هوشیار، مهدی؛ مهدی‌زاده، سید محمد (۱۳۹۹). *چهارچوب‌سازی و گفتمان‌سازی رسانه‌ها در پوشش اخبار (تحلیل گفتمان اخبار در پایگاه‌های خبر بی.بی.سی فارسی و ایرنا به پوشش وقایع خاورمیانه و شمال آفریقا)*، فصلنامه علمی مطالعات میان رشته‌ای ارتباطات و رسانه، سال سوم، شماره ۱ (پیاپی ۷).

References

- Courtney Milne (2020). Video Game Narrative: The Different Types and How-to Start Writing Retrieved on 26/3/2023
- <https://pinnguaq.com/learn/video-game-narrative/>
- Dayer. Richard (2005). White, in Film Theory: Critical concept in Media and Cultural Studies, London: Routledge
- Domsch, Sebastian (2013). Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games, Berlin/Boston, Hubert & Co. GmbH & Co. KG, Göttingen. Retrieved on 22/3/2023 www.degruyter.com
- Hakonen, Harry and et al (2008). learning to Make Computer Games: An Academic Approach TUCS Technical Report.
- Mieke, B (1985). Narratology: Introduction to the Theory of Narrative. Translated by Boheemen, Christine van. Toronto: University of Toronto Press.
- Konzack, Lars (2007). Rhetorics of Computer and Video Game Research. The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and gaming.
- Tewksbury, d and Scheufel. (2007). Framing, Agenda setting, and Priming, Journal of Communication, vol 57, No