

سنخ‌بندی نظریات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای

حامد حاجی‌حیدری^۱، کیانوش اکرم^۲

تاریخ دریافت: ۹۸/۰۷/۱۶ تاریخ پذیرش: ۹۸/۰۹/۱۳

چکیده

رویدادهای فضای رسانه‌ای، حائز بالاترین اهمیت در زمینه علوم اجتماعی و رفتاری هستند، چرا که مرزهای تئوریک علوم اجتماعی را دگرگون می‌کنند. بازی‌های ویدئویی، بیش از هر چیز، شبیه‌ساز نحوی از زندگی قابل کنترل هستند. این وجه متمایز بازی‌های رایانه‌ای پای واقعیت افزوده را به حیطة ارتباطات رسانه‌مند باز می‌کند که تجربه تاریخی ما در تحلیل آن بسیار نارساست. در واقع، بشر در بخش قاطع و حتی کاملی از تاریخ زیست خود، چنین تجربه‌ای نداشته است. در بررسی چنین پدیده‌هایی، بسیار مهم است که پیوسته به مسیر پیموده شده بنگریم، و در مورد جمع‌بندی تجربیات و تحلیل‌های خود وسواس بورزیم. از این قرار، منظور و مقصود این مقاله آن است که به اتکای مرور مفصل برداشت‌های نظری از بازی‌های ویدئویی که در یک تحقیق مستقل صورت گرفته است، آخرین جمع‌بندی را از انواع تیپ‌های فکری در قبال این موضوع را فهرست نماید، که نهایتاً به شانزده تیپ نظری در این حیطة دست یافته است. در یک افق عمومی، مناقشه اصلی در انباشت نظری حوزه بازی‌های رایانه‌ای دایر بر این است که آیا بازی‌های رایانه‌ای استمرار انگیزش‌های انسانی هستند که در دنیای سایبر و تعاملی بازی‌های رایانه‌ای، پاسخ آسان‌تری دریافت می‌کنند، و این، دلیل اصلی افراد برای پناه بردن با دنیای بازی‌های رایانه‌ای است؟ یا در سوی مقابل، این سؤال مطرح است که آیا بازی‌های رایانه‌ای، گیم‌پلی و زیست‌فضای مستقل خود را خلق می‌کنند، و افراد با قرار گرفتن در این زیست‌فضا خود را با اقتضائات آن تطبیق می‌دهند و تبدیل به بازی‌باز آن بازی‌های می‌شوند؟ 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، سایبرفضا خواهد داشت.

واژه‌های کلیدی

بازی ویدئویی، وانمود و وانموده، جهان سینتتیک، غوطه‌وری، متن سایبری

۱. مقدمه

بازی‌های ویدئویی، به عنوان نوع جدیدی از رسانه، به همراه خود صورت جدیدی از تعامل را بین رسانه و مخاطب به وجود آورد که وجهه‌ای خاص و متمایز به آن می‌بخشید. این نوع جدید تعامل رسانه‌ای حاوی کارکردها، فرهنگ، بازخوردهای اجتماعی و مهم‌تر از همه پیامدهایی اجتماعی بوده که آن را تبدیل به موضوع اجتماعی جدیدی کرده است که این موضوع تفاوت‌های عدیده‌ای با رسانه‌های پیش از خود داشته است. از همین رو به دلیل این تفاوت‌ها، نیازمند رویکرد جامعه‌شناختی متفاوتی به این نوع از رسانه هستیم که بتواند چارچوب نظری و واژگان علمی مختص به خود را داشته باشد. همین مسأله منجر به پدید آمدن مطالعات بازی‌های ویدئویی^۱ به عنوان یک رشته علمی نوظهور در بعضی محافل آکادمیک در سراسر جهان شده است و محققان اجتماعی مختلفی به‌طور تخصصی توجه خود را به آن معطوف کرده‌اند و نظریات قابل توجهی در این حوزه ارائه داده‌اند و بحث‌های نظری مختلفی نیز حول آن شکل گرفته است.

برداشت متعارفی از بازی ویدئویی در لغتنامه مریام - وبستر، بدین‌گونه تعریف شده است: «یک بازی الکترونیکی که در آن بازیکن تصاویر را در یک صفحه ویدئویی کنترل می‌کند». در لغتنامه کمبریج نیز چنین آمده است: «نوعی از بازی که بازیکن تصاویر متحرک را از طریق فشار دادن دکمه یا حرکت دادن یک دستگیره کوتاه بر روی صفحه تلویزیون کنترل می‌کند.» (دیکشنری کمبریج). همچنین در لغتنامه «Dictionary» دو تعریف مجزا و جامع‌تر از بازی‌های ویدئویی ارائه شده است:

۱. هر نوع از بازی‌های فعالانه که با استفاده از یک دستگاه الکترونیکی مختص بازی یا یک رایانه یا تلفن همراه و یک تلویزیون یا صفحات نمایشی دیگر، همراه با هدف کنترل تصاویر گرافیکی، بازی می‌شود؛

۲. هر نوع از بازی که از طریق یک دستگاه کنترل شونده توسط یک ریزپردازنده، که به عنوان یک دستگاه آرکید یا اسباب‌بازی همراه بازی می‌شود.

از این قرار، بازی‌های ویدئویی بیش از هر چیز، شبیه‌ساز نحوی از زندگی قابل کنترل هستند. بازی‌های ویدئویی خود شبیه‌ساز/انموده‌هایی هستند که به صورت مستقل از چیزی که آن را شبیه سازی می‌کنند دارای معنای قابل تفسیر مرتبط با خود هستند و به خودی خود دارای منطق درونی می‌باشند. ابرام بر وجه «شبیه‌سازی» بازی‌های ویدئویی، مآلاً به این معناست که ما با

بازنمایی صرف سر و کار نداریم. این بدین معناست که روابط دلالتی قدری مخدوش می‌شوند، یا به عبارتی باید گفت که وانموده، ویژگی‌های خود را از مدلول‌های مثبت امر واقع دریافت نمی‌کند، بلکه بحث بر سر «نبود» آنهاست، و وانموده، توجیه‌کننده خلأ واقعیت آنها به شیوه ساختن واقعیتی جدید و بدون پشتوانه است. می‌توان گفت تحلیل وانموده ما را به سوی آن چه در جهان عینی بر عدم وجود آن سرپوش گذاشته می‌شود و انکار می‌شود رهنمون می‌سازد. وانموده همواره بر نیستی دلالت دارد.

این وجه متمایز بازی‌های رایانه‌ای پای «واقعیت افزوده»^۱ را به حیطة ارتباطات رسانه‌مند باز می‌کند که تجربه تاریخی ما در تحلیل آن بسیار نارساست. در واقع، بشر در بخش قاطع و حتی کاملی از تاریخ زیست خود، چنین تجربه‌ای نداشته است. در بررسی چنین پدیده‌هایی بسیار مهم است که پیوسته به مسیر پیموده شده اندک بنگریم، و در مورد جمع‌بندی تجربیات و تحلیل‌های خود وسواس بورزیم. از این قرار، منظور و مقصود این مقاله آن است که به اتکای مرور مفصلی به برداشت‌های نظری که می‌توانند مرتبط با این حیطة نظری باشند، آخرین جمع‌بندی را از انواع تیپ‌های فکری در قبال این موضوع را فهرست نماید تا برای راهگشایی‌های آینده تمام مقدمات نظری در نظر گرفته شود.

۲. مبانی نظری

اتوذهای ریمون بودون^۲ از نظریه گئورگ زیمل^۳ در موضوع وضوح‌بخشی^۴ در علوم اجتماعی، الهامات مهمی در مورد شیوه تحلیل رویدادهای تاریخ‌سازی همچون برآمدن بازی‌های رایانه‌ای، از دیدگاهی که در این مقاله در پی آن هستیم به دست می‌دهد (مستند به بودون، ۱۳۸۳: ۲۰۹-۱۷۶). بر این اساس، باور گئورگ زیمل آن است که میان استراتژی شناخت در علوم طبیعی و علوم انسانی یک فرق اساسی وجود دارد، و آن این است که علوم انسانی در وضوح بخشیدن به پدیده‌ها الزاماً عناصری نامشاهده شدنی به نام Bewusstsein Inhalte را دخالت می‌دهند. زیمل برای اشاره به این وجه ممیزه علوم انسانی و علوم طبیعی از عبارت غامض Bewusstsein Inhalte استفاده می‌کند، که شاید بتوان آن را، «کوران هوشیاری» ترجمه کرد. این عبارت یک اصطلاح در نقد

-
1. Augmented Reality
 2. Raymond Boudon
 3. Georg Simmel
 4. Explication

ادبی است که ویلیام جیمز و چارلز سندرس پیرس پایه گذاشتند که اشاره داشت به روایت جریان مداوم و در عین حال رویدادمحور «هوشیاری»؛ نحوی «متن خام» که تأملات و مونولوگ درونی را به صورت زیرمجموعه‌های یک روند هوشیاری «روایت می‌کند». چنین متنی تلاش دارد تا درک، افکار، احساسات و تأملات یک روایت ذهنی، به همان صورت که در متن هوشیاری انسانی جریان دارد را منعکس نماید. خصلت مهم چنین متنی آن است که باید توسط خواننده مجدداً بازسازی شود. گزارش راوی فقط به شکل دادن شکل و ملودی درونی هوشیاری و در نتیجه «چارچوب روایت» کمک می‌کند. در این نحو از روایت، رویدادهای عینی تنها به عنوان یک انگیزه و عامل برای شکل‌گیری فرایندهای داخلی مهم هستند. مرتبط با این مطلب، ویژگی ادبی چنین سبک نگارشی، قالب‌های کوتاه نحوی آن است که با علائم و فاصله‌ها، طوری جدا می‌شوند که محتویات ذهنی و انگیزه‌ها در قالب آن آزادانه با یکدیگر ارتباط می‌یابند. به هر ترتیب، مشابه همان تلقی جیمز جویس و ویرجینیا ولف از «جریان سیال ذهن»، منظور تحریک توش‌وتوان بر سازنده هوشیاری است.

خب؛ فایده چنین روایتی در متن علوم انسانی چیست؟ خواست ما از علوم طبیعی آن است که بر وفق گذشته، آینده را به بند بکشد و متعین کند، طوری که پیش‌بینی طبیعت میسر شود؛ هر چه «کنترل» افزون‌تر شود، علم طبیعی بهتری خواهیم داشت. ولی خواست ما از علوم انسانی درست عکس این است. منظور از علوم انسانی آن است که انسان را به عنوان یک هستنده بهره‌مند از «کوران هوشیاری» یا «جریان سیال ذهن» یا یک «هستی اراده‌مند»، فعال و فعال‌تر کند. در واقع، در متن علوم انسانی به رغم علوم طبیعی، «آینده» معیارتر از «گذشته» است، چرا که انسان را حاوی «کوران هوشیاری» می‌دانیم. بنا به برداشت زیمل، وضوح‌بخشی یک پدیده اجتماعی معادل است با بازیافتن اعمال و تجربه ملموس افرادی که آن پدیده، در تحلیل نهایی، محصول آنهاست. در این گونه موارد، سخن بر سر دست یافتن بر نظریه‌ای است که به همه داده‌های تاریخی که در اختیار داریم، در مجموع، معنا ببخشد. از دیدگاه زیمل، ملاک اعتبار در علوم انسانی به رغم علوم طبیعی، سازگاری با داده‌های خارجی نیست، بلکه عبارت خواهد بود از برخورداری از نوعی انسجام درونی.

زیمل در *فلسفه پول*، مثال‌هایی می‌آورد تا نشان دهد فلان تغییر تاریخی عمده چگونه می‌تواند به صورت یک پدیدار به لحاظ درونی منسجم تعبیر شود. به عنوان مثال، هنگامی که وی آثار واکنش زنجیره‌ای دهقانان را پس از آن که آنان، در قرون وسطا، اختیار این را یافتند که مال‌الاجاره

زمین‌ها را با پول تأدیه کنند، شرح می‌دهد، با همین مورد مثال روبه‌رو هستیم. به محض این که چنین تغییری پا می‌گیرد، وضعیت دهقان عوض می‌شود، زیرا، او در مقامی است که دیگر می‌تواند هرچه دلش می‌خواهد به کار برد. دهقان چه کار خواهد کرد؟ می‌کوشد از زمینش به شیوه‌ای بهره‌برداری کند که هم معاش خانواده‌اش بگذرد، هم اجاره مالک را بپردازد و هم، در صورت امکان، مازادی کنار بگذارد. علی‌الخصوص که می‌بینیم شهرها رشد می‌کنند و تقاضای شهرنشینان به مواد غذایی کشاورزی افزایش می‌یابد. با گذشت همه این وقایع، خواهیم دید که یک تغییر نهادی به‌ظاهر کوچک، با منسجم شدن انواع آثار آن، به تغییری در مقیاس بزرگ انجامیده که دامنه گسترده و در خور توجهی دارد: گذار از وسائلی مشابه مجهز شود. او می‌تواند برخی از پیامدهای علی را با صلابت علمی شناسایی کند؛ می‌تواند به همان درجه از عینیت، به همان درجه از یقین که فیزیکدان بدان دست می‌یابد برسد. در این شرایط و موارد معین، مورخ قادر است پدیده‌ای را به شیوه‌ای که کاملاً قانع‌کننده باشد، وضوح‌بخشی کند، اما، همین مورخ می‌باید بپذیرد که دستیابی به کلیه حلقه‌های علی زنجیره علل برای وی ناممکن و حتی غیرمفید است، و، بنا بر این، همواره این احتمال وجود دارد که تشریح وی از عناصری مدد بگیرد که خود تبیین نشده‌اند. از این دیدگاه زیملی، تحلیل اجتماعی و تاریخی به آینده نور می‌تاباند و باید تصمیم را برای ساختمان آینده مجهز سازد.

در نهایت اینکه، بر مبنای بینش زیملی به استراتژی تحقیق، در حوزه نظری مهم فضای زیست دیجیتال، و خصوصاً بازی‌های رایانه‌ای، که ما نیاز به «تصمیم» و پیش‌روی داریم، وجهه همت و تمرکز اصلی، بر گشودن «کوران هوشیاری» است و مهم آن است که یافته‌های چنین تحقیقی ملاک عینیت را در تجهیز عناصر واقعی اراده به دست آورد. تیپ‌شناسی شقوق مختلف نظری در زمینه بازی‌های رایانه‌ای، یک تکنیک مؤثر برای گشودن و تکثیر همه میدان‌های انتخاب برای تصمیم‌سازی تاریخی است. تکنیک جمع‌آوری اطلاعات برای دستیابی به این سنخ‌شناسی نظری، مشخصاً روش اسنادی کتابخانه‌ای خواهد بود. در این بررسی کوشش شده است تا جمیع منابع مسلط این موضوع تا سال انجام تحقیق (۱۳۹۸) ملحوظ باشد.

در یک افق عمومی، مناقشه اصلی در انباشت نظری حوزه بازی‌های رایانه‌ای دایر بر این است که آیا بازی‌های رایانه‌ای استمرار انگیزش‌های انسانی هستند که در دنیای سایبر و تعاملی بازی‌های رایانه‌ای، پاسخ آسان‌تری دریافت می‌کنند، و این، دلیل اصلی افراد برای پناه بردن با دنیای بازی‌های رایانه‌ای است؟ یا در سوی مقابل، این سؤال مطرح است که آیا بازی‌های رایانه‌ای،

گیم‌پلی و زیست‌فضای مستقل خود را خلق می‌کنند، و افراد با قرار گرفتن در این زیست‌فضا خود را با اقتضائات آن تطبیق می‌دهند و تبدیل به بازی‌باز آن بازی‌های می‌شوند؟ جبهه اخیر نظری، منجر به نحوی چرخش پسااومانیستی 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، سایبرفضا خواهد داشت.

سنخ اول: لودویگ ویتگنشتاین و خصلت کارکردی معنا در بازی

لودویگ جوزف جان ویتگنشتاین، تعدادی از فعالیت‌هایی که به‌طور سنتی به آنها بازی گفته می‌شود، از جمله شطرنج، دوز، یا تنیس را مورد بررسی قرار داد. او می‌گوید که برخی از این بازی‌ها عناصری از شانس داشته و برخی دیگر نیازمند مهارت هستند، اما «شاهد شبکه‌ای از شباهت‌ها در بازی‌ها هستیم که دارای همپوشانی و تقاطع هستند: برخی اوقات شباهت‌هایی کلی و برخی اوقات شباهت در جزئیات» (اینجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۶: ۹۲). ویتگنشتاین، در کتاب «پژوهش‌های فلسفی» خویش بر موضوع «شباهت‌های خانوادگی»^۱ می‌کند (رستمی، ۱۳۹۶). این مفهوم دلالت‌های ضمنی متعددی دارد، که از جمله، امکان سقوط در تله نسبیت‌گرایی را موجب می‌شود. ولی آن‌چه در تحلیل بازی‌ها مهم است، سنخی از نظریه کارکردی معناست که توضیح می‌دهد که «زبان‌ورز عادی»^۲ چگونه در جریان درگیر شدن با یک سیستم پویای زبانی، و در جریان کارکرد و حتی بدون دخالت دادن ذهنیات، معنا را در یک بستر کارکردی می‌پذیرد و با آن منطبق می‌شود. این چشم‌انداز معناشناختی، به ما الهاماتی می‌بخشد تا مواضع لودولوژیست‌ها در زمینه بازی‌های ویدئویی را درک کنیم؛ اینکه چطور فضای بازی‌های رایانه‌ای به ذهنیت «بازی‌بازان عادی» غالب می‌شود. در تجربه این بازی‌بازان، معنا، خصلت زمینه‌مند دارد و یک امر شخصی نیست که در انزوا اتفاق بیفتد. کردارها نیز، چه زبانی باشند چه نباشند، معنای‌شان را در زمینه‌شان می‌یابند و به وسیله ملاک‌های مشترک و همگانی انتقال می‌یابند (تریگ، ۱۳۸۴: ۴۸). پس در این جا ویتگنشتاین چارچوبی را در اختیار ما قرار می‌دهد که از آن طریق بتوانیم کنش در بازی را با ارجاع به قوانین آن فهم کنیم.

1. Family likeness

۲. تأکید از ماست.

یوهان هویزینگا، دایره جادویی به مثابه کارکرد اصلی بازی‌های رایانه‌ای

یوهان هویزینگا از جمله نخستین نظریه‌پردازان موضوع بازی‌های رایانه‌ای است، و این نظریه‌پردازی را از ابتدا با دیدگاهی ریشه‌ای و رادیکال آغاز کرده است. یکی از پرمناقشه‌ترین و پرارجاع‌ترین بحث‌هایی که در مورد موضوع بازی وجود دارد عبارتی است که هویزینگا، نظریه‌پرداز فرهنگی در کتاب خود «هومو لودنس» به معنی «انسان بازی‌باز» به کار برد، عبارت «دایره جادویی» (Huizinga, 1949). هر چند به دلیل نقدهای فراوانی که به این نظریه شده، تا حد زیادی شاهد افول آن هستیم، با این حال تأثیر آن در ابتدای شکل‌گیری مطالعات بازی غیر قابل انکار است. دایره‌های جادویی، فضاهایی در دنیای واقعی هستند که با مرزهایی، خود را از آن جدا می‌کنند، و کارکرد اصلی آنها نیز در همین خصلت جداکنندگی آنها از این دنیای واقعی است.

به نظر هویزینگا^۱، این، عنصر «لذت»^۲ است که به عصاره بازی هویت می‌بخشد. و این عنصر تا سطح حتی حیوانات در انجام بازی امتداد می‌یابد و فراتر از زندگی تنها نوع بشر می‌رود. اما با این حال، بازی چیزی است که فراتر از منطق عادی جهان پیش می‌رود، و عنصری از غیر جدیت در خود دارد، و این، همان چیزی است که انسان و حیوانات را از موجودات مکانیکی متمایز می‌کند. بازی در میان انسان‌ها نیز پیش از فرهنگ وجود داشته و بعد از شکل‌گیری آن نیز همراه آن به جلو آمده است و خود یکی از پایه‌های تمدنی محسوب می‌شود (Huizinga, 1949: 3-5). بازی غیر جدی است؛ این غیر جدی بودن به این معنا نیست که برای خود بازیکنان نیز غیر جدی است، زیرا بسیاری از بازیکنان به بازی به عنوان یک امر بسیار جدی می‌پردازد؛ منظور از غیر جدی بودن این است که این بازی‌ها خود را از جدیت دنیای واقع جدا می‌کنند و فضایی خلق می‌کنند که امر جدی این دنیای واقع در آن رخ نمی‌دهد. مفهوم بازی همواره باید متمایز بماند از هر شکل دیگری از تفکر که در آن ساختارهای روانی و زندگی اجتماعی را ابراز می‌کند (Huizinga, 1949: 7). این تمایز و مرز بین دنیای واقعی و دنیای بازی، جدی و غیر جدی، ملموس و خیالی همان چیزی است که هویزینگا آن را «دایره جادویی» (Huizinga, 1949: 10). می‌نامد؛ دایره‌ای که بازی‌ها شکل می‌دهند و در برابر دنیای جدی و خشن کار و زندگی روزمره قرار می‌گیرد و ما را از آن جدا می‌کند و کارکرد اصلی بازی نیز در همین نکته نهفته: جایی که «لذت» به حیطة اخلاق کاری خشک زندگی اجتماعی حمله‌ور می‌شود و بخشی از آن را تصرف می‌کند.

1. Johan Huizinga

2. Fun

یوهان هویزینگا: دایره جادویی به مثابه کارکرد اصلی بازی‌های رایانه‌ای

با این حال هویزینگا چندین خصلت برای این بازی‌ها برای بازی‌بودگی به معنایی که خود قصد آن را داشته تشریح می‌کند. اول از همه اینکه باید بازی کردن یک فعالیت داوطلبانه باشد. بازی کردن برای ایجاد نظم جبری دیگر بازی کردن نیست، و در بهترین حالت یک تقلید تحمیلی از آن باشد. همین کیفیت آزادانه بودن به تنهایی، بازی کردن را از روند فرایندهای طبیعی متمایز می‌کند. بازی کردن در هر زمانی می‌تواند تغییر کند یا تعلیق شود و هرگز انجام آن توسط یک نیاز فیزیکی یا وظیفه اخلاقی تحمیل نمی‌شود. این کار هیچ وقت یک تکلیف نیست. این کار می‌تواند در اوقات فراقت در زمان‌های آزاد انجام شود. خصلت دوم بازی در این است که بازی کردن این است که «زندگی روزمره» یا «واقعی» نیست. این عمل در اصل قدم گذاشتن از زندگی واقعی و ورود به یک حلقه موقتی از فعالیتی است که سرشت خود را دارد. و مسأله سوم، که دوباره ما را به سمت مرزبندی‌های دایره جادویی می‌برد، مسأله قوانین بازی‌ها است که این قوانین از قوانین دنیای واقع جداست و از طریق همین شکل‌گیری قوانین جدید است که مرزهای آن از مرزهای دنیای واقعی مشخص می‌شود (Huizinga, 1949: 7-10).

میا کانسالوو: حاشیه ویتگنشتاینی به مفهوم دایره جادویی هویزینگا

میا کانسالوو^۱ (۲۰۰۹) در بحث از کاربرد دایره جادویی معتقد است که هرچند هویزینگا در تلاش برای مفهوم‌سازی و ارائه معانی ساختارگرایانه تلاش می‌کند، اما به بهای کارکرد، بدون توجه به پیش‌زمینه گیم‌پلی واقعی روی صورت تمرکز می‌کند. همچنین کانسالوو با اشاره به چند تجربه در حیطه بازی‌های ویدئویی به این نکته اشاره می‌کند که از یک منظر صورت‌گرایانه و ساختاری، محدوده قوانین دایره جادویی گاه توسط خود بازی‌بازان شکسته می‌شود (Consalvo, 2009: 411-416). با این حال اگر ما بازی را از یک منظر زمینه‌ای و فرایند ساخت معنا، آن‌طور که ملهم از ویتگنشتاین می‌توانیم پیشنهاد کنیم، ببینیم تصویر کاملاً متفاوتی ظاهر می‌شود. بازی‌ها در طی عمل گیم‌پلی خلق می‌شوند، به‌طوری که مشروط به عمل بازیکن هستند. چنین عملکردهایی همواره زمینه‌محور و پویا هستند. در فرایند بازی، معنا تولید می‌شود چرا که ممکن است چندین معنا از یک عمل در طول بازی مشتق شود.

ما با محدود کردن خود به دیدن عمل و صرف‌نظر از بررسی دلایل، زمینه‌ها، توجیه‌کننده‌ها، محدودیت‌ها و امثالهم نمی‌توانیم گیم‌پلی را درک کنیم. اینجا همان جایی است که بازی رخ می‌دهد و همان جایی است که ما معنای آن را می‌یابیم. پس با وجود این پویایی‌های معنایی، استفاده از نظریه دایره جادویی، ایستا و بیش از حد صورت‌گرا به نظر می‌رسد. هر چند ساختارها ممکن است برای شروع گیم‌پلی ضروری برسند، اما برای درک تجربه گیم‌پلی تنها توجه به این ساختارها کافی نیست. همچنین در بازی قوانین زندگی نیز پیاده می‌شود که آن را به قوانین دنیای واقعی، فرهنگ‌ها و گروه‌های اجتماعی مختلف پیوند می‌زند.

ادوارد کاسترانوا: جهان‌های سینتتیک

اما شاید یکی از مهم‌ترین نظراتی که در نقد و اصلاح ایده دایره جادویی شکل گرفت از آن ادوارد کاسترانوا^۱ در کتاب «جهان‌های سینتتیک» (۲۰۰۵) باشد. وی برخلاف کانسالوو مفهوم دایره جادویی را بتمامه رد نمی‌کند اما آن را دارای مشکلاتی می‌بیند که از طریق «نظریه جهان‌های سینتتیک»، سعی در اصلاح آن دارد. البته کاسترانوا به‌طور خاص به بازی‌های ویدئویی اشاره دارد و اجتماعات، روابط شکل گرفته در آن و قواعد این بازی‌ها را به عنوان یک جهان سینتتیک مورد مطالعه قرار می‌دهد. از این منظر، کاسترانوا از هویزینگا فراتر می‌رود و تنها در مرحله صورت‌گرایی متوقف نمی‌شود. نظریه جهان‌های سینتتیک، به‌رغم شباهت‌های بسیار زیاد به دایره جادویی، از طریق نقد و اصلاح آن انعطاف‌پذیری و سیالیت بیشتری به خود می‌بخشد.

کاسترانوا در توصیف جهان سینتتیک خود قائل به وجود یک غشا^۲ در اطراف این جهان و جهان واقع است که در داخل آن جهان بازی با تمام ساختارهای بازی گونه آن جریان دارد. اما این لایه مرزی به هیچ عنوان به سختی مرز دایره‌ای هویزینگا نیست و او وجود شکاف‌ها برای ارتباط با جهان خارج را در آن می‌پذیرد و قبول می‌کند که این فضا مهر و موم شده نیست: «مردم از هر دو طرف در همه زمان‌ها در حال عبور کردن 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: 145)». زمانی که یک شیء در فضای مجازی بازی‌ها دارای ارزش می‌شود، چنین قضاوتی در خارج از این غشا نیز امکان‌پذیر می‌شود و معنا پیدا می‌کند: «از طریق این فرایند [ارزش‌گذاری در داخل غشا]، اشیا

1. Edward Castronova

2. Membrane

مجازی تبدیل به اشیا 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 (Castranova, 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 به‌طور دقیق‌تر حتی در مسائل اقتصادی، سیاسی و حقوقی نیز بررسی می‌کند. به عنوان مثال از بعدی اقتصادی، کاسترانووا با اشاره به بازی ال دورادو^۱ و خرید و فروش اشیا و ارز داخل بازی در فروشگاه اینترنتی ایبی^۲ به این نکته اشاره می‌کند که چگونه ارزش این اجناس که در دنیای سینتتیک قرار دارند تحت تأثیر قوانین عرضه و تقاضای اقتصاد دنیای واقعی عمل می‌کنند و تابع آن هستند و خود چگونه روی آن تأثیر می‌گذارند.

اما با این حال نظریه هویزینگا همچنان طرفداران مهمی دارد که پایه‌های نظریه او را بست دادند و آن را به‌طور جدی در مطالعه بازی‌های ویدئویی به کار گرفتند. از جمله این افراد می‌توان به یاسپر یول (۲۰۰۸) و همچنین کتی سلن^۳ و اریک زیمرمن^۴ اشاره کرد که در کتاب «قواعد بازی: پایه‌های طراحی بازی» (۲۰۰۴) به‌طور مفصل به آن پرداختند و از آن دفاع کردند.

روژه کایوئا: مرز واقعیت و بازی

با اینکه روژه کایوئا^۵ در حوزه جامعه‌شناسی، فلسفه و همچنین ادبیات فعالیت‌های بسیاری داشته اما با این حال بیشتر به عنوان یکی از مهم‌ترین جامعه‌شناسان و فیلسوفان در موضوع بازی در قرن بیستم شناخته می‌شود. کتاب او، «انسان، بازی کردن و بازی»، از اولین مطالعاتی بود که به صورت تخصصی و بسیار عمیق به بازی از منظری ذات‌گرایانه و صورت‌گرایانه پرداخته است. بسیاری از نظریه‌پردازان جامعه‌شناس حوزه بازی‌های ویدئویی برای تعریف خود حتماً اشاره‌ای به او و همچنین هویزینگا، دیگر نظریه‌پرداز و فیلسوف حوزه بازی و همچنین همکار کایوئا، دارند. گونزالو فراسکا از جامعه‌شناسان حوزه بازی‌های ویدئویی که یکی از پایه‌گذاران نظریه کلان

-
1. El Dorado
 2. Ebay
 3. Katie Salen
 4. Eric Zimmerman
 5. Roger Caillois

لودولوژی است از کایوئا تأثیر پذیرفته و از اصطلاحات او در نظریه خویش استفاده می‌کند (Frasca, 2003: 8-11).

به عقیده کایوئا، حسن بازی کردن به جدا بودنش از سایر فعالیت‌هاست؛ زیرا بازی و زندگی روزمره به صورت جهانی و همیشگی دشمنان اصلی هم هستند. کایوئا خاطرنشان می‌کند که دقیقاً خط‌کشی واضح میان واقعیت و خیال است که نمی‌گذارد بازیگر با جهان واقعی بیگانه شود (کالی، ۱۳۹۵: ۱۵۳). از منظر کایوئا بازی ذاتاً باید دارای شش خصوصیت ضروری باشد تا بتوان آن را به عنوان بازی فهم کرد:

۱. **آزادانه باشد:** یعنی نباید در انجام آن اجباری وجود داشته باشد؛ چرا که اگر این گونه بود، بازی به عنوان یک انحراف از جریان روزمره زندگی کیفیات جذابیت و لذت‌بخشی خود را از دست خواهد داد؛

۲. **جدا شده از جریان عادی روزمره باشد:** محدود شده در حدود زمانی و مکانی و پیشاپیش معنا شده و تثبیت شده؛

۳. **غیر قطعی:** جریان آن غیرقابل تعیین‌بخشی باشد، نتایج آن از پیش حاصل نشده باشد، و میزانی از ابتکار عمل برای خلاقیت بازیکن قرار داده شده باشد؛

۴. **بی‌حاصل:** هیچ‌گونه محصول، ثروت یا هر عنصر دیگر تولید نکند؛ و در صورتی که دارایی‌ای بین بازیکنان در طی بازی رد و بدل شده باشد، در انتهای بازی وضعیت درست همانند شرایط قالب در ابتدای بازی باشد. (از این رو کایوئا، قمار و ورزش حرفه‌ای را در زمره بازی به معنای اصیل آن نمی‌داند و آنها را تنها مشاغلی می‌پندارد که افراد را به جریان اصلی زندگی متصل می‌کند)؛

۵. **تابع قوانین:** باید تحت آدابی باشد که قوانین عادی زندگی روزمره را پس می‌زند، و در حین انجام آن قوانین جدیدی بنا می‌کند که به خودی خود مورد قبول واقع می‌شوند؛

۶. **ایجاد باور:** همراه با یک آگاهی خاص از یک واقعیت ثانوی یا یک غیرواقعیت آزاد، در مقابل زندگی واقعی (Caillois, 2006: 128).

همان‌گونه که پیداست این قواعد تنها به صورت ذات‌گرایانه فقط به مفهوم خود بازی اشاره دارند و به محتوای این بازی‌ها پرداخته نمی‌شود.

همچنین کایوئا با توضیح چهار کیفیت مختلف به دسته‌بندی بازی‌های می‌پردازد که در آن محتوا را تحت نظر قرار می‌دهد و بازی‌ها با توجه به ویژگی قالب خود ممکن است در یکی از این

دسته‌بندی‌ها قرار بگیرند؛ هرچند مرزبندی دقیقی وجود ندارد و این بازی‌ها ممکن است در محتوای خود میزان‌های متفاوتی از این کیفیات را دارا باشند.

۱. آگون^۱ (رقابت): برای رقابت در بازی‌ها، قوانین بازی به‌طور مصنوعی شانس و فرصت برابر ایجاد می‌کنند و تحت شرایط ایده‌آل طرفین بازی به مقابله برای شکست طرف دیگر پردازند که این مهم از طریق تقسیم یکسان منابع و وضعیت‌ها حاصل می‌شود. در این شرایط توانایی یا توانایی‌های خاصی که یک بازی خاص طلب می‌کند در بوت‌آزمایش قرار می‌گیرد. از این طریق این‌طور نشان داده می‌شود که طرف برنده از طرف بازنده قابلیت بیشتر و بهتری در کاربرد آن توانایی‌ها یا یک توانایی خاص دارد. پس در نهایت نیز نتیجه می‌شود که عنصر تمرین در این بازی‌ها برای برد بسیار حیاطی است.

۲. آلتا^۲ (شانس): این کلمه در لاتین به معنای تاس است. برخلاف آگون در اینجا نتیجه نهایی بازی تحت کنترل طرفین بازی نیست و برد در اینجا به نوعی حاصل تقدیر است تا قلبه بر حریف. به بیانی درست‌تر، سرنوشت تنها بازیگر در تعیین برنده است، و جایی که رقابت وجود دارد، معنای آن این است که برنده بیشتر از بازنده بازی مورد لطف بخت و اقبال قرار گرفته است. بازیکنان در اینجا منفعل‌تر هستند و منابع فکری یا فیزیکی آنها کاربردی ندارد. در اینجا کلمات کلیدی، صبر و ریسک کردن است و این برخلاف آگون است که کلمات کلیدی آن شامل تلاش، تجربه، نظم، اراده و استقامت است. در آلتا «شایستگی» معنای خود را از دست می‌دهد و تفاوت‌های فردی را کنار می‌گذارد.

۳. میمیکری^۳ (تقلید): کل فرایند بازی پذیرش موقتی، آگه‌نگوییم موهوم^۴، بلکه یک جهان بسته، همراه با آداب و رسوم و از بعضی جهات خیالی را مفروض در نظر می‌گیرند. در بازی از شخصیت اصلی خود جدا می‌شویم و در قالب شخصیت موهوم و خیالی دیگری قرار می‌گیریم به‌طوری طرفین دیگر بازی ما را با این شخصیت جدید به شناخت در می‌آورند و بر اساس آن با ما تعامل می‌کنند.

1. Agon
2. Alea
3. Mimicry
4. Illusionary

۴. ایلینکس^۱ (سرخوشی): آخرین نوع از بازی‌ها که شامل آنهايي می‌شود که بر اساس تعقیب یک حس سرخوشانه و دوران‌های سرگیجه‌آور ساخت می‌یابند که در آنها تلاشی برای نابودی لحظه‌ای ثبات حسی و ادراکی و همچنین ایجاد نوعی از هراس لذت‌بخش در ذهنی سیال صورت می‌گیرد. در همهٔ حالات این نوع از بازی، مسألهٔ تسلیم شدن در برابر یک اسپاسم یا شوک است که از طریق یک بی‌نظمی و درهم‌ریختگی خارجی واقعیت را از بین می‌برد (Caillois, 2006: 131-140).

هر یک از این مقولات چهارگانه خود می‌توانند در یک طیف قرار بگیرند که این طیف نیز بر اساس تعریفی که از دو نوع مختلفی از بازی می‌توان ارائه داد شکل می‌گیرد. این دو تعریف بر اساس این پیش‌فرض ساخت‌یافته که قواعد مقوله‌ای جدا از بازی هستند. در یک طرف این طیف پایدیا^۲ قرار دارد. در یک فعالیت پایدیا، فرد به وسیله قواعد سفت و سخت محدود نشده است. در مقابل پایدیا، لودوس^۳ قرار می‌گیرد. لودوس به نظام‌هایی با قواعد شکل گرفته اشاره دارد. اگرچه وجود برد و 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 قواعد هستند که باید به آنها پایبند بود و بردن، نتیجه دست یافتن به این شرایط مشخص است (اینجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۶: ۹۹). همچنین این‌گونه از بازی‌ها با توجه به یک هدف مطلوب و از پیش تعیین شده پیش می‌رود که در ساختار آنها تعریف شده و این مسأله‌ای است که به‌طور معمول پایدیا فاقد آن است.

نظریات کایوئا که برای پاسخ‌گویی و تکمیل نظرات هوپزینگا در حوزه تئوری بازی بسط یافت خود تبدیل به یکی از پرارجاع‌ترین نظریات در این موضوع شد که کار بسیاری از نظریه‌پردازان بازی‌های ویدئویی نیز با تأثیر مستقیم یا غیرمستقیم از وی تدوین شد. با این حال از جمله انتقاداتی که می‌توان هم به کایوئا و هم به هوپزینگا داشت این مسأله است که هر دوی آنها بازی را چیزی خارج از فرایند زندگی روزمره اجتماعی می‌دانند و آن را راهی برای فرار از یک وضعیت در انقیاد جهان خشک و جدی سرمایه‌دارانه در نظر می‌گرفتند. در حالی که هر دوی این موارد تأثیرات زیادی بر دیگری دارند و می‌توانند داشته باشند؛ چه به عنوان عناصری فرهنگی و چه با یک دید

1. Ilinx
2. Paidia

۳. Ludus؛ عبارتی لاتین به معنای بازی.

عمل‌گرایانه‌تر. برای مثال بازی‌ای که در دسته میمکری قرار می‌گیرد می‌تواند به خودی خود تلاشی باشد برای درونی کردن آن زندگی روزمره که این بازی‌ها سعی در فرار از آن دارند. همچنین یاسپر یول (از نظریه‌پردازان بازی‌های ویدئویی) نیز این نقد را وارد می‌کند که اگرچه مقوله‌بندی کایوا بسیار مورد استفاده قرار گرفته است، اما ما آن را به نحوی غیرعادی مساله‌دار می‌یابیم. مقوله‌های منفرد می‌توانند در بسیار موارد مفید واقع شوند، اما انتخاب بین آنها و تمایز بین آنها بسیار سخت می‌تواند توجیه شود: اگرچه که تمایز بین پایدیا و لودوس در سطحی صوری کمابیش صحیح است، اما این ایده که آنها می‌توانند در سطحی تجربی در دو انتهای یک طیف باشند، از این سو برداشت برمی‌خیزد که قواعد را تنها به عنوان محدودیت‌ها در نظر بگیریم و این که فکر کنیم بازیکن نمی‌تواند هیچ کاری پیچیده‌تر از چیزی که قواعد به صراحت مشخص کرده‌اند انجام دهد (اینجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۶: ۱۰۰).

در کنار این موارد فراسکا نیز این نقد را وارد می‌کند که طبقه‌بندی چهارگانه کالتوس از بازی‌ها همپوشانی بسیاری با یکدیگر دارند و از این منظر آن را خیلی مفید نمی‌داند (Frasca, 2003: 8).

۱. کریس کرافورد؛ مهندسی عمل‌گرایانه بازی‌های رایانه‌ای: از کسانی که از حوزه‌های انتزاعی و نظری‌تر فراتر می‌روند و در حوزه‌های عملی‌تر برای تعریف بازی‌های ویدئویی گام برمی‌دارند می‌توان به کریس کرافورد اشاره کرد. وی بیشتر از اینکه یک صاحب‌نظر در حوزه مطالعات بازی‌های ویدئویی باشد، خود، یک طراح و سازنده بازی‌های ویدئویی بوده است. وی از اولین کسانی بود که به‌طور ویژه نگاه خود را معطوف به بازی‌های ویدئویی کرد و از چارچوب‌های سنتی سابق که بازی ویدئویی را در زیر عنوان بازی دسته‌بندی می‌کرد و نظریات کلی برای تمام انواع بازی ارائه می‌داد فراتر رفت. از این منظر کرافورد را می‌توان از پیشگامان حوزه مطالعات بازی ویدئویی دانست. کرافورد تلاش می‌کند که جنبه‌های بنیادین بازی‌های ویدئویی را مورد توجه قرار دهد تا به نتیجه‌ای دست یابد که بتواند در برابر هجوم زمانه و تغییرات از خود محافظت کند. وی هیچ تعریف تک‌خطی‌ای ارائه نمی‌دهد، بلکه چهار ویژگی (مستند به اینجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۶: ۱۱۳) را نام می‌برد که در همه بازی‌های ویدئویی مشترک است: بازنمایی، تعامل، تنازع و امنیت.

۲. بازنمایی: از نظر کرافورد بازنمایی در هر بازی دارای دو جنبه متضاد است: جنبه ابژکتیو و جنبه سوژکتیو. در بازی این دو جنبه با یکدیگر تداخل پیدا می‌کنند، اما همواره تأکید بر جنبه سوژکتیو آن وجود دارد. زمانی که یک بازیکن سفینه آدم فضایی‌ها در بازی را منفجر می‌کند، کسی باور نمی‌کند که کنش وی به‌طور مستقیم بازتاب‌دهنده جهان عینی است. اما با این حال ممکن است یک استعاره بسیار واقعی از فهم بازیکن از جهان خود باشد. «بازی‌ها به‌طور ابژکتیو غیرواقعی هستند و آنها به‌طور فیزیکی وضعیت‌هایی که بازنمایی می‌کنند را دوباره خلق نمی‌کنند، با این وجود آنها به صورت سوژکتیو برای بازیکن واقعی هستند. عاملی که یک شرایط به صورت ابژکتیو غیرواقعی را تبدیل به یک شرایط سوژکتیو واقعی می‌کند، تخیلات انسان است.»

همچنین خود بازی‌ها نیز با شبیه‌سازی‌ها تفاوت دارند. در حالی که شبیه‌سازی‌ها برای اهداف محاسباتی و سنجشی کاربرد دارند؛ بازی‌ها مقصود خود را سرگرمی یا آموزش قرار می‌دهند. «یک شبیه‌سازی همان شباهتی را با بازی دارد که طراحی فنی به یک نقاشی.» از این منظر کرافورد نه تنها عمل بازی کردن بلکه خود فرایند طراحی بازی را نیز عملی سوژکتیو می‌داند (Crawford, 1982: 8-9).

تعامل: بعضی رسانه‌ها حالت ایستا دارند که در آنها تصویری از واقعیت به صورت منجمد در زمان ثبت شده است؛ همچون یک نقاشی یا یک مجسمه. بعضی رسانه‌ها شکلی پویاتر دارند که در یک بازه زمانی به خود تغییراتی را می‌بینند؛ همچون فیلم یا موسیقی. اما نوع سومی هم وجود دارد که سؤال از نحوه تغییر واقعیت می‌کنند و نه خود ذات تغییر؛ تارهایی پیچیده از علت و معلول‌ها که همه در هم گره خورده‌اند. تنها راه بازنمایی این وضعیت، سپردن جریان وقایع علی به مخاطب است تا خود به جستجو پردازند و خود معلول‌ها را تولید کنند. بنابراین کامل‌ترین نوع بازنمایی، بازنمایی تعاملی است. این عنصر تعاملی در تمام بازی‌های ویدئویی عنصری حیاتی است و نقشی تعیین کننده دارد (Crawford, 1982: 10).

تنازع: در بازی‌های ویدئویی، نزاع به صورت طبیعی از تعامل نشأت می‌گیرد. بازیکن فعالانه به دنبال دستیابی به یک هدف است. اگر موانع منفعل یا ایستا باشند، ما با چالشی از نوع پازل یا حرکت ورزشی روبرو هستیم (که اولی ذهن را به چالش می‌کشد و دومی سرعت عکس‌العمل و استقامت فیزیکی را). اگر موانع فعال یا پویا باشند و عامدانه به رفتار بازیکن پاسخ دهند ما با یک بازی رقابتی دو طرفه روبرو هستیم. با این حال موانع فعال، پاسخ‌گو و هدفمند، نیازمند یک عامل هوشمند است. اگر آن عامل هوشمند به صورت فعالانه تلاش‌های بازیکن برای رسیدن به هدف

خود را سد کند، نزاع بین بازیکن و آن عامل غیر قابل احتراز است. از این رو، نزاع برای تمام بازی‌های نقش‌آفرینی اساسی دارد. تنازع می‌تواند مستقیم یا غیرمستقیم، خشن یا غیرخشن باشد، اما در هر صورت در هر بازی ویدئویی باید حاضر باشد (Crawford, 1982: 12-13). از این منظر کرافورد نبود عامل تنازع در یک بازی ویدئویی را درست نمی‌داند، زیرا نبود این عنصر بازی بودگی آن را نابود می‌کند.

امنیت: بازی‌های ویدئویی روش‌های امنی برای تجربه واقعیت در اختیار قرار می‌دهند. تجربه بازی‌ها عواقب همان تجربه در دنیای واقعی را ندارند. در صورت باخت در بازی، ما چیزی را در دنیای واقعی از دست نمی‌دهیم یا آسیبی نمی‌بینیم و در بدترین شرایط آن غرور خود را بعد از این باخت از دست می‌دهیم. از این رو بازی‌ها امن هستند (Crawford, 1982: 14-15).

کرافورد به عنوان یکی از پیشگامان مطالعات بازی‌های ویدئویی که تعریفی علمی از این بازی‌ها ارائه می‌دهد، توانست تأثیرات قابل توجهی را نیز بر اخلاف خود در این حوزه بگذارد و همچنین رابطه بازیکن و بازی ویدئویی را دقیق‌تر از گذشته تبیین کند. اما چندین نقد را می‌توان در تعریف او از این بازی‌ها وارد کرد.

هنگامی که او به مفهوم بازنمایی توسط بازی‌ها توجه می‌کند چند اشکال را در کار او می‌توان مشاهده کرد. از جمله اینکه تمام بازی‌ها لزوماً بازنمایی یک واقعیت ابژکتیو در جهان خارج نیستند و در بسیاری از آنها می‌توان عناصری را یافت که به‌طور کامل از جهان واقع گسسته هستند. همچنین هنگامی که بازی ویدئویی را به عنوان یک بازنمایی از واقعیت ابژکتیو که به گونه‌ای سوژکتیو ساختار می‌یابد در مقابل شبیه‌سازها قرار می‌دهد و آنها را از هم متمایز می‌کند نقصان دیگری آشکار می‌شود. زیرا امروزه بسیار از بازی‌های ویدئویی در تلاش برای بازنمایی دقیق جهان همانند آن چیزی هستند که در جهان واقعی وجود دارد. حتی بسیاری از این بازی‌ها برای اهداف آموزشی استفاده می‌شوند یا به گونه‌ای ویرایش می‌شوند که بتوان این کار را انجام داد و حتی در این نوع ویرایش، پایه‌های بازی و قواعد آن نیز دستخوش تغییر نمی‌شود. یکی از دلایل اینکه بازی‌ها می‌توانند شبیه‌ساز نیز باشند نزدیک شدن بسیار زیاد شرایط بازنمایی آنها به خود واقعیت عینی است که در اثر پیشرفت شگرف فناوری برای ارائه قوانین و تصاویر بسیار شبیه جهان واقعی است و این روند با سرعت بسیار زیادی همچنان ادامه دارد و این مسأله امری نبود که در دوره‌های کرافورد دست به تدوین نظریات خود زد وجود داشته باشد یا به بیانی بهتر بسیار از این امر فاصله داشت، به گونه‌ای که تصور دورنمایی برای وضعیت حال حاضر نیز بسیار دور از ذهن بود.

چارچوب MDA: اجماع مهندسی بر سر تعریف بازی‌های رایانه‌ای

یکی از مهم‌ترین تعاریف عمل‌گرایانه در مورد بازی‌های ویدئویی که به عنوان رویکرد رسمی برای فهم آن در بین سازندگان و توسعه‌دهندگان بازی‌های ویدئویی اهمیت دارد، تعریفی است که در متن کارگاه‌ها و همایش‌های متعدد در فراهمایی بازی‌سازان در سن خوزه کالیفرنیا بین سال‌های ۲۰۰۱ تا ۲۰۰۴ تدوین شد. همچنین، این تعریف به عنوان یک ابزار مفهومی مهم در بین سازندگان بازی‌های ویدئویی شناخته می‌شود. این تعریف که به صورت مخفف به عنوان چارچوب MDA شناخته می‌شود از سه کلمه مختلف تشکیل شده که شامل مکانیک، پویایی و زیبایی‌شناسی^۱ می‌شود که هر بازی ویدئویی بر اساس آن شکل می‌گیرد و از طریق آن تحلیل می‌شوند. هر کدام از این اجزا از طریق تبدیل مفاهیم اصلی مصرفی بازی‌های کامپیوتری، شامل قوانین، نظامات و لذت از بازی، به مفاهیم طراحی بازی شکل گرفته‌اند (Hunicke, Le Blanc, Zubek, 2004: 1-2).

- مکانیک: تشریح کننده اجزای خاص و مختلف، در سطح بازنمایی داده‌ها و الگوریتم‌های رایانه‌ای؛
 - پویایی (دینامیک): تشریح کننده جریان رفتاری مکانیک بازی که بر اساس دروندادهای بازیکن و بروندادهای هر کدام در طول زمان عمل می‌کند؛
 - زیباشناسی: تشریح کننده پاسخ‌های احساسی مطلوبی که هنگام تعامل بازیکن با نظام بازی، برانگیخته می‌شود (Hunicke et al., 2004: 2).
- از منظر طراح بازی، مکانیک بازی منجر به پیدایش پویایی (دینامیک) نظام رفتاری بازی می‌شود، که در ادامه به تجربیات زیباشناسی خاصی ختم می‌شود. از منظر بازیکن نیز، زیباشناسی لحن بازی را شکل می‌دهد، که آن هم از دل پویایی مشاهده‌پذیر بازی بیرون می‌آید، و در انتها نیز به مکانیک عملکردی بازی می‌رسد (Hunicke et al., 2004: 3).
- در بحث از زیبایی‌شناسی بازی، ما با عناصر و طبقه‌بندی‌های مختلفی روبرو هستیم که منجر به جریان‌های لذت در فرایند انجام بازی می‌شوند و ما را به آن جذب می‌کنند. هر بازی برای ایجاد لذت به‌طور معمول یک یا چند عنصر از این عناصر را دارا می‌باشند. در زیر چندین عنصر لذت‌بخش و جذب‌کننده که زیباشناسی بازی را تشکیل می‌دهند نام برده شده است اما تنها محدود به این موارد نیست:

۱. احساس (بازی به مثابه لذت حسی)؛
 ۲. فانتزی/تخیل (بازی به مثابه عنصری برای ایجاد باور)؛
 ۳. روایت (بازی به مثابه درام نمایشی)؛
 ۴. چالش (بازی به مثابه مسیر پر از مانع)؛
 ۵. معاشرت (بازی به مثابه یک چارچوب اجتماعی)؛
 ۶. اکتشاف (بازی به مثابه یک ناحیه کشف نشده)؛
 ۷. بیان و ابراز (بازی به مثابه خودشناسی)؛
 ۸. تسلیم (بازی به مثابه وقت‌گذرانی) (Hunicke et al., 2004: 3).
- با وجود سادگی و سودمندی چنین تعریفی همچنان نمی‌توان بیشتر از یک چارچوب برای طراحان بازی به آن نگاه کرد. بازیکن در این تعریف بسیار منفعل در نظر گرفته می‌شود که بر اساس طرح سازنده بازی عمل و احساس می‌کند.

یاسپر یول: بازی و قواعد

یاسپر یول^۱ مهم‌ترین ویژگی تعریف‌کننده بازی را قواعد آن می‌داند. با این حال وی قواعد را در چندین سطح دسته‌بندی می‌کند:

قواعد حالات بازی: این قواعد جنبه‌های پایه حالت‌های بازی (یعنی وضعیت دقیق تمام عناصر بازی در هر نقطه از زمان) را پوشش می‌دهند؛

قواعد ارزش‌گذاری خروجی: این قواعد تعریف می‌کنند که چه خروجی‌هایی مثبت و چه خروجی‌هایی منفی به حساب می‌آیند؛

قواعد اطلاعات: این قواعد تعیین می‌کنند بازیکن در هنگام بازی چه اطلاعاتی در مورد حالت بازی دریافت می‌کند (اینجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۶: ۲۴۸)؛

خروجی‌های متنوع و قابل‌اندازه‌گیری: بازی‌ها خروجی‌های متنوع و قابل‌اندازه‌گیری دارند؛

تلاش بازیکن: بازیکنان برای تأثیرگذاری بر خروجی، تلاش مضاعفی می‌کنند. به عبارت دیگر بازی‌ها چالش برانگیزند؛

وابستگی بازیکن به خروجی: از این جهت بازیکنان به خروجی وابستگی دارند که در صورتی که خروجی مثبت باشد، برنده و «خوشحال» هستند، و در صورتی که خروجی منفی باشد، بازنده و «ناراحت»؛

عواقب قابل‌چانه‌زنی: بازی‌های یکسان (مجموعه قواعد) می‌توانند بدون عواقب زندگی واقعی بازی شوند (Juul, 2008).

نظریات روایت‌شناختی در حوزه مطالعات بازی‌های ویدئویی

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. در حالی که روایت‌شناسان مسأله‌بازنمایی و ساختارهای بازنمایی‌کننده را هدف بررسی خود در مطالعه بازی‌های ویدئویی قرار می‌دهند؛ لودولوژیست‌ها توجه خود را به مسأله‌شبه‌سازی می‌دهند. همانند بسیاری از دو گونه‌های نظری در حوزه‌های مطالعاتی علوم مختلف، دو گانه روایت‌شناسی و لودولوژی نیز از مطرح‌ترین مناقشات نظری در حوزه بازی است که به‌طور کل نظریه‌پردازان این حوزه را در یکی از این دو دسته قرار می‌دهد. در ادامه به چندین نظریه‌پرداز مهم در هر کدام از این دو زمینه اشاره‌ای خواهیم داشت.

شری ترکل^۱، استاد مطالعات اجتماعی در مؤسسه فناوری ماساچوست، عمده فعالیت علمی خود را بر روی مطالعه روابط انسان و فناوری، چه به لحاظ جامعه‌شناختی و چه به لحاظ روان‌شناسی شخصیتی قرار داده. ترکل از این پیش‌فرض بهره می‌برد که هویت را نباید به‌عنوان عنصری یکپارچه در فرد در نظر گرفت. وی همسو با لکان معتقد است که اصلاً هیچ خود مرکزی و نهایی با تعریف جامعی وجود ندارد و هویت انسان باید به عنوان چیزی چندگانه و متکثر درک شود (Turkle, 1999: 645). برای اینکه شخص بتواند «من»‌های مختلفش را اداره کند، آنها نمی‌توانند هم‌زمان و هم‌صدا در کنار یکدیگر وجود داشته باشند. به همین شکل، یک «خود» در یک بازی ویدئویی در یک موقعیت خاص متفاوت خواهد بود با «خود» بازی‌باز در یک بازی دیگر. به همین ترتیب، به این «خود»‌های آواتری هم یک کار مشخص و متعلق به یک «خود» محول نمی‌شود. بنابراین یک هویت دیجیتال به یک «هویت فرارسانه‌ای» تبدیل می‌شود: با توجه به موقعیت پیشرو، قادر به تغییر حالت و ژانر تا درجات مختلف است. طبق این نظر ایده وجود یک

نقطه شروع یا خود مرکزی و هسته‌ای لزومش را از دست می‌دهد: هر نسخه به اندازه سایر نسخه‌ها معتبر است، بدون اینکه هیچ کدام از نظر ساختار داده‌ها بر دیگر مقدم باشد (کالی، ۱۵۴-۱۵۵). از دیگر روایت‌شناسان مطرح در حوزه بازی‌های ویدئویی می‌توان به بری اتکینز^۱، استاد دانشگاه ولز جنوبی اشاره کرد. وی در نقد نظریات لودولوژیست‌ها که تأکید بر قابلیت شبیه‌سازی و تقدم آن بر روایت دارند این گونه استدلال می‌کند که شبیه‌سازی تنها از یک «نظرگاه» خاص رخ می‌دهد و خود این شبیه‌سازی‌ها چیزی بیشتر از بازنمایی بخشی‌گزینش شده از واقعیت نیستند و نمی‌توانند آن را در بر بگیرد (Atkins, 2003: 6). از این منظر اتکینز، شبیه‌سازی را نیز تحت شرایط بازنمایانه تعریف و تبیین می‌کند.

اسپن آرست: لودولوژی متن سایبری

اسپن آرست^۲ جامعه‌شناس، فیلسوف و از مهم‌ترین نظریه‌پردازان حوزه بازی است. وی از بنیان‌گذاران مطالعات بازی‌های ویدئویی به عنوان یک رشته آکادمیک بوده است. همچنین او سردبیر نشریه «مطالعات بازی^۳» است که از مهم‌ترین نشریات جامعه‌شناسی بازی‌های ویدئویی در کنار نشریه «بازی و فرهنگ^۴» است. وی روایت و شخصیت‌پردازی را در بازی‌های ویدئویی به عنوان مساله‌ای 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 مدیوم‌های دیگر همچون رمان و سینما قرار می‌دهند. وی در نقد روایت‌شناسان با آوردن مثال از شخصیت اول بازی مهاجم مقبره، که لارا کرافت نام دارد می‌گوید:

«ابعاد جسمی لارا کرافت، که هم‌اکنون تا سرحد مرگ توسط تئوریسین‌های فیلم مورد تحلیل قرار گرفته، برای من بازیکن بی‌ربط است، زیرا بدنی که شکل دیگری داشته باشد باعث نمی‌شود که من به نحو متفاوتی بازی کنم ... زمانی که من بازی می‌کنم، حتی بدن او را نمی‌بینیم، بلکه از طریق و فراتر نگاه می‌اندازم» (Aarseth, 2004).

-
1. Barry Atkins
 2. Espen Aarseth
 3. Game Studies
 4. Game and Culture

با این حال او بازی ویدئویی را به عنوان یک متن مطالعه می‌کند و با تأثیر از نوربرت وینر^۱ عنوان سایبرتکست^۲ (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 کند و سنخ نوینی از تحلیل را برای بازی ویدئویی تدوین کند. چرا که روش‌های تحلیل متنی سابق برای تحلیل این گونه از متون کافی نیست و تصویری درست و جامع از آن را نمی‌تواند به ما ارائه کند.

در هنگام مطالعه یک کتاب بخش عمده عملکرد خواننده درون ذهن او اتفاق می‌افتد، در حالی که استفاده کننده از یک متن سایبری درگیری‌ای فراتر از یک عمل درون ذهنی است. در یک متن سایبری نوع درگیری مخاطب با متن به گونه‌ای است که دیگر نمی‌توان آن را صرفاً نوعی از عمل خواندن دانست. از این رو آرست برای تبیین نوع تعامل بین مخاطب و این گونه از متون دست به ابداع واژه می‌زند با عنوان «ارگودیک»^۳. این واژه از دو کلمه «ارگون»^۴ و «هودوس»^۵ تشکیل می‌شود که به ترتیب به معنای «کار» و «مسیر» است. در یک ادبیات ارگودیک برای طی کردن یک متن نیاز به یک فعالیت غیرناچیز و تعاملی‌تر وجود دارد و پیشرفت متن نیازمند نوعی از درگیری خلاق و غیرخطی است و از این طریق است که کلیت آن متن مفهوم می‌شود. و این در حالی است که در ادبیات غیرارگودیک، تلاش برای طی کردن متن ناچیز است و هیچ مسئولیت غیرذهنی برای خوانش آن به جز (برای مثال) حرکت چشم یا ورق زدن صفحات وجود ندارد (Aarseth, 1997: 1-2). فعالیت درگیری در یک متن سایبری برخلاف یک متن عادی، خطی نیست. یک متن عادی همانند یک فیلم یا یک کتاب داستان دارای یک نقطه آغازین و یک نقطه پایانی است که مخاطب هیچ اختیاری در انتخاب ترتیب جریان بین این دو نقطه ندارد و نیز در صورتی که بخشی را نیز به انتخاب خود بخواهد حذف کند دیگر نمی‌تواند این ادعا را داشته باشد که متن را خوانده است. اما در یک متن سایبری وضعیت به شکل دیگری است. مخاطب برای طی کردن متن نیازمند اتخاذ یک یا چندین راهکار مختلف است که می‌تواند در فرایند تعامل دست‌خوش تغییر شود. ترتیب گذر از بخش‌های مختلف می‌تواند توسط مخاطب گزینش شود و

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

2. Cybertext
3. Ergodic
4. Ergon
5. Hodos

برای یک دور کامل متن نیازمند این نیست که تمام حالت‌های مختلف را امتحان کند؛ هرچند انجام آن به غنای بیشتر خوانش متن توسط مخاطب می‌انجامد. درگیری با این نوع از متن نیازمند در نظر گرفتن پیامدهای مختلف هر نوع از تعامل است که می‌تواند جریان متن را دستخوش تغییر کند و مسئولیت پیامدهای حاصل شده در متن تا حد زیادی بر عهده خود مخاطب و توانایی‌های اوست.

جریان حرکت در یک متن سایبری به گفته آرست، شبیه به حرکت در یک لایبرنت یا هزارتو است که خواننده در آن به گشت و گذار می‌پردازد و راه‌های رسیدن به هدف را تجربه می‌کند و راه‌های مخفی را کشف می‌کند که به او در رسیدن به هدف کمک می‌کند و ممکن است نتواند همه بخش‌های آن را تجربه کند و حتی به شکلی استعاری در آن گم شود (3 p). آرست در یک جریان تاریخی معنای کلمه لایبرنت را مورد واکاوی قرار می‌دهد و برای القای مفهوم خود تحریفات تاریخی در معنای این کلمه را شناسایی می‌کند و کنار می‌زند و به دو نوع مختلف هزارتو می‌رسید: یونی‌کورشیال و مالتی‌کورشیال. در یک لایبرنت یونی‌کورشیال (تک‌مسیره) ما تنها با یک مسیر روبرو هستیم که در طی آن با پیچش‌ها و خمش‌های پیاپی دست و پنجه نرم می‌کنیم و معمولاً به یک نقطه مرکزی منتهی می‌شوند در حالی لایبرنت مالتی‌کورشیال (چندمسیره) یا ماز، جست‌وجوگر از بدو ورود معمولاً با مسیرهای مختلفی روبرو می‌شود و ناچار باید بین آنها به انتخاب‌های مهمی دست بزند (Aarseth, 1997: 6). می‌توان لایبرنت یونی‌کورشیال (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 را در بازی‌های ویدئویی می‌بینیم که مفهوم دوگانه هزارتو در آنها به همان معنای ترکیب اولیه‌اش احیا شده: در یک بازی ویدئویی دارای مسیرهای متعدد (یعنی مولتی‌کورشیال)، انتخاب یک مسیر تکی توسط بازی‌باز (یعنی حرکت یونی‌کورشیال) به این معنی نیست که آن بازی فقط یک راه دارد، گرچه 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 را (کالی، ۱۳۹۶: ۷۹-۸۰).

به عبارتی متن سایبری مورد تعریف آرست یک ابرمتن^۱ است. به این معنا که مشارکت خواننده/کاربر به صورت ابتدایی و ساده نبوده و میزان درگیری به حدودی فراتر از عمل خواندن

می‌رود. اما نظر آرست در مورد متن سایبری تنها به خود متن اشاره ندارد و جایی که متن از آن‌جا خوانده می‌شود نیز مورد توجه اوست و از این رو خصوصیات این نوع از تعامل درجه اول اهمیت قرار می‌گیرد و ادبیات ارگودیک مورد نظر آرست را شاکله بندی می‌کند. ابرمتن‌ها، بازی‌های ویدئویی، ادبیات تولید شده توسط ماشین و ماده‌ها^۱ همه جزو این متنیت سایبری قرار می‌گیرند. نظریات آرست از این لحاظ مهم بود که پنجره پارادایم متنی را برای متن‌های عصر دیجیتال هم گشود و جایگزینی جذاب برای نظریه غالب آن زمان در مورد ابرمتن‌ها (که بر شباهت‌های گونه‌های جدید متن با نظریات پست‌مدرن در مورد تفرق تأکید داشت) ارائه داد (اینجنفلت - نیلسن و همکاران، ۱۳۹۶: ۴۰۰). با توجه به این نظریات این طور استنباط می‌شود که دیگر متن می‌تواند حاوی یک روایت نباشد و روایت در متن سایبری تبدیل به عنصر ثانویه و قابل حذف می‌شود که در بهترین حالت می‌تواند اجزا مختلف متن را در ارتباط با یکدیگر قرار دهد. همچنین نظریات آرست راه را برای ایجاد تمایز بین مخاطب متن سایبری و نحوه 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 از متنیت در اختیار ما قرار می‌دهد.

یوست ون - لون: بازی ویدئویی و هویت در کشاکش تن‌یافتگی و تن‌زدودگی

یوست ون - لون^۲ در کتاب خود «فناوری رسانه‌ای از منظر انتقادی»، از تجربه تن‌یافتگی / تن‌زدودگی شبکه‌ای در رسانه‌ها بحث می‌کند. از منظر وی انسان در ارتباط با رسانه‌ها تا حدی از شرایط محیطی-زمانی خود جدا می‌شود و این رسانه‌ها چیرگی رابطه نسبتاً ثابت این محیط و زمان را کم‌رنگ‌تر می‌کنند. استدلال وی این است که انسان را نباید ذاتی یکپارچه و در بند تن در نظر گرفت زیرا در غیر این صورت شبکه‌های رسانه‌ای این تعریف را زیر سؤال می‌برند؛ چرا که انسانی که «با سیم» به تلماتیک جهانی متصل است ارگانیک است متفاوت با انسانی که به این سیستم متصل نیست. رسانه‌های الکترونیکی رفتار ما را به عنوان انسان، هم از لحاظ روابط انسانی و هم از حیث اینکه چگونه زمان و مکان را ادراک و احساس می‌کنیم، تغییر داده‌اند. در تلماتیک، دیگر حضور به معنای وجود بدن برای شکل‌گیری جوامع و تعاملات اجتماعی مطرح نیست؛ و برای این شکل جدیدی که از حضور به وجود آمده می‌توان عبارت «حضور امتدادیافته» را به کار برد که

۱. Mods؛ به تدوین‌ها و دستکاری‌های ثانویه در یک متن اشاره دارد که حتی می‌تواند تا آن‌جا پیش برود که اثر زیادی از متن اولیه باقی نماند.

کثرتی از حضورهاست و نتیجه وجود انسان جدیدی به نام «موجود شبکه‌ای» است. توضیح ون - لون با وجود اینکه تمام رسانه‌های ارتباطی را شامل می‌شود اما تأکید او بر روی رسانه‌های جهانی جدید همچون اینترنت است که در آن رویارویی گروهی پرشمار با گروهی پرشمار رخ می‌دهد و این رسانه درجات بالاتری از این وضعیت نظری را در خود نمایان می‌سازد. وی همچنین به بازی‌های ویدئویی‌ای می‌پردازد که شکلی از تن زدودگی را در ایجاد ارتباطات به همراه دارد اما با این حال وجود مجازی فرد خود شکلی از تن‌یافتگی را به همراه دارد که باید به عنوان یک امر واقعی با آن برخورد شود زیرا تعاملات اجتماعی در این بازی‌ها قرابت غیر قابل انکاری با کنش‌های اجتماعی روزمره دارند که به عنوان یک امر حقیقی فهم می‌شوند و در آنها به‌طور بین‌الذهانی وجود یک جامعه تن زدوده اهمیت پیدا می‌کند. پس مجاز برابر با غیرواقعی نیست و خود می‌تواند حامل عناصری از واقعیت اجتماعی باشد و بر آن تأثیر بگذارد (ون - لون، ۱۳۸۸).

جسیکا آلدرد: بازیکن و شخصیت بازی ویدئویی

جسیکا آلدرد^۱ در مقاله خود «شخصیت‌ها»، شخصیت‌های بازی‌های ویدئویی را واجد ویژگی‌هایی می‌داند که با توجه به رسانه‌ای که درون آن قرار دارند به‌طور جداگانه باید در یک چارچوب تحلیلی قرار داد و از این طریق آنها را تئوریزه و فهم کرد. از آن‌جا که قهرمانان بازی‌های ویدئویی هم در خود وجهه عاملیت بازی‌باز را دارد و هم اینکه شخصیت‌های خیالی هستند هم به ترتیب در نظام نظریات بازی قرار می‌گیرند و هم در نظامات بازنمایی. همین مسأله به شخصیت‌های بازی‌های ویدئویی ویژگی‌های مطالعاتی دوگانه اعطا می‌کند و باید با علم به این دوگانگی تحلیل شوند. بازی با این شخصیت‌ها برای بازی‌باز می‌تواند نمودی از امتداد «خود» باشد و همچنین فرایندی از همزادپنداری را با آن شخصیت شکل دهد. آلدرد با اشاره به مطالعات کتی سالین و اریک زیمرمن از جهت شناختی برای بازی‌باز یک وضعیت «آگاهی دوگانه»^۲ قائل می‌شود که طبق آن مخاطب هم از طریق ارتباط با قهرمان بازی به صورت شناختی هم درون آن شخصیت قرار می‌گیرد و حسی از هم ذات‌پنداری پیدا می‌کند و هم از بیرون به آن شخصیت به عنوان یک مخلوق غیرواقعی و خیالی نگاه می‌کند. این مسأله‌ای است که باعث می‌شود بین شخصیت‌ها در بازی‌های ویدئویی با شخصیت‌ها در فیلم و رمان تمایز به وجود بیاید. البته این وضعیت بسته به خود بازی ویدئویی

1. Jessica Aldred

2. Double-Consciousness

و شرایط مختلفی که بازی در آن جریان پیدا می‌کند درجات مختلفی می‌تواند داشته باشد (Aldred, 2014)

رابرت باکاک: مصرف و امرنمادین

یکی از مهم‌ترین جنبه‌های مصرف مدرن که در این پژوهش به آن توجه ویژه‌ای خواهد شد مصرف به مثابه امر نمادین است که از مصرف به عنوان امری معطوف به پاسخگویی به نیازهای زندگی و زیستی عبور کرده و همچنین با گذر از نشانه‌ها، نماد را برای تبیین جنبه‌های فرهنگی مصرف به کار می‌بندد. رابرت باکاک در کتاب خود با عنوان «مصرف»، نظریات پیر بردیو و ژان بودریار را در بحث مصرف به مثابه امری نمادین مورد مذاقه قرار می‌دهد و اهمیت این نظریات را در تبیین مصرف سرمایه‌دارانه برای عبور از نظریات قبلی در حوزه مصرف که بیشتر به جنبه ماتریالیستی آن می‌پرداختند نشان می‌دهد. وی با نشان دادن نارسایی‌های نظریات ساختارگرایانه در حوزه مصرف در عصر سرمایه‌داری به پسا ساختارگرایان در فهم بهتر این نوع از مصرف اعتبار خاصی می‌دهد. بر طبق نظریات پسا ساختارگرایانه بودریار، همه مصرف همیشه مصرف نشانه‌های نمادین است. دیگر وضعیت طبقه اقتصادی فرد و عضویت وی در گروه اجتماعی منزلتی یا شرایط قومیتی و جنسیتی در ساخته شدن هویت تأثیر به مراتب کمتری ایفا می‌کند و این مصرف است که در ساخت هویت نقش محوری دارد. در نظریات بودریار مصرف تبدیل به فعالیتی پویا می‌شود و معنای نمادهای در خلال فرایند مصرف است شکل می‌گیرد و هویت را به صورت جمعی و فردی خلق می‌کند. از طریق همین مصرف افراد به دنبال دال‌های مشترکی هستند که دلالت بر هویت دارد و به صورت فعالانه سعی در ایجاد آن هویت درون خود می‌کنند. به عبارتی نمادها در طی فرایند مصرف و شرکت در آن معانی خود را می‌یابند (باکاک، ۱۳۸۱).

بودریار: مصرف و وانمود (شبیه‌سازی)

دو کتاب «نظام اشیاء» و «جامعه مصرفی: اسطوره‌ها و ساختارها» مهم‌ترین آثار بودریار در حوزه نظریه مصرف و همچنین مرجع اصلی ما در این پژوهش برای شناخت نظریه‌های مصرفی وی است. وی در این دو کتاب که به ترتیب در سال‌های ۱۹۶۸ و ۱۹۷۰ به نگارش درآمدند در بحبوحه جنبش‌های دانشجویی آن دوره و با تأثیر از نظریات مارکس که مبنای فکری این جنبش‌ها در آن دوره بود به نقد منش سرمایه‌داری مصرف‌گرای آن دوره پرداخت. بودریار در کتاب اول خود یعنی «نظم اشیاء» تحت تأثیر فضای غالب آن دوره و اساتید مطرحی همچون پیر بردیو (که به جنبه‌های نمادین مصرف توجه داشت (و رولان بارت) که تأثیر به‌سزایی در توسعه نشانه‌شناسی

داشت) پایه‌های نظری بحث خود را بنا نهاد و دو سال بعد با کتاب «جامعه مصرفی» این نظریه را بسط داد و وجوه عینی بیشتری را با توجه به الگوهای مصرفی آن دوره فرانسه در این کتاب نمایان ساخت. اما بودریار به مرور با نزدیک‌تر شدن به حوزه‌های نظری پست‌مدرنیستی از ریشه‌های مارکسی خود فاصله گرفت و البته خود او تبدیل به یکی از نظریه‌پردازان بسیار مهم در سبک و سیاق پست‌مدرنیستی شد و توجه نظری خود را بیشتر به حوزه‌های جامعه‌شناسی رسانه‌ای معطوف کرد و حتی امروزه نیز نظریات وی در این حوزه از قابل استنادترین‌ها در جامعه‌شناسی ارتباطات و رسانه است. شهرت نظریات او در این زمینه تا جایی پیش رفت که حتی فیلم معروف «ماتریکس»، محصول برادران واچفسکی در سال ۱۹۹۹، به‌طور آشکارا با تأثیر از نظریات بودریار در حوزه رسانه ساخته شد. هرچند بودریار محتوای فکری این فیلم را نتیجه قرائت نادرست از نظریات خود می‌داند (Empyree Website archive). با این حال رویکرد وی به حوزه مصرف در دو اثر یاد شده برای شکل دادن به یک چارچوب نظری بدیع کفایت می‌کند و قابلیت استفاده در یک پژوهش کیفی را برای تفسیر دارد؛ چرا که به خوبی بسط و شرح داده شده است و از جنبه‌های مختلف کاربردی است.

بودریار در نظریه جامعه مصرفی خود با کاربست یک رویکرد نشانه‌شناختی از نظریات مربوط به تحلیل مصرف دیگر دور می‌شود و با سوق دادن کنش مصرفی به سمت دلالت‌های نشانه‌شناختی و نمادین از نظریه‌پردازان پیشین همچون کارل مارکس و تورشتاین ویلن خود را متمایز می‌کند و طرح نسبتاً جدیدی را پیاده می‌کند که رهنمون وی در سراسر راه نظریه‌پردازی مصرف است. از نظر بودریار، مصرف، مصرف نشانه‌های نمادین است و مصرف افراد بیش از آنکه در پاسخ به یک نیاز باشد دلالت بر یک نماد دارد. همین‌جاست که ارزش کار بودریار برای این پژوهش آشکار می‌گردد؛ زیرا مصرف به مرور با کنار رفتن هویت‌یابی‌های طبقه‌ای و قومی تبدیل به مهم‌ترین ابزار برای هویت‌یابی می‌شود. فرد از طریق دلالت‌های نمادین مصرف سعی در ایجاد معناست؛ زیرا از نظر بودریار، معنا به صورت پیشینی در کالا وجود ندارد و این معنا در فرایند مصرف است که تولید می‌شود. در نتیجه، افراد برای دست‌یابی به آن معنا به‌طور نامتناهی در چرخه مصرف قرار می‌گیرند که دیگر در آن پاسخ به یک نیاز مطرح نیست.

با وجود اینکه شاهد تغییر خط فکری بودریار بعد از دو کتاب اول وی هستیم اما ارتباط فکری و نظری وثیقی بین این آثار و آثار متأخرتر او می‌توان یافت که از جهاتی می‌توانند مکمل یکدیگر باشند. بودریار در تمام نوشته‌های خود بر اهمیت‌های نشانه‌ها و نمادها در حرکت از وضعیت مدرن

به پست‌مدرن تأکید دارد. در حالی که مارکس ارزش یک کالا را در سه چیز می‌دید: ارزشی که از طریق نیروی کار صرف شده برای آن کالا حاصل می‌شود، ارزش مبادله‌ای و ارزش مصرفی آن؛ بودریار حالت چهارمی نیز به این طبقه‌بندی ارزشی اضافه کرد: ارزش نشانه‌ای. در حالی که در دو کتاب اول خود به تشریح این مسأله می‌پردازد که تغییر در معنای کالا از شی‌ای که ارزش خود را از محتوای مثبت خود و ارزش تولیدی خود می‌گیرد تبدیل به شی‌ای شده که ارزش خود را از مصرف نشانه‌ای آن می‌گیرد، از این رو به یک شیوه پساساختار گرایانه این ارزش نشانه‌ای در تقابل با ارزش نشانه‌ای کالاهای دیگر معنا می‌شود و به تنهایی در محتوای خود هیچ‌گونه امکانی که بتوان ارزش آن را در هنگام قرار گرفتن در متن اجتماعی آن فهم کرد وجود ندارد. پس به گفتاری بوردیو ای می‌توان گفت که کالا ارزش خود را از تمایزی به دست می‌آورد که با بقیه کالاها دارد. در این شرایط نیز هویت‌یابی افراد تا حد زیادی معطوف به ارزش نشانه‌ای کالایی می‌شود که در حال مصرف آن است و از این رو دیگر مصرف را نمی‌توان در خدمت رفع یک نیاز زیستی داست بلکه خود تبدیل به امری اجتماعی برای ایجاد نوع جدید قشربندی در یک شرایط پست‌مدرن می‌شود. به عبارت دیگر اشیایی که اطراف ما هستند در حال بازنمایی ساختارهای اجتماعی هستند و خود فرد از طریق مصرف اشیاء به عنوان بازنمایی کننده عمل می‌کند پس از طریق این عمل افراد خود در جایگاه اشیایی قرار می‌گیرند که آن را بازنمایی می‌کنند و توده مصرف‌کنندگان، هم‌ارز و هم‌تای توده محصولات می‌شوند. هر قدر اشیاء از کالا بودگی خود خارج می‌شوند به همان میزان افراد به آن شباهت بیشتری پیدا می‌کنند. در شرایط پسامدرنیستی مصرف تبدیل به امری مهارناشدنی می‌شود به این علت که مصرف تبدیل به تجربه‌ای تماماً ایدئالیستی شده که دیگر (فراتر از حد معینی) چیزی برای ارضای نیازهای اصیل و واقعی ندارد (باکاک، ۱۳۸۱: ۱۰۲).

حال می‌خواهیم که خط فکری بودریار را بعد از این دو کتاب دنبال کنیم که مهم‌ترین نمایش این خط فکری را می‌توان در کتاب «وانموده‌ها و وانمود» که اولین بار به زبان فرانسه در سال ۱۹۸۱ چاپ شد، دید. ابتدا به‌طور مختصر به رابطه فکری دو کتاب اول و این کتاب می‌پردازیم. اگر در کتاب «نظام اشیاء» و «جامعه مصرفی»، وی به دنبال بررسی نشانه‌ها و نمادها در خود کالاها بود، این بار بودریار کاربرد و سلطه این نشانه‌ها را به تمام امور اجتماعی از سیاست و اقتصاد گرفته تا فراغت و آموزش بسط می‌دهد. نشانه‌ها خود جای امر اجتماعی را می‌گیرند و به جای بازنمایی آن امر، وانموده‌هایی تولید می‌کنند که دیگر دلالتی بر امر واقع ندارند و خود تبدیل به واقعیتی فراتر و جدا از آن اصل وانمود شده می‌شوند و به اصطلاح خود بودریار فراواقعیتی پدید

می‌آید که از واقعیت وانموده یا شبیه‌سازی شده گسسته می‌شود و تأثیرپذیری خود را از آن دست می‌دهد و خود تبدیل به واقعیت بدون اصلیتی می‌شود که قابلیت تکثیر دارد: وانمودهای غیرواقعی واقعیت از خود واقعیت، واقعی‌تر می‌شود و در جریان آن نیاز به واقعیت از بین می‌رود. از بین رفتن رابطه دال و مدلول در نظریه بودریار از او پس‌اساختارگرایی می‌سازد که به دنبال تحلیل امر اجتماعی در شرایطی پسامدرن است و این مسأله در سراسر آثار او به خوبی یافت می‌شود و تمایز بین آثار اولیه و متأخرتر او را دشوار می‌کند و مرز آن را کمرنگ می‌کند. به‌طور کل دغدغه اصلی بودریار می‌توان نابودی معنا در فرایند وانمود یا شبیه‌سازی دانست که عیناً در روند مصرف نیز تکرار می‌شود و این جریان نابودسازی مشخصه اصلی یک وضعیت پست‌مدرن است که آن را از دوره‌های اجتماعی قبل آن متمایز می‌کند:

«من انقلاب دوم قرن بیستم، قرن پسامدرنیت را که فرایند عظیم نابودی معنا و معادل با نابودی قبلی ظواهر است، مشاهده می‌کنم، می‌پذیرم، مفروض می‌گیرم و تحلیل می‌کنم» (بودریار، ۱۳۹۷: ۲۱۱).

بودریار در یک طبقه‌بندی چهار نوع از 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 است؛ بازنمایی از نوع اعمال شرارت‌بار است. در مورد سوم، تصویر به‌گونه‌ای خود را ظاهری از چیزی نشان می‌دهد؛ بازنمایی از نوع سحر جادو است. اما در مورد چهارم برخلاف سه مورد قبل که با بازنمایی روبرو بودیم، این بار با وانمود روبرو 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 عنوان 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 عنوان بازنمایی کاذب جذب خود کند، وانمود کل ساختار بازنمایی را به عنوان وانموده در بر می‌گیرد (همان: ۱۶). ما نمونه کامل از این نوع شبیه‌سازی یا وانمود را در رسانه‌ها و به خصوص تبلیغات شاهد هستیم 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. مثلاً در امر سیاسی بودریار این‌گونه توضیح می‌دهد که ایدئولوژی صرفاً به تحریف واقعیت از طریق نشانه‌ها مربوط می‌شود، به عبارتی وانمود به دور زدن 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 (همان: ۴۷). پس از این رو هرگونه تحلیل و سخن گفتن 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. به عبارتی دیگر هیچ چیز یک قطب را از قطب دیگر جدا نمی‌سازد، آغاز نیز دیگر از پایان جداشدنی نیست؛ به نوعی یکی بر دیگری فرو می‌ریزد، به شکلی تلسکوپی در هم فرو می‌روند، در هم فرو ریختن دو قطب سنتی در یکدیگر؛ انفجار درونی. در هر جا و صرف‌نظر از هر حوزه‌ای (اعم از سیاسی، زیست‌شناختی، روان‌شناختی، رسانه‌ای) که در آن این دو قطب دیگر نمی‌توانند حفظ شوند، ما به قلمرو وانمود و در نتیجه دست‌کاری مطلق گام می‌گذاریم (همان: ۴-۵۳).

اما با وجود این توضیحات باید با احتیاط با مفاهیم بودریار برخورد کرد تا دچار قرائتی اشتباه و سفسطه‌آمیز از نظریات وی نشد. همان‌طور که در بالاتر به آن اشاره شد بودریار تقسیم‌بندی خاصی از ارائه تصویر از یک امر اجتماعی دارد و در خوانش نظریه بودریار اشاره به این تقسیم‌بندی ضروری است. بودریار هیچ‌گاه رویداد امر واقع را کتمان نمی‌کند و به آن اشارات فراوانی دارد، بلکه مسأله اصلی وی در فرایند ارائه تصویر از این امر واقع است که می‌تواند آن را بازنمایی کند یا از طریق وانمود آن را مخدوش کند و معنای آن را مضمحل سازد. به گفته زیگمونت باومن در تحلیل نظرات 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 طول یک فرایند اپیستمولوژیک رخ می‌دهد و خاصیت بین‌الذهانی وانموده‌هاست که به صورتی نشانه‌شناختی عمل می‌کند و باعث 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 نه بر پایه آن واقعیت، بلکه بر پایه آن سایه‌ای است که وانموده آن را ایجاد کرده و سعی در فریب ما برای پذیرش خود به عنوان واقعیت دارد؛ خصلت وانموده نیز دقیقاً در همین جا خود را نشان می‌دهد و آن اینکه دیگر این مسأله را که واقعی نیست پنهان می‌کند.

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

نظریه‌پردازان بازی‌های ویدئویی که همواره بر اصل تفاوت بازنمایی و شبیه‌سازی در ساخت یک مکتب فکری در این حوزه تأکید داشته‌اند، با وجودی که مایه‌های نظریه بودریار را در خود دارند اما کمتر به این نظریه‌پرداز و تأثیر وی در تکوین نظریات بازی پرداخته‌اند. 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 کم و بیش قابل توجهی بر هر حوزه نظریه‌ای داشته که با امر شبیه‌سازی شده همچون بازی‌های ویدئویی سر و کار داشته. هنگامی که لودولوژیست‌ها از شبیه‌سازی بحث می‌کنند منظور همان بازی ویدئویی به مثابه وانمودهای است که خود از طریق ساخت چارچوب‌ها و قواعدی مختص به خود فراتر از واقعیت ریشه گرفته از آن می‌روند و به آنها به عنوان نه یک بازنمایی از واقعیت بلکه خود واقعیت توجه و با آن رفتار می‌شود که دیگر حتی ادعای بازنمایی ندارد. آیا می‌توان این گونه نیز 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 نهان به کتمان آن می‌پردازد؟ با وجود اینکه مکتب نظری لودولوژیست‌ها چندین سال بعد از آثار مهم بودریار پا گرفت ولی با این حال تعریف آنها از شبیه‌سازی با ضعف‌هایی روبروست که هنگام مقایسه بین امر واقعی و امر مجازی این ضعف‌ها بیشتر خود را آشکار می‌سازند.

گوردون کاله‌خا: غوطه‌وری در فرایند مصرف بازی

گوردون کاله‌خا^۱ در بررسی بازی‌های ویدئویی تمرکز اصلی خود را بر روی رابطه میان بازی و بازیکن و میزان درگیری بازیکن در حین بازی قرار داده است. وی در سال ۲۰۰۷ مقاله‌ای تحت

عنوان «درگیری در بازی دیجیتال: یک مدل مفهومی» در نشریه «بازی و فرهنگ» به چاپ رساند. بعد از استقبال از این مقاله، کاله‌خا مدل نظری خود را با بسط بیشتر و اصلاحاتی به صورت یک کتاب با نام «در بازی: از غوطه‌وری تا الحاق» در سال ۲۰۱۱ چاپ کرد که یکی از مهم‌ترین کتاب‌ها برای تبیین نوع و میزان درگیری یک بازیکن در جریان بازی کردن است.

مفهوم غوطه‌وری^۱ مورد نظر کاله‌خا تنها معطوف به بازی‌های ویدئویی نیست و در هر نوع از مصرف رسانه‌ای امکان رخ دادن آن وجود دارد، که بسته به نوع مشارکت در فرایند مصرف، کیفیات غوطه‌وری نیز دچار دگرگونی می‌شود. اما وی از این مفهوم تنها برای تبیین وضعیت و میزان درگیری بازیکن با بازی ویدئویی بهره می‌برد. همان‌طور که در شکل زیر می‌بینید، این نوع از غوطه‌وری شش چارچوب مختلف دارد. هر کدام از این چارچوب‌ها در فرایند بازی با میزان شدت مختلفی می‌توانند رخ دهند، که با تغییرات متناوب سیال در توجه بازی‌باز بین هر کدام از آنها همراه است. درجه شدت درگیر در این چارچوب‌ها به دو شکل کلی صورت می‌گیرد: درگیری کلان و درگیری خرد. وضعیت کلان مربوط به جاذبه‌های انگیزه‌دهنده‌ای است که درگیری مستمر و طولانی در هر کدام از این چارچوب‌ها را به همراه دارد. وضعیت خرد نیز بر روی درگیری‌های لحظه‌ای و کوتاه‌مدت که به سرعت به چارچوب دیگر منتقل می‌شود، متمرکز می‌شود. این چارچوب‌ها هیچ‌کدام به تنهایی تجربه نمی‌شوند بلکه همراه در ارتباط با یکدیگر هستند. اما در بازی‌های متفاوت هر چارچوب خاص ممکن است بار بیشتری پیدا کند (Calleja, 2007: 237-238).

بحث و نتیجه‌گیری

بازی‌باز، خود، به‌طور اکتسابی یا اکتسابی دارای ویژگی‌های شخصیتی اجتماعی و فردی در جهان واقع است. ویژگی‌هایی که هر روزه در تعامل با انسان‌های دیگر با آن افراد را به شناخت در می‌آورد، و همچنین، خود را به خود و دیگران می‌شناساند، و واقعیت‌های اجتماعی از این طریق برای زندگی او ساخت می‌یابد. اگر بخواهیم به طریق اروینگ گافمن (Goffman, 1956)، وضعیت را تعریف کنیم، بازی‌باز، خود در زندگی روزمره با پرسوناها و نقاب‌ها شخصیت اجتماعی خود را به دیگران می‌شناساند. اما در هنگام مواجهه با بازی ویدئویی و هنگام قرار گرفتن در بطن شخصیتی و ظاهری شخصیت قابل بازی این نقاب‌ها به شکل بنیادین تفاوت پیدا می‌کنند. از این رو هنگامی که بازی‌باز

شروع به کنترل شخصیت قابل بازی می‌کند ما با تغییری بنیادین در وضعیت هویتی مواجه می‌شویم که به بیان فن - لون این فرایند، تن‌زدودگی در مواجهه با جهان مجازی است که فرد را از وضعیت اولیه‌ای که شخصیت و هویت افراد در جهان واقعی اجتماعی جریان دارد خارج می‌کند و از این‌رو ما آن را با به عنوان فرایند هویت‌زدایی شناسایی می‌کنیم. این هویت‌زدایی از این‌رو صورت می‌گیرد که شخصیت قابل بازی و خصلت‌های 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 بازی‌باز است که بر اساس واقعیت‌های جدید شخصیتی در وضعیت‌های مختلف دست به عمل هدفمند می‌زند. از این‌رو شخصیت قابل بازی تبدیل به وانمودهای برای شخصیت بازی‌باز می‌شود، چرا که بازنمایی کنش خود بازی‌باز است ولی دلالتی بر هویت اصلی خود او ندارد.

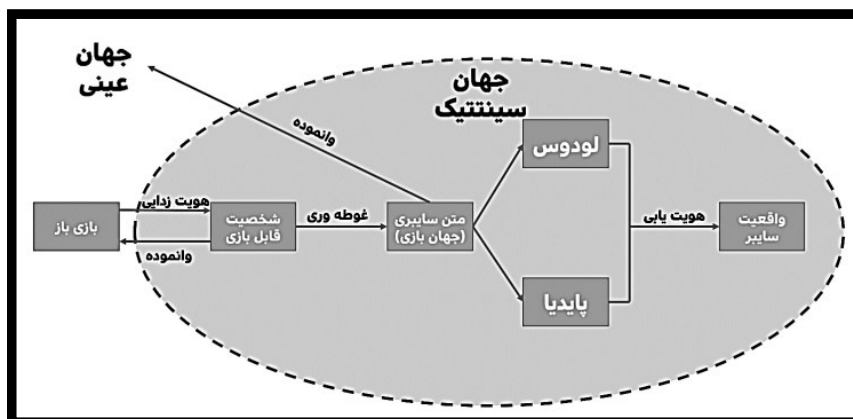
بعد از انتقال در این مرحله شخصیتی، ما در جهان سینتتیک کاسترانوا قرار داریم، جهانی مجازی که غشای آن برخلاف دایره جادویی تماماً بسته و جدا افتاده نیست و مرزهای آن، مرزهای مطلق نیست و کم یا زیاد با جهان واقع دارای ارتباطاتی است؛ رابطه‌ای از نوع تأثیر و تأثر.

در این جهان سینتتیک، شخصیت قابل بازی و به دنبال 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 که جهان بازی به تنهایی همان جهان سینتتیک است. این جهان بازی شامل شخصیت‌ها جانبی، محیط‌های فضایی و فیزیکی، ساز و کارهای پویایی بخش و قواعد است. اما این جهان را جدا از شخصیت قابل بازی می‌توان در نظر گرفت، زیرا هرچند این جهان بازی چارچوب‌ها و قواعد رفتاری را به طرق مختلف به این شخصیت تحمیل می‌کند، اما شخصیت بازی را صرفاً نمی‌توان تحت کنترل آن دید. از این‌رو شخصیت بازی نیز خود عنصری (تا حد بالا) مستقل در این جهان سینتتیک است و همچنین از عناصر ضروری سازنده آن.

همچنین، این جهان بازی را همچون دیدگاه اسپن آرست می‌توان به مثابه یک «متن سایبری» قرائت کرد؛ یعنی فرامتن‌هایی که ادبیات ارگودیک در آن تعریف می‌شوند، و بازی‌باز معمولی نمی‌تواند روایتی خطی و جهان‌شمول برای آن تعریف کند، و هر بار مواجهه از اول تا آخر آن، می‌تواند تنها بخشی از خود را برای وی آشکار کند. از این‌رو قرار قرائت آن برای بازی‌باز معمولی که بدون دقت‌های منطقی معمول به بازی می‌نگرد، نیازمند تلاش تعاملی و همکاری بین متن و بازی‌باز است. مورد بعدی در بخش جهان بازی، مربوط به کارکرد آن به عنوان وانمود/ شبیه‌ساز

جهان واقعی است. همان‌طور که لودولوژیست‌ها نیز بر آن تأکید دارند، جهان بازی را باید به عنوان یک شبیه‌ساز درک کرد. از این رو، با استفاده از این تعاریف می‌توان در این بخش نیز نظریه بودریار را به جهان بازی نیز تعمیم داد. کارکرد این جهان، بسیار شبیه به آن چیزی است که بودریار در کتاب «وانموده و وانمود» در مورد دیزنی‌لند و ارتباط آن با جامعه واقعی توصیف می‌کند. از این رو، باید ارتباط جهان بازی به عنوان وانموده با جهان واقعی را از طریق دلالتی ضد بازنمایانه بررسی کرد. پس، مفهوم غوطه‌وری در این جهان نیز ابعادی تازه می‌یابد، چرا که این بار غوطه‌وری (در اشکال مختلف آن) نه در یک فضای صرفاً با عنوان مجازی (که خود را در مقابل واقعیت روزمره عینی قرار می‌دهد) بلکه در یک وانموده 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 می‌توان به کایوتا ارجاع داد. وضعیت این قواعد که بر روی رفتار بازی‌باز تأثیرگذار است را می‌توان در دو مفهوم لودوس و پایدیا، که خود ایجادکننده یک طیف نظری است بررسی کرد. در کل، در جایی که قواعد، تمام کنش بازی‌باز را تحت سیطره خود قرار می‌دهد، و اهداف را برای تعریف می‌کند، ما با وضعیت لودوس روبرو هستیم، و در جایی که بازی‌باز می‌تواند بدون هدف از پیش تعیین شده، 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 به صورت سخت و غیرقابل انعطاف در نظر گرفت. چه بسا اینها تنها سنج‌های نظری‌ای هستند که تنها به شناخت ما از وضعیت قواعد بازی کمک می‌کنند. به عنوان مثال، حتی در وضعیت پایدیا نیز همچنان امکان خارج شدن از چارچوب‌های تعریف شده کنشی مختلف وجود ندارد. در وضعیت لودیک نیز گاهی خروجی رفتار بازی‌باز در خارج از این چارچوب‌ها خود را پدیدار می‌سازد و ساختار ظهوری^۱ نیز گاهی توسط خود بازی‌باز ابداع می‌شود تا وضعیت‌های پیش‌بینی نشده‌ای خلق شود و منجر به ایجاد قواعد رفتاری جدیدی می‌شود.



نمودار ۱. فرایند زیست فضای بازی‌های رایانه‌ای

همان‌طور که گفته شد، شروع فرایند از خود بازی‌باز در جهان عینی آغاز می‌شود که وارد یک جهان سینتیک می‌شود. از آن‌جا که مرز بین جهان عینی و سینتیک یک مرز بسته نیست آن را با خط چین نشان می‌دهیم. در نهایت نیز بازی‌باز در جهان بازی هویت‌یابی می‌کند و واقعیت سایبری جدیدی همراه با غوطه‌وری در این جهان شکل می‌گیرد.

در کل، این فرایندی که از بازی‌باز آغاز می‌شود، و در محیط سیال جهان سینتیک جریان پیدا می‌کند، در نهایت، واقعیت تازه‌ای را خلق می‌کند که منجر به تعریفی جدید از شخصیت و هویت بازی‌باز معمولی می‌شود. این جهان، همان‌طور که به آن اشاره شده، از طریق غوطه‌وری به عنوان یک واقعیت جدید فهم می‌شود که به خاطر طبیعت یک متن سایبری ممکن است در حالات مختلف این واقعیت نوظهور نیز دچار تغییر شود. اما چیزی که بیش از همه در این تحقیق اهمیت دارد، واقعیت هویتی جدیدی است که پدیدار شده که ممکن است به بازی‌باز تحمیل شود، یا خود دست به انتخاب آن بزند. اما هر چیزی که باشد، کنش تعاملی بازی‌باز در متن سایبری، راه به سوی این هویت جدید می‌برد، و بحث اصلی نیز، شناخت این فاصله از شروع فرایند هویت‌زدایی تا هویت‌یابی مجدد و متفاوت آن است. این چارچوب و دلالت‌های بخش‌های مختلف آن به خارج از جهان سینتیک، همچنین اهمیت خود این فرایند هویتی را به ما نشان می‌دهد. چه بسا، منظور بودریار از وانموده نیز ارجاع و دلالت بر چیزی است که وجود ندارد و مصرف نمادین (دوباره به معنای مورد نظر بودریار) همان چیزی است که در دلالت بر نبوده‌ها اهمیت دارد، و بازنمایی‌کننده چیزی تهی است. در اصل، پایه تحلیل بازی‌های ویدئویی، شناخت آن چیزی است که وجود ندارد، و دنیای بازی متکفل خلق آن می‌شود. از این طریق می‌توانیم بفهمیم که ساز و کار نشانه‌های

درون بازی چگونه است، و سعی در بازنمایی کدام امری دارند که وجود آن از دست رفته و کدام معنا وجود دارد که این تهی بودگی سوژه هویتی از معنا را بر ما نمایان سازد. بشر در بخش قاطع و حتی کاملی از تاریخ زیست خود، چنین تجربه‌ای نداشته است. در بررسی چنین پدیده‌هایی، بسیار مهم است که پیوسته به مسیر پیموده شده بنگریم، و در مورد جمع‌بندی تجربیات و تحلیل‌های خود وسواس بورزیم. از این قرار، منظور و مقصود این مقاله آن بود که به اتکای مرور مفصل برداشت‌های نظری از بازی‌های ویدئویی که در یک تحقیق مستقل صورت گرفته است، آخرین جمع‌بندی را از انواع تیپ‌های فکری در قبال این موضوع را فهرست نماید، که نهایتاً به شانزده تیپ نظری در این حیطه دست یافتیم. در این زمینه نیاز هست تا چنین تحقیقی مستمراً تکرار شود، و برداشت‌های جدیدی از مواجهه ما با این زیست‌فضای جدید راه‌گشای مواجهات نظری و عملی ما باشد.



منابع و مأخذ

- اینجنفلت - نیلسن، سایمون؛ هایدی اسمیت، یوناس؛ پراژیس توسکا، سوزانا (۱۳۹۶). **برای درک گیم‌های ویدئویی: مقدمه‌ای ضروری**. ترجمه سیدمهدی دبستانی، تهران: مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک). باکاک، رابرت (۱۳۸۱). **مصرف**، ترجمه خسرو صبری، تهران: نشر و پژوهش شیرازه.
- باومن، زیگمونت (۱۳۸۴). **اشارات‌های پسامدرنیته**، ترجمه حسن چاوشیان، تهران: انتشارات ققنوس.
- بودریار، ژان (۱۳۸۹). **جامعه مصرفی**، ترجمه ایزدی، پیروز، تهران: نشر ثالث.
- بودریار، ژان (۱۳۹۳). **نظام اشیا**، ترجمه ایزدی، پیروز، تهران: نشر ثالث.
- رستمی، پرستو (۱۳۹۶). «نقد انتقادهای شباهت خانوادگی ویتگنشتاین به تعریف‌های ارسطویی، در منطق پژوهی»، **دوفصلنامه علمی - پژوهشی پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی**، شماره ۲: ۹۶-۶۹.
- ریمون بودون (۱۳۸۴). **مطالعاتی در آثار جامعه‌شناسان کلاسیک**، جلد ۲، ترجمه باقر پرهام، تهران: مرکز. کالی، جاسمین (۱۳۹۵). **از گیم تا فیلم: نقش گیم در دگرگونی‌های شکلی سینمای امروز**. ترجمه شیوا مقاتلو، تهران: نشر بیدگل.
- ون لون، ژوست (۱۳۸۸). **فناوری رسانه‌ای از منظری انتقادی**. ترجمه احمد علیقلیان، تهران: انتشارات همشهری.

- Aarseth, Espen (1997). **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen (2004). **Genre Trouble**. Available on <http://electronicbookreview.com/essay/genre-trouble/>. Retrieved June 26, 201.
- Aldred, Jessica (2014). "Characters". in Mark J. P. Wolf and Bernard Perron. **The Routledge Companion to Video Game Studies**. New York and London: Routledge.
- Atkins, Barry (2003). **More than a Game: The Computer Game as Fictional Form**. Manchester and New York: Manchester University Press.
- Calleja, Gordon (2007). **Digital Game Involvement: A Conceptual Model**. Games and Culture, Volume 2, Issue Sage Publications.
- Calleja, Gordon (2011). **In-Game: From Immersion to Incorporation**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Castronova, Edward (2005). **Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games**. Chicago: The University of Chicago Press.
- Crawford, Chris (1982). **The Art of Computer Game Design**. Vancouver, Washington, US: Washington State University Vancouver.
- Georg, Simmel (2004), **The Philosophy of Money**, Charles Lemert (ed.), London: Routledge.
- Goffman, Erving (1956). **The Presentation of Self in Everyday Life**, University of Edinburgh Social Sciences Research Centre, Monograph No. 2.

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

Hunicke, Robin; LeBlanc, Marc; Zubek, Robert (2004). **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. Available on https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Forma Approach_to_Game_Design_and_Game_Research. Retrieved on June 29, 201

Juul, Jesper (2008). **The Magic Circle and the Puzzle Piece**. Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 200 Edited by Günzel, Stephan; Liebe; Michael; Mersch, Dieter. Potsdam: Potsdam University Press.

Lancelin, Aude (2003). **Interview with Jean Baudliard about The Matrix**.

Paris: Le Nouvel Observateur. Retrieved from

<https://web.archive.org/web/20080113012028/>

http://www.empyree.org/divers/Matrix-Baudrillard_english.html





پښتونستان ښار
پښتونستان ښار
پښتونستان ښار