

ایدئولوژی تعامل بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی پذیر

علیرضا دهقان

استادیار گروه ارتباطات دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران، adehghan@ut.ac.ir

ابراهیم محسنی آهویی

دانشجوی کارشناسی ارشد مطالعات فرهنگی و رسانه، دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران emohseni@ut.ac.ir

چکیده:

مقاله حاضر درصدد است به دلایل درک رسانه‌های نوین، نظام‌های چند رسانه‌ای و به‌طور نمونه بازی‌های رایانه‌ای، از رهگذر گسست معرفت‌شناسانه بپردازد. این مقاله به این پرسش پاسخ می‌گوید که مطالعه بازی‌های رایانه‌ای، چه حوزه‌هایی را شامل می‌شوند و چرا نیازمند گذر از مرزبندی رشته‌های دانشگاهی و در نتیجه ترکیب‌بندی منحصر به فرد هستند؟ چنانچه بتوان از حوزه نوپدیدی به نام "مطالعه بازی‌های رایانه‌ای" سخن گفت، مرز این حوزه از نظر روش‌شناسی و همچنین به لحاظ نظری چگونه معین می‌شود؟ مقاله حاضر با پرداختن به نمودهای متنوع جهان بازی رایانه‌ای، در صدد است مباحثی را در حوزه معرفت‌شناسی این رسانه در حال گسترش ارائه کند و از راه بازترکیب بندی نظری، ضمن ارائه جستارهایی در خصوص پرسش‌های بنیادی فوق، شیوه‌ای عملیاتی را برای مطالعه متناسب با آن پیشنهاد نماید. توضیح آنکه، به دلیل وجود بازنمایی معنادار در بازی رایانه‌ای، می‌توانیم این پدیده را رسانه بنامیم. بازی‌کن یک بازی در طول عمل بازی کردن، ایده‌های ایجاد شده در بازی را از راه کنش‌های قابل انتخاب که بازی به وی عرضه می‌کند، درمی‌یابد و در نتیجه با دلالت‌های ایدئولوژیکی بالقوه‌ای که در یک بازی لحاظ شده است، مواجه می‌شود. چون، محدوده کنش‌های انتخابی در بازی همواره از پیش تعیین شده است، بازی‌کن رویه انتخابی خود را در محدوده امکان‌پذیری از پیش تعیین شده رقم می‌زند. در این شرایط تفکیک روایت از رویه، بازنمایی از تعامل، ماشین از انسان و محتوا از فناوری ناممکن جلوه می‌کند. به سبب پیچیدگی و در هم آمیختگی موجود در عناصر فوق، تحلیل بازی‌های رایانه‌ای نیازمند گذر از نظریه‌های کهن ارتباطات و رسانه و خلق ادبیات تحقیقی نوینی است که بتواند وجوه دلالت‌گر چنین پدیده در حال گسترشی را تبیین نماید.

کلید واژه‌ها: ایدئولوژی، بازنمایی، بازی‌پذیری، بازی رایانه‌ای، تعامل.

مقدمه:

نظام‌های چند رسانه‌ای حاوی نمودهای نوین و پیچیده هستند. ادعای ما این است که چنین رسانه‌هایی از یک سو گسستی معرفت‌شناسانه را در حوزه مطالعات رسانه و ارتباطات متذکر می‌شوند و از سوی دیگر نقطه اتکایی را برای درک جهان پیش‌رو ایجاد می‌کنند.

با این حال، «این نظام جدید که عجولانه نام چند رسانه‌ای را بر آن گذاشتند» (کاستلز، ۴۲۲: ۱۳۸۰)، به لحاظ عملیاتی، چندان منتزع و مجرد نیست تا بتوان ادعاهایی نظری را طوری بر آن تحمیل کرد که از رهگذر عینیت، قابل درک و پذیرش باشد. بنابراین، الزامی است، از آن امر گسترده‌ای که آن را به نام نظام چند رسانه‌ای می‌پذیریم، نمونه‌ای را برگزینیم و به واسطه آن تزهایی را بر کل موضوع بحث گسترش دهیم. ما با توجه به هدف خود، بازی رایانه‌ای را به عنوان نمونه متعالی نظام‌های چند رسانه‌ای در حال گسترش فزاینده انتخاب کرده‌ایم و دلایل چنین رجحانی را در طول مقاله تشریح خواهیم کرد. با این حال، این که «مطالعه رسانه‌های نوین باید به طور کلی حول مفهوم "پلی"^۱ سازماندهی شوند» (کاکلیچ و فلاو، ۲۰۰۵)، «هر نظریه ارتباطات (یا اطلاعات) به طور ضمنی بر نظریه‌ای از پلی ... و گیم دلالت دارد» (ارمن، ۵۶: ۱۹۶۸) و «تمامی رسانه‌ها ریشه در تکانه پلی دارند» (هایزینگ، ۱۹۶۸)؛ انسان در مواجهه با رایانه تبدیل به نوعی سایبورگ می‌شود که هاروی (۱۹۹۱) آن را ارگانیسمی سایبرنتیکی می‌داند که از تزویج انسان و ماشین حاصل شده است؛ «چهار خاصیت ذاتی محیط‌های مجازی: رویه‌ای^۲ (یا کاربستی^۳)، فضایی^۴، مشارکتی^۵ و جامع (یا دانشنامه‌ای^۶) بودن» (موری، ۷۱: ۱۹۹۷)؛ نقش فراغتی رسانه‌ها (ترنر، ۱۹۸۲)؛ نیوکامب و آلی، ۱۹۸۳؛ کلی، ۱۹۸۳؛ وایت، ۱۹۹۶)؛ زیست ناگزیر در جهان وانموده^۷ (بودریار، ۱۹۸۳) و امر همیشه حاضر شبیه‌سازی؛ «امتحان» به مثابه شاخص پیشرفت اجتماعی (بودریار، ۱۹۹۸) و تعالی آن در بازی‌های رایانه‌ای؛ خود نظارتی جیمسون و سراسرین گرایبی فوکو در رسانه‌های نوین (گرت، ۲۰۰۳)؛ «ساختار - سوژه - ابژه‌ای قدرت مبنای بازی‌های رایانه‌ای» (گرودل ۲۴۹: ۱۹۹۸) و جاذبه اقتباسی^۸ (گانینگ، ۱۹۹۰) بازی‌های رایانه‌ای - همه این احتجاجات - نقاط عطف نگرش ما را تشکیل می‌دهند.

روش‌شناسی مطالعه بازی رایانه‌ای

مطالعه حاضر بر مبنای روش فراتحلیل^۹ انجام شده است. فراتحلیل عبارت است از ادغام یافته‌های مجموعه بزرگی از مطالعات منتشر شده و تحلیل کلی آنها (مک کرمیک، ۲۰۰۳). به عبارت دیگر، فرا تحلیل روش مطالعه پژوهش‌های انجام شده در حوزه‌ای خاص و دستیابی به موضوعات جدید از خلال مقایسه نتایج است. بنابراین، این روش به دلیل مطالعه ابعاد مختلف یک پدیده، نسبت به سایر روش‌های تحقیق، از قابلیت تعمیم بیشتری برخوردار است. همچنین، این تحلیل تنوع بین مطالعات انجام شده در یک حوزه را کنترل می‌کند (لیونز، ۲۰۰۳). گسستگی و تنوع بین مطالعات را تعدیل می‌کند (گلس و دیگران، ۱۹۸۱) و قدرت تحلیل در زمینه موضوعی که تنها یک مثال دارد را افزایش می‌دهد. فرا تحلیل به شیوه‌های مختلفی انجام می‌شود که هر کدام کاربرد منحصر به فردی دارند. شمارش آراء^{۱۰}، فرا تحلیل کلاسیک^{۱۱}، مطالعه نتایج^{۱۲} و آزمون‌های همگونی^{۱۳} برخی از شیوه‌های اجرای روش فراتحلیل هستند (هانتر و اسمیت، ۱۹۹۰).

روش مورد استفاده در این مقاله، فراتحلیل کلاسیک است. در این شیوه، پرسش‌های تحلیل، تعریف و مشخص می‌شوند، مطالعات جمع‌آوری می‌شوند، نتایج و خصوصیات مطالعات مورد توجه قرار می‌گیرند و بر روی نتایج و خصوصیات مطالعات انجام‌شده در زمینه موضوع مورد نظر ارزیابی می‌شوند.

بر این اساس، در زمینه مطالعه بازی‌های رایانه‌ای، مجموعه‌ای از جدیدترین مطالعات و نظریات این حوزه جمع‌آوری شده‌اند و موضوعات تحقیق و دلایل نظری هر کدام مورد بازبینی قرار گرفته‌اند. در جمع‌آوری و توجه به مطالعات انجام شده، تلاش این بوده است که همه نمونه‌های محتوایی بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار گیرند. با این حال، در مواردی، به دلیل وضعیت منحصر به فرد بازی‌های رایانه‌ای که مطالعه روایت و رویه و همچنین محتوا و فناوری را به صورت مجزا غیر ممکن می‌سازد، مطالعات محتوایی با مطالعات فناورانه بازی‌ها در هم می‌آمیزد. در چنین مواردی، توضیح این همپوشانی نیز ارائه شده است و سپس نتایج تحقیق مورد مطالعه قرار گرفته‌اند.

آیا بازی رایانه‌ای رسانه است؟

تا جایی که یک بازی، نمایاننده کنش‌های رایانه‌ای در نظر گرفته شود، بحث از رسانه بودن بازی منتفی است. در حالی که یک بازی، اطلاعاتی در مورد جهان واقعی به ما عرضه نمی‌کند، چگونه می‌توانیم آن را رسانه بنامیم؟ از این رو در ظاهر چنین به نظر می‌رسد که مواجهه انسان - ماشین واژه مناسب‌تری برای بازی باشد. در این دید، تنها ماشینی وجود دارد که بازی‌پذیر است: مواجهه انسان با رایانه. رایانه به خودی خود، هیچ امری را اظهار نمی‌کند. در واقع رایانه یک ماشین تهی از معنی است. رایانه تنها می‌تواند نقش‌هایی مجرد و تهی را ارائه نماید. بدون پیام، رسانه‌ای وجود نخواهد داشت و رایانه بدون گفتار است. مواجهه ما با رایانه، تنها این امکان را برایمان فراهم می‌آورد که چنین ماشینی را هدایت کنیم.

به این ترتیب، به نظر می‌رسد ما با امری متناقض مواجه شده‌ایم. این یک پارادوکس نظری است: رسانه‌ای وجود دارد که فاقد پیام است. این پارادوکس با توضیح درباره فناوری ماشین بازنمایی‌کننده، قابل توضیح است. در واقع به دلیل وجود بازنمایی معنادار در بازی، می‌توانیم بازی را رسانه بنامیم. در اینجا فرض بر این است که برنامه‌ریزان بازی‌ها، آگاهانه یا ناآگاهانه مجموعه‌ای از معانی را در بازی‌ها گسترش داده‌اند. این مجموعه معانی، هم ایده‌های موجود در متن و هم الزامات ضروری جانبی در ابزار فنی را شامل می‌شود و بازی‌کنان در طول عمل بازی کردن، روش‌های دریافت ایده‌های ایجاد شده در آن را از راه کنش‌های انتخاب‌پذیری که بازی به آنها عرضه می‌کند، درمی‌یابند و در نتیجه با دلالت‌های ایدئولوژیکی بالقوه‌ای که در آن بازی لحاظ شده است، مواجه می‌شوند.

بازی رایانه‌ای دقیقاً مشابه هر رسانه دیگری که در حال بازنمایی است، یک ماشین کنش است که از این راه موقعیت رسانه‌ای خود را به ما متذکر می‌شود. در واقع تمامی رسانه‌های الکترونیکی دیگر نیز ماشین هستند، با این تفاوت که آنها معمولاً مختص یک یا تعداد معدودی از کنش‌های ویژه طراحی شده‌اند. برای نمونه بازی مداوم با ریموت کنترل تلویزیون، شیوه مرسوم استفاده از این رسانه نیست، اما ما - اگر چه در مقیاسی محدودتر - معمولاً همان کاری را با این وسیله انجام می‌دهیم که با صفحه کلید یک رایانه در هنگام

بازی کردن می‌کنیم. البته نتیجه نهایی زدن کلیدهای ریموت کنترل تلویزیون و صفحه کلید یک بازی رایانه‌ای یک چیز است: مواجهه با بازنمایی.

در حقیقت، همین قدرت رو به‌فزونی بازنمایی بازی‌های رایانه‌ای است که آنها را در حوزه مطالعات فرهنگی جالب توجه کرده است. بنابراین، بازی‌های رایانه‌ای از نظر سیر تاریخی در حال رسانه‌ای شدن بیشتر هستند. به موازات این که بازی‌های رایانه‌ای ماشین‌های بازی پذیرتری می‌شوند، پتانسیل بازنمایی آنها نیز قدرتمندتر و پیچیده‌تر می‌شود. اختلاط جهان بازی‌های رایانه‌ای با موقعیت رسانه‌ای‌شان، دلیل اصلی توجه روز افزون به این رسانه از سوی پژوهشگران حوزه مطالعات فرهنگی و رسانه است.

از سوی دیگر، رابطه بین بازی و رسانه، چند عاملی است. از همه بارزتر این که بازی محمل دیگر رسانه‌ها (مانند گفتار، ارقام، تصاویر گرافیکی، متون نوشتاری و غیر آن) است. اما باید در نظر داشته باشیم که بازی‌ها، رسانه‌ای هستند که اطلاعات را در خلال ساختارشان کدگذاری می‌کنند.

مک لوهان (۲۰۰۰:۲۴۵)، بازی را به‌عنوان "بسط خود اجتماعی ما و نه امری خصوصی" تعریف می‌کند ... "تدبیر خلق بازی‌ها چنان جایگاهی یافته است تا مشارکت هم‌زمان انسان‌ها در برخی الگوهای پر معنی زندگی مشارکتی را صورت تحقق بخشد" (همان، ۲۴۶). اگرچه این معنی، بازی‌های تک بازیکن را شامل نمی‌شود، با این حال تأکیدی است بر طبیعت مشارکتی بازی که یادآور ریشه‌ی این جهانی آن است. به‌طور کلی، همه بازی‌ها نیازمند مشارکت در محدوده‌ای از کنش‌ها هستند. به بیان دیگر، بازی یک کاربست است. درک هر بازی به توجه به رابطه‌اش با بازی کردن، بسیار وابسته است. در این جا، اهمیت کنش با توجه به درونی کردن قواعد یک بازی قابل فهم است. از همین‌رو است که توجه به رابطه بین پلی و گیم اهمیت خاصی می‌یابد.

هایزینگ (۱۹۶۸)، استدلال می‌کند که تقریباً تمامی رسانه‌ها ریشه در تکانه پلی دارند. وی از زبان، شعر، هنر، فلسفه، رقص و تئاتر به‌عنوان نمونه‌هایی که از تکانه پلی نشانی دارند یاد می‌کند. استدلال او در این موارد، شامل دیگر رسانه‌ها نیز می‌شود. بنابراین، نه تنها بازی‌ها رسانه هستند، بلکه همه رسانه‌ها به یک معنا بازی هستند. همه رسانه‌ها شبیه بازی به نظر می‌رسند، چراکه مجموعه ساختارها یا قواعدی برای تفسیر کردن یا رمز گشایی را در خود دارند.

با این حال، 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 موثر، بر مبنای اصولی منفک از مطالعه دیگر رسانه‌ها انجام شود.

در مواجهه با یک بازی رایانه‌ای، جنبه‌های متفاوتی از آن، موضوع بحث قرار می‌گیرند. موضوعات فنی که حوزه دقت نظر در زمینه رابطه فناوری و فرهنگ است، متن بازی به‌عنوان روایت که ممکن است حاوی ایدئولوژی بارز یا نهفته باشد و رابطه انسان - ماشین و شیوه‌های روایت‌سازی بازیکن با توجه به امکانات خود بازی که با عنوان تعامل از آن یاد می‌شود و همچنین خود بازی به‌عنوان رسانه اوقات فراغت.

به‌عنوان بحثی نمونه در زمینه نقش فراغتی بازی‌ها، وایت (۱۹۹۶ در هوور و لاندبای، ۱۳۸۲)، متذکر می‌شود که به‌طور کلی ماهیت رسانه‌ها به‌عنوان موضوع فعالیت افراد در اوقات فراغت معرفی می‌شود که در خلال آن مخاطبان، فارغ و آسوده‌خاطر از فشار محیط کار، قوه تخیل خود را رها می‌کنند. به‌قول نیوکام و آلی

(۱۹۸۳) رسانه‌ها ما را فرا می‌خوانند تا به قلمروی خارج از جهان معمولی پرواز کنیم؛ جایی که بتوانیم آگاهانه پذیرای جهانی باشیم که می‌توانیم عملاً آن را بیافرینیم. از نظر کلی (۱۹۸۳)، اوقات فراغت زمان خاصی است که در خلال آن فرد و جامعه آزادند تا هویت فرهنگی و فردی خود را تعریف و تبیین کنند. رسانه‌ها به‌طور آگاهانه شرایط و زمینه‌های کشف این هویت را فراهم می‌آورند. بدین ترتیب، عامه مردم [پس از گذران فراغت رسانه‌ای] با نوعی دستورالعمل برای ایجاد تحول در زندگی عادی، به زندگی روزمره باز می‌گردند (ترنر، ۱۹۸۲). بازی‌های رایانه‌ای، به‌مثابه رسانه، بیشترین همخوانی را با دیدگاه‌های فوق دارند، چراکه ماهیت اوقات فراغت در آنها نمودی بارزتر از هر رسانه دیگری دارد. در واقع خاستگاه فراغتی بازی‌های رایانه‌ای، وجه بارز تمامی آنهاست.

بازی‌های رایانه‌ای و الزام بازنگری در نظریات رسانه‌ای و ارتباطات

فناوری‌های جدید در ارتباطات جمعی، تغییرات زیادی ایجاد می‌کنند و برای این‌که نظریه‌های ارتباطی با این تغییرات همگام شوند باید تحول یابند یا مورد تجدیدنظر قرار گیرند (سورین و تانکارد، ۳۱: ۱۳۸۱). مفاهیمی مانند "تعامل"، "بینامتنیت" و "امر مجازی" که محققین رسانه‌ها در کوشش برای فهم تأثیرات و کیفیت رسانه‌های نوین، ابداع می‌کنند یا گسترش می‌دهند، از حوزه مطالعه سنتی رسانه‌ها مشتق شده است و بنابراین از شایستگی لازم برای به‌دست دادن استدلال‌های دقیق برای درک رسانه‌های نوین برخوردار نیستند.^{۱۴} در واقع، گسست‌های انقلابی معرفت‌شناسانه که موجب می‌شود نظریه‌پردازان مبانی نظری خود را مورد بازبینی قرار دهند، منطق این واژه‌ها را پیش از این مورد تردید قرار داده است. با این‌حال، پارادایم جدید مطالعات رسانه، ناتوان از درک روابط یا ریشه‌های مفاهیم در پارادایم قبلی، همچنان در حال طی طریق همان بینش است.

از این منظر، رسانه‌های نوین، الزام مفاهیمی را متذکر می‌شوند که بتواند گسست ساختاری آنها از رسانه‌های سنتی را نشان بدهد. از این رو است که نظریه رسانه‌ها و ارتباطات، بیش از پیش نیازمند تجدید نظر در مفاهیم خود است. مطالعات فرهنگی در چنین اقدامی پیش قدم است. در واقع این رشته دانشگاهی با ایجاد چالش در مفاهیم و مطالعات پیشین خود و دیگر رشته‌ها، با وارد کردن مفاهیمی چون "لذت" و "بازی" عملاً گسست و انقلابی را که برای درک پدیده‌های نوین - و از جمله رسانه‌های نوین - ضروری است موجب شده است.

توجه به این نکته ضروری است که مفاهیم "بازی" و "بازی پذیری" مختص مطالعه شکل خاصی از رسانه‌ها مانند بازی‌های رایانه‌ای نیست، بلکه بر مبنای نظر برخی، اساساً رسانه‌های نوین می‌توانند بر مبنای چنین قابلیت‌هایی مورد توجه قرار گیرند. به‌عنوان مثال، جکیوز ارمن (۱۹۶۸) در این زمینه به شیوه‌ای افراطی، این حق را برای مفاهیم فوق قائل است تا تمامی فرهنگ را تحت نظریه در آورند. وی در نقدش از هومو لودوس، اثر جان هایزینگ، متذکر می‌شود: "از آنجا که فرهنگ در تحلیل نهایی چیزی جز ارتباطات نیست، بنابراین [به تاسی از هایزینگ که معتقد است ارتباطات اکنون با ایده‌ی بازی قاعده‌مند (یا پلی) قابل فهم می‌شود] چیزی جز پلی ... و گیم نیست. بنابراین، هر نظریه ارتباطات (یا اطلاعات) به طور ضمنی بر نظریه‌ای از پلی

... و گیم دلالت دارد. همچنان که نظریه ارتباطات از نظریه رسانه‌های پشتیبانی می‌کند، نظریه‌ی پلی، باید مفهوم پلی را به‌عنوان شیوه‌ای ارتباطی تعریف نماید که برای حصول اهدافش کاربردی باشد.

کاکلیچ و فلاو (۲۰۰۵) در مقاله‌ای با عنوان "بازی و بازی‌پذیری به‌عنوان مفاهیم اساسی در مطالعات رسانه‌های نوین"^{۱۵} ادعا می‌کنند که مطالعه رسانه‌های نوین باید به‌طور کلی حول مفهوم "پلی" سازماندهی شوند. آنها با تاکید بر این که درک تغییرات اخیر رسانه‌ها مستلزم این امر است که به‌جای "مطالعه تاثیر رسانه‌ها بر مردم"، بر این امر متمرکز شویم که "روابط انسانی بر شکل و محتوای رسانه‌ها اثر می‌کند"، استدلال می‌نمایند که مفهوم "پلی" قادر است نظریه رسانه‌ها و به‌طور گسترده‌تر نظریه ارتباطات را دچار انقلاب نماید.

اگر پیوستگی بین رسانه‌های قدیم و جدید برای اعتبار رویکردهای جاری مورد تاکید قرار می‌گیرد، اثبات ناپیوستگی بین آنها نیازمند تحقیقی انتقادی در نشان دادن وضعیت منحصر به فرد بازی رایانه‌ای در مقایسه با بازی‌های سنتی از یکسو و رسانه‌های سنتی از سوی دیگر است. چنین اثباتی، نیازمند مطالعه مجدد مفاهیم به‌کار رفته در نظریه رسانه‌هاست تا روشن شود که آیا این مفاهیم می‌توانند توضیحی منطقی در زمینه خصوصیت منحصر به فرد رسانه‌های نوین به‌دست بدهند یا خیر.

آرست (۲۰۰۴) نیز متذکر شده است که حوزه رسانه‌ها به‌دلیل گسترش و تنوع روزشمار موضوع تحلیلش، بیش از سایر حوزه‌ها نیازمند بازاندیشی در حوزه مفاهیم است. از این‌رو، این حوزه نیازمند آن است که پیوسته به چنین مواردی متمرکز شود: نظریات پیشین را به چالش بکشد، از ساده‌سازی امور پیچیده اجتناب بکند، مفاهیم مورد نیاز را باز تعریف یا خلق نماید و بالاخره، گمراهی‌های حادث از بدفهمی سایر رشته‌ها مانند مطالعات ادبی را در حین اجتناب، تصحیح بکند.

باتسون (۱۹۸۳) نیز در مقاله "نظریه‌ای از پلی و امر موهوم"^{۱۶} از زاویه دیگری به اهمیت این مفهوم پرداخته است. وی استدلال می‌کند که "پلی پدیده‌ای است که تلاش می‌کند تا کنش‌هایش را در قیاس با - و منفک از - کنش‌های "غیر پلی" باز تعریف نماید (همان، ۳۱۵). بنابراین ممکن است، تکامل نظریه پلی مرحله مهمی از تکامل نظریات ارتباطات باشد. در این‌جا، اشاره و تاکید بر افتراقی است که در کنش‌های بین انسان و رسانه رخ می‌دهد. جهان رسانه‌های بازی‌پذیر، در حال تمایز بیشتر از حوزه عمومی رسانه است. در این شرایط، خود موضوع پلی، به‌عنوان پدیده متمایز کننده، باید مبنای نظریه‌پردازی قرار گیرد.

همچنین ذکر این نکته لازم است که مفاهیم بازی و بازی‌پذیری، تنها به ساختار فنی رسانه‌ها راجع نیست. در نظر داشتن مفهومی از پلی که بتواند در سطح محتوا و نظریه‌های مرتبط با انتقال پیام و معانی متبادر از پیام‌های رسانه‌ای کاربرد داشته باشد، ژرفای این مفهوم را نشان می‌دهد. از این‌رو استعاره پلی در گفتمان پست‌مدرنیسم شیوع یافته است. دریدا (۱۹۷۸ آ)، در "بازی دلالت"^{۱۷} اشاره می‌کند که اکنون معنا چنان گسترده است - و این اشاره‌ای است به بازی گسترده با معنا - که مدلول در پس دال نهان شده است. در این خوانش، بازی وابسته به ابهام بین معنا و غیبت معنا است. به‌عبارت دیگر: اگر یک نشانه می‌تواند هر معنایی را داشته باشد، تنها امر قابل ادراک، بازی صورت گرفته در دلالت است نه چیز دیگری (اکگرن، ۱۹۹۹). بر مبنای فلسفه دریدا، ایجاد نظریه‌ای از ارتباطات مبنی بر الگویی از پلی که بتواند رسانه‌های نوین را بر مبنای دلالت نامحدود دریدایی توضیح بدهد، ضروری است. هنگامی که ارتباطات به‌عنوان پلی (و در مفهوم دریدایی

آن) مورد ملاحظه قرار گیرد، واژه‌هایی مانند "فرستنده" و "گیرنده"، "پیام" و "بازخورد"، معانی جاری خود را از دست خواهند داد. انگیزتار حاصل از نظریه پلی، الگوهای محرز ارتباطات را در خوانش رسانه‌های جدید و مطالعات رسانه‌ای با چالش مواجه می‌سازد.

این مباحث عمدتاً اشاره به نیاز به باز ترکیب‌بندی^{۱۸} نظریه ارتباطات دارند. هنگامی که نظریات ارتباطی مشخصاً درگیر مطالعه بازی‌های رایانه‌ای می‌شوند یا به‌طور گسترده‌تر وقتی که محققین در صدد هستند نمودهای رسانه‌ای نوین را مورد کاوش قرار دهند، الزام این باز ترکیب‌بندی بارزتر می‌شود.

این نمونه‌ها، موارد محدودی از گستره مباحث در خصوص اهمیت توجه به مفهوم پلی در ارتباطات و مطالعات رسانه‌ای است. لائوترن (۲۰۰۶) بر مبنای نقش کانونی این مفهوم، با تاکید بر "لذت حاصل از متن بازی‌پذیر" در صدد بر می‌آید تا نظریه زیبایی‌شناسانه خود از بازی‌های رایانه‌ای را سامان بخشد. جستجوی اموری مانند این که بازیکنان چگونه بازی‌ها را به کار می‌گیرند، چه نوع از لذاتی را در بازی تجربه می‌کنند و از چه نمودهایی لذت می‌برند، مربوط به زیبایی‌شناسی بازی‌ها می‌شود که در کنار تحلیل ساختار بازی، هم می‌تواند شمایی کامل از جهان بازی ارائه نماید و هم مبنایی را برای درک امور ضروری در رسانه‌های نوین به‌دست بدهد. نمودهای متفاوت لذت مانند، روانشناسانه، اجتماعی و فیزیکی در برساختن نظریه زیبایی‌شناسانه، باید به صورت منفک از یکدیگر در نظر گرفته شوند. از نظر وی، این ویژگی تنها مختص بازی‌های رایانه‌ای نیست، این پارادایمی نظری است که برای رابطه بین لذت و متن دلایلی مفهومی ارائه می‌نماید.

جستارهای پراکنده فوق تأکیدی بر موضوعات معرفت‌شناسانه‌ای از این دست است که اولاً پدیده‌های نوین رسانه‌ای سوبه‌هایی یافته‌اند که نظریات پیشین رسانه و ارتباطات قادر به تشریح آنها نیستند (به عنوان مثال، در نظر داشتن این امر که مسیرهای گسترش و تنوع رسانه‌ها مبتنی بر خواست مخاطبان است در نظریات پیشین مورد غفلت واقع شده‌اند). دوم، کشف پتانسیل‌های نهفته در رسانه‌های نوین، مستلزم تصمیماتی هم در خصوص بازتعریف مفاهیم جاری حوزه ارتباطات و رسانه‌ها و هم ابداع مفاهیم جدید متناسب با کاربردهای جدید است (در این خصوص، همانگونه که نشان داده شد، مفاهیم بازی و بازی‌پذیری، گستره بزرگی از مجادلات را به خود اختصاص می‌دهند). سوم، به دلایل فوق، نظریات جاری ارتباطات از قابلیت لازم برای مطالعه بازی‌های رایانه‌ای برخوردار نیستند و تلاش برای برپایی ادبیات تحقیقی نوین، از خلال مشابهت بازی‌های رایانه‌ای با دیگر صور رسانه‌ای نوین، می‌تواند با ایجاد چالش در نظریات پیشین، بسط ضروری خویش را موجب شود.

بازنمایی بازی‌ها

به‌طور کلی مطالعات بازی‌های رایانه‌ای و متون دیجیتال، در زمینه روایت‌شناسی بازی با دو دیدگاه مخالف مواجه است. یک سو ادعا می‌کند که بازی‌های رایانه‌ای گونه‌ای دیگر از داستان‌سرایی هستند، و سوی مخالف استدلال می‌کند که داستان‌ها و بازی‌ها، ساختارهایی متفاوت‌اند و اموری مغایر با داستان‌سرایی را بازتاب می‌دهند (آرست، ۲۰۰۴). بنابراین، این ایده که بتوان بازی‌ها را به‌عنوان متون، تحت تفسیر قرار داد، چندان مقبولیت عام ندارد.

از سوی دیگر، بازی‌ها قطعه‌های هنری نیز نیستند. در بازی ممکن است از هنرهای اجرایی (همان‌طور که در رقص و موسیقی)، مواد هنری (همان‌طور که در مجسمه‌سازی، نقاشی و معماری) و هنرهای کلامی (همان‌طور که در درام، روایت و شعر) استفاده شود. اما این عناصر هنری صرفاً برای پشتیبانی امری به کار می‌رود که نظریه پرداز بازی، مارکو اسکالینن (۲۰۰۱)، "وضعیت بازی" یا بازی کردن بازی نامیده است.

آرست (۱۹۹۷) برای پرهیز از به کار بردن واژه متن برای بازی‌ها دلایلی را متذکر شده است. از همه مشخص‌تر این‌که، بازی‌ها حول "قواعد" سازمان‌دهی شده‌اند. اکنون ممکن است بخواهیم این قواعد را به‌عنوان متن بازی در نظر بگیریم. اما، این امر نیز امکان‌پذیر نیست، زیرا قواعد بازی قابل ارجاع به امری خارجی نیستند و به کلام دیگر، خود بسنده‌اند. به‌عنوان مثال، قاعده بازی شطرنج، قابل دریافت از بازی دیگر یا جهان نا-بازی نیست. آرست، در این خصوص متذکر می‌شود که به‌دلیل عدم وجود متن مرکزی، می‌توان بازی را "بافت ضد متن"^{۱۹} در نظر گرفت. بر اساس نظر وی، هر بازی را می‌توان مرکب از سه نمود دانست: (۱) قواعد، (۲) نظام نشانه‌ای/مادی (جهان بازی)، و (۳) بازی کردن بازی (حوادث منتج از کاربرد قواعد در جهان بازی).

بر مبنای این نظر، جستجو برای بینامتنیت بازی، به‌دلیل خود بسندگی قواعد موجود در آن (آرست، ۱۹۹۷)، ناممکن است. جسیپر ژول (۲۰۰۱ آ)، طراح و نظریه پرداز بازی نیز بازی‌ها را غیر قابل سنجش با یکدیگر می‌داند. به‌عنوان مثال، بین بازی پوکر و شطرنج هیچ رابطه بینا متنی مشاهده نمی‌شود. مغایر با متن، نظام ارزشی بازی مطلقاً درونی است و به‌وسیله قواعد منحصر به فرد بازی خاص تعیین می‌شود. این قواعد که نقش بازی‌پذیری بازی را به عهده دارند، تکرار بازی را به‌عنوان امری ممکن و طبیعی موجب می‌شوند. اما مطالعه تکراری داستان امری معمول نیست، بلکه در حوزه ادبیات، خواننده اشتیاق خود برای مواجهه با متن را با دنبال کردن دیگر داستان‌های مشابه نشان می‌دهد (ژول، ۲۰۰۱ آ). بنابراین، این موضوع نیز در ادامه استدلال‌های مخالفان بازی به‌عنوان متن، می‌تواند در نظر گرفته شود.

بازی‌ها و داستان‌ها، پتانسیل‌های هنری و غایت‌شناسی متمایزی دارند و بنابراین الزامی است که مفهوم شناسی متمایزی برای آنها صورت پذیرد. پارادایم‌های تفسیری سنتی از متن، روایت و نشانه‌شناسی برای مسائل تفسیر بازی مناسب نیستند.

جانت موری، یکی از کسانی که توانایی بالقوه روایت‌مندی رایانه‌ها و شبکه‌های رایانه‌ای را مورد تحقیق قرار داده است، ادعا می‌کند که "محیط‌های مجازی چهار خاصیت بنیادی دارند: این محیط‌ها رویه‌ای (یا کاربستی)، فضایی، مشارکتی و جامع (یا دانشنامه‌ای) هستند" (موری، ۱۹۹۷: ۷۱).

از بین این خواص، سه خاصیت نخست، به‌عنوان مبنایی برای درک فرهنگی ماشین دیجیتال رایانه ضروری است. اول این‌که، یک رایانه، نظامی رویه‌ای است به این معنی که درون داد کاربر را تقویت می‌کند. به‌عنوان مثال، در یک بازی، فشار یک کلید (درونداد) به شلیک یک بمب تبدیل (یا تقویت) می‌شود. نکته مهم‌تر در مورد وضعیت رویه‌ای محیط مجازی این است که هنگامی که کاربر دستوری را برای اجرا به رایانه می‌دهد، رایانه درون‌داد دیگری را طلب می‌کند و به این معنا کاربر را به‌طور هم‌زمان در جریانی از کنش سیال قرار می‌دهد.

دوم، محیط سه بعدی یا فضاگونه‌ی رایانه، الزام تحلیلی متفاوت از دیگر رسانه‌های روایت‌مند مانند سینما یا داستان‌های مکتوب را موجب می‌شود. هر چند یک محیط مجازی (از جمله یک بازی رایانه‌ای) نشانه‌هایی از کاربست دیگر رسانه‌ها را در خود لحاظ می‌کند، اما این محیط، به دلیل اهمیت نظری حوزه فناوری دیجیتال، فراتر و بیشتر از هر رسانه دیگری دقت نظر می‌طلبد.

سوم، وضعیت مشارکتی محیط مجازی که از یک سو به واکنش ماشین در قبال کنش کاربر ارتباط دارد و از سوی دیگر به عنوان واسط در ارتباط بین دو کاربر عمل می‌کند (به عنوان مثال در یک بازی دو نفره، بازیکنان به وسیله رایانه با یکدیگر رقابت می‌کنند)، به مسئله مهم‌تری به نام بازنمایی ارتباط پیدا می‌کند. بنابراین، مشارکت یا واکنش یک رایانه، همواره با بازنمایی اتفاق می‌افتد. مواجهه با یک بازی رایانه‌ای بسیار بیش از یک مواجهه انسان - ماشین است. در عمل، بازی به تعاملات کاربر با ماشین، معنای مشخصی می‌بخشد، اما این معنی صورتی نشانه‌شناسانه یا تولیدگر ندارد. مواجهه با بازی رایانه‌ای، متفاوت از مواجهه با یک نرم‌افزار است زیرا در بازی، کنش توسط معنای نهفته در هدف تعریف می‌شود. بنابراین، بیش از آنکه بازیکن در حال بازی با یک ماشین باشد، در حال بازی با جهان است، چون یک بازی رایانه‌ای بازنمایی خاصی از جهان را ارائه می‌نماید. با این حال، بازی رایانه‌ای جهان را به دو شیوه بازنمایی می‌کند: به شیوه «روایت» و «رویه».

بازنمایی روایتی بازی

بازنمایی موجود در روایت، بحثی گسترده و کم و بیش قابل مشاهده است. کلوجر (۲۰۰۱) از مطالعه روایت بازی‌های رایانه‌ای نتیجه می‌گیرد که بازنمایی روایت بازی‌های رایانه‌ای اساساً حول عناصر مشهور ادبیات عامه‌پسند و فیلم، ساخت می‌یابد و با توجه به چارچوب‌های فرهنگی تعیین کننده، معنای تثبیت شده در بازی را موجب می‌شود که نسبتاً مستقل از آنچه عمل بازی کردن بر آن دلالت دارد، عمل می‌کند. بدون وجود قالب روایت، بازی بسیاری از معانی موجود در خود را از دست می‌دهد.

البته این بحث به این معنی نیست که عناصر روایت در یک بازی (شخصیت‌ها، چشم‌اندازها، مجموعه تاریخی، نقشه و مانند آن) به شیوه همسان با یک فیلم عمل می‌کند. جاذبه روایت در مورد رویدادهای رخ داده در خلال بازی چندان که در فیلم اهمیت دارد، زیاد نیست (با این حال، سطح پایینی از چنین جاذبه روایت در بازی رخ می‌دهد)، به عنوان مثال، معانی و احساسات موجود در کنش‌ها، وقتی بازی توسط رایانه و بازیکن به پیش می‌رود، مانند جهان فیلم، بازیکن را متوجه خود نمی‌سازد. این فقدان یا کم‌رنگی جاذبه روایت به این دلیل است که بازنمایی روایت، از خلال کنش با رویدادهای شبیه سازی شده انجام می‌شود.

متن پایه‌ای که کنش در آن جایگاه می‌یابد یک روایت کامل نیست، یعنی یک سلسله یکپارچه از رویدادها انتقال نمی‌یابد. در این خصوص یورگن کیرسادر (۱۹۹۸) متذکر شده است که "جهان متنی" یک بازی رایانه ای بیشتر چارچوبی افسانه‌ای دارد. در اینجا، عناصر داستانی تعیین کننده فقط برای قالب دادن به کنش‌های بازی در دنیای داستان به کار می‌روند. بنابراین، درجه مشابهت شبیه‌سازی با جهان واقعی (البته در اینجا، این جهان واقعی می‌تواند متن تاریخی یا فیلمی باشد که روایت بازی رایانه‌ای با آن ارتباط بینامتنی دارد)، تعیین کننده اهمیت و اثر روایت بر ذهن بازیکن است.

همه بازی‌ها قالب‌های روایی ندارند. کلوچر (۲۰۰۱) معتقد است که بازنمایی بازی رایانه‌ای ممکن است به دو شیوه «تجربیدی» یا «تقلیدی» تحقق یابد. یک بازی تجربیدی، هیچ عناصر روایی را ارائه نمی‌کند یا اشارتی به جهان داستانی ندارد. چنین بازی‌ای شکل‌ها، حرکت‌ها و صداها را بازنمایی می‌کند، اما نیازی نیست که شباهتی با اشیاء و کنش‌ها در جهان واقعی داشته باشند تا برای بازیکن قابل بازی باشند. از سوی دیگر، بازی‌های تقلیدی، با منابع روایی خود مناسبت شکلی^{۲۰} دارند، هر چند ممکن است این رابطه شکلی بسیار ابتدایی باشد. تاریخ بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد که بازی‌ها از وضعیت بازنمایانه تجربیدی به سوی پیچیدگی بیشتر و بازنمایی تقلیدی شبیه به فیلم حرکت می‌کنند. این امر به‌وسیله گسترش سریع فنآوری رایانه‌ای ممکن شده است.

بیشتر بازی‌های جدید، روایت‌هایی پیچیده همراه با تفصیل بسیار را ارائه می‌کنند. تحلیل چنین بازی‌هایی باید با توجه به لایه‌های بسیار قالب روایت انجام شود. در چنین بازی‌هایی، لایه‌های داخلی روایت در معنادگی کنش، مرکزیت بیشتری از لایه‌های بیرونی دارند.

نقش مرکزی روایت در هر بازی رایانه‌ای، میسر ساختن یک پیشانگاشته یا مجموعه‌ای پرمعنی برای کنش است. این روش، داستان‌گویی با هدفی جدید است که به‌وسیله روایت عملی انجام می‌شود.

بازنمایی رویه‌ای بازی

بازنمایی موجود در رویه بازی مانند بازنمایی روایتی بارز و عینی نیست. به این معنی که ممکن است رویه، مخالف اصول بازنمایی به نظر برسد اما بازی‌ها چنین امری را با ارائه تجربه‌ای هدفمند از بازی کردن و به گونه‌ای غرق‌کننده، به همراه روایتی بازنمایی شده انجام می‌دهند. نکته مهم برای بحث حاضر این است که ممکن است دو بازی از یک ژانر مشابه، روایت‌های متفاوتی را به خدمت بگیرند اما در رویه، مطابقت کاملی با یکدیگر داشته باشند. اینجا، نقطه تلاقی مباحث فنی و فرهنگی است. بسترهای متفاوت تولید، منجر به استفاده از روایت‌های متفاوت می‌شود و در عین حال، چنین بستری به دلایل فنی، از تعیین گفتمان یا ایدئولوژی موجود در سطح رویه ناتوان هستند.

بازنمایی رویه‌ای، ایجاد رابطه‌ای مشابه با نقش‌های برگزیده در جهان واقعی است و وقتی ما در آن قالب عمل می‌کنیم، چگونگی کارکرد جهان را بازنمایی می‌کند. ما در بحث بازنمایی روایت از دو گونه بازی تجربیدی و تقلیدی سخن گفتیم. در موضوع حاضر، بازی‌های تجربیدی بازی‌هایی هستند که روایت را به بهای رویه نادیده می‌گیرند. در این بازی‌ها، فرایندها بر مبنای امکان‌شان در جهان واقعی انجام می‌شوند، حال آن‌که ممکن است، خود محیط مجازی امکانی بیشتر از جهان واقعی ارائه دهد.

آرست (۲۰۰۰)، رویه را یک نوع خاص از شبیه‌سازی می‌داند، نه روایت منطقی یا گفتمان خیالی. وی، رویه را "هرمنیوتیک مجازی"^{۲۱} می‌نامد و چنین نتیجه می‌گیرد که آن‌چه ما در محیط مجازی می‌بینیم کمتر از یک شیوه جدید گفتمان یا یک جایگزین برای روش داستان‌سرایی با هدف شناخت جهان نیست. شبیه‌سازی سراسر، "رویاری" جدید با جهان است.

با این حال، به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای تمایز بین شبیه‌سازی و روایت منطقی را با مشکل مواجه می‌سازند. شبیه‌سازی بازی‌پذیر، معانی بیشتری را برای روایت عملی موجب می‌شود. تمایز مطلق بین

روایت منطقی و شبیه‌سازی به دلایل بسیاری می‌تواند موضوعی مسئله برانگیز باشد، چرا که بازنمایی‌های رویه‌ای تنها قوانین فیزیکی جهان واقعی را شبیه‌سازی نمی‌کنند، بلکه قوانین اجتماعی و فرهنگی مانند روابط انسانی را نیز شبیه‌سازی می‌کنند.

این چیزی است که بازی‌های سبک استراتژیک، بیش از سایرین بر مبنای آن شبیه‌سازی شده‌اند. این بازی‌ها مجموعه‌ای از الگوهای غیر قابل سنجش فرایندهای فرهنگی، اقتصادی، اجتماعی و روانشناسانه هستند که به نظام‌هایی با نقش‌های ساده تبدیل و کاسته شده‌اند. کنش‌های برآمده از این نظام‌ها نتیجه روایت نیستند، اما با این حال می‌توان آنها را به‌عنوان رویدادهایی فرهنگی متصور شد. جهان داستان که در آن این رویدادها جایگاه می‌یابند به‌سیله روایت عملی مستقر شده‌اند، اما این جهان داستان یک شکل بندی دقیق از رویدادهای رخ داده نیست. اگر بازی کردن یک شبیه‌سازی، تغییرات با معنایی را در قالب روایت خلق می‌کند، بازنمایی رویه‌ای نیز بخشی از نوع جدید روایت ساخت‌دهی شده توسط انسان - ماشین است.

بر این مبنای، گفتمان موجود در بازنمایی بازی‌های رایانه‌ای باید بر اساس دو وجه روایت و رویه مطالعه شود. بازی رایانه‌ای بر خلاف متن، تنها به‌وسیله روایت در صدد ساخت و هدایت معنی نیست، بلکه رویه، ساحت دیگر و شاید مهم‌تری از بازی‌های رایانه‌ای است که در مطالعه گفتمان موجود در بازنمایی بازی باید مورد توجه قرار گیرد. ما در ادامه نشان خواهیم داد که به چه دلایلی بازنمایی رویه‌ای بازی‌های رایانه‌ای اهمیت بیشتری از بازنمایی روایتی دارند. در اینجا ذکر این نکته کافی است که به نظر می‌رسد یکی از دلایل عدم توفیق تولید بازی‌های موفق با اهداف معین، عدم توجه به بازنمایی رویه‌ای است. به‌عنوان مثال، یک بازی رایانه‌ای ایرانی، که از موتور مرکزی استعاری بازی هم ژانر نوع خارجی‌اش استفاده می‌کند، نمی‌تواند لحاظ ارزش‌های فرهنگی بومی را با اشاره به روایت بازی ادعا نماید. چنین بازی‌ای قبل از آن که بازی شود و قبل از آن که متاثر از روایت باشد، با موتور برنامه ریزی شده‌ای که رویه را تعیین می‌کند، ایدئولوژی مشخصی را در خود حفظ کرده است.

بر این اساس، تحلیل گفتمان بازی رایانه‌ای تحلیل روایت و رویه در کنار یکدیگر است. تا این مرحله دو سطح از تحلیل گفتمان تعیین شده است. در ادامه سطوح دیگری که راجع به روش‌شناسی مطالعه بازی‌های رایانه‌ای است، مورد احتجاج نظری قرار می‌دهیم.

گفتمان و ایدئولوژی بازی‌های رایانه‌ای

اگر به‌طور مثال، رابطه بین فن‌آوری و فرهنگ، به‌عنوان رابطه‌ای ترکیب‌بندی شده در نظر گرفته شود - که بر مبنای نظریات مطالعات فرهنگی چنین است - بنابراین، مداخله راهبردی مطالعات فرهنگی به این دلیل توجیه‌پذیر می‌شود که ساز و کارهایی را برای تامل در رویکردهای شناخت‌شناسانه‌ای فراهم می‌آورد که پیش از این در حوزه بحث نظریه پردازان بازی‌های رایانه‌ای مفقود بوده است. دقیقاً به همین دلیل است که موضوعات شناخت‌شناسانه در درک نمودهای مختلف بازی‌های رایانه‌ای از جمله ایدئولوژی موجود در آنها بسیار اهمیت دارد.

بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان نمونه‌ای از کاربست متعین، ممکن است منفصل از ایدئولوژی به نظر برسند چراکه بازیکن، به‌عنوان شخصی موثر در رسانه، فاعل عامل در تولید بازنمایی‌های ایدئولوژیک است. اما در این جا و

بر مبنای خاصیت محصور بازنمایانه بازی‌های رایانه‌ای و توجه به این امر که بازنمایی‌های بازیکن محاط در شرایط از پیش تعیین شده تولید، انجام می‌شود، تجدید نظر در این ایده الزامی است. بنابراین، بازیکن بیش از آن که به فاعل بازنمایی شباهت داشته باشد، به بازتولیدگر جهان از پیش هدایت‌شده شباهت دارد و بنابراین باید به حضور ایدئولوژی توجه کرد.

از این‌رو، با در نظر گرفتن شرایط عینی بازی یک بازی رایانه‌ای، کاربرست موجود در آن، خارج از جهان بازنمایی‌شده که پیش از این با ساز و کارهای تولید تحقق یافته است و بنابراین خارج از ایدئولوژی موجود در این بازنمایی موجودیت ندارد، به امری محاط در ایدئولوژی شبیه‌تر است تا کاربرستی خاص و خارج از آن. در نتیجه، مطالعه یک بازی رایانه‌ای می‌تواند نشان بدهد که چگونه فنآوری، هنگامی که تبدیل به چیزی بیش از فنآوری فاقد ارزش ذاتی می‌شود - مانند هسته برنامه‌ریزی شده یک بازی رایانه‌ای (یا اصطلاحاً موتور بازی) که برای مقاصد ایدئولوژیکی مغایر با نسخه دست کاری شده ایرانی آن استفاده می‌شود - دلالت‌های ایدئولوژیک - هر چند ناهمگن - را موجب خواهد شد.

اما بیش از این، یک مطالعه می‌تواند به نحوه ابراز ایدئولوژی از خلال گفتمان درک شده در یک بازی رایانه‌ای بپردازد. با این حال، بازی رایانه‌ای، پدیده‌ای تک ساحتی نیست که بتوان به‌عنوان متن آن را تحت ایدئولوژی‌شناسی در آورد یا مورد تحلیل گفتمان قرار داد. یک بازی رایانه‌ای، به خودی خود، یعنی از نظر فنی و از این نظر که یک "بازی" با امکان‌های کم و بیش محدود است، حاوی دلالت‌های ایدئولوژیک عمده‌تری است.

ایدئولوژی شبیه‌سازی

خواه ناخواه ما در جهانی وانموده^{۲۲} زندگی می‌کنیم (بودریار، ۱۹۸۳). بودریار، به جای برداشت مصطلح امر واقعی و امر اصلی^{۲۳}، به مفهوم شبیه‌سازی^{۲۴} علاقه مند بود. در این گرایش، هویت واسطه‌ای رسانه، نه به‌عنوان ابزار ارتباطی، بلکه به‌عنوان ابزار بازنمایی (اثر به‌عنوان انعکاس چیزی اساساً واقعی) آشکار می‌شود. بودریار (۱۹۸۳) معتقد است که وقتی رسانه دست به اظهار امری قطعی می‌زند، خود را چنان در تجربه روزمره "واقعیت" یکی می‌کند که احساس بلاواسطه از نوع واسطه‌مند آن غیر قابل تشخیص می‌شود و امر شبیه‌سازی شده با مبداءش مخلوط می‌شود. شبیه‌سازی در طبیعی بودن در بازنمایی، متفاوت از تصویر و شمایل است. آنچه مجعول یا بازنمایی می‌شود، شبیه موجودیت مستقل نیست، بلکه خود فرایند احساس و تجربه است.

واژه‌های شبیه‌سازی و وانمود، معانی متفاوتی دارند. در فرهنگ لغات آکسفورد، سه معنای متمایز از شبیه‌سازی آورده شده است: اول به‌عنوان "کنش یا تجربه شبیه‌سازی شده، با نیت فریب"، دوم به‌عنوان "فرض یا نمایشی کاذب، تشابه یا تقلیدی سطحی از چیزی"، و سرانجام به‌عنوان "فن پیروی از رفتار یا موقعیت یا فرایندی به‌وسیله اسباب قیاسی مناسب".

واژه وانمود به‌عنوان "تصویری مادی که به‌عنوان بازنمایی از چیزی یا شخصی ساخته شده است"، و همچنین "تنها دارا بودن فرم یا نمود چیزی مسلم، بدون دارا بودن ذات یا کیفیت شایسته‌اش" تعریف شده است. وانمود مانند شبیه‌سازی، دربردارنده شباهتی ظاهری به چیزی است که از آن تقلید می‌کند، اما بر خلاف

شبیه‌سازی که از یک فرایند یا موقعیت تقلید می‌کند، وانمود به‌عنوان موجودیتی ایستا، یعنی یک "تصویر محض" از یک امر مبنایی معنا می‌شود.

بودریار در اثرش، شبیه‌سازی، چنین می‌نویسد که یک شبیه‌سازی موثر تنها در پی فریب مخاطبش در اعتقاد داشتن به موجودیتی کاذب نیست، بلکه در حقیقت شبیه‌سازی، تباهی واقعیت اصلی را که جایگزینش شده است، موجب می‌شود. او می‌نویسد: "شبیه‌سازی، تنها وانمود نیست، ... شبیه‌سازی، فقط وانمود واقعیت دست نخورده نیست ... چراکه شبیه‌سازی تفاوت بین "درست" و "نادرست" را و بین "واقعیت" و "تصور" را پیوسته تهدید می‌کند" (بودریار، ۵: ۱۹۸۳).

بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر شبیه‌سازی هستند. در شبیه‌سازی، دانش و تجربه بیش از آن که حاصل نویسنده یا خالق باشد، به‌وسیله کنش‌های بازیکن و استراتژی‌ها حاصل می‌شود. آن‌چه در متن، ارائه روایت نامیده می‌شود و می‌تواند مورد تفسیر قرار گیرد، در بازی با شبیه‌سازی اتفاق می‌افتد. شبیه‌سازی، گفتمان بازی را خلق می‌کند که به واسطه آن داستان‌سرایی حادث می‌شود (آرست، ۲۰۰۴).

بازی‌ها از آنجا که داستان‌هایی را نقل (یا شبیه‌سازی) می‌کنند - خواه بازنمایی‌های روایی ژانر مشخص یا عامه‌پسند باشد - و نظرگاهی جهانی را ارائه می‌نمایند، به معنایی سنتی، بسیار ایدئولوژیک هستند. حتی می‌توان استدلال کرد که دلالت‌های ایدئولوژیک یک داستان در بازی رایانه‌ای ژرف‌تر است، چون ما با کنش‌هایمان در آن دخالت و مشارکت مستقیم داریم. اما یک بازی رایانه‌ای فقط یک بازی است. اگر مراقبت در خصوص ایدئولوژی بازی‌های معمول جهان واقعی سببه علمی به خود نگرفته است، چرا چنین الزامی در خصوص بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند وجود داشته باشد؟ این پرسش نه فقط برای سیاستمداران، والدین و دیگر کسانی که درگیر دلالت‌های آموزشی یا تفریحی بازی‌ها هستند اهمیت دارد، بلکه برای محققانی که با دلالت‌های فرهنگی، اقتصادی و سیاسی موضوع تحت مطالعه خود درگیر هستند نیز حائز اهمیت است. به لحاظ نظری موضوع اساسی در وضعیت ایدئولوژیک شبیه‌سازی نهفته است. آیا شبیه‌سازی کارکرد و مبدا ایدئولوژیک دارد؟

گنزالو فراسکا (۲۰۰۱)، در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای به سه سطح بازنمایی اشاره می‌کند: سطح ۱: زمینه روایی، سطح ۲: نظام رویه‌ای و سطح ۳: معانی حاصل از تعریف پیروزی و شکست. هر کدام از سطوح فوق، دلالت‌های ایدئولوژیک پر معنی بسیاری دارند. ایدئولوژی نهفته در سطح نخست، همان است که به‌عنوان ایدئولوژی بازنمایی روایی، باید رد پایش را با توجه به رابطه بینامتنی بازی رایانه‌ای با داستان یا قطعه تاریخی مشخص، در بیرون از جهان داستان یافت. ایدئولوژی موجود در سطح دوم، که در این زمینه از محوریت برخوردار است، دلالت‌هایش را از خلال رویه‌پذیری یا بازنمایی رویه‌ای ارائه می‌نماید. این وجه، مختص نظام‌های رویه‌ای است که غالباً وجهی ناخودآگاه تلقی می‌شود یا بر مبنای تولید محاط در ایدئولوژی بافت اجتماعی باید چنین تلقی شود. بالاخره، سطح سوم، (فراسکا این سطح را به مثابه نمود "لودوس" بازی‌ها در نظر می‌گیرد) بخش مهمی در تعیین کلیت ایدئولوژیک بازی است، زیرا "این سطح" توضیح می‌دهد که هدف لودوس چیست و بنابراین پیروزی و وضعیت مطلوب را تعریف می‌کند" (فراسکا، ۴۹: ۲۰۰۱). اگرچه شبیه‌سازی با ارزش‌ها و الگوهای ایدئولوژیک بسته‌بندی می‌شود، با این حال به‌عنوان نظامی الگویی و به‌عنوان تعیین‌گر لودوس مطلوب و نامطلوب واکنش به این نظام نیز نقشی ایدئولوژیک بازی می‌کند.

کلوجر (۲۰۰۱) معتقد است که نظریه فراسکا ایده‌ای بسیار بنیادی است که موضوعاتی را در مورد پتانسیل ایدئولوژیک شبیه‌سازی مطرح می‌کند، اما این نظریه در مورد درک کارکردهای ایدئولوژیک بازنمایی‌های رویه‌ای، چنان که ما امروزه با آنها درگیر هستیم، ابزاری به‌دست نمی‌دهد. برای مثال، اصلی اخلاقی راجع به آزادی روایت در طراحی بازی وجود دارد که امروزه سعی می‌شود در برخی بازی‌ها رعایت شود. در این گونه بازی‌ها، بازی کردن رویه‌ای به قدر کافی انعطاف‌پذیر هست تا ادراک متفاوت از یک اجتماع را، بیشتر از قالب روایتی عملی موجب شود.

اما، در همین چشم‌انداز هم محدودیت‌ها و موانع بسیار، موید پیشینه ایدئولوژیک خلق جهان بازی است. شبیه‌سازی محدوده‌ای از معنی را در ساختار روایت عمومی برای گوناگونی‌های ایدئولوژیک پر معنی وابسته به کنش‌های بازیکن خلق می‌کند. مطالعه گسترده‌تری برای تشخیص این موضوع که چگونه معنی‌مندی این گوناگونی‌ها در خلال معانی ثابت و پیش‌ساختاری روایت عملی موجود هستند، لازم است. چنین مطالعه‌ای می‌تواند محدودیت مکان آزاد در خلال جهان داستان بازی را نشان بدهد که امری بنیادی در درک بازی رایانه‌ای به‌عنوان یک رسانه خلاقه و ارتباطی، یا واسط خود اظهاری و شکل‌دهنده به هویت است.

چنانچه ما مطالعه را تنها متوجه شرح روایت عملی منحصر به فرد یک بازی نماییم، در پی درک اثر ایدئولوژیک آماده شده برای تحلیل هستیم. این وضعیت شبیه درک ایدئولوژی موجود در روایت فیلم یا داستان است. از آنجا که بازیکن در تلاش برای یافتن پتانسیل‌های موجود در بازی، بیرون از رویدادهای مقدر روایت اقدام به کنش با جهان بازی می‌نماید، نمی‌تواند دلالت‌های ایدئولوژیک بازی را دریابد. این وضعیت کاملاً مشابه خواندن یک داستان است. بنابراین، تحلیل ایدئولوژیک برآمده از چنین تجربه‌ای چندان متفاوت از تحلیل متن داستانی نخواهد بود که بازی بر اساس آن ساخته شده است. اما ساخت یک شبیه‌سازی بازی‌پذیر از یک روایت، چندان که موجب می‌شود تا بازیکن در جهان بازی وارد شود و جزئی از آن شود، باید شکل متفاوتی داشته باشد.

هرچند که ممکن است یک بازی به‌دلیل روایت محض، به‌صورت داستانی مکتوب صحنه سازی شود، اما نکته در اینجاست که خود شبیه‌سازی - که بازی کردن بر آن مبتنی است - نمی‌تواند برای پی بردن به این نوع از روایت به‌عنوان یک بیان ایدئولوژیک مناسب باشد.

قدرت بازنمایی رویه‌ای در این است که به‌جای سخن گفتن از شیوه‌های ممکن کردار در جهان فیزیکی، می‌تواند این شیوه‌ها را نشان بدهد. به‌وسیله این خاصیت بازی، صورت‌هایی مانند آموزش پرواز با هواپیما به‌عنوان تجربه‌ای عملی در جهان مجازی که با شبیه‌سازی انجام می‌شوند، ممکن می‌شود. با این حال، شبیه‌سازی تنها کنش‌ها را نشان می‌دهد و نمی‌تواند فرایند فکر و احساس انسانی را نشان بدهد. از این روست که کنش‌ها به شیوه‌ای تقلیل یافته، ساده سازی شده و به شیوه‌ای الگویی، بازنمایی می‌شوند.

این شبیه‌سازی ممکن است بتواند ارتباطات بین انسان‌ها را به‌عنوان نظام مبتنی بر نقش اجتماعی بازنمایی بکند اما در این مورد نیز امر ساده‌سازی کاملاً قابل درک است. در نتیجه استراتژی‌های ایدئولوژیک موجود در شبیه‌سازی، در مقایسه با روایت‌های سنتی مبتنی بر متن، بسیار محدود هستند. انتقال بینش‌های نو در مورد روابط انسانی به‌وسیله بازنمایی رویه‌ای بسیار دشوار است. شبیه‌سازی تنها می‌تواند از خلال

محدودیت‌های فناوری و قابلیت‌های فیزیکی و فکری بازیکن، تا حدودی بگوید که چه امری را و چگونه می‌توان تحقق بخشید.

بنابراین کارکرد ایدئولوژیک شبیه‌سازی دو جنبه دارد. ساده‌سازی تقلیل‌گرایانه تنها شرط اساسی بازی کردن نیست، بلکه این ساده‌سازی، به این دلیل که در بازی، روایت با عمل بازی کردن ساخته می‌شود، این روایت است که عملی که به آن قالب می‌دهد را نیز معین می‌کند. روایت در اینجا در خدمت پشتیبانی از بازیکن برای تامین سرگرمی او ظاهر می‌شود، و قادر نیست به بازیکن در مورد جهانی که ممکن است بازتابی از آن را طلب نماید، چیزی بگوید. استفاده از بازی رایانه‌ای برای شبیه‌سازی ذهنی و ارائه کاربست‌هایی برای درک زندگی و جامعه به شیوه‌های جدید، امر دشواری است.

با این حال، این واقعیت که پتانسیل ایدئولوژیک بازی رایانه‌ای در منطق تقلیل‌گرایی شبیه‌سازی محصور است، دلالت بر بی‌اهمیتی ایدئولوژی بازنمایی رویه‌ای ندارد. در اغلب بازی‌ها، بازنمایی رویه‌ای، کاری کمتر از تکثیر - که ممکن است به شکل برجسته‌سازی یا تقویت باشد - معانی در روایت عملی را موجب می‌شوند، اما پتانسیل ایدئولوژیک بازی کردن رویه‌ای، مانند شبیه‌سازی مناسبات و امور اجتماعی می‌تواند تحقق یابد. در اینجا، عناصر روایی، تنها مجموعه‌ای عملی برای بازی کردن نیستند، بلکه همچنین به‌مثابه بخش‌های یکپارچه فرایندهایی که شبیه‌سازی شده‌اند، مورد بحث واقع می‌شوند.

از طرفی، نظریاتی وجود دارد که بر مبنای آنها، بازی رایانه‌ای انتقال‌دهنده‌ی هیچ ترکیب ایدئولوژیکی از جهان نیست. این نظریات با تکیه بر این اصل که ما در شرایط رمزی، با شبیه‌سازی به‌عنوان امری بازنمایی شده یا نشانه‌ای از جهان مواجه نمی‌شویم بلکه با یک شیء منحصر به فرد و منفک از جهان مواجه شده‌ایم، سامان یافته‌اند. به‌عنوان مثال، تد فریدمن (۲۰۰۱)، ادعا می‌کند که رابطه مرکزی تجربه بازی کردن تنها بین بازیکن و منطق بازی رخ می‌دهد.

منطق نظام رویه‌ای تنها با آنچه بازیکن به رسمیت می‌شناسد، مقابله می‌کند. به عبارت دیگر، بازی رایانه‌ای بازی کردن با یک ماشین به‌عنوان یک شیء روندپذیر، یک ابزار بازی یا یک اسباب‌بازی است که دلالتی به جهان ندارد. سلطه و قدرت در ماشین به‌عنوان یک شیء و به‌عنوان هدفی با معنا لحاظ شده است.

ایدئولوژی تعامل: ادغام بازیکن در فرایند امتحان

یکی از نمودهای بحث‌انگیز بازی‌ها، راجع است به اصل در معرض «امتحان»^{۲۵} قرار گرفتن. بودریار (۱۹۹۸) با اهمیت بخشی به این مفهوم یادآور می‌شود که امتحان شکل شاخص پیشرفت اجتماعی است. بنابراین، افزایش بی‌حد و حصر بازی‌ها، در خود حاوی یک جریان نیرومند انسجام اجتماعی است. در وضعیت کنونی، باید تمام توده مردم را وارد این شیوه بی‌وقفه مسابقات کنیم؛ بازی‌ای که هر کس در آن سرنوشت اجتماعی خود را یا با ترک بازی حفظ می‌کند و یا برای دو برابر کردن امتیازاتش آن را به مخاطره می‌اندازد. به این صورت دیگر به دستگاه منسوخ کنترل اجتماعی نیاز نخواهیم داشت، چون بهترین نظام ادغام همیشه رقابتی آئینی شده بوده است. حتی اگر بازی انفرادی به نظر برسد، باز هم ماشین مسابقه یک رسانه گروهی است.

گریت (۲۰۰۳)، با استعانت از مفهوم امتحان بودریار، یادآور می‌شود که بازی‌های ویدئویی منطق خود نظارتی جیمسون و سراسر بین‌گرایی فوکو را توسط تابع ساختن بازی‌کنندگان در مجموعه‌های خشن امتحان‌ها بسط می‌دهند. بازی‌کنان خود را "به‌طور آزادانه" در فرآیندهای الکترونیک سنجش و ارزیابی تابع می‌سازند. مفهوم انتظام توسط ابزارهای نظارت فوکو، در بازی به‌مثابه انتظام توسط ابزارهای امتحان، دلالت‌پذیر می‌شود. بازی‌ها شیوه‌های تقسیم‌بندی یا ماشین‌های طبقه‌بندی هستند: آنها نه به‌عنوان "چشمان نظاره‌گر"، بلکه بیشتر به‌عنوان "تدابیری برای امتحان کردن" هستند. کنش‌ها توسط منطق واژگان دوگانه روندپذیر شده‌اند: درست یا خطا، موفقیت یا شکست، تنبیه یا پاداش. بودریار (۱۹۸۲)، این منطق دوگانه را به‌عنوان ویژگی همه صور فرهنگ دیجیتال تشخیص داد. وی در کتاب شبیه‌سازی‌ها، می‌نویسد که ویژگی دیجیتال شدن همواره با ما است. همه پیام‌ها و نشانه‌های جوامع ما به واسطه آن انتقال می‌یابد. بیشتر صور محسوسی که شما می‌بینید آزمونی از پرسش/پاسخ و محرک/جواب است. محتوا بی‌کم و - کاست توسط رویه پیوسته بازجویی، فتاوا و پیشنهادات قاطعانه هدایت شده در رمزگشایی خنثی شده است، ... چرخه ادراک در کیفیتی پرسش/پاسخی و در کمیتی خرد یا جزئی از انرژی/اطلاعات بازگشته به آغاز، چرخه‌ای که تنها تشریح‌کننده باز فعلیت داده شده مداوم چنین الگوهایی است، بی‌نهایت مختصر شده است. وی چند سطر بعد بر محوری بودن این تصور آزمون تاکید می‌کند، آنجا که می‌نویسد، "همواره آزمون به‌مثابه صورت بنیادی کنترل عمل می‌کند" (همان). بر مبنای چنین اظهاراتی (و بر مبنای بحث پیشین ما از فوکو)، باید گفت که امتحان وسیله اصلی ساز و کارهای معیارمند شده انتظام بخش معاصر و حتی شیوه‌های عادی فراخور رفتار در شرایط شیوه عمل سرمایه‌داری متاخر است.

بودریار بعدها این تصور از امتحان را به شیوه والتر بنیامین، دنبال کرد. بنیامین (۱۹۶۸) در مباحثش از سینما، ملاحظه کرد که از نقطه‌نظر علم عکاسی، بازیگر ثبت شده روی صفحه نمایش، مستقیم پیش روی پیام‌گیر ایفای نقش نمی‌کند، بلکه [چنین اجرایی] بیشتر "تابع مجموعه‌ای از امتحان‌های نوری است". برای بنیامین، پی‌آمد چنین فرآیند امتحان این است که پیام‌گیران سینما، با اقتباس از موقعیت دوربین، طرز قرار گرفتن در برابر امتحان را اتخاذ می‌کنند. بودریار با این توضیح که تنها دوربین است که چنین اقتباسی - شیوه امتحان - را ممکن می‌سازد، این دعوی را وارونه کرد. مانند بازیگر روی صفحه نمایش، پیام‌گیر نیز تابع نوعی از بازجویی بصری است. همان‌گونه که بودریار (۱۹۸۲) متذکر است:

[اکنون] تامل به امر ناممکن میل می‌کند. تصاویر، ادراک را در توالی‌های پی در پی، در انگیزتاری نسبت به امری که فقط می‌تواند پاسخ‌آنی، بله یا نه داشته باشد - واکنشی مختصر و محدود، پراکنده می‌سازند. سینما شما را به استفهام بیشتر رهنمون نمی‌سازد. بلکه شما را مورد پرسش قرار می‌دهد. از این حیث است که رسانه‌های مدرن مستلزم ... حدی گسترده‌تر از مشارکت بلاواسطه یا واکنشی پیوسته [...] هستند. نقش پیام، افزایش معلومات نیست، بلکه نقشش امتحان، سرشماری و در نهایت کنترل است.

گریت (۲۰۰۳) بر مبنای نظریات فوق، بیان می‌کند که بازی رایانه‌ای نوع متعالی و آرمانی چنین منطقی را نشان می‌دهد. با بازی‌های رایانه‌ای، امتحان معیارمند می‌شود. در حقیقت، همانندی بین بازی کردن و آزمودن معیارمند در عمل بیشتر قابل توجه است. کلیدهای روی کنترل‌کننده‌های پایه‌ای جدید اغلب برچسب الفبایی دارند، چنان‌که هر مرحله از بازی کردن، با همه عکس‌العمل‌های گوناگون روی صفحه

نمایشش، در نهایت به مثابه توالی بسط یافته پرسش‌های چند - برگزینی قابل ترجمه است. کنش‌های بازی‌کننده با حروف (یا کلیدهای جهت "بالا"، "پایین"، "چپ" و "راست" در کنترل پدهای هدایتی) هم‌ارز است، آن‌طور که، مانند کلاس درس معیارمند، تعامل بازی‌های رایانه‌ای اغلب کمی بیش از برگزیدن یکی از حروف "الف" و "ب" را شامل می‌شوند. بنابراین به نظر می‌رسد این ادعای عوامانه که بازی‌های رایانه‌ای "تعاملی" و "تمام انتخابی" هستند، در مواجهه با این محدودیت انتخاب، تا حد زیادی گمراه‌کننده است. انتخاب تنها وقتی مجاز است که تصمیمات همه از پیش گرفته شده باشند.

با این همه، بازی‌های رایانه‌ای چیزی بیشتر از شبیه‌سازی یا فرایند امتحان هستند. شبیه‌سازی در ذات خود، چالشی را بر نمی‌انگیزد یا هدفی را برای حصول ایجاد نمی‌کند، این امر فقط در شبیه‌سازی بازی‌پذیر رخ می‌دهد. بازی‌های شبیه‌سازی شده متفاوت، سطح توجه متفاوتی را به خود معطوف می‌کنند. این موضوعی اساسی در تحلیل هر ژانر از بازی‌ها است. پیش از این توربین کراگ گرودل در مقایسه بازی با فیلم، یاد آور شد که تجربه بازی کردن، حاوی خصوصیت زیبایی‌شناسی کنترل، یا «ساختار - سوژه - ابژه‌ای قدرت مبنای» (گرودل ۲۴۹: ۱۹۹۸) است. بازی‌های رایانه‌ای هر دو لذت سلطه ذهنی و تحریک بصری را ارائه می‌دهند.

در عین حال، افسون بازی‌های رایانه‌ای فراتر از لذت کسب مهارت یا تحصیل اهداف است. همان‌طور که جان موری (۱۹۹۷) اشاره می‌کند، نوع مخصوصی از زیبایی‌شناسی مبتنی بر عاملیت رایانه وجود دارد. برای مطالعات فرهنگی این بعد از زیبایی‌شناسی بازی مهم است، چون این نوعی از زیبایی‌شناسی است که با رایانه به‌عنوان فناوری رسانه‌ای رابطه‌ای عمیق دارد.

بازی‌های رایانه‌ای بر مبنای لذت کنش در محیط دیجیتال واکنشی طراحی شده است، که بخشی از این لذت راجع است به وهم تقویت انرژی وارده به دستگاه که از طریق شبیه‌سازی رایانه‌ای انجام می‌شود. در بیشتر بازی‌ها عاملیت و قدرت می‌تواند با لذتی کمابیش فراتر از صورت اصلی کنش انجام شود، زیرا بازی باعث می‌شود که کنش‌ها بدون کوچک‌ترین چالشی برای بازیکن انجام شوند. واکنش‌های ذهنی و ادراکی ماشین‌های روبه‌ای قدرت اکتشاف را با کنترل قدرت همراه می‌کنند. یکی از افسون‌گری‌های موجود در بازی کردن با یک رایانه این است که ماشین واکنش‌هایی را بروز می‌دهد که بازیکن نمی‌تواند آنها را پیش‌بینی نماید.

راجر کایلو (۱۹۶۱)، در مطالعه بازی‌ها به بُعد - "گیج‌کننده"^{۲۶} بازی به‌عنوان وضعیت غیر قابل کنترل (که موجب لذت می‌شود) اشاره می‌کند. رایانه می‌تواند شیوه متفاوتی از گیج‌کنندگی را ارائه نماید. در این‌جا، گیج‌کنندگی به‌صورت لذت کنترل داشتن بر احساسات در واکنش‌های روئیت‌پذیر که به شیوه‌ای بی‌خطر از راه یک موقعیت کنترل شده رخ می‌دهد، ارائه می‌شود. نوع رویه‌ای بازنمایی، متفاوت از گیج‌کنندگی‌های مورد نظر کایلو، با امکان‌پذیری کنترل کامل واکنش‌های روئیت‌پذیر چنین لذتی را حاصل می‌کند. بنابراین کنترل داشتن بر بازی رایانه‌ای یک گیج‌کنندگی متناقض‌نما است. این کنترل، برای بازیکن فرصتی ایجاد می‌کند تا جاذبه گیج‌کنندگی بازی را کشف نماید نه این‌که به واسطه درگیری با آن کسب لذت نماید.

وهم‌های ایجاد شده از گیج‌کنندگی و تقویت نیروی وارده، بازی رایانه‌ای را به رسانه دارای جاذبه اقتباسی^{۲۷} تبدیل می‌کند. جاذبه اقتباسی مفهومی است که تام گانینگ (۱۹۹۰) در شرح سینمای پیشا - روایت آن را

ابداع کرده است. بنابراین، بازی رایانه‌ای نسبت‌های تاریخی و معاصر با صنایع تفریحی مانند سینما و بازار مکاره دارد. مطالعات رسانه‌ای تلاش می‌کند دریابد که چگونه چنین جاذبه‌های متنوع در بازنمایی روایتی خاص لحاظ می‌شوند و صور متفاوت تولید معانی از نظر فرهنگی پیوسته، حاوی چه دلالت‌هایی هستند.

روش‌شناسی برای دریافت وجوه معناسازی

مباحث روش‌شناسانه در مورد مطالعه بازی‌های رایانه‌ای، بسیار گسترده، انتقادی و متنوع هستند. اگر چه بسیاری از بازی‌ها با روش‌های مرسوم دیگر حوزه‌های علوم انسانی مورد پژوهش قرار گرفته‌اند^{۲۸}، انتقادات بسیاری را برانگیخته‌اند. به‌طور مثال، ژول (۲۰۰۰) انتقاد می‌کند که بازی‌ها تنها متن نیستند و نمی‌توانند از طریق روش‌های مرسوم مطالعه رسانه‌ها مانند تحلیل‌های متنی درک شوند. همچنین آرسث (۲۰۰۳)، بروکر (۲۰۰۱) و کونزاک (۲۰۰۲) فقدان روش‌های تحلیل انتقادی را به‌عنوان نقاط ضعف مطالعه بازی‌ها ذکر کرده‌اند.

بازی‌ها به دو دلیل عمده تعاملی بودن و امکان‌پذیری روایت‌سازی بازیگر، متفاوت از دیگر رسانه‌ها عمل می‌کنند (میرز^{۲۹}، ۲۰۰۶). به جز معانی نهفته در قهرمانان و بازیگرها، اشیاء، کنش‌ها، حالات و رویدادهای طراحی شده در بازی؛ عناصر داستانی هم در معناسازی دخالت دارند. وجه اول شباهت به رسانه فیلم دارد و وجه دوم با متون ادبی مشابهت می‌یابد. یک بازی، یک اثر هنری منحصر به فرد است که توانایی تجرید از آن گرفته شده است (گی^{۳۰}، ۲۰۰۶). بازی همواره در حال شدن است و در اینجا پایگاه ثابتی که بتوان از آن منظر به بازی نگریست وجود ندارد.

آنچه به‌عنوان روش در تحقیق حاضر با توجه به اهداف مورد نظر است، تجزیه و تحلیل انتقادی و کیفی است که در صدد برمی‌آید تا وجوه معناسازی، فرهنگی و اجتماعی بازی را از خلال تجربه بازی کردن بازی‌های تحت مطالعه دریافت و ارائه نماید.

برای درک ساختار بازی در جهت انجام تجزیه و تحلیل، بازی کردن بازی عناصر بسیاری را (برای مثال، موقعیت‌ها؛ منابع؛ فضا؛ زمان؛ اهداف؛ موانع و نظام برنده / بازنده) تلفیق می‌کند. آرسث (۳:۲۰۰۳) متذکر می‌شود که سه روش اصلی تحصیل دانش در مورد یک بازی این‌ها هستند: "می‌توانیم طراحی، قواعد و مکانیک بازی را مطالعه کنیم، ... می‌توانیم بازی کردن دیگران را مشاهده کنیم یا گزارش‌ها و مطالعاتشان را بخوانیم ... و می‌توانیم بازی را خودمان بازی کنیم." انجام بازی لازم الاجرا است، اما اطلاعات حاصل از آن باید با منابع ممکن دیگر ترکیب شود. تحلیل همچنین باید خود منابع استفاده شده را نیز شامل شود؛ آن منابع ریشه در کجا دارند، چه چیزهایی را شامل می‌شوند، چرا آن منابع نمونه‌های خاصی را برای مطالعه انتخاب می‌نمایند و مانند آن (همان، ۷). نکته اصلی آرسث این است که پژوهشگران حوزه بازی‌ها، باید بازی‌ها را بازی کنند و همچنین تا آنجا که ممکن است اطلاعات بیشتری در مورد بازی از دیگر منابع گردآوری نمایند. اما بر مبنای مباحث نظری استدلال می‌کنیم که بازی کردن بازی که از نظر آرسث مهم است، باید به‌وسیله تحلیل دقیق اجزاء و سطوح گوناگون خود بازی تکمیل شود. برای مثال، در بیشتر بازی‌ها و از جمله بازی‌های تحت تحلیل ما، "آواتار" وجود دارد که باید از نظر ابعاد مختلف شخصیتی و الگویی تحلیل شود. همچنین بازی‌ها نمودهایی دارند که می‌توانند توسط بازیکن تغییر بکنند (یا نکنند)،

بازی‌ها سطوح مشترک - شامل منوهای روی صفحه، دستگاه رادار و درجه اندازه‌گیری سلامت، منوهای تودرتو و صفحه نمایش اطلاعات - دارند که بازیکن می‌تواند آنها را بخواند. بازی‌ها معمولاً نظام تعامل مشخصی با اشیاء دارند که کشف این نظام، برای بازی کردن و برنده شدن حیاتی است.

موارد بالا، تاکید بر توجه به ابعاد مختلف در ارائه روشی است که بتواند تمامی نمودهای بازی‌های رایانه‌ای را مورد ملاحظه قرار دهد. با این‌که انتقادات و نوع شناسی‌های فوق، کاستی‌های مطالعات پیشین را نشان می‌دهند، اما روش عملیاتی و قابل اجرایی را ارائه نمی‌کنند. دوتون و کونسالوو^{۳۱} (۲۰۰۵) در تلاش برای عملیاتی کردن مطالعه بازی‌ها، چهار سطح را برای تجزیه و تحلیل کیفی/انتقادی بازی ضروری می‌دانند:

۱ - فهرست اشیاء: مطالعه همه اشیاء موثر و غیر موثری که در طراحی لحاظ شده‌اند. این اشیاء ممکن است تجهیزات موثر در بازی یا صرفاً حواشی طراحی شده برای زیباسازی فضای بازی باشند که در هر حال حاوی معانی ویژه‌ای هستند. پرسش‌هایی که در مطالعه این حوزه باید مورد توجه قرار گیرند، چنین اموری هستند:

- اشیاء تک کاربردی یا چند کاربردی هستند؟
- گزینه‌های تعامل برای اشیاء: آیا آنها یک استفاده دارند (آن چیست)؟
- آیا اشیاء چند کاربردی هستند (آنها چه هستند)؟
- آیا کاربردها در طول زمان تغییر می‌کنند؟
- ارزش اشیاء
- توصیف عمومی شیء
- نقش یا اهمیت عمل اشیاء در بازی چیست؟
- آیا بازیکن اشیاء بازی را به‌منظور گردآوری مواد مورد توجه قرار می‌دهد یا اشیاء به‌عنوان ابزار، کاربرد پیش برنده در بازی دارند؟
- در مورد ساختار اقتصادی بازی، از قیمت گذاری اشیاء، کمیابی یا فراوانی نسبی آنها، چه نتایج حاصل می‌شود؟
- آیا اشیاء از افراد یا تعاملات در بازی، حاوی ارزش بیشتر یا کمتری هستند؟

۲ - مطالعه سطوح مشترک : اطلاعات و انتخاب‌های جانبی که در راحتی استفاده از بازی دخالت دارند مانند منوهای راهنما، نقشه، اطلاعاتی در مورد کاراکترها و غیره. برخی پرسش‌ها پیرامون این جنبه از بازی این‌ها هستند:

- چه اطلاعاتی در منوهای راهنما برجسته شده‌اند؟
 - چه اطلاعاتی غایب یا مشکل‌یاب است؟
- ۳ - نقشه تعامل: بازی‌ها از نظر تعامل متفاوت هستند. پیچیدگی یک بازی راجع است به گستره و ابعاد تعامل در بازی که باید مورد تحلیل قرار گیرد. پرسش‌هایی از این دست، در مقایسه میزان تعامل در بازی‌ها مفید است:

- آیا تعاملات محدود شده‌اند (آیا فقط یک یا دو جواب برای پاسخ به پرسش‌ها عرضه شده است)؟
- تعاملات در طول زمان تغییر پذیرند؟

- دامنه تعامل تا کجاست؟
 - آیا ان پی سی‌ها (کاراکترهای غیر فردی) حضور دارند، و چه گزینه‌های پیامی برای آنها عرضه شده است؟
 - آیا ان پی سی‌ها می‌توانند با یکدیگر تعامل داشته باشند؟ چگونه؟ تغییرات تعامل‌هایشان چگونه است؟
- ۴ - شرح بازی: شامل مطالعه بازنمایی‌های جهان بازی، معانی فرهنگی - اجتماعی و اهداف از نظر طراحی و محتوایی. پی‌گیری پرسش‌های زیر طرح کلی بازی را ارائه می‌نماید:
- بازی چگونه به بازیکنش اجازه اندوختن پیشرفت‌هایش را می‌دهد؟ آیا در کنش تحدیدی مشاهده می‌شود؟ چگونه و چرا؟
 - آیا "ذخیره کردن"^{۳۲} به‌عنوان یک مکانیسم، به‌طریقی یکپارچه شده است که به هم پیوستگی در جهان بازی را گسترش دهد؟
 - آیا موقعیت‌هایی در جهان بازی وجود دارد که نشان‌دهنده این امر هستند که تولیدکنندگان احتمالاً قصد آن را نداشته‌اند؟ آنها چه هستند و چه نتیجه‌ای دارند؟
 - آیا موقعیت‌هایی وجود دارد که آواتارها (قهرمانان بازی) بتوانند "در بازی از نقش‌های از پیش تعیین شده‌شان تخطی کنند (به‌عنوان مثال، تغییر موضع در قبال دوست و دشمن)؟" چگونه و چرا؟
 - آیا بازی به دیگر صور رسانه‌ای یا دیگر بازی‌ها قابل ارجاع است؟ این کارکرد ارجاعی بینامتنیت چگونه انجام می‌پذیرد؟
 - آواتار چگونه بازنمایی شده است؟ چگونه می‌بیند؟ راه می‌رود؟ حرف می‌زند؟ حرکت می‌کند؟ آیا این متغیرها قابل تغییر هستند؟ آیا آنها نمونه‌ای از الگویی مشخص هستند؟
 - آیا بازی قابل انطباق در یک ژانر خاص است؟ آیا بازی ژانر مبنایش را به چالش می‌کشد؟ چگونه و چرا؟
- از نظر این دو محقق، تجربه بازی کردن باید با تحلیل دقیق اجزا و عناصر بازی ترکیب شود. با این حال همان‌طور که لی^{۳۳} (۱۹۹۸) متذکر شده است، تحلیل انتقادی صرف، به دور از شناخت ساز و کارها و قواعد بازی، به نتایج نامستدل منجر می‌شود. از این‌رو، شناخت ساز و کارها و قواعد بازی، پیش‌نیاز درک دو وجهی است که ژول (۲۰۰۰) آنها را ایدئولوژی‌شناسی (مطالعه بازی به‌عنوان نظام قواعد عارض از ایدئولوژی) و روایت‌شناسی (مطالعه بازی به‌مثابه متن) بازی‌ها توصیف می‌کند.
- سطوح به کاررفته در تقسیم‌بندی فوق، در تحقیق حاضر برای کشف دلالت‌های معنامند مورد تحلیل قرار می‌گیرند. دلالت‌هایی که بر مبنای مجادلات نظری در لایه‌های متنوع فوق مورد مذاقه قرار می‌گیرند، مواد اولیه را برای درک و نظریه‌مند کردن تولید بازی‌های رایانه‌ای فراهم می‌سازند. ضرورت تحلیل لایه‌های گوناگون بازی، اشاره به عدم کفایت تحلیل متن یا روایت بازی برای کشف دلالت‌های فرهنگی دارد. این ضرورت، راجع است به ساختار پیچیده فنآوری رسانه‌ای بازی که تنها با روش‌شناسی منحصر به فرد بازی، درک جنبه‌های فنآورانه و محتوایی آن قابل مطالعه می‌شود.

ذکر این نکته ضروری است که روش مبنا برای تحلیل بازی، تحلیل انتقادی و کیفی گفتمان است. اما به دلیل مفهوم خاصی که از تحلیل گفتمان (خصوصاً نگرش انتقادی نسبت به ایدئولوژی موجود در متن) وجود دارد، باید این موضوع توضیح داده شود که تحلیل گفتمان انتقادی بازی، صرفاً با پدیده‌های متنی مواجه نیست. تنها بخشی از چنین تحلیلی راجع به کیفیت متنی بازی (تنها در سطح روایت) است. بخش گسترده‌تر این تحلیل، متمرکز بر لایه‌های فنی و همچنین بعد روبه محتوای بازی رایانه‌ای است.

در تحلیل بازی‌های دوگانه این تحقیق، ابتدا داده‌ها را بر مبنای چهار سطح فوق تفکیک می‌کنیم و سپس از خلال آنها گفتمان کلی یک سطح، نمود یا بعد مشخص را استخراج خواهیم کرد. اطلاعات به دست آمده، از راه بازی کردن بازی‌ها، مطالعه دفترچه راهنمای بازی‌ها، مباحث پراکنده حول بازی‌ها و همچنین مطالعه نقشه و امکانات فنی آنها حاصل می‌شود. ممکن است گفتمان‌های موجود در لایه‌های متفاوت یک بازی، با یکدیگر هم‌پیوند باشند یا نباشند. بنابراین، چون خود گفتمان بازی در نهایت به‌عنوان یک کلیت تحلیل می‌شود، لازم است دلایل ناهمخوانی‌های احتمالی در درون این کلیت، به‌عنوان نتیجه ذکر شوند.

به‌علاوه، ما در مباحث نظری خود، بازی‌های رایانه‌ای را به‌عنوان یک بسته فرهنگی که به لحاظ فنی و به‌عنوان یک کلیت حاوی کارکردهای ایدئولوژیک است، نیز در نظر گرفته‌ایم. بنابراین لازم است که مباحث نظری خود در این زمینه (مشخصاً دیدگاه‌های آلتوسر و بودریار در مورد کارکرد از نظر فنی سلطه‌گرانه) را در مورد دو بازی تحت تحلیل منطبق کنیم. ما جستجو خواهیم کرد که "چگونه" این بازی‌ها "ابزار نظارت و کنترل" هستند، چگونه "خود نظارتی" بازیکن را معنا می‌کنند، چطور رسانه "جمعی" "امتحان" هستند و بالاخره، چرا در امتداد "دستگاه‌های ایدئولوژیک دولتی" فرض می‌شوند.

بالاخره، ما نتایج حاصل از مطالعه دو بازی تحت تحلیل را بر هم منطبق می‌کنیم و امیدواریم از طریق این انطباق، به محصولات جانبی مهم دیگری دست یابیم. این انطباق برای مقایسه معانی فرهنگی لایه‌های متنوع بازی‌های رایانه‌ای که در بخش ادبیات تحقیق به آنها به تفصیل اشاره کرده‌ایم، می‌تواند مفید باشد. ما دو بازی از یک ژانر (استراتژیک) که در بسترهای فرهنگی متفاوت و شاید متضادی تولید شده‌اند را تحلیل می‌کنیم. مقایسه معانی فرهنگی لایه‌های این دو بازی، نه تنها به تاثیر بافت فرهنگی تولید بازی‌ها تاکید می‌کند - به این معنا که یافتن معانی متفاوت در نمونه‌ای از بافت فرهنگی متفاوت، دلالت بر تاثیر بافت خواهد داشت - بلکه این امکان را فراهم می‌سازد تا استدلال ما در مورد هر بازی، از استحکام منطقی بیشتری برخوردار شود. اگر چه پیش بینی‌ای که چنین مقایسه‌ای به چه نتایجی منجر خواهد شد، ناممکن است اما در هر حال، امید است که در تکوین دانش نظری ما در مورد بازی‌های رایانه‌ای و گسترده‌تر و مهم‌تر از آن رسانه‌های نوین دیجیتال، مفید باشد.

تحلیل دو بازی

در این مقاله دو بازی نجات بندر که یک بازی ایرانی است و بازی جنگ‌های صلیبی که یک بازی آمریکایی است، تحلیل می‌شوند. نتایج تحلیل که شامل روایت بازی‌ها، شرح جهان بازی‌ها، دلالت اشیاء، سطوح مشترک، نقشه تعامل و شرح دلالت بازی‌هاست، در جداول زیر (جدول ۱ تا ۶) آمده‌اند.

جدول ۱: روایت بازی‌های مورد تحلیل

بازی‌ها	نجات بندر	جنگ‌های صلیبی
روایت بازی‌ها	<p>روایت بازی، در فضای بندر انزلی سال ۱۳۲۰ می‌گذرد که نیروهای روسیه، قصد دارند با بهره‌گیری از درگیری جنوب ایران و تخلیه نیروهای نظامی شمال، به ایران حمله کرده و شهرهای شمالی را متصرف شوند. در این حین، فرمانده قهرمان ایرانی، ناخدا بایندر، به واسطه اسناد بدست آمده از جاسوسان روسیه در ارتش ایران، متوجه این توطئه می‌شود و در صدد دفاع برمی‌آید. وی ابتدا از ستاد فرماندهی در تهران کسب تکلیف می‌کند. اما با وجود پاسخ مخابره شده مبنی بر پرهیز از درگیری به علت کمبود نیرو و عدم توان مقابله، یک تنه تدابیری دفاعی را اتخاذ می‌کند. روایت داستان، تاکید بر میهن پرستی دارد. روایت خاصی که در صدد است تا با تدارک پشتوانه خدا باوری ناخدا بایندر، سربچی از دستورات ستاد فرماندهی در تهران دوران رضا شاه را کاملاً طبیعی و توجیه شده قلمداد نماید. بایندر معتقد است "مملکت به دست یک مشت بزدل اداره می‌شود و اجازه نخواهد داد تاریخ از او به عنوان یک خیانت کار یاد بکند" (متن مرحله اول بازی). وی خطاب به سروان همکار در بندر می‌گوید که "به خواست خدا نخواهم گذاشت حتی پای بیگانگان به این بندر گشوده شود" (همان).</p>	<p>زمان روایت بازی، قرون ۱۲ و ۱۳ میلادی، دوره جنگ های صلیبی بین مسلمانان و مسیحیان است. بازی بر مبنای واقعه مشخص تاریخی طراحی نشده است اما به طور کلی حکایتی است از جریانی تاریخی که بیش از همه متمرکز بر رویارویی تمدن های مسیحی و مسلمان است. بازی کن با ورود به بازی، در نقش لرد یا آواتار، در صدد جنگ، تهیه مواد اولیه و حفظ امنیت و رفاه بر می‌آید. از مجموع ۴۸ مرحله بازی، لرد ۳۷ مرحله با مسلمانان و ۹ مرحله با مسیحیان می‌جنگد، و ۲ مرحله با مسلمانان متحد می‌شود تا دشمن خود را از بین ببرد. دست یابی به معادن و استخراج آنها (مانند سنگ، فولاد، نفت، چوب، زمینهای کشاورزی و آب)، تاسیس بناهای عمومی (مانند کلیسا، آسیاب، نانوايي، انبار و مشروب سازی) و اندوختن سرمایه (پول) اهداف کلی بازی را تشکیل می‌دهند. پس آرمان های بازی، سرکوب دشمنان (که الزاماً دگر کیش نیستند) و اندوختن سرمایه است. لرد تنها از طریق مذهب هویت می‌یابد و به جز این، کاراکتر آواتار حاوی ملیت خاصی نیست. روایت بازی تاکید بر اندوختن سرمایه (خصوصاً سکه که از طریق مالیات اندوخته می‌شود)، اهمیت کالاها و مواد اولیه و نابودی دشمن دارد. با این حال، دشمنان در این بازی تعریف خاصی یافته‌اند. این امکان وجود دارد که از دشمن بالقوه در راستای اهداف مورد نظر بازی استفاده شود و بدون جنگ، از آنها برای پیشبرد هدف اندوختن سرمایه کمک گرفته شود. همه چیز به لرد بستگی دارد، وی می‌تواند هر نوع راهبردی را به کار ببرد، با کاراکترهای انسانی موجود در بازی وارد جنگ شود یا از آنها برای استخراج معادن و ساخت بنا استفاده بکند. به جز چند مرحله که الزاماً جنگ اتفاق می‌افتد، در سایر مراحل امکان انتخاب وجود دارد. در نهایت، ترکیبی از جنگ و صلح مفید خواهد بود که برای حصول اهداف مورد نظر بازی مناسب تر باشند. رویارویی در جهان بازی به واقعیت نزدیک است. آسیب هایی که لرد می‌تواند به دشمنان وارد بکند، برابر آسیب های ممکن دشمنان به وی است. در توانایی جسمی لرد یا عدم آسیب پذیری وی هیچ گونه بزرگنمایی صورت نگرفته است.</p>

جدول ۲: شرح جهان بازی‌ها

بازی‌ها	نجات بندر	جنگ‌های صلیبی
شرح جهان بازی‌ها	<p>بازی نجات بندر در سبک "استراتژیک" تهیه شده است و بازی در کلاسی طراحی شده است که اصل اول آن به جای خشونت بیشتر، تفکر بیشتر است. هر کس که بهتر فکر می‌کند بهتر بازی می‌کند نه هر کس که خشن تر است.^{۳۴} فداکاری در قبال "خاک ایران زمین"، اسطوره‌ی است که ایرانیان با آن آشنایی کامل دارند. این مورد یکی از دلالت‌هایی است که فضای بازی را با زمینه اجتماعی ایرانی پیوند می‌دهد. مهمترین نکته در این امر نهفته است که قهرمان بازی، که بازیکن در عمل، وی را هدایت می‌کند یا به جای او به کنش می‌پردازد، "ناخدا بایندر فرمانده قهرمان ایرانی" است که قرار است در برابر "تهاجم بیگانگان" به "دفاع" برخیزد. ناخدا بایندر متوجه می‌شود که یکی از نیروهای خودی که جاسوس بیگانگان است، در حال ارسال متنی مبنی بر آمادگی دو گروهان نیروهای در خدمت بیگانه است. عنوان فرعی بازی نجات بندر، "دفاع" در خط آتش است که دلالت بر کنش‌های نظامی دفاعی ایران در قبال تجاوز دارد و نه نفوذ یا تجاوز به خارج از کشور. واژه دفاع، در متن دفترچه راهنما، با اشاره به "ادای دین به شهدای ۸ سال دفاع مقدس" تاکید شده است.</p>	<p>بازی جنگ‌های صلیبی در سبک استراتژیک طراحی شده است. به جز متنی که در ابتدای بازی اطلاعاتی را در زمینه تاریخ جنگ‌های صلیبی و رویارویی مسیحیان و مسلمانان به بازیکن ارائه می‌دهد، در طول بازی، هیچ نوشتار یا گفتاری وجود ندارد. در تمامی این متن، مسلمانان به عنوان اولین حمله‌کننده، اشغالگر و مهاجم معرفی می‌شوند. فرد بعد از شنیدن این تاریخچه به بازی وارد می‌شود. سرزمین‌هایی که بازی در آنها انجام می‌شود سرزمین‌های اسلامی و عربی هستند. از وجود نخلها و شترها و طرز پوشش دشمنان، می‌توان به این موضوع پی برد. هنگامی که دشمنان در نمای بازی نشان داده می‌شوند، گفتگوی آنها به زبان عربی است. لرد بایستی قادر باشد، دو موضوع "امنیت" و "رفاه" را تامین نماید. او باید سریعاً در محل‌های مستعد، امکاناتی مانند معادن سنگ، فولاد، نفت و همچنین کارگاه چوب، زمینهای کشاورزی و چاه آب ایجاد بکند تا از آنها برای مراکز که احتیاج دارد از جمله خانه، برج، منجیق و غیره استفاده بکند. همچنین باید برای ایجاد محبوبیت و رضایت عمومی، مراکزى مانند کلیسا، آسیاب، نانوايي و مشروب سازي احداث بکند. و در عین حال، پیوسته به جنگ بپردازد.</p> <p>جهان بازی، به دلایل چندی بازتاب دهنده گفتمان جاری در دولت جورج بوش است. ابتدا اینکه محل تاریخی و واقعی جنگ‌های صلیبی سرزمین‌های مدیترانه، اورشلیم و عثمانی بوده است اما در بازی، کشورهای عربی و مناطق حاره بازنمایی شده است. این بازنمایی، بی‌شبهت به استراتژی "حمله پیشگیرانه و ضربه اول در خاک دشمن" دولت بوش نیست. همچنین، دشمنان و دوستان لرد در جهان بازی ممکن است مسلمان یا مسیحی باشند. از این حیث، عدم مرز بندی مشخص بین هم‌کیشان مسیحی لرد و دگر کیشان به عنوان دوست و دشمن، در امتداد این گفتمان دولت بوش است که "کشورها و دولت‌ها یا با ما هستند یا علیه ما". بنابراین، مسیحیت یا مسلمانی نمی‌تواند مبنای دوستی و دشمنی را تشکیل دهد. در بازی نیز چنین امری رخ می‌دهد. ممکن است در مرحله‌ای جنگ با مسیحیان رخ دهد و در مقابل، در مرحله دیگر، مسلمانان به کمک کرد.</p>

جدول ۳: دلالت اشیاء در بازی‌ها

بازی‌ها	نجات بندر	جنگ‌های صلیبی
دلالت اشیاء	در بازی، اشیاء در حکم عامل پیش برنده نقش ایفا می‌کنند. هدف اصلی دفاع از میهن یا نجات بندر است، بنابراین، به دست آوردن یک شی، فی نفسه حاوی ارزش نیست. هیچ بخشی از بازی، حاوی دلالت ارزش شیء نیست. آنچه در انتهای بازی، انتظار بازیکن را می‌کشد، مدال‌های افتخار است. این تنها شیء موجود در بازی است که حاوی دلالت معنامند است. مدال‌هایی که بازیکن دریافت می‌کند، به پاس تلاش در سرنگون کردن تعداد بیشتری هواپیما، کشتن تعداد بیشتری از نیروهای دشمن یا آسیب دیدگی کمتر است. مدال دریافت شده در عمل، در نتیجه رشادت در نجات بندر و دفاع از خاک حاصل می‌شود. این مدال‌ها دلالتی بر وجود سلسله مراتب نظامی ندارند و بنابراین، ارزش آنها بدون ارجاع به نشان خاصی، تنها به میهن پرستی راجع است. بازی حاوی ارزش اقتصادی نیست. دلالت معنادار مدال‌ها، ارجاع مادی یا اقتصادی ندارد. ارزش متعالی نهفته در مدال‌ها، برآمده از ایدئولوژی میهن پرستی است. ارزشی که فراتر از دستورات نظامی، جان قهرمان بازی و هزینه‌های صورت گرفته در تحصیل آن، است.	همه طراحی پس زمینه و همچنین اشیاء به کار رفته در بازی حاوی دلالت‌های آشکار هستند. سرزمین عربی که جنگ در آن اتفاق می‌افتد، آیات قرآنی پس زمینه‌ای که ابزارهای نبرد و اندوختن مواد از آن حاصل می‌شود و همچنین بناها تماماً در بازی کاربرد داشته و حاوی معانی بارزی هستند. اشیاء چند کاربردی هستند و در طول عمل بازی کردن، به فراخور هدف و استراتژی لرد، کاربرد متغیری می‌یابند. بخشی از موفقیت بازی از خلال تصاحب این اشیاء صورت می‌گیرد. بخش مهمی از هدف بازی به دست آوردن مواد اولیه و اندوختن سرمایه است. بنابراین، در این بازی تنها افراد اهمیت ندارند، گاهی تصاحب اشیاء، اهمیت بیشتری از همراهی افراد دارد. در نهایت همه چیز حاوی ارزش مادی و اقتصادی است. بازیکن موفق در مقام لرد، کسی است که بتواند بیشترین اندوخته را حاصل بکند یا بیشترین منابع را در اختیار داشته باشد. از این لحاظ اهمیت اشیاء در بازی کاملاً محرز است.

جدول ۴: تحلیل سطوح مشترک در بازی‌ها

جنگ‌های صلیبی	نجات بندر	بازی‌ها
<p>در بازی تحت مطالعه، منوی راهنمایی وجود دارد که در آن شرح کاملی از مأموریت لرد آمده است. مجموعه محورهایی که وی از طریق آنها یا با هدف حصول آنها بازی را به پیش می برد (به تصویر شماره ۱۵ مراجعه نمایید)، در منوی راهنما فهرست شده اند و هر اصطلاح به متنی پیوند یافته است. بازیکن قادر است با انتخاب این مفاهیم به متون توضیحی دست یابد. چون مطالعه این متون عموماً نشان دهنده تعریف طراحان بازی از هر مقوله است، توجه به آنها ضروری است. با توجه به هدف کلی بازی، تعاریف مفهومی، حول گفتمان نظام اقتصادی سرمایه داری شکل گرفته است. به عنوان مثال، عامل محبوبیت از یک سو در رابطه مستقیم با ساخت بناهای عمومی (کلیسا، فروشگاه و ...) و تامین غذا و از سوی دیگر در رابطه معکوس با دریافت مالیات تعریف شده است. ذکر این نکته در اینجا ضروری است که بازی بر اساس فرمان قهرآمیز لرد به پیش نمی رود. این امکان در بازی ایجاد شده است که با افزایش مالیات و کم شدن غذا و امکانات، ارتش لرد، قلعه را ترک بکنند. منوی راهنما در هر زمان که بازیکن اراده بکند، قابل دسترسی و مطالعه است. در مورد نقشه، در این بازی دو امکان متفاوت ایجاد شده است. ابتدا اینکه، امکان طراحی نقشه و سرزمین وجود دارد. بازیکن می تواند قبل از آغاز بازی صحنه مورد نظر خود را طراحی بکند و به بازی بپردازد. دومین امکان، ورود اختیاری به مراحل مختلف بازی است. مراحل بازی نسبت به همدیگر وضعیت تقدم و تاخر ندارند. در واقع هر مرحله بازی، مأموریتی جداگانه با اهدافی به ظاهر متفاوت است.</p>	<p>در درک دلالت معانی فرهنگی بازی نجات بندر این نکته ای بسیار مهم است که نقشه بازی در هر مرحله، با یک متن پیوند یافته است. این متن، که حاوی اطلاعاتی راهنما برای ادامه بازی است، همچنین دلالت های آشکار بر عمل ارزشمند قهرمان بازی و در واقع بازیکن دارد. هر بار مراجعه به نقشه، در عین حال، یادآوری دلایل ادامه بازی نیز هست. نقشه، بازیکن را با متنی مواجه می سازد که پیوسته به او تذکر می دهد، امری حیاتی تر از آنچه در حال انجامش هستی، ممکن نیست. بایستی جلوی نفوذ نیروهای دشمن گرفته شود، هواپیماهای دشمن نباید به بندر نزدیک شوند و این برجسته ترین اطلاعات در منوی راهنما است. به جز این، در واقع نیازی به مراجعه به نقشه برای مسیر یابی یا امر دیگری وجود ندارد.</p>	<p>بازی‌ها سطوح مشترک</p>

جدول ۵: تحلیل نقشه تعامل در دوبازی

بازی‌ها	نجات بندر	جنگ‌های صلیبی
نقشه تعامل	<p>در بازی نجات بندر، اگر چه به دلیل قرار گرفتن بازیکن در نقش آواتار، سطحی از تعامل مشاهده می‌شود اما دلایل بسیاری وجود دارند که مبین تعامل از پیش تعیین شده و هدایت مشخص بازیکن است. اول اینکه روایت بازی، امکان انتخاب را به کلی از بازیکن سلب می‌نماید. اهداف کاملاً از پیش تعیین شده هستند و بازیکن قادر نیست از نظر تقدم و تاخر، تغییراتی را در روند بازی ایجاد نماید. بازیکن "باید" حرکت از پیش آماده شده را انجام دهد. به جز این، تنها امکان باقی مانده، ترک بازی است. این وضعیت، حتی در هر مرحله از بازی که اهداف طراحی شده برای آن در حکم یک مجموعه اهداف ارائه می‌شوند، به دلیل برخورداری از وضعیت تقدم و تاخر، هر هدف باید به جای خود و نه بعد یا در کنار هدف بعدی انجام شود. ممکن است در انجام هدف مورد نیاز، اشتباهی صورت پذیرد اما این اشتباه، در همان جا به بن بست منتهی شده و باعث می‌شود تا راه‌های ممکن بازی، به فقط یک راه تقلیل یابد.</p> <p>دوم، تعاملات در طول زمان تغییر پذیر نیستند. روایت بازی از ابتدا تا انتها خطی و از پیش تعیین شده است. برای هدف تعیین شده در هر لحظه تنها یک امکان وجود دارد. بازیکن در هر لحظه از بازی، تنها با یک امکان سر و کار دارد و ادامه بازی مشروط به طی تنها امکان طراحی شده است.</p> <p>سوم، دامنه تعامل محدود به آواتار با دیگر کاراکترهای انسانی و همچنین کاراکترهای غیر فردی است. کاراکترهای دیگر، با یکدیگر و با اشیاء هیچ گونه تعاملی ندارند. حرکات کاراکترها به صورت کاملاً اتفافی در صحنه بازی انجام می‌شود و کاملاً منفک از محیط اطراف عمل می‌کنند. کاراکترها، به جز این که نیروهای بیگانه قلمداد می‌شوند (کشتی‌ها، هواپیما‌ها یا سربازان بیگانه)، هیچ دلالت دیگری را موجب نمی‌شوند.</p> <p>چهارم، کاراکترهای غیر انسانی، به عنوان مکان‌های دخیل در روند بازی یا اشیایی برای کمک به پیش برد بازی حضور ندارند. با این حال، از مجموعه حالات ممکن برای تعامل، بازی تنها دربردارنده تعامل بین</p>	<p>بازی جنگ‌های صلیبی، در ظاهر سطح بالایی از تعامل را موجب می‌شود. ابتدا اینکه وضعیت راهبردی جهان بازی، این امکان را برای بازیکن ایجاد می‌کند که به طور دلخواه هم بازی را طراحی و هم به پیش ببرد. وی می‌تواند از مجموع امکانات موجود استفاده بکند و سرزمین مورد نظرش را طراحی بکند. حیوانات، درختان، کوه، ساختمان، دریا و رودخانه در سرزمین ماموریتش احداث بکند یا اینکه از سرزمین‌های طراحی شده و آماده استفاده بکند. و دوم، بازیکن این امکان را دارد که از هر مرحله (یا هر ماموریت) بازی را آغاز بکند. بازی در سطح تعامل بسیار پیچیده جلوه می‌کند و امکان تکرار یک بازی به شیوه قبل تقریباً ممکن نیست. با این حال اهداف تماماً از پیش تعیین شده‌اند. ورود به بازی، به معنای پذیرش اهداف است و پی‌گیری آن به معنای تلاش برای حصول آنها است. اگر چه امکان خلق وضعیت‌های متفاوت برای بازیکن وجود دارد اما مجموع این وضعیت‌ها نمی‌توانند نتایج متغیری را موجب شوند. هر اقدام متفاوت یا مخالف با اهداف بازی، موجب شکست خواهند شد. ممکن است، لرد مایل به ایجاد جنگ نباشد، اما در این صورت موفقیتی نیز حاصل نخواهد شد. انتخاب‌ها در محدوده اهداف یا بهتر است بگوییم گفتمان بازی محصور شده‌اند. بازی فقط با پیگیری اهداف، ولو با راهبردهای کمی متفاوت به پیش می‌رود. همچنین، محدوده تعامل در تمام مراحل یک نسبت ثابت را حفظ می‌کند. اما در هر مرحله، جنبه‌ای خاص از اهداف مورد نظر اهمیت بیشتری می‌یابد. بازیکن در هر مرحله از بازی، بنا به اقتضا، ممکن است به شهر سازی، جنگ یا تهیه غذا بپردازد. هنگامی که کلیت جهان بازی و اهداف عمومی را در نظر داشته باشیم، تغییرات کوچک در تعامل لرد با جهان پیرامونش بی‌اهمیت جلوه می‌کند. دامنه تعامل، محدود به آواتار نیست. اجزای حیات وحش بازی، با یکدیگر در تعامل‌اند. هر چند این تعاملات غیر انسانی، تأثیری بر پیشرفت بازی ندارند اما در ایجاد شبیه‌سازی نزدیک به واقعیت بسیار موثر هستند. همچنین، کاراکترهای انسانی بازی نیز با یکدیگر در تعامل هستند. اگر بازی توسط لرد (و در واقع بازیکن) هدایت نشود، تعامل تا سقوط قلعه و</p>

<p>مکان ها و اشیاء دخیل در پیش برد بازی با آواتار است. به جز این، تمامی کاراکترهای غیر فردی در حکم اشیاء زائد، حداکثر در خدمت ایجاد محیطی نسبتاً واقعی در بازی کاربرد دارند. گاهی این کاراکترهای غیر فردی، به دلیل نقصان در طراحی، مانع پیش برد بازی می شوند. به عنوان مثال، این نکته که یک سازه در پس زمینه بازی، موجب تاخیر در عملکرد بازیکن بشود، بسیار اتفاق می افتد. کاراکترهای غیر انسانی، هیچ گاه با یکدیگر در تعامل نیستند.</p>	<p>شکست بازی ادامه می یابد. محیط و تعامل آن با کاراکتر های انسانی، حاوی معانی فرهنگی بارز - دلالت ایدئولوژیک غرب مسیحی - هستند. مسلمانان با پوشش ساده عربی یا برهنه در محیط ها و بناهای ابتدایی به اموری مانند کشاورزی، پخت و پز، تهیه چوب و غیر آن مشغولند و مسیحیان در قلعه های بزرگ در لباس های رزمی رنگارنگ بازنمایی شده اند که از حیوانات و گاری برای حمل و نقل استفاده می کنند و ابزارهای جنگی با خود حمل می کنند.</p>
---	--

جدول ۶: شرح دلالت بازی‌ها

بازی‌ها	نجات بندر	جنگ‌های صلیبی
شرح دلالت بازی‌ها	<p>یکپارچگی جهان بازی، یعنی مکانیسمی که ذخیره موفقیت ها را یکپارچه می سازد، با گفتمان الزام دفاع از میهن محقق می شود. جهان بازی، جهانی یکپارچه است. بدون تناقض یا حداقل بدون تناقض آشکار، چرا که یادآوری های دوره ای در بین مراحل مختلف و همچنین هدف کاملاً تعیین شده و نه انتخابی، برای حصول به یک نتیجه معین طراحی شده است و بنابراین، به پیش بردن بازی و طی مراحل مختلف آن و به یک معنا موفقیت و حصول پاداش (به دست آوردن مدال ها) چنان یکپارچه است که به نظر چنین می آید که بازیکن در حال قرائت متنی روائی است و در عین حال، در حال تراضی با گفتمان جهان بازی به پیش می رود. تاکید بر ذکاوت و نه "خشونت" در گفتمان مولد جهان بازی، چندان یکپارچه با جهان پر از کشتار بازی نیست، اما این عدم یکپارچگی، در پس این امر که آواتار و بازیکن، ناخواسته به دفاع مجبور شده اند، پنهان شده است. اجباری که به واسطه ارزشی متعالی حاصل شده است و بنابراین، این کشتار نامی به جز خشونت در گفتمان می یابد، این نام می توانست همان واژه به کار رفته در عنوان بازی یعنی "دفاع" باشد، اما "ذکاوت" واژه ای دقیق تر است زیرا امکان ارجاع مستقیم تری به بازیکن دارد (هر کس که بهتر فکر می کند، بهتر بازی می کند نه هر کس خشن تر است). جهان سراسر بسته و متمایل به هدف بازی، چنان است که امکان رخداد موقعیت های ناخواسته یا</p>	<p>در پس تلاش های بازیکن برای استمرار بازی، نمود پنهان قدرت وجود دارد. بازیکن شخصیتی جنگجو و مدیر است. او که شخصیتی مسیحی است در سرزمینی اسلامی، نبرد می کند، بیگانگان را به خدمت می گیرد، کلیسا احداث می کند، ثروت می اندوزد، شهر سازی می کند و منابع و معادن را برداشت می کند. اگر چه مراحل مختلف بازی به دلیل موقعیت های متفاوت، اندکی متمایز به نظر می رسند، اما به دلیل اهداف مشترک ماموریت ها، جهان بازی یکپارچگی خود را با دو موضوع اندوختن سرمایه و ایجاد امنیت حفظ می کند. در متون نوشتاری بازی، تلاشی نشده است تا اهداف مورد نظر بازی، به لحاظ منطقی، مورد استدلال قرار گیرند. گویی، آنچه در بازی به عنوان شیوه زندگی طراحی شده است، تنها امکان پیشبرد جهان است. بنابراین، امکانی برای "شکستن نقش" وجود ندارد. تنها راه های بسیار برای رسیدن به اهداف مشخص وجود دارد. بازی راهبرد پذیر است، اما تنها در این معنا که اهداف مورد نظر را با روش های نسبتاً متفاوت پیگری بکنند. از این رو، بازی در ژانر استراتژیک می گنجد، اما تنها در سطح وسیله و نه اهداف. در نهایت، خلق روایت متفاوت در بازی امکان پذیر نیست، دقیقاً به این دلیل که اهدافی بارز از پیش تعیین شده است. مفهوم پیروزی و شکست، حول منطقی اندوختن سرمایه و حفظ امنیت تعریف می شود. این جنبه ای است، که معنای عمده یا ایدئولوژی کلی بازی را نمایان می کند. آواتار نمونه و سرمشق انسانی بالقوه</p>

فکر نشده را ناممکن ساخته است. در واقع روایت بازی چنان خطی و محدود است که امکان طی طریق های فکر نشده را مسدود کرده است. بنابراین، این امکان که آواتار "نقش خود را بشکند" - یعنی از نقش تعیین شده تخطی بکند - وجود ندارد. تنها عمل خلاف ارزش ذاتی بازی، ایستادن در برابر نیروهای بیگانه بدون هیچ واکنشی است. او این امکان را دارد که خود را در جهان بازی نابود بکند. نابودی به دست خود یا مقابله با نیروهای بیگانه، تنها امکان های جهان بازی است. بنابراین، تنها نقطه ورود به بازی، مرحله انتخاب است. پس از آن، دفاع در برابر بیگانگان، ارزشی است که عدول از آن ناممکن می شود. از این رو کنش بازیکن محدود به مقابله است. مولد بازی، ارزش را قبلاً تدارک دیده است. وی جهان بازی را حاوی ارزشی ساخته است و در عین حال آن جهان را با آن ارزش تحدید نموده است. این تحدید تا حدی است که بازیکن قادر نیست امکان دیگری را حتی در ذهن خویش متصور شود. او در دام ارزشی گرفتار آمده است که به جز مقابله، کشتار و انهدام، راه دیگری برای پاس داشت آن نمی یابد.

موفق در برداشت سودانگارانه و منفعت جویانه از جهان است. دشمن هایی که از پیش تعریف شده اند و منطق سرمایه برای بازیکن، عمده ترین معانی جاری را ارائه می کند. کاراکترهای غیر انسانی، یا اشیاء ارزشمندی هستند که بازیکن بایستی برای حصول آنها اقدام نماید و به این لحاظ حاوی ارزش مادی هستند یا بناها و پس زمینه ای هستند که ممکن است کاربرد پذیری چندانی در پیشبرد بازی نداشته باشند اما تماماً بر مبنای گفتمان کلی بازی معنادار شده اند. از این رو دلالت های بینامتنی بازی بسیار است. ابتدا عدم تشخیص ملیت آواتار، که می تواند در امتداد شهروندی جهانی عصر ما مفهوم خاصی داشته باشد. دوم، منطق سرمایه، که کانون اصلی هر راهبردی را در زندگی اجتماعی نظام سرمایه داری تشکیل می دهد. سوم، دیگری سازی بالقوه از جهان غیر مسیحی و بالفعل نمودن آن با همراهی یا تضاد در منافع بازیکن و تاکید بر تمایز بارز در شیوه بازنمایی آنها از خودی ها و چهارم، طبیعی سازی بهره گیری از منابع دشمنان در جهت ایجاد محبوبیت، رفاه و تامین نیازهای عمومی. ممکن است بتوان، موارد مشابه دیگری نیز به این مجموعه افزود. نکته مهم در رابطه بینا متنی جهان بازی با جهان تحت بازنمایی نظام سرمایه داری، ارائه گزارش صرف بدون پرداختن به استدلال است. این شیوه ای است از طبیعی سازی روایت ایدئولوژیک از جهان که با ابراز و تقویت خوانشی هم سو با منطق گفتمانی خود، امور را به شیوه ای تحت بازنمایی در می آورد که به مثابه تنها امکان جلوه بکند. از این رو، بازی جنگ های صلیبی هم همسو با جریان تاریخمند و کلی منطق نظام سرمایه و هم هماهنگ با گفتمان سیاسی این نظام در زمانه خود، آنچه در جهان برساخته چنین نظامی ارزشمند می شود را بازتولید و تقویت می کند.

نتیجه گیری

بازی‌های رایانه‌ای به دو دلیل بازنمایی معنادار و قرار دادن فرد در فرایند امتحان، که از هر دو بعد کیفیت انتظام بخش دارند، رسانه هستند. یک بازی رایانه‌ای می‌تواند رسانه‌ای فرض شود که به بازیکن لذات کارگزاری و قدرت را ارائه می‌کند. این رسانه توهم کنش با قدرتی تقویت شده، لذت کنترل و دست‌کاری جهان افسانه‌ای را به جای اغوا شدن توسط آن می‌نشانند. برای محققین رسانه‌ای این موضوع، پدیده‌ای جدید در حوزه فرهنگ مردم‌پسند و مبتنی بر اصل بازنمایی رویه‌ای یا شبیه‌سازی است.

هرمنیوتیک دستکاری شده، که با توجه به امکانات بازی به خلق رویه توسط بازیکن راجع است، دلالت‌های ایدئولوژیک روشنی دارد که نه تنها شبیه‌سازی بازی را موجب می‌شود، بلکه مقدماتی را برای روایت عملی‌ای که آن را قالب می‌دهد نیز فراهم می‌آورد. این هرمنیوتیک، همچنین می‌تواند از راه فرایند طرح‌ریزی شده روابط انسانی در یک نظام مبتنی بر نقش به‌عنوان روایت رویه‌ای عمل بکند. از این‌رو، نیاز به مطالعات بیشتر در مورد درک این امر که چگونه شبیه‌سازی - هم شبیه‌سازی فیزیکی و هم اجتماعی - از نظر ایدئولوژیک در بازی‌های متفاوت عمل می‌کنند و چگونه آنها با معانی ایدئولوژیک ساخت‌یافته از راه بازنمایی روایتی کنش می‌کنند، احساس می‌شود.

مکانیسم‌های روانشناسانه، فرهنگی و اجتماعی رقابت و بازی به‌عنوان فعالیتی انسانی نباید به تنهایی در مطالعات رسانه‌ای نقش مرکزی به خود بگیرند. حوزه توجه باید ابعاد متفاوت رسانه از جمله مفاهیم جدید شبیه‌سازی، کارگزاری، بازنمایی، معنا‌مندی، روایت‌مندی، بیان و ایدئولوژی باشد.

زیبایی‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای بیانی نظری از رایانه دیجیتال به‌عنوان فن‌آوری رویه‌ای و بازنمایی کننده است. یک بازی رایانه‌ای مواجهه با جهان و با منطق رویه‌ای خاص را ارائه می‌کند و بنابراین هم رسانه بازنمایی‌کننده و هم ماشین کنش است. رایانه دیجیتال اولین فن‌آوری رسانه‌ای در تاریخ است که این ابعاد دو گانه را به‌عنوان شیوه عملیاتی استانداردش هماهنگ در بر دارد. رسانه‌ای شدن بازی رایانه‌ای، هم چنان که توانایی‌اش در بازنمایی جهان، قدرتمندتر و پیچیده‌تر می‌شود، توجه محققین رسانه‌ای را هم در درک چنین رسانه‌ای و هم در بازنمایی در خصوص مفاهیم مسلمی چون بازنمایی و ایدئولوژی طلب می‌کند.

همان‌گونه که رایانه دیجیتال در حال ایجاد سلطه فن‌آوری رسانه در عصر کنونی است، زیبایی‌شناسی رسانه نیز به‌عنوان موضوعی تکنولوژیک و واسطه‌مند، در حال آشکار شدن بیشتر است. این امر که بازنمایی رویه‌ای نه تنها در مواجهه با جهان، بلکه در مواجهه با یک ماشین کنش، واکنشی است، بعدی اجتناب‌ناپذیر از زیبایی‌شناسی بازی رایانه‌ای است. سلطه و قدرت، هم در خود تکنولوژی و هم در جهان بازنمایی شده به‌وسیله این تکنولوژی ارائه می‌شود. در نتیجه، بازی‌های رایانه‌ای همه یک امر مشابه را صورت می‌بخشند. آنها لذات رسانه‌ای را با لذت ماشینی یکپارچه می‌کنند.

مطالعه بازی‌های رایانه‌ای نیازمند ادبیات نظری منحصر به فرد است. با این وجود نظریات مطرح شده در زمینه بازی‌ها، نتوانسته‌اند همپای گسترش و تنوع خود بازی‌ها، گسترش یابند یا به نظریه‌ای کلان تبدیل شوند. تلاش ما در این مقاله این بوده است تا با استعانت از نظریات پراکنده، نمونه‌های متنوع و پیچیده بازی‌های رایانه‌ای در سطوح فنی و محتوایی را با رویکرد فرهنگی مورد توجه قرار دهیم. چنانچه بتوان با گسترش روش‌شناسی منحصر به فرد، نظریات متنوع فوق را در مورد بازی‌های رایانه‌ای مورد بازخوانی قرار

داد، از خلال تحلیلِ نموده‌های متنوعِ بازی‌های رایانه‌ای، می‌توان هم برای درکِ گفتمانِ موجود در بازی‌ها امکانی را ایجاد کرد و هم نشان داد که "رسانه نوین دیجیتالِ بازی پذیر"، ممکن است حاوی چه نموده‌هایی باشد و این که چگونه می‌توان به لایه‌های پنهان ساخت معنی در بازی رایانه‌ای، فراتر از روایت محض و فراتر از پدیده‌ای متنی دست یافت.

ما در صدد بوده‌ایم لایه‌های بسیارِ دو سطح فنی و محتوایی بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه رسانه نوین دیجیتال را آشکار سازیم. همچنین، این نگاشته از ترکیب‌بندی منحصر به فرد برخوردار است. اول این که، ما پیوسته به سطوح فنی و محتوایی اشاره کرده‌ایم. دوم، در سطح محتوا به ابعاد رویه و روایت پرداخته‌ایم و از وضعیتِ خاص بینامتنیت در مورد روایت صحبت کرده‌ایم. سپس، در سطح فنی، ابعادِ تعامل، بازی‌پذیری، فرایند امتحان و شبیه‌سازی را با توجه به وضعیت خاص بازی‌های رایانه‌ای نظریه پرداز می‌کرده‌ایم. بعد دیگر ترکیب‌بندی نظری منحصر به فرد ما در این تحقیق، راجع به چشم انداز است. جداسازی سطوح و ابعاد متنوع فوق، از چشم‌انداز مطالعه‌ای ارتباطی و فرهنگی انجام شده است. ما در صدد بوده‌ایم، شیوه بازنمایی و تولید معنی در بازی‌های رایانه‌ای را مطالعه کنیم. ممکن است به همین سیاق بتوان نموده‌های نوین دیگری از نظام‌های چند رسانه‌ای نوین را به‌عنوان مبنای تحقیقات عملی و از خلال نظریات فرهنگی متاخر استخراج کرد.

تحقیق حاضر، بر مبنای روش تحلیل انتقادی و کیفی منحصر به فردی به سرانجام رسیده است. اما درک انتقادی از بازی‌های رایانه‌ای، متفاوت از متون یا رسانه‌های دیگر، از خلال سطوح پیچیده فنی و محتوایی که خود حاوی ابعاد چندگانه‌ای هستند، رخ می‌دهد. این سطوح دوگانه، به خودی خود، امری روئیت‌پذیر را اظهار نمی‌کنند تا بتوان به تحلیل آن پرداخت. بلکه، روش تحلیل کیفی/انتقادی مورد نظر ما، از خلال بازنمایی‌های صورت گرفته در سطوح دوگانه فوق، قابل پیگیری است. در تحقیق حاضر، درک معانی فرهنگی و هسته مرکزی انسجام بخش و دلالت‌گر به گفتمان جهان بازی رایانه‌ای، در سطح محتوا از راه مطالعه دو بعد روایت و رویه، و در سطح فنی از مطالعه ابعاد تعامل، سطوح مشترک، مطالعه دلالت اشیاء و شرح فنی بازی، انجام شده است. همچنین، تلاش می‌شود بخشی از پیچیدگی گفتمانی سطوح و ابعاد فوق، با نشان دادن ناپیوستگی موجود در گفتمان یک سطح یا بعد و یا ناپیوستگی گفتمانی بین ابعاد و سطوح مختلف، مستدل شود.

ما از یک سو، در صدد بوده‌ایم که خود بازی رایانه‌ای (و نه یک بازی خاص) به‌مثابه فناوری رسانه نوین را مورد کاوش قرار دهیم و از نظر فرهنگی پتانسیل‌های کارکردی آن را دریابیم و از سوی دیگر، دو هدف مرکزی این تحقیق را دنبال بکنیم: ابتدا دو بازی مشابه از نظر ژانر اما متفاوت از نظر بستر فرهنگی تولید را بر مبنای نظریات نوینی که در زمینه مطالعه بازی‌های رایانه‌ای ارائه کرده‌ایم، مورد بازنگری قرار دهیم. دوم، با توجه به همان نظریات و پس از تفکیک سطوح و ابعاد بازی‌ها، دو بازی تحت تحلیل را به شیوه تطبیقی مقایسه بکنیم، چراکه برخی از نکات اساسی منتج از این مطالعه از خلال مقایسه فوق مستدل می‌شود. از این رو، هر کدام از بازی‌ها، ابتدا به‌عنوان بسته‌ای تکنولوژیک، آن‌گونه که از نظریات آلتوسر و دریدا برای درک کارکردهای فرهنگی بازی استنباط کردیم (به ادبیات تحقیق و بخش بازی رایانه‌ای به‌مثابه "داد" و

"امتحان" مراجعه کنید)، داوری می‌شوند و سپس گفتمان سطوح و ابعاد فوق - که در بخش داده‌ها ارائه شده است - یکایک نتیجه‌گیری خواهند شد.

نکته مقدماتی دیگر اینکه، همان‌گونه که نتایج نشان خواهند داد، ما تحقیق را بر مبنای قیاس آغاز کرده‌ایم اما سپس در مسیر مطالعه به نتایجی دست یافته‌ایم که بر مبنای نظریات تحصیل شده، قابل تفسیر نبوده‌اند. بنابراین، تحقیق حاضر از هر دو روش قیاس و استقراء بهره‌مند است.

بازی نجات بندر

بازی کردن بازی نجات بندر، از نقطه نظر مفهوم آلتوسری "دستگاه ایدئولوژیک دولت" که به معنای ورود به جهان ارزش‌های "دفاع" (نام فرعی بازی، دفاع در خط آتش است) و "شهادت" (در بازی نجات بندر آواتار در نقش "شهید" ناخدا یدالله بایندر ایفای نقش می‌کند)، است، کارکرد انتظام بخش دارد زیرا بازی کردن این بازی، بازتولید ارزش‌های فوق و تذکر پیایی اهمیت این ارزش‌ها است. به‌علاوه، "فقدان ارزش اقتصادی" عمل بازی کردن - به معنای عدم امکان تحصیل اندوخته مادی و ثروت (مانند گنجینه‌ها، اشیاء و ...) در طول بازی - و وضعیت منحصر به فرد نظام پیروزی و شکست در بازی - چراکه چه شکست بخورید (یعنی کشته شوید) و چه پیروز شوید، بازی مدال افتخار به شما اعطا می‌کند - در امتداد دیگر دستگاه‌های ایدئولوژیک ایرانی است که به‌طور پیوسته در رسانه‌های دولتی، متون درسی، گفتمان جاری دولت‌مردان و حتی نام کوچه‌ها و خیابان‌های یکایک شهرهای ایران بازتولید می‌شود. وضعیت بستار بازی تا حدی است که بازیکن در نقش ناخدا بایندر ناگزیر از سرپیچی از فرمان ستاد مرکزی - که در متن بازی با عنوان شخص اعلی حضرت (رضا شاه) از آن یاد می‌شود - است زیرا بازی امکان دیگری (البته به جز خروج از بازی، که می‌تواند به‌طور تلویحی اشاره به خروج از جهان گفتمانی داشته باشد) برای بازیکن ایجاد نمی‌کند. ورود به جهان بازی نجات بندر، به معنای ورود به جهان ارزش‌های در بسته‌ای است که تخطی از آنها ممکن نیست. بازیکن ناگزیر است که این ارزش‌ها را بازتولید نماید. در ارجاع به واژه‌های آلتوسر، بازی نجات بندر، بازیکن را "شهید" و "مدافع" کشور "می‌نامد" و در طول بازی کردن همواره او را به‌عنوان "آزاد مرد (و البته) آزاد زن" - که هر دو واژه در صفحه آغاز بازی آمده است - "استیضاح" می‌کند. این استیضاح، تا آنجا سلطه‌گرانه است که آزادی را در معنای پذیرش دفاع (یعنی تنها امکان بازی) محاط می‌کند.

خوانش بودریار از مفهوم "امتحان" و کاربرد گریت از این اصطلاح در مورد بازی‌های رایانه‌ای، در بازی نجات بندر، خود را به شکل تلاش برای به‌دست آوردن افتخارات بازی - دفترچه راهنما خطاب به بازیکن می‌گوید: «ببینید می‌توانید همه مدال‌ها را به‌دست آورید» - آشکار می‌کند. بازی نجات بندر، بازیکنان را در مجموعه امتحان‌هایی برای شکست دشمن در راه حصول مدال‌ها، تابع می‌کند. مشخص است که در بازی نجات بندر، این بازیکن است که خود را برای حصول مدال‌ها تحت نظارت در می‌آورد. او به‌واسطه بازی، با بازتولید ارزش‌های فوق به "خود نظارتی" (مفهوم جیمسونی) مبادرت می‌ورزد، بنابراین، در اینجا بازی به‌مثابه ابزار نظارت و کنترل (مفهوم فوکویی) بازیکن، واسطه درونی‌سازی ارزش‌های فوق در بازیکن می‌شود. همچنان‌که بازی به پیش می‌رود، خشونت و کشتار، تحت مفهوم "دفاع" الزامی و مهم‌تر از آن توجیه می‌شود. نمود فرایند امتحان در بازی نجات بندر، شکل خاصی به خود می‌گیرد. این بازی، بازیکن را در امتحانی وارد

می‌کند که پاسخ‌های آن از پیش آماده و در دسترس است. این وضعیت در عمل با تحدید کنش‌های بازیکن رخ می‌دهد.

تحلیل سطوح

در سطح محتوا، یک بازی رایانه‌ای حاوی دو گفتمان منفک در ابعاد روایت و رویه است که می‌تواند هماهنگ یا ناهماهنگ باشد. بازی رایانه‌ای نجات بندر، از نقطه نظر روایت حاوی گفتمان "دفاع در برابر متجاوز" و "میهن پرستی" است. این گفتمان، در بازنمایی متون نوشتاری و گفتاری بازی، متون دفترچه راهنما، متن مقدمه بازی و مصاحبه با سازنده بازی موکداً نمایان است. همچنین، عنوان فرعی بازی "دفاع در خط آتش" اشاره‌ای مستقیم به بازتولید معنای دفاع از وطن دارد. روایت بازی، رابطه متنی با داستان یا حادثه‌ای تاریخی مبنی بر ایستادگی جوانمردانه ناخدا بایندر در برابر نیروهای اشغال‌گر شوروی در سال ۱۳۲۰ دارد. روایت تلاش دارد تا معنای از پیش تثبیت شده ارزش دفاع و از جان گذشتگی برای وطن، که در بافت فرهنگی تولید بازی موجود بوده است را بازتولید نماید. همچنین، روایت در جایی دیگر مدعی است که لازم است تا به جای خشونت، از ذکاوت بهره‌مند شویم.

اما، رویه بازی، امری را بازنمایی می‌کند که به گفتمان متفاوتی منتج می‌شود. این‌که، بازیکن در هنگام بازی، گریزی از نبرد ندارد هسته مرکزی گسست گفتمان رویه از گفتمان روایت را تشکیل می‌دهد. بازی به واسطه قواعد درونی بسته خود، امکان انتخاب شیوه رویارویی، پرهیز از نبرد و کشتار را ناممکن می‌کند. در واقع رویه بازی که از خلال عمل بازی کردن قابل فهم است، تنها یک شیوه بودن در جهان را موجب می‌شود. این‌گونه گرفتار شدن در تکلیف از پیش تعیین شده، نقطه مقابل معنای ضمنی واژه "آزاد مردان وطن" در روایت بازی است. همچنین است عدم امکان گذر از مراحل سلسله مراتبی بازی بدون خونریزی و کشتار گسترده. بازی در بُعد رویه نسبت به ژانری که مدعی آن است، نه تنها مبتنی بر ذکاوت نیست (چرا که اهداف هر مرحله تماماً در راهنما آمده است) بلکه سراسر خشونت و کشتار (بازی عملاً چیزی فراتر از نبرد با توپ، تیربار، تفنگ و همچنین سرنیزه نیست) را به واسطه گفتمان حمله پاسخ‌دهنده بازنمایی می‌کند. دلیل این ناهمخوانی در بازنمایی و در نتیجه گفتمان دوگانه و متناقض، بهره‌گیری از تکنولوژی‌ای است که متفاوت از بافت فرهنگی روایت بازی، برآمده از دو منبع ذات‌بستار تکنولوژی و بافت فرهنگی مولدین آن فناوری است. چرا که موتورهای طراحی شده بازی‌های ایرانی از بازی‌های غربی استخراج شده است یا به واسطه نرم‌افزارهای غربی طراحی می‌شوند.

بعدهی دیگر از بازنمایی فرهنگی به سطح فنی بازی قابل ارجاع است. بازی نجات بندر به‌طور کلی از نظر فنی، بازی‌ای است با کمترین سطح تعامل. جهان بسته بازی، امکان انتخاب مسیرها، مراحل و ماموریت‌ها را ناممکن کرده است. هنگامی که با توجه به روایت بازی، ابعاد مختلف سطح فنی را مورد مطالعه قرار می‌دهیم، از این قیاس موضوعی روشن می‌شود. با توجه به سرنوشت بسته و از پیش تعیین شده بازی در سطح فنی (و همچنین در بعد رویه)، روایت تنها وظیفه اقناع و تشجیع بازیکن را به عهده می‌گیرد و از وضعیت گفتمان ایدئولوژیک به معنای پایبندی روایت به اصولی حاوی ارزش ذاتی خارج می‌شود. چون بازی فاقد انتخاب و در نتیجه غیر راهبردی است، در نتیجه فاقد نظام تنبیه و پاداش نیز هست. بازیکن چه بگشود و چه کشته شود، مدال افتخار به وی اعطا می‌شود و مارش نظامی پیروزی نواخته می‌شود. ارزش نه از خلال

عمل بازی کردن صحیح، بلکه از آغاز، از لحظه ورود به بازی، بازیکن را در بر گرفته است و بازیکن ناتوان از امتناع آن است. با این حال، پیوستگی گفتمان روایت با گفتمان حاصل از بازنمایی فنی در بازی نجات بندر، از جنبه‌ای خاص، قابل دفاع است. زیرا به سبب ارزش دفاع (و همچنین هنگامی که بازیکن شکست می‌خورد، به سبب ارزش کشته شدن به خاطر دفاع از وطن)، کاراکترهای غیر فردی بازی، از ارزش اقتصادی (آن‌گونه که در بازی‌های استراتژیک نوع غربی وجود دارد) برخوردار نیستند. با مطالعه سطح فنی بازی نجات بندر درمی‌یابیم که این بازی نه راهبردی و نه مبتنی بر زکاوت است زیرا اساساً بازی‌ای انتخاب پذیر (و در معنای خاص ارتباطی، بازی پذیر) نیست.

بازی جنگ‌های صلیبی

بازی کردن جنگ‌های صلیبی، در مفهوم آلتوسری "دستگاه ایدئولوژیک دولت"، کارکرد انتظام بخش خود را از راه بازی‌پذیری بر اساس ارزش‌های "امپریالیستی" - اندوختن ثروت (جمع‌آوری مالیات)، به دست آوردن منابع معدنی، ذخیره کردن در انبارها و مانند آن - نمایان می‌کند. توجه به عامل "محبوبیت" و تضاد آن با "میزان مالیات اخذ شده از شهروندان" - که این رابطه معکوس در بازی لحاظ شده است - در بازی به‌عنوان یکی از هدف‌هایی که باید در طول عمل بازی کردن پیوسته به آن توجه شود، باز تولید ارزش‌های "لیبرال دموکراسی" است. پیش‌گیری از خطر سقوط قلعه (که به معنای شکست و خاتمه بازی هم هست)، تنها با پذیرش این ارزش‌ها و عمل بر مبنای آنها ممکن می‌شود. این ارزش‌ها امتداد بازی جنگ‌های صلیبی با گفتمان رایج جهان سرمایه‌داری غربی را نشان می‌دهد. سرپیچی از این قواعد که نه بنا بر دستور بازی بلکه با "طبیعی" فرض شدن این امور ارائه می‌شوند، منجر به شکست بازیکن خواهد شد. "لرد" همان آواتار بزرگمرد است که وظیفه‌اش در این گزاره خلاصه می‌شود: حمله پیش‌گیرانه به سرزمین‌های دیگر، دستیابی به منابع، جمع‌آوری مالیات و بالا بردن محبوبیت - با ساختن بناهای عمومی (مانند کلیسا) و کم کردن مالیات -، تنها امکان پیروزی است. البته بازیکن می‌تواند از ترکیب این عوامل بر اساس کمیت و کیفیت کنترل شده، یک وضعیت از بین وضعیت‌های بسیار را برگزیند، اما این که خارج از این راهبرد، یک هدف را نادیده بگیرد یا به‌طور کلی شیوه زیست دیگری را برگزیند، کاملاً ناممکن است. در ارجاع به واژه‌های آلتوسر، بازی جنگ‌های صلیبی، بازیکن را "لرد" (بزرگ مردی که نظم جامعه را حفظ می‌کند و در عین حال منابع و رفاه را گستر می‌دهد) "می‌نامد" و در طول بازی کردن همواره او را به‌عنوان منشاء نجات از شر دشمنان و آفریننده و ارتقاءدهنده رفاه "استیضاح" می‌کند.

خوانش بودریار از مفهوم "امتحان" و کاربرد گریت از این اصطلاح در مورد بازی‌های رایانه‌ای، در بازی جنگ‌های صلیبی، خود را به شکل تلاش در جهت حفظ نظم موجود، گسترش رفاه و پیش‌گیری از حمله دشمن آشکار می‌کند. بازی جنگ‌های صلیبی، بازیکنان را در مجموعه امتحان‌هایی برای محور دشمن بالقوه، لرد محبوب و گسترده رفاه تابع می‌کند. در بازی جنگ‌های صلیبی، این بازیکن است که خود را برای حصول اهداف فوق تحت نظارت در می‌آورد. او به واسطه بازی، اینگونه به امر "خود نظارتی" (مفهوم جیمسونی) مبادرت می‌ورزد که همان اهداف لیبرال دموکراسی را پی گیرد، بنابراین، در اینجا بازی به مثابه ابزار نظارت و کنترل (مفهوم فوکویی) بازیکن، واسطه نقش‌های بالا می‌شود. در اینجا، فرایند امتحان با

گزینه‌های ممکن گسترده‌تر انجام می‌شود. بازیکن امکان انتخابِ مراحل (ماموریت‌ها) و همچنین مسیرهای انتخابی را دارد. همچنین به دلیل امکان وضعیتِ شکست، بازیکن در تلاش برای حصولِ موفقیت بیشتر سهمیم می‌شود. بازیکن می‌کوشد موازنه‌های لازم را برقرار سازد. برای بازیکن این بازی، امتحان عبارت است از مجموعه تلاش‌هایی برای مدیریتِ برج‌جهان بازی.

تحلیل سطوح

بازی جنگ‌های صلیبی در سطح محتوا و در بعد روایت، بازنمایی نبرد تمدن‌های اسلامی و مسیحی قرن ۱۲ و ۱۳ میلادی است. به سبب مفهوم تاریخی این نبرد انتظار می‌رود، بازی می‌بایست متمرکز بر تنازع بر سر ایده جهان‌شمولی و حقانیت دو آئین مذکور انتظام یابد. در واقع روایت بازی در صدد بازنمایی چنین امری است. در ابتدای بازی و در متون نوشتاری و گفتاری ارائه شده، مسلمانان به‌عنوان اولین حمله‌کنندگان و اشغالگران مهاجم معرفی شده‌اند. همچنین عنوان بازی - جنگ‌های صلیبی - نیز چنین دلالتی دارد. اما در اینجا نیز بعد رویه بازی نا‌همخوان با گفتمان روایت، از این معنای فرهنگی - تمدنی موجود در روایت، اگر چه تاثیر اندکی گرفته است، اما اهداف بازی بسیار متفاوت از گفتمان روایت، تعیین شده است. به این دلیل که مبنای دوست و دشمن، در رویه بازی مذهب نیست و مسلمانان و مسیحیان، هر دو در مجموعه دوستان و دشمنان آواتار وجود دارند و همچنین اینکه، هدف عمده بازی استراتژیک جنگ‌های صلیبی، نزاع با تمدنی غیر مسیحی نیست، بلکه اساساً رویه مبین راهبرد مدیریت شهری و حمله پیش‌گیرانه در زمانه خود ما است. به‌عنوان مثال، ایجاد تعادل بین میزان مالیات و مقبولیت عمومی، یا بین مقبولیت عمومی و گسترش رفاه بیشتر متأثر از گفتمان لیبرال دموکراسی زمانه ما است تا گفتمان جامعه خود کامه سده‌های ۱۲ و ۱۳ اروپا. به این ترتیب، دو گفتمان متفاوت در سطح محتوا وجود دارد. یکی گفتمان بیگانه - تمدن ستیزی در بعد روایت و دیگری گفتمان سرمایه داری (یا صحیح‌تر لیبرال دموکراسی) در بعد رویه.

در سطح فنی، بازی جنگ‌های صلیبی، متمایل به گفتمان سرمایه داری است. اهداف خرد هشت‌گانه (محبوبیت، ارتش، عامل هراس، انبارها، جمعیت، ابزارهای جنگی، غذا و مذهب) که از طریق ارزش بخشی (و مشخصاً ارزش مادی و اقتصادی) به کاراکترهای غیر فردی و اشیاء محقق می‌شود، در طراحی بازی کاملاً مورد توجه قرار گرفته است. تحصیل این اهداف خرد، همان راهبرد ارزشمند نظام اقتصادی سرمایه داری در سطح جهانی است. اما، در اینجا نیز راهبرد با توجه به اهداف عینی و مادی تحدید شده‌اند. در اینجا، ورود به جهان بازی یعنی پذیرش ضمنی قواعد و ارزش‌های نظام سرمایه داری. بنابراین، طرح بازی امکان انتظام جهانی متفاوت از این نظام را ناممکن کرده است. بنابراین، پیروزی و شکست با توجه به همین منطق محقق می‌شود. موفقیت بازیکن ایجاد موازنه بین هشت هدف خرد فوق و در عین حال، مبارزه و تضعیف دشمن است. دشمنی که بر مبنای اصل منفعت و خرد اقتصادی تعریف شده است (و نه آنگونه که روایت ادعا می‌کند بر مبنای مذهب)، می‌تواند مسیحی یا مسلمان باشد.

قیاس متناظر دو بازی

اکنون آنچه از مطالعه مجزای بازی‌های دوگانه فوق حاصل شده است را بر هم منطبق می‌کنیم تا ادعاهای دیگری در مورد ناهمخوانی‌های موجود در هر گفتمان مستدل شود. ابتدا ذکر این نکته ضروری است که

موارد ناهمخوان یا متضاد حاصل از این تناظر، ممکن است به ناهمخوانی یا تضاد بافت‌های فرهنگی دوگانه ایرانی و آمریکایی قابل ارجاع باشد که هر یک از بازی‌ها در آن تولید شده‌اند. اما اگر تطابقی بین گفتمان برخی ابعاد در دو بازی وجود داشته باشد، چه باید گفت؟ اگر چه این تحقیق، در آغاز کاوش، این مبحث را در مرکز توجه نداشت، با این حال، این موضوع از این اهمیت برخوردار است که از راه آن می‌توانیم یافته‌های خود را نظریه‌مند بکنیم. به هر حال، بنا بر بخشی از استدلال ما، این تطابق بیش از همه می‌تواند قابل ارجاع به خود فنآوری بازی رایانه‌ای باشد، چراکه حتی اگر این پدیده را به‌مثابه فنآوری جهانی نپذیریم، اما می‌توانیم آن را - در مورد بازی ایرانی - به اغماض، فنآوری غیر ایرانی بدانیم. به عنوان نمونه‌ای از وضعیت غیر بومی فنآوری، یادآوری این نکته کافی است که موتور بازی ایرانی یا کپی موتور نوع غربی آن است یا نمونه‌ای الگو برداری شده از آن. بر این اساس، فنآوری حاوی الزامات، محدودیت‌ها و دلالت‌هایی است که منطبق بر جهانشمولی این پدیده است.

از سوی دیگر، گفتیم که در سطح محتوا و بُعد روایت، بازی نجات بندر حاوی گفتمان کلان "دفاع، میهن پرستی و شهادت" با تاکید بر رد پذیرش ارجاعاتی چون "خشونت و تروریسم" به واقعه تاریخی است و بازی جنگ‌های صلیبی حاوی گفتمان کلان "امپریالیسم" است. بنابراین در این بُعد، اثر بافت فرهنگی متمایز بر ارزش‌گذاری متفاوت در دو بازی مشهود است.

در سطح محتوا و بُعد رویه، بازی نجات بندر (بر خلاف بعد روایت خود) حاوی راهبرد محدود کننده در حوزه نبرد و مبتنی بر گفتمان "حمله پاسخ دهنده" و "خشونت و کشتار" و بازی جنگ‌های صلیبی (بر خلاف بعد روایت خود) حاوی راهبرد محدود در حوزه نبرد و مدیریت شهری و مبتنی بر گفتمان "حمله پیشگیرانه، خشونت و کشتار و همچنین سرمایه داری" است. بنابراین، بخشی از گفتمان رویه - یعنی خشونت و کشتار - در هر دو بازی قابل انطباق با دیگری است، هر چند که این مفاهیم در دو بازی کاربردهای - و بنابراین معانی فرهنگی - متفاوتی دارند. از این رو، تاثیر سلطه استبدادی معنای محاط از "دفاع" - در بازی ایرانی - و "مدیریت" - در بازی آمریکایی - به شکل خشونت و کشتار ظاهر می‌شود. هر دو بازی تلاش دارند تا بازیکن را در خدمت بازتولید این معنای ایدئولوژیک درآورند.

بنابراین، در سطح فنی، هر دو بازی با پی‌گیری اهداف مشترک - ولو حمل شده بر روایت متناقض - "راهبرد" را به یک شیوه تعریف کرده‌اند. برای بازی ایرانی، راهبرد محصور در دفاع از خلال نبرد و برای بازی آمریکایی، راهبرد محاط در مدیریت و حمله پیشگیرانه از خلال نبرد و حصول منفعت مادی است. بنابراین، "خوانش محدود از مفهوم راهبرد"، نقطه مشترک هر دو بازی است. این وضعیت، همان امری است که ما در بخش نظری تحقیق، آن را از دیدگاه معرفت‌شناسی، به جهان یکپارچه‌ای شبیه کردیم که تلاش دارد گفتمان رقیب را با شیوه بازنمایی متفاوتی نقض بکند. اما چون در اساس، معرفت‌های متناقض از یک بستر فنی برای بازنمایی استفاده می‌کنند و مهم‌تر از آن در یک اپیستمه قرار دارند، گفتمان خودی که قرار است یکپارچه و هماهنگ بر سطوح مختلف بازی سایه بیاندازد، محقق نمی‌شود. این امر همان است که لاکلوز آن با عنوان عدم تناظر بین کاربست و عناصر ایدئولوژی یاد می‌کند.

اما، در اینجا توجه به امری غیر اخلاقی مبتنی بر حصر بازیکن در ایدئولوژی خاص - برای نوع ایرانی ایدئولوژی میهن پرستی و برای نوع آمریکایی، ایدئولوژی سرمایه داری - نیز ضروری است. بازیکن بازی

ایرانی، ناچار است جهان خشونت آمیزِ دفاع در برابر بیگانه را و بازیکن بازی امریکایی ناگزیر است جهان خشونت آمیز مبتنی بر اصل منفعت و سرمایه داری را بازتولید بکند. از این‌رو، هر دو بازی، بازیکن را تا حدی آزاد می‌گذارند که تنها بتواند راه‌های از پیش تعیین شده از خلال ایدئولوژی خاص موجود در بازی را طی بکند. در هر دو مورد بافت‌های فرهنگی، بازیکن را در ایدئولوژی مورد نظر خود مصلوب می‌کنند.

منابع

منابع فارسی

- سورین، ورنر و تانکارد، جیمز (۱۳۸۱). **نظریه ارتباطات**. ترجمه علیرضا دهقان. تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- کاستلز، مانوئل (۱۳۸۰). **عصر اطلاعات**. ترجمه احد علیقلیان و افشین خاکباز. تهران: انتشارات طرح نو.
- وایت، رابرت. ای (۱۹۹۶). در هوور، استوارت. ام و لاندبای، نات (۱۳۸۵). **باز اندیشی در باره رسانه، دین و فرهنگ**. ترجمه مسعود آریایی نیا. تهران: انتشارات سروش، صص ۵۸-۹۰.

منابع انگلیسی

- Aarseth, E. (۱۹۹۷). **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (۲۰۰۰), “**Virtual Worlds, Real Knowledge: Towards a Hermeneutics of Virtuality**”, paper presented at the conference *Virtuality in Europe*, Paderborn, ۲۳-۲۶.mars ۲۰۰۰.
- Aarseth, E. (۲۰۰۴), **Genre Trouble** [online], at: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>
- Bateson, G. (۱۹۸۳). **A Theory of Play and Fantasy: Play, Game and Sports in Cultural Contexts**. ed. J. C. Harris & R. J. Park. Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Baudrillard. Jean (۱۹۸۳). **Simulations**. New York: Semiotext(e).
- Benjamin. W. (۱۹۶۸). **The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction**. Illuminations. New York: Schocken Books.
- Caillois, R. (۱۹۶۱). **Man, Play and Games**. Translated by Barash, M. New York: The Free Press of Glencloe.
- Ehrmann, J. (۱۹۶۸). **Homo Ludens Revisted, Game, Play, Literature**. ed. New Haven: Estern Press.
- Ekegren, p. (۱۹۹۹). **The Reading of Theoretical Texts: A Critique of Criticism in the Social Sciences**. Sage Publication.
- Eskelinen, M. (۲۰۰۱), **The Gaming Situation**, In *Game Studies* \, no. ۱ (July ۲۰۰۱) [online], at: <http://gamestudies.org/۰۱۰۱/eskelinen>
- Frasca, G. (۲۰۰۱), **Video Games of the Oppressed: Video Games as a Means for Critical Thinking and Debate** [online], Master's thesis at Georgia Institute of Technology, at: <http://www.jacaranda.org/frasca/thesis>

Friedman, T. (2001), **Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality** [online], at: <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm>

Garite, M. (2003), **THE IDEOLOGY OF INTERACTIVITY (OR, VIDEO GAMES AND THE TAYLORIZATION OF LEISURE)**, English Department, Syracuse University, at: www.mcs.vuw.ac.nz/~chikken/cgi-bin/research.pl?action=browse&diff=2&id=Value_Theory-^k

Grodal, T.G. (1998), "**Filmfortælling og computerspil**", In *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier*, Aalborg: Aalborg Universitetsforlag, pages 239-251.

Gunning, T. (1990), "**The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde**", In *Elsaesser, T. (ed.), Early Cinema: space - frame - narrative*, London, BFI Publishing, pages 56-72.

Haraway, D. (1991), **A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century**, In *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, pp.149-181. Retrieved 20 November, 2005 [online] at: <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>

Huizinga, J. (1955). **Homo Ludens, Emec ditores, Buenos Aires.**

Juul, J. (2001a), **Games Telling Stories' A Brief Note on Games and Narratives**, In *Game Studies* 1, no. 1 (2001) [online], at: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts>

Kelly, J. (1983). **Leisure Identities and Interaction**. London: Allen and Unwin.

Kirksæther, J. (1998), **The Structure of Video Game Narration** [online], Paper presented at the conference *Digital Arts and Culture*, Bergen, November 1998 [online], at: <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html>

Klevjer, R. (2001), **Computer Game Aesthetics and Media Studies** [online], Paper presented at the *10th Nordic Conference on Media and Communication Research*, Reykjavik, Iceland, 11-13 August 2001 [online], at: http://www.uib.no/people/skrk/doc/klevjerpaper_2001.htm

Kucklich, J. & Fellow, M. (2005), **Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies**, STeM Centre, Dublin City University [online], at: <http://www.playability.de/Play.pdf>

Lauteren, G (2002), **The Pleasure of the Playable Text: towards an Aesthetic Theory of Computer Games**, [online], at: <http://www.informatik.uni-trier.de/~ley/db/conf/digra/cgdc2002.html>

McLuhan, M. (2000), "**Games: Extensions of Man**", In *Understanding Media*, Cambridge, MA: MIT Press.

Murray, J. H. (1997). **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. New York, London: The Free Press.

Newcomb, H. & Alley, R. (۱۹۸۳). **the Producer's Medium: Conversations with Creators of American TV**. New York: Oxford University Press.

Turner, V. (۱۹۸۲). **From ritual to theater: the human seriousness of Play**. New York: Performing Arts Journal Publications.

یادداشت‌ها و اشاره‌ها

^۱ در مطالعات بازی‌های رایانه‌ای بین پلی (Play) و گیم (Game) تفاوت قائل می‌شوند. به همین دلیل این واژه بدون ترجمه با همین عنوان در متن آمده است.

^۲ Procedural به معنای "محتوایی که زنده، غیر خطی، پویا و زایا باشد"، به کار می‌رود. تعریف جاری در سایت هنرهای رویه‌ای به آدرس: <http://www.proceduralarts.com/> ارائه شده است.

^۳ performatory

^۴ spatial

^۵ participatory

^۶ encyclopaedic

^۷ Simulacrum

^۸ attraction - borrowing

^۹ meta-analysis

^{۱۰} Vote-counting

^{۱۱} CLASSIC META-ANALYSIS

^{۱۲} STUDY Effects META-ANALYSIS

^{۱۳} TESTS OF HOMOGENEITY

^{۱۴} در نظر داشتن این امر که مفهوم "رسانه تعاملی" دلالت ضمنی بر تصور "مصرف انفعالی" در رسانه‌های دیگر، مفهوم "بینامتنیت" دلالت ضمنی بر تصور وجود "بستار متنی" و مفهوم "امر مجازی" مبتنی بر فرض وجود "واقعیت بلاواسطه" دارد، خاطر نشان می‌کند که با از میان رفتن قدرت احتجاج مفاهیمی مانند "مصرف انفعالی"، "بستار متنی" و "واقعیت بلاواسطه" - که تپه بودگی مفاهیمی این چنینی پیش از این هم از طرف نظریه پردازان رسانه‌ها و ارتباطات و هم از طرف محققین مطالعات فرهنگی مورد استدلال واقع شده است - مفاهیمی چون "رسانه تعاملی"، "امر بینامتنی" و "امر مجازی" تعریف گر مناسبی برای اشکال نوین رسانه ای نیستند. در عمل، نه فقط رسانه‌های نوین، بلکه تمامی رسانه‌ها حاوی چنین امکاناتی بوده‌اند و هستند. نکته در این است که حیات مفاهیمی این چنینی، وابسته به نوعی نگرش محافظه کارانه است که در صدد است تا امر نوین را تحت نگرشی قدیم و خطی مورد بررسی قرار دهد. یکی از چالش‌های تحقیق حاضر نیز در همین مسئله خلاصه می‌شود. پیوسته در صدد بوده ایم تا نقاط افتراق پدیده نوین دیجیتال را در مقایسه با رسانه‌های سنتی برجسته نماییم، زیرا معتقدیم محو نمودن مرزهای روشن بین جهان‌های دو گانه، موجب می‌شود تا پتانسیل‌های نهفته در امر جدید امکان رونمایی نیابد.

^{۱۵} Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies

^{۱۶} A Theory of Play and Fantasy

^{۱۷} Play of Signification

^{۱۸} Rearticulating

^{۱۹} Para textual Context

^{۲۰} Iconic

^{۲۱} Virtual Hermeneutic

^{۲۲} Simulacrum

^{۲۳} Original

^{۲۴} Simulation

^{۲۵} Examination

^{۲۶} vertigo

^{۲۷} attraction - borrowing

^{۲۸} مطالعه مخاطبان بازی‌ها (بازیکنان) (شری، کورتیز و سپارکز، ۲۰۰۳)؛ پیمایش (آزمایشگاه تجزیه و تحلیل رسانه، ۱۹۹۸؛ شری، لوکاس، اشتینر، بروکز و ویلسون، ۲۰۰۱)؛ انجام مصاحبه عمقی با بازیکنان بازی‌ها (اوکسمن، ۲۰۰۲؛ اسکات و هارل، ۲۰۰۰؛ یاتز و لیتلتون، ۲۰۰۱)، تحلیل "قابل‌های الگوریتمی" که همه گفتگوهای بین بازیکنان را در بازی‌های چند بازیکنی بر خط ضبط می‌کند (رایت، بوربا و بریدنباخ، ۲۰۰۲). بررسی "متن" بازی‌های دیجیتال برای توجه به موضوعاتی مانند میزان خشونت و پرخاشگری (کیندر، ۱۹۹۱؛ پروونزو، ۱۹۹۱)، بازنمایی اقلیت‌ها (اوو، ۲۰۰۰)، مفروضات ایدئولوژیک به کار رفته در بازی (فریدمن، ۱۹۹۵؛ فولر و جنکینز، ۱۹۹۵؛ میکلاوسیک، ۲۰۰۱؛ پوب لوکی، ۲۰۰۲)، بازنمایی زنان در بازی‌ها (بانکز،

۱۹۹۸؛ هینتز - ناولز و هندرسون، ۲۰۰۲؛ کندی، ۲۰۰۲؛ کایندر، ۱۹۹۱؛ اوکورافور و داونپورت، ۲۰۰۱؛ پروونزو، (۱۹۹۱)، تجزیه و تحلیل محتوا در جهت رمز گشایی معانی ای مانند خصوصیات آواتار یا کنش ها در طول بازی (هینتز - ناولز و هندرسون، ریال ۲۰۰۲؛ اوکورافور و داونپورت، ۲۰۰۱).

^{۲۹} F. Mäyrä

^{۳۰} J. P. Gee

^{۳۱} N. Dutton & M. Consalvo

^{۳۲} Save

^{۳۳} Y. Ch. Lee

^{۳۴} دفترچه راهنمای بازی - ص ۲