

رهیافتی به سواد بازی‌های رایانه‌ای؛ مطالعه ساختار و محتوای

«بازی عفو»

آرین طاهری* ، سید بشیر حسینی**

تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۲/۱۸ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۶/۶/۱۶

چکیده

در پژوهش حاضر بر مبنای تعریف کلاوس برون ینسن از سطوح سه‌گانه مفهوم رسانه، سه قلمرو نظری برای طرح مباحث سواد رسانه‌ای پیشنهاد داده و مفهوم سواد بازی رایانه‌ای را متناظر با قلمروهای مذکور بسط داده و در انتها بازی رایانه‌ای «بازی عفو» را به‌عنوان یک مطالعه موردی از منظر قلمروهای سه‌گانه سواد بازی رایانه‌ای مورد مطالعه قرار می‌دهیم.

طبق تعریف ینسن، مفهوم رسانه در مطالعات ارتباطی، در سه سطح متمایز فهم می‌شود. سطح نخست سطح مادی و تکنولوژیک، سطح دوم سطح بیانی و تدقیق در ظرفیت‌های ارتباطی و سطح سوم سطح نهادی و اجتماعی

* پژوهشگر جهاد دانشگاهی واحد علامه طباطبائی. کارشناس ارشد علوم ارتباطات اجتماعی از دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران (نویسنده مسئول).
tahery.aryan@gmail.com

** مدیر گروه علوم نوین رسانه و عضو هیأت علمی دانشکده ارتباطات دانشگاه صداوسیما جمهوری اسلامی ایران دکتری فرهنگ و ارتباطات از دانشگاه امام صادق (ع).
saiedbashir@gmail.com

است. اگر این معنا و مبنا بر سواد رسانه‌ای و به تبع آن سواد بازی رایانه‌ای تطبیق داده شود، قلمروهای مفصلی در سه سطح مجزاً و البته متصلی برای طرح نظریات و انجام مطالعات بدست می‌آید.

با رهیافت از این دریافت، «بازی عفو» از منظر ارزیابی قلمروهای مطالعاتی سواد بازی رایانه‌ای مورد مطالعه قرار گرفته و نشان داده شده است که چگونه معانی و ارزش‌های گفتمانی این متن، به شکلی هم‌افزا در هر سه سطح مفهومی ماهیت رسانه‌ای آن بازتولید شده است. این بازی از طریق نحوه برقراری ارتباط تعاملی با کاربر، متصل کردن هویت مجازی کاربر در بازی با هویت مجازی او در شبکه اجتماعی فیس‌بوک، درگیرکردن حافظه اجتماعی کاربر از جهان واقعی و تاریخی با جلوه‌های متعددی از متن و درنهایت ایجاد دوگانه‌های ارزشی در لایه‌های روایی و رویه‌ای خود، کوشیده است، محدوده آگاهی‌های حاصل شده از تعامل کاربر با بازی را در جهان مجازی متن، به جهان واقعی و تاریخی تسری دهد.

واژه‌های کلیدی: بازی رایانه‌ای، سواد رسانه‌ای، سواد بازی رایانه‌ای،

کلاوس برون ینسن، مفهوم رسانه، بازی عفو.

مقدمه و بیان مسئله

قلمرو نظری سواد رسانه‌ای به‌عنوان یک حوزه مطالعاتی در علم ارتباطات به شکلی روز افزون در حال رشد و توسعه می‌باشد. پژوهشگران مختلف ذیل مسائل و موضوعات مختلف، ابعاد متفاوتی از مباحث و مفاهیم مرتبط با سواد رسانه‌ای را به‌صورت پراکنده مطرح کرده‌اند. این موضوع تا حد زیادی از چندمعنا بودن واژه «رسانه» در کاربرد ناشی می‌شود. برای این که دریابیم قلمرو نظری در مطالعات سواد رسانه‌ای چه حدودی را در بر دارد، نخست باید از روشن ساختن حدود مفهومی واژه «رسانه» آغاز کنیم. کلاوس برون ینسن، یکی از جامع‌نگرترین الگوهای نظری به مفهوم

رسانه را ارائه کرده است که می‌توان از آن برای تبیین قلمروهای کلی مطالعات سواد رسانه‌ای بهره گرفت. در این مطالعه، برای دستیابی به هدف تبیین قلمروهای عام نظری مطالعات سواد رسانه‌ای، از دیدگاه ینسن به مفهوم «رسانه» استفاده می‌کنیم.

مسئله مورد توجه دیگر نگارندگان در این مطالعه این است که کیفیت سواد رسانه‌ای مطلوب در تجزیه و تحلیل هر رسانه مشخص در جزئیات مهمی با رسانه‌های دیگر متفاوت است. برای مثال، سواد رسانه‌ای مرتبط با استفاده از شبکه‌های اجتماعی، با سواد رسانه‌ای مرتبط با استفاده از فیلم‌های مستند یا بازی‌های رایانه‌ای دارای تفاوت‌های مهمی است که ناشی از ماهیت و ساخت رسانه‌ای هر کدام از این رسانه‌ها است. به همین دلیل است که در چارچوب عام سواد رسانه‌ای با مباحث جزئی‌تری مثل «سواد رایانه‌ای»، «سواد اینترنتی»، «سواد بازی» و نظایر آن مواجه هستیم. در این مطالعه پس از تبیین قلمروهای نظری سواد رسانه‌ای با استفاده از تعریفی که ینسن از مفهوم «رسانه» ارائه می‌دهد، بر سواد رسانه‌ای مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای متمرکز می‌شویم. می‌خواهیم بدانیم وقتی در چارچوب عام «سواد رسانه‌ای» از «سواد بازی رایانه‌ای» سخن می‌گوییم، حصول چه نوع آگاهی‌هایی را در مورد بازی‌ها مدنظر داریم؟ و این آگاهی‌ها با تدقیق در چه ویژگی‌هایی از یک بازی حاصل می‌شوند؟

برای دستیابی به پاسخ پرسش‌های فوق و تثبیت جنبه کاربردی یافته‌های نظری، رهیافت پیشنهادی نگارندگان به «سواد بازی رایانه‌ای» با مطالعه موردی بازی رایانه‌ای «بازی عفو»، در جزئیات تشریح می‌شود.

ادبیات نظری

ینسن^۱ (۲۰۰۸) معتقد است که مفهوم «رسانه» به‌منزله پتانسیل‌های عمومی انسان‌ها در یک دوره تاریخی مشخص، برای برقراری ارتباط با یکدیگر است. او صورت‌بندی

1. K. B. Jensen

چنین مفهومی از رسانه را در سه بعد مواد^۱، کیفیت^۲ها و نهاد^۳ها امکان‌پذیر می‌داند. در این معنا، هرکدام از این ابعاد سه‌گانه، می‌تواند محمل اطلاق اصطلاح «رسانه» واقع شود.

رسانه‌ها گاهی به‌عنوان مواد فیزیکی یا تکنولوژی فراهم آورنده امکان ارتباط در نظر گرفته شده‌اند. مثل دستگاه ضبط‌صوت یا چاپ، برگه کاغذ و یا حتی مولکول‌های هوا. در این بعد مفهومی، رسانه‌ها عمدتاً نمودهایی از «توسعه تکنولوژیکی در نظر گرفته می‌شوند که مجراها، محدوده‌ها و یا سرعت ارتباطات را گسترش می‌دهند» (Fiske, 2006: 176). نظریه‌پردازانی همچون هارولد اینیس^۴ و والتر بنیامین^۵ در بخشی از مطالعات خود در حوزه فلسفه ارتباطات، این بعد از مفهوم رسانه را در تحلیل‌هایشان مورد تأکید قرار داده‌اند.

بعد دیگر مفهوم رسانه، مربوط به سنخ‌شناسی انواع داده‌هایی است که در یک فرآیند ارتباطی از طریق رسانه‌ها انتقال می‌یابد. تصویر، صوت و حروف نوشتاری از جمله انواع «کیفیت‌های ارتباطی» محسوب می‌شوند. «کیفیت‌های ارتباطی» در فناوری‌های رسانه‌ای مدرن، در کار تغییر و تبدلات ژانرها دخالت دارند و مطالعات زبان‌شناختی، نشانه‌شناختی و زیبایی‌شناختی رسانه‌ها عمدتاً حول محور کیفیت‌های ارتباطی قوام می‌یابند. این بعد از مفهوم رسانه که ریشه در قرن‌ها مطالعات بلاغی دارد «شاکله نوین خود را از مدل ارتباطی رومن یاکوبسن دریافت کرد. یاکوبسن برای تحلیل جامع این موضوع که کارکردهای ارتباطی چگونه خود را در ساختارهای منسجم متنی تعریف می‌کنند و بافت‌های اجتماعی و کاربردهای متون - نظیر ادبیات یا تبلیغات

-
1. Materials
 2. Modality
 3. Institution
 4. H. Innis
 5. W. Benjamin

- را محدود می‌سازند، به‌طور کامل در محدوده مرزهای متن یا پیام ایستاد» (Jensen, 2008: 2813).

سومین بعد از مفهوم رسانه، رسانه‌ها را به‌عنوان نهادی در کنار سایر نهادهای اجتماعی مؤثر در تغییرات مدنی قرار می‌دهد (نظیر خانواده، آموزش و پرورش، بازار،...) و تأثیرات کلان ارتباطات رسانه‌ای را مدنظر دارد. در این معنا عملکرد رسانه، محصول مناسبات نیروهای کلان اجتماعی است و همزمان، جامعه و خصیصه‌های خرد و کلان آن نیز تحت تأثیر عملکرد رسانه‌های جمعی صورت‌بندی می‌شود. به این ترتیب، این چرخه تولید و بازتولید اجتماعی، کانون شکل‌گیری بحث‌ها و بررسی‌های نظری گسترده در حوزه مطالعات رسانه‌ای واقع می‌شود که از حوزه مطالعاتی روانشناسی اجتماعی رسانه‌ها و نیز مطالعات فرهنگی پیرامون آن تا اخلاق، اقتصاد سیاسی رسانه‌ها و دیپلماسی عمومی رسانه‌ای را دربر می‌گیرد.

با توجه به دریافتی که از مفهوم رسانه ارائه شد، باید دانست که «سواد رسانه‌ای، پیوستاری است و هر فردی سطحی از آن را دارا است، لکن برای رسیدن به سطوح بالاتر آن و درک عمیق‌تر از جریان کار رسانه‌ها، لازم است طراحی دقیق و گام‌به‌گام برای آن در نظر گرفت که قابلیت افزایش فهم انتقادی را داشته باشد» (خانیک، شاه‌حسینی و نوری‌راد، ۱۳۹۵: ۱۹) بر این اساس، متناظر با ابعاد سه‌گانه مفهوم رسانه می‌توان از قلمروهای سه‌گانه مطالعات سواد رسانه‌ای سخن گفت. یعنی بر این مبنا که چه بعدی از مفهوم رسانه مورد توجه قرار می‌گیرد، قلمرو مجزایی از مفاهیم مرتبط با سواد رسانه‌ای مطرح می‌شود. بر این اساس نگارندگان پیشنهاد می‌کنند که می‌توان حوزه مطالعاتی سواد رسانه‌ای را به سه قلمرو کلی تقسیم‌بندی کرد: سواد رسانه‌ای متمرکز بر مواد و تکنولوژی رسانه‌ای، سواد رسانه‌ای متمرکز بر ظرفیت‌های بیانی و زیباشناختی رسانه‌ای و سواد رسانه‌ای مرتبط با بافت برقراری ارتباط رسانه‌ای (هم از سمت تولید و هم از سمت دریافت).

در این مطالعه بازی رایانه‌ای را به‌مثابه یکی از انواع متون رسانه‌ای در قلمروهای سه‌گانه مطالعات سواد رسانه‌ای مورد مطالعه قرار می‌دهیم. این کوشش مطالعاتی، علاوه بر این که ما را به‌طور دقیق‌تری با ابعاد مفهوم رسانه و قلمروهای سه‌گانه سواد رسانه‌ای آشنا می‌سازد، همزمان بر مفهوم مغفول مانده «سواد بازی رایانه‌ای» در مطالعات بازی‌های رایانه‌ای نور می‌افکند.

اگر بخواهیم از واژگان الیو کاتز^۱ استفاده کنیم، می‌توانیم بگوییم «ماهیت کارکردی» بازی‌های رایانه‌ای، با انواع رسانه‌های سنتی و نوینی که با آن‌ها آشنا هستیم (کتاب‌ها، روزنامه‌ها، مجلات مصور، فیلم، برنامه‌های تلویزیونی و خبری...) هم‌پوشانی دارد. بازی‌های رایانه‌ای سرگرم‌کننده‌اند، عمدتاً حاوی پیام‌های ایدئولوژیک پنهان و یا آشکارند و همچنین از آن‌ها برای اهداف آموزشی، اطلاع‌رسانی، تبلیغاتی و حتی درمانی نیز استفاده می‌شود. همچنین باید به این نکته اشاره کرد که «بازی رایانه‌ای که می‌تواند واسطی برای انتقال پیام از سوی فرستندگان (سازندگان بازی) به مخاطبان (بازیکنان) محسوب شود با فراهم کردن زمینه مداخله‌گری بیشتر مخاطب و مشارکت او در ساخت روایت، اثر پیام حاصل از خود را افزایش می‌دهد» (خانیکی و برکت، ۱۳۹۴: ۱۱۱).

تأثیرگذاری بازی‌ها همچون سایر رسانه‌ها به دو سطح از برقراری کنش ارتباطی مربوط می‌شود. نخست شکل ارتباطی که بازی‌های رایانه‌ای با کاربران خود فراهم می‌سازند (ارتباطی دوجانبه و بر مبنای رعایت قواعد رایانه-مبنای مشخص برای پیشبرد بازی)؛ و دوم محتوایی که آن‌ها در طول فرآیند ارتباط با کاربران، به آن‌ها ارائه می‌دهند. «بازی‌ها همچون همه متون رسانه‌ای حاوی «محتوا» هستند؛ ... اما با این حال تمام قضیه دربازی‌ها، مربوط به محتوای آن‌ها نیست» (کوثری، ۱۳۸۹: ۷۶). بازی‌های رایانه‌ای، رسانه‌های نوینی هستند که کارکرد خود را از طریق برقراری تعامل معنادار و دوسویه

1. Eliho Katz

میان انسان و رایانه، به انجام می‌رسانند. این کارکرد می‌تواند سرگرم‌سازی محض، ترویج یک پیام مشخص آموزشی یا تربیتی، خلق یک گفتمان فرهنگی و اجتماعی و حتی خلق یک جهان جدید باشد.

روش تحقیق

بخش حاضر، با درآمدی مفصل بر مبانی نظری بنیادینی که روش تحقیق این مطالعه بر آن بنا شده است آغاز می‌شود. برای شناخت ابعاد روش‌شناختی این مطالعه، آشنایی با مبانی نظری مورد توجه نگارندگان، در تجزیه و تحلیل ساختار متنی بازی‌های رایانه‌ای و همچنین ویژگی‌های رسانه‌ای منحصربه‌فرد بازی‌ها در ابعاد مفهومی سه‌گانه پیش‌گفته ضرورت دارد.

تشریح بازی‌های رایانه‌ای در چارچوب بعد اول مفهوم رسانه:

یسپر ژول، یکی از محققان تأثیرگذار در مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌ها را چنین تعریف می‌کند: «بازی رایانه‌ای، یک نظام قاعده-مبنا^۱ با خروجی متغیر و قابل محاسبه است. جهان بازی جایی است که خروجی‌های مختلف، در آن ارزش‌های مختلفی را تعیین می‌کنند و بازیکن می‌کوشد تا در جهت تأثیر گذاردن بر خروجی‌ها اقدامی انجام دهد. بازیکن از نظر عاطفی خود را متصل به خروجی‌های بازی احساس می‌کند و در نهایت پیامدهای این فعالیت مستمر، مذاکره پذیر و دوجانبه است» (Juul, 2005: 36). تعریف یسپر ژول چند ویژگی تکنولوژیکی بازی رایانه‌ای به‌عنوان متن رسانه‌ای را مورد توجه قرار می‌دهد. نخستین ویژگی «قاعده-مبنا» بودن است. بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر قواعدی هستند که خروجی‌های معناداری برای کاربر بازی تولید می‌کنند. کیفیت این خروجی‌ها بستگی به ورودی‌هایی دارد که کاربر به جهان بازی

اعمال می‌کند. خصیصه تکنولوژیک مهم دیگر «تعاملی بودن» بازی رایانه‌ای به‌عنوان یک متن رسانه‌ای است. در حقیقت به دلیل تعاملی بودن است که در ادبیات مطالعات بازی، بازیکن بازی رایانه‌ای «مخاطب» خطاب نمی‌شود؛ بلکه از او با عنوان «کاربر» یاد می‌شود. کاربر بازی در جهان بازی تأثیرگذار است. او از طریق انواع واسطه‌های ارتباطی (درون‌داد و برون‌داد) که در اختیار دارد به‌طور مستمر، تأثیر و تأثر ورودی‌ها و خروجی‌های بازی را تفسیر می‌کند و در تثبیت و پذیرش گفتمان بازی، فعالانه مشارکت می‌کند.

رایانه-مبنا بودن یا «محاسبه‌ای بودن»، برحسب تناظر ورودی‌ها و خروجی‌ها، ویژگی تکنولوژیک حائز اهمیت دیگری است که باید در تحلیل رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای به آن توجه داشت. محاسبه و پردازش داده‌ها و تحویل خروجی متناظر با آن‌ها، عمل اصلی رایانه است که در تمام انواع بازی‌ها - از بازی‌های کنسولی گرفته تا بازی‌های موبایلی و بازی‌های برخط و غیره - صورت می‌پذیرد. تأکید بر محاسبه‌ای بودن، به‌عنوان یک خصلت تکنولوژیک، موجب می‌شود که به‌راحتی تمام انواع بازی‌های رایانه‌ای را فارغ از بستر سخت‌افزاری اجرا شدن آن‌ها، «رایانه‌ای» خطاب کنیم (و نه مثلاً ویدئویی که اصطلاحی ناکارآمد است). بنابراین آنچه ذیل عنوان بازی رایانه‌ای به‌عنوان متن رسانه‌ای در این مطالعه مدنظر داریم، کلیتی از یک تکنولوژی رسانه‌ای رایانه-مبناست که می‌تواند بر بسترهای سخت‌افزاری متنوعی - از موبایل و رایانه شخصی تا انواع کنسول‌های بازی - نمود پیدا کند.

رایانه-مبنا بودن در بازی‌ها به ابزاری برای ارتباط معنادار با کاربر بازی بدل می‌شود و مفهوم «قواعد» بازی را شکل می‌دهد. «قواعد» بازی، ارزش‌های معناداری برای تداوم ارتباط رسانه‌ای کاربر با متن به وجود می‌آورند. این قواعد ضمن این که به‌طور صریح تعامل دو جانبه متن و کاربر را سامان می‌دهند، درعین حال تلویحاً دامنه کنشگری کاربر را در جهان بازی محدود می‌سازند. هر دو کار قواعد بازی، قلمرو

گفتمانی بازی به‌مثابه متن رسانه‌ای را به شکلی معنادار برای کاربر بازی مشخص می‌سازد.

بازی‌های رایانه‌ای متون رسانه‌ای هستند که برخلاف رسانه‌های سنتی که حاوی پیام‌هایی یک‌جانبه از سوی مؤلف برای مخاطب هستند، معانی خود را از طریق تعامل پویای کاربر و قواعد بازی خلق می‌کنند. ساخت رسانه‌ای منحصر به فرد بازی رایانه‌ای در بعد تکنولوژیک، بر تولید گفتمان آن تأثیر مستقیم دارد که غفلت از آن، کار مطالعاتی بر روی بازی‌های رایانه‌ای را غیرقابل اتکا می‌سازد. «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 طریق کنش‌های انتخاب پذیری که بازی به آن‌ها عرضه می‌کند، در می‌یابند» (محسنی آهویی، ۱۳۸۸: ۴۶).

در بعد اول مفهوم رسانه، ساختار رسانه‌ای بازی‌ها، مبتنی بر قابلیت متن در خصوص برقراری و تنظیم تعامل معنی‌دار، میان کاربر و اطلاعات رقمی^۱ می‌باشد که از طریق واسط‌های درون‌داد^۲ و برون‌داد^۳ اطلاعات، در یک فرآیند تعاملی، ردوبدل می‌شوند. در این حالت، اساسی‌ترین شرط استفاده از متن، توانایی کاربر در کار با ابزارهای الکترونیکی است که از طریق آن‌ها داده‌های رقمی ردوبدل می‌شوند. پس از آن، و در سطحی بالاتر، توانایی دیدن یا هرگونه دریافت حسی دیگر از بازخورد کنش کاربر در جهان بازی و در وهله بعدی تحلیل منطقی نتایج تعامل مبتنی بر تبعیت قواعد با دستگاه رایانه‌ای شرطی اساسی برای استفاده از متن بازی و تداوم ارتباط با آن محسوب می‌شود.

-
1. Digital
 2. In-put Interfaces
 3. Out-put Interfaces

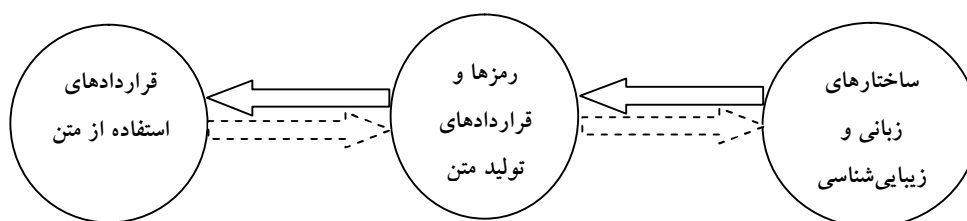
نمودهای گرافیکی، نشانه‌های تصویری و نوشتاری، حاشیه‌های صوتی، رویه‌های شکست و پیروزی در بازی و نظایر این‌ها، که باید توسط کاربر در حین تعامل با بازی دریافت و سپس تحلیل و تفسیر شوند، در حکم کیفیت‌های ارتباطی بازی رایانه‌ای به‌مثابه متن رسانه‌ای هستند. در بخش بعدی، کیفیت‌های ارتباطی را در قالب رمزگان‌های سازنده لایه‌های مختلف متنی در بازی‌های رایانه‌ای طبقه‌بندی کرده و رهیافتی برای مطالعه آن‌ها پیشنهاد می‌کنیم.

تشریح بازی‌های رایانه‌ای در چارچوب بعد دوم مفهوم رسانه:

در ارتباطی که میان بازی به‌مثابه متن رسانه‌ای و کاربر آن برقرار می‌شود، محتوای متن، از ساختار ظرفیت‌های بیانی رسانه که برقراری ارتباط را ممکن می‌سازند، غیرقابل تفکیک هستند. دریافت، ادراک و تفسیر محتوای بازی، تابع کیفیت‌های ارتباطی‌ای است که بازی به‌واسطه آن‌ها کاربر را به مشارکت می‌طلبد.

عناصر زبانی و زیبایی‌شناختی رسانه‌ها در قالب رمزگان‌های متنوع، زمینه‌ای کلی در خصوص شیوه‌های تولید متن و کارکردهای اجزای مختلف تشکیل‌دهنده آن به دست می‌دهند. اهمیت عناصر زیبایی‌شناختی و رمزگان‌های سازنده متن از منظر مبحث سواد رسانه‌ای، ناظر به ایجاد شدن رمزها و قراردادهای تولید بر اساس استفاده حساب شده از آن‌ها است. در مرحله بعد، این رمزها و قراردادهای تولید، از طریق تکرار شدن در طول رابطه مستمر متن رسانه‌ای با دریافت‌کنندگان، توافق‌ها و قراردادهای استفاده از متن رسانه‌ای را ایجاد می‌کنند. این زنجیره در روندی معکوس نیز جریان می‌یابد؛ و به تولید و بازتولید ارزش‌های نوین در فرآیند ارتباط مخاطب و متن و ایجاد رمزها و قراردادهای تازه برای تولید متن و حتی گسترش محدوده ساختارهای زبانی و

زیبایی‌شناختی رسانه بر اساس ایده آل‌های نوین فرآیند برقراری ارتباط با مخاطب می‌انجامد (تصویر ۱).

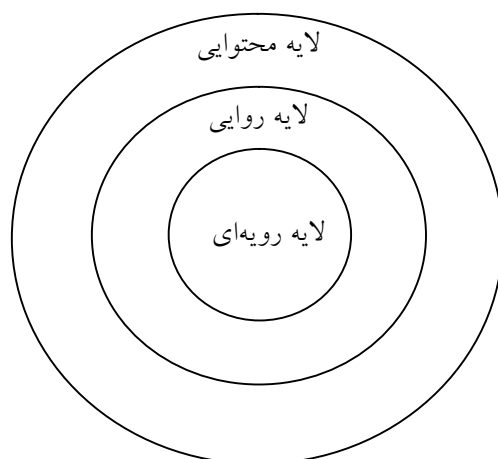


تصویر ۱- رمزها و قراردادهای تولید، از یک سو از ساختارهای زبانی و زیبایی‌شناختی رسانه تبعیت می‌کنند و از سوی دیگر قراردادهای استفاده از متن را گسترش می‌دهند (طاهری و سوهانی، ۱۳۹۳: ۱۵۲).

برای شناخت ظرفیت‌های بیانی بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه متن رسانه‌ای، می‌توان اقدام به تفکیک تحلیلی لایه‌های مختلف متن نمود و رمزگان‌های متنوع به کار رفته در هر لایه را مورد بررسی قرار داد. زیرا هر متن رسانه‌ای «حاصل هم‌نشینی بین لایه‌هایی است که هر یک بر اساس انتخاب از رمزگان‌های متفاوت در کنش ارتباطی تحقق عینی یافته‌اند. ... متن از لایه‌های متعددی تشکیل شده است که هر یک خود نمود عینی و متنی یک نظام رمزگانی‌اند. لایه‌های متنی در تعامل با یکدیگر و در تأثیر متقابلی که از هم می‌پذیرند، به‌مثابه متن، و به‌مثابه عینیت ناشی از یک نظام دلالتگر تحقق می‌یابند و تفسیر می‌شوند» (سجودی، ۱۳۹۰: ۲۷۱-۲۷۲).

یکی از نگارندگان مقاله حاضر در خصوص تفکیک لایه‌های متن بر اساس نظام‌های رمزگانی مورد استفاده در بازی‌های رایانه‌ای، تلاش‌های نظری متعددی صورت داده است (طاهری، ۱۳۹۲، طاهری و سوهانی ۱۳۹۳، کوثری و طاهری، ۱۳۹۴). روش‌شناسی پیشنهادی مقاله حاضر در خصوص تفکیک لایه‌های متن برای شناسایی

دقیق کیفیت‌های ارتباطی بازی رایانه‌ای به‌مثابه متن رسانه‌ای، بر اساس جمع‌بندی همین کوشش‌های نظری صورت پذیرفته است.



تصویر ۲- رابطه لایه‌های متنی سه‌گانه در بازی رایانه‌ای (طاهری، ۱۳۹۲)

کیفیت‌های ارتباطی موجود در متن یک بازی رایانه‌ای را می‌توان در سه لایه مجزا تحلیل کرد. نخستین لایه، لایه نشانه‌ای است. لایه نشانه‌ای خود دربردارنده دو نظام رمزگانی عمده نشانه‌های دیداری و نشانه‌های شنیداری است و دربرگیرنده کوچک‌ترین عناصر گرافیکی موجود در بازی، طراحی‌های تصویری، صحنه‌پردازی‌ها و همچنین موسیقی‌ها، صداها، محیطی و نظایر آن می‌شود که از بعد نشانه‌شناختی قابل تحلیل و معنایابی هستند.

دومین لایه، لایه روایی می‌باشد. لایه روایی بازی‌ها جنبه‌های مضمونی^۱ سناریوی بازی، طراحی رویدادها، آغاز و پایان بازی، شخصیت‌پردازی و توضیحاتی که در قالب میان‌نویس‌ها یا دیالوگ‌های بین شخصیت‌ها، به‌سان خرده روایت‌هایی به خدمت

توصیف و تشریح موقعیت‌های مختلف جهان بازی گرفته می‌شود را در بر می‌گیرد و عمدتاً مربوط به بازی‌هایی است که دارای خط داستانی هستند.

سومین لایه، لایه رویه‌ای متن است که خصیصه اصیل و ذاتی بازی‌های رایانه‌ای هستند که تعیین می‌کنند کاربر از طریق انجام چه کارهایی می‌تواند کاراکتر اصلی بازی را به مقاصد و اهداف خود برساند. رویه‌های بازی، شیوه‌های مجاز کنشگری کاربر در جهان بازی هستند. رویه‌های بازی تجلی عینی قواعدی هستند که اساساً عمل «بازی کردن» بر اساس آن‌ها امکان‌پذیر است و در بررسی بازی‌های رایانه‌ای در قالب بعد اول مفهوم رسانه به این قواعد رایانه-مبنا اشاره کردیم.

قلمرو نظری مطالعات سواد رسانه‌ای و به تبع آن سواد بازی رایانه‌ای، طلب می‌کند که آنچه به عنوان محتوای متن در نظر گرفته می‌شود، به تفکیکی تحلیلی در لایه‌های مختلف متن مورد مطالعه قرار گیرد و نهایتاً در کلیت متنی یک بازی رایانه‌ای مورد تفسیر و ارزیابی قرار گیرد. در مطالعه موردی «بازی عفو» با این رویکرد تحلیلی در جزئیات بیشتری آشنا می‌شویم.

تشریح بازی‌های رایانه‌ای در چارچوب بعد سوم مفهوم رسانه:

بازی رایانه‌ای از منظر بعد سوم مفهوم رسانه، به درک ما از جایگاه بازی رایانه‌ای و کارکرد فرهنگی و اجتماعی آن عمق بیشتری می‌بخشد. از این منظر، پرسش‌هایی از این دست اهمیت پیدا می‌کنند که یک بازی رایانه‌ای مشخص توسط چه افرادی تولید شده است؟ حامیان مالی، سفار شده‌ندگان یا ایده پردازان اصلی آنچه کسانی بوده‌اند؟ خطوط فکری، جهت‌گیری‌های اجتماعی، فرهنگی و سیاسی آن‌ها چیست؟ طراحی بازی برای دست یافتن به چه نوع اهدافی و یا جا انداختن چه مضامین فرهنگی، اخلاقی و تاریخی طراحی شده است؟ تأثیرات مستقیم و غیرمستقیم بازی بر طرز فکر و سبک زندگی کاربرانش چه می‌تواند باشد؟ این تأثیرات چه ارتباط مستقیم یا

غیرمستقیمی با اهداف طراحی بازی برقرار می‌کند؟ در پاسخ به چنین پرسش‌هایی بازی رایانه‌ای به‌عنوان یک‌نهاد اجتماعی تأثیرگذار مورد بررسی قرار می‌گیرد. از منظر بعد سوم مفهوم رسانه، بازی رایانه‌ای پدیده‌ای است که قابلیت برنامه‌ریزی شدن برای ساختاردهی اطلاعاتی و ارتباطی به جامعه و افکار عمومی دارد. بنابراین در نگاه به مفهوم رسانه از این منظر، این موضوع اهمیت می‌یابد که تولید یک بازی رایانه‌ای برای دستیابی به چه اهداف نهادی برنامه‌ریزی و مفصل‌بندی شده‌اند.

چنین دیدگاهی که بر بافت تولید و دریافت بازی رایانه‌ای به‌مثابه متن رسانه‌ای متمرکز است، کامل‌کننده تحلیل‌هایی است که از طریق تمرکز بر مطالعه ساختار متنی بازی رایانه‌ای حاصل می‌آید. در این سطح از تحلیل باید به بافت تولید و دریافت متن رسانه‌ای توجه داشت؛ به این که چه ویژگی‌هایی در بافت برقراری ارتباط رسانه‌ای موجب می‌شود ضرورت تولید یک متن رسانه‌ای بخصوص ایجاد شود و نیز چه ویژگی‌هایی در بافت برقراری ارتباط بر دریافت، معنایی و تفسیر متن از سوی مخاطبان تأثیر می‌گذارد. به‌عنوان مثال، بازخوانی مجدد یک متن تاریخی در زمان حاضر با قرائت آن در زمان تألیف خودش تفاوت‌های مهمی خواهد داشت و همچنین معانی حاصل از ارتباط تماشاگران فرانسوی با یک فیلم سینمایی ایرانی از معانی حاصل از ارتباط همان فیلم با مخاطبان ایرانی متفاوت خواهد بود. این موضوع به دلیل تفاوت بافت تولید و دریافت متن رسانه‌ای است.

درباره انتخاب مورد مطالعه:

پژوهشگر کیفی نگر در انتخاب مطالعه موردی، «بر مواردی تأکید دارد که به نظر برسد موقعیت بیشتری برای یادگیری فراهم می‌آورند. این ممکن است به این معنی باشد که ما موردی را برای مطالعه انتخاب کنیم که در دسترس تر است یا می‌توانیم وقت بیشتری برای مطالعه آن صرف کنیم. قابلیت یادگیری از متن، متفاوت از قابلیت نمایندگی آن است و گاهی معیار برتری نسبت به آن محسوب می‌شود» (Stake, 2005:)

451). در هنگام انتخاب موارد در مطالعه موردی، باید توجه داشت که مورد یا موردها به اندازه کافی برای مطالعه جنبه‌هایی از موضوع تحقیق که مورد پرسش قرار گرفته‌اند، پیچیده و غنی باشند. مطالعه بازی عفو به‌عنوان نمونه انتخابی، با توجه به ویژگی‌های آن که در بخش بعدی مقاله مورد اشاره قرار می‌گیرد، برای پاسخ به سؤالات مورد نظر این تحقیق، متن مطلوبی است.

یافته‌های تحقیق

وقتی از بازی رایانه‌ای به‌منزله متن رسانه‌ای سخن می‌گوییم و به دنبال درکی همه‌جانبه از مفهوم سواد بازی رایانه‌ای هستیم باید این بازی‌ها را در قالب هر سه بعد مفهوم رسانه مورد مطالعه قرار دهیم. تمرکز مطالعاتی بر تقاطع سه بعد تکنولوژیکی (فیزیکی - مادی)، بیانی (کیفیت‌های ارتباطی) و نهادی (فرهنگی و تاریخی) بازی، منطقی همه‌جانبه نگر از مفهوم سواد بازی رایانه‌ای در اختیار ما قرار می‌دهد.

رسانه در بعد مفهومی ظرفیت‌های ارتباطی «نگارش نشانه‌ای زبان، صوت، تصویر و... را تنظیم می‌کند، حواس انسانی را به شیوه‌ای "گزینشگرانه" و از جهت فرهنگی "قراردادی" درگیر می‌سازد و فهرست مفصلی از ژانرها و گفتمان‌های رسانه‌ای را پدید می‌آورد. از این طریق، رسانه‌ها انتقال جهان‌های گذشته و حال، و تخیلی و واقعی را به یکدیگر ممکن ساخته و میان آن‌ها تعامل برقرار می‌کنند» (Jensen, 2008: 2814). در این کار، رسانه در مفهوم «مواد ارتباطی» نیز نقشی بنیادین ایفا می‌کنند. ینسن معتقد است که تکنولوژی‌های رسانه‌ای زیرساخت مادی روش‌های بازنمایی را فراهم می‌آورند؛ آن‌هم نه به‌عنوان مجراهای ارتباطی خنثی، بلکه به‌عنوان منابعی برای تکمیل مقاصد زیباشناختی و اجتماعی برقراری ارتباط. ماهیت تکنولوژی رسانه‌ای به‌خودی‌خود چیزی بر محتوای پیام ارتباطی می‌افزاید. چراکه «تغییر در تکنولوژی‌ها، تغییراتی در این که چه ایده‌هایی انتقال یابند و چگونه باید این انتقال صورت پذیرد، به

بار می‌آورد» (Ihde, 1999: 75). نهایتاً رسانه همچنین باید در مفهوم یک «نهاد» ارتباطی تحلیل شود که چرا و توسط چه کسانی ایجاد شده، محتوای آنچه اهدافی را دنبال می‌کند و به دنبال ایجاد چه تحولاتی در نگرش و رفتار مخاطبان است و فرایند کلی برقراری ارتباط رسانه‌ای با چه تعینات تاریخی، فرهنگی، سیاسی و اقتصادی تحقق یافته است. دقت در این ابعاد رسانه‌ای، جنبه‌های گسترده مفهوم سواد رسانه‌ای را روشن می‌سازد.

در ادامه، مطالعه قلمروهای سه‌گانه سواد رسانه‌ای را به‌طور مشخص در مورد بازی رایانه‌ای «بازی عفو» به کار می‌بریم و در این مسیر رهیافتی جدید به «سواد بازی رایانه‌ای» پیشنهاد می‌کنیم.

مطالعه موردی «بازی عفو»:

بازی عفو یک بازی برخط و تک‌نفره است که بر روی مرورگرهای وب قابل اجراست. در این بازی بازیکن مأمور می‌شود جلوی اجرای حکم شش محکوم به اعدام را بگیرد. این شش محکوم در شش کشور آمریکا، چین، مغولستان، روسیه، بلاروس، عربستان و ایران قرار دارند. کاربر بازی به‌عنوان کسی که مدیریت دفاتر نمایندگی سازمان عفو بین‌الملل را در این شش کشور بر عهده دارد، باید با انجام اقداماتی نظیر برپا کردن جنجال‌های خبری و رسانه‌ای، برگزاری تظاهرات مسالمت‌آمیز و جمع‌آوری امضای چهره‌های سرشناس، درصد توافق عمومی برای اجرای حکم اعدام را در هر کدام از این کشورها کاهش دهد؛ تا جایی که دولت آن کشورها با لغو اجرای مجازات اعدام موافقت کند.

رہیافتی به مواد بازی‌های رایانه‌ای، مطالعه ساختار ... ۲۴۱

کشور انتخاب شده امتیازهای تعداد روزهای دعوت کردن از ارسال پست
 روی نقشه بودجه نفوذ سیاسی سپری شده بازی دوستان فیس‌بوکی اخبار بازی

| | | |
|---------------------------|--------------|------|
| Count | genera | info |
| Target Country | Yes | |
| Public Against | 27.0 | |
| Public Pro | 73.0 | |
| Government Against | 18.0 | |
| Government Pro | 82.0 | |
| Abolition All Crimes | Retentionist | |
| Abolition Ordinary Crimes | Retentionist | |

اطلاعات عمومی
 کشور انتخاب شده
 نمودار دیدگاه عمومی در
 خصوص لغو مجازات اعدام
 سابقه زندانی
 زمان باقی مانده تا
 اجرای حکم اعدام
 فعالیت های مدنی
 قابل اجرا

تعداد لایک ها در فیس‌بوک
 تعداد دوستان فیس‌بوکی
 که به این بازی مشغول‌اند
 دستورالعمل‌ها
 نمودار میزان پیشرفت
 فعالیت مدنی

تصویر ۳- اجزای صفحه اصلی بازی عفو؛ امکانات رویه‌ای در دسترس کاربر برای پیشبرد بازی

بازیکن برای مدیریت اقدامات لازم، فرصت زمانی محدود و مشخصی در هرکدام از کشورهای شش‌گانه دارد. زمانی که کاربر بازی را آغاز می‌کند، تا اجرای اولین حکم اعدام حدود دو ساعت فرصت باقی است. کاربر در طول این مدت زمان دوساعته باید اقدامات لازم را برای نجات اولین محکوم انجام دهد. در همین نخستین تلاش است که کاربر عملاً باسابقه کیفری محکومان، رویدادهای موثر و محدودیت‌های رویه‌ای و قواعد بازی آشنا می‌شود. اجرای احکام اعدام بعدی هرکدام به فاصله دو ساعت از یکدیگر تنظیم شده‌اند.

موس تنها واسطه درون‌داد اطلاعات است و رویه‌های بازی از طریق کلیک کردن روی بخش‌هایی از تصویر که قابلیت برقراری تعامل دارند و دورتادور یک نقشه

جغرافیای سیاسی چیده شده‌اند پیش می‌رود. بخش‌های مختلف بازی، از جمله وضعیت محکومان در سلول‌ها، سوابق کیفری محکومان، اقدامات مدنی، ... به صورتی مشابه یک ابرمتن^۱، با یک کلیک در قالب یک پنجره جدید احضار می‌شوند. کاربر می‌تواند پس از مرور کردن هر پنجره، آن را ببندد و به تصویر اصلی بازی بازگردد.

این بازی در ژانر بازی‌های آنلاین پایا و مرورگر-پایه^۲ طبقه‌بندی می‌شود که مایه‌های پرننگی از یک بازی استراتژی را هم با خود دارد. پایا بودن بازی به آن معناست که در این بازی‌ها، زمان بازی به‌طور مداوم و درست بر طبق زمان واقعی درگذر است. حتی زمانی که کاربر رایانه‌اش را خاموش کرده است، زمان بازی سپری می‌شود. درواقع، زمان در این ژانر از بازی‌های برخط متوقف نمی‌شود و به‌طور موازی با زمان واقعی پیش می‌رود. مدیریت درست انجام اقدامات لازم برای نجات محکومان با توجه به میزان دارایی دفاتر نمایندگی سازمان و زمان باقی‌مانده تا اعدام هر محکوم، بازی را به مرزهای یک بازی استراتژی نزدیک می‌کند. کاربر باید نهایتاً مردم و دولت‌های شش کشور هدف را در قبال منسوخ سازی مجازات اعدام مجاب نماید.

بازی عفو، یک بازی هدفمند^۳ با کارکرد ترویج ایده مخالفت با مجازات اعدام است که علاوه بر آشنا نمودن کاربران با اقدامات اجتماعی عملی در راستای حصول توافق عمومی برای لغو مجازات اعدام، فعالیت سازمان عفو بین‌الملل را نیز در خصوص این مسئله معرفی می‌کند. در ادامه، ابعاد سه‌گانه مفهوم سواد بازی را متناظر با قلمروهای سه‌گانه سواد رسانه‌ای، در تحلیل این متن، مورد بررسی قرار می‌دهیم.

تحلیل بازی عفو در چارچوب اولین قلمرو نظری سواد رسانه‌ای:

بازی رایانه‌ای «بازی عفو» یک متن رسانه‌ای تعاملی است. یعنی کاربر بازی به‌طور فعال در تکوین و تحدید محدوده‌های گفتگویی و ارزشی مورد نظر طراحان متن،

-
1. Hypertext
 2. Persistent Browser-based Games(PBBG)
 3. Serious Game

مشارکت می‌کند. نمود عملی و عینی این مشارکت گفتمانی، در تبعیت کاربر از رویه‌های پیشبرد بازی متجلی است. تبعیت از رویه‌های بازی در اغلب موارد الزام‌آور است و رویه‌های محدودی نیز به‌عنوان مشوق ضمنی و تسهیل‌کننده انجام امور در جهان متن در نظر گرفته شده‌اند.

بازی با تفویض نقش به کاربر آغاز می‌شود. کاربر نقش فردی را در جهان متن عهده‌دار می‌شود که مسئول مدیریت دفاتر سازمان عفو بین‌الملل در شش کشور مختلف جهان است. این تفویض نقش، مقدم‌های است که تعامل متن و کاربر بر اساس آن شکل می‌گیرد و توسعه می‌یابد. همچنین شالوده اساسی هویت مجازی مخاطب به‌عنوان کسی که با دغدغه‌های سازمان عفو بین‌الملل در زمینه مبارزه با مجازات اعدام هم‌دل است، با همین تفویض نقش پی‌ریزی می‌شود.

«بازی عفو»، یک بازی برخط تک‌نفره پایا و مرورگر-مینا^۱ است. زمان در این ژانر از بازی‌های برخط متوقف نمی‌شود و به‌طور موازی با زمان واقعی پیش می‌رود. کاربر بازی برای انجام مأموریت‌های خود باید ساعت و تاریخی واقعی را که بازی اعلام می‌کند در نظر بگیرد و با کاربست رویه‌های مناسب بر چالش‌های بازی تفوق یابد. تاریخ اجرای حکم اعدام دقیقاً همان تاریخی است که کاربر بازی را آغاز می‌کند و در طول دوازده ساعت آینده، شش حکم اعدام در شش کشور مختلف دنیا در آستانه اجرا شدن است. زمانی که کاربر در اختیار دارد تا اقدامات لازم را برای لغو حکم اعدام هر محکوم به انجام برساند با رنگ قرمز زیر تصویر هر کدام از محکومان حک شده است و به‌صورت شمارش معکوس، هر ثانیه کم‌تر و کم‌تر می‌شود. بنابراین، فهم ما از چگونگی فیزیکی گذر زمان در جهان بازی و در جهان واقعی کیفیت یکسانی دارد. ما به‌عنوان کاربر بازی در جهان بازی عفو، از نظر کیفیت سپری کردن زمان، با جهان بیرون از بازی (جهان واقعی و تاریخی) منطبق هستیم. این انطباق به‌طور ضمنی فضایی مجازی را به

فضایی واقعی و تاریخی مرتبط می‌سازد. این مسئله، ارتباط کاربر با متن و اهداف موردنظر آن را زنده‌تر و پویاتر می‌سازد.

یکی از امکانات جالب توجه این بازی قابلیت آن برای مرتبط شدن با شبکه اجتماعی فیس‌بوک است. اگر کاربر بتواند گروه دوستان خود را به انجام این بازی دعوت و با آن همراه کند، برای آزادسازی قربانیان، امتیاز ویژه‌ای به دست می‌آورد. بازیکن با معرفی کردن این بازی به دوستان خود در شبکه اجتماعی فیس‌بوک و قرار دادن پست‌های مرتبط با بازی در صفحه شخصی خود و لایک گرفتن، امتیاز «نفوذ سیاسی» در جهان بازی کسب می‌کند که نقش کارگشایی در مدیریت زمان بازی دارد. استفاده از امتیازهای نفوذ سیاسی در جهان بازی، بلافاصله روی نظر دولت‌ها در خصوص موافقت با لغو مجازات اعدام، تأثیر مثبت می‌گذارد.

مرتبط کردن یک فضای مجازی (یعنی بازی) به یک فضای مجازی دیگر (یعنی شبکه اجتماعی) در کار مرتبط کردن فضای درون‌متن، با فضایی در بیرون متن است. این تجربه عملاً یک تجربه بینامتنی برای کاربر بازی است. قواعد بازی کردن با قواعد حضور در یک شبکه اجتماعی برخط به‌عنوان دو فعالیت رسانه‌ای متمایز، در این جنبه از «بازی عفو» در هم ادغام می‌شوند. این خصلت بینامتنی موجب مرتبط شدن هویت مجازی کاربر در بازی، با هویت مجازی او در شبکه اجتماعی فیس‌بوک می‌شود. این ویژگی تکنولوژیک، بستر انتقال دیدگاه‌های همدلانه هویت مجازی اوّل (در جهان بازی) را در قبال ممارست منسوخ سازی مجازات اعدام، به هویت مجازی دوم (در شبکه اجتماعی) در میان اجتماع دوستان در فیس‌بوک، فراهم می‌نماید. به این ترتیب، دغدغه‌مندی و آرمان‌مداری از یک هویت درون‌متنی و فردی به هویت برون‌متنی و اجتماعی منتقل می‌شود.

شبکه‌های اجتماعی، فضاهایی برای برقراری تعاملات اجتماعی هستند که در آن می‌توان راجع به هر موضوعی با دیگران ارتباط برقرار کرد. فضایی که این شبکه‌ها ایجاد می‌کنند، در اغلب کارکردهای تربیتی تعاملات اجتماعی در جهان واقعی سهیم

هستند. آن‌ها در اجتماعی شدن افراد در قالب خرده گفتمان‌ها و سبک‌های زندگی مختلف و نیز در ترویج آموزش‌های غیررسمی در زمینه‌های مختلف نفوذ دارند. این که یک بازی هدفمند برخط، بخشی از قواعد پیشبرد خود را با یک فضای مجازی - اجتماعی دیگر مرتبط سازد، نشان‌دهنده عزم طراحان بازی برای تسری دیدگاه‌هایشان، از محیط یک بازی برخط تک‌نفره، به فضای یک شبکه اجتماعی از مخاطبان بالقوه است. صفحه اختصاصی کاربر بازی در شبکه اجتماعی فیس‌بوک، جایی است که در آن ایده‌ها و آرمان‌های طراحان بازی، افراد بیشتری را با خود درگیر می‌سازد.

یکی از تازه‌ترین رویکردها در مطالعات بلاغی رسانه‌ها، معطوف به این مسئله است که متن رسانه‌ای، چگونه یک الگوی معنایی/فرهنگی موجود در جهان درون‌متن رسانه‌ای را وارد سبک زندگی واقعی یا جهان بیرون از متن رسانه‌ای می‌سازد و مخاطبان را مجاب به پذیرش آن می‌کند. در این رویکرد، بلاغت رسانه‌ای، به مفهوم صادر شدن یک گفتمان از جهان خیالی متن رسانه‌ای، به زندگی واقعی مخاطبان است. بر این اساس، متون رسانه‌ای با استفاده از جنبه‌هایی از تجربیات زندگی مردم، بر جنبه‌های دیگری از زندگی آن‌ها تأثیر می‌گذارند. «یک‌راه انجام این کار از نظر محققان بلاغی، دخالت دادن ایده همسانی‌ها^۱ در متون رسانه‌ای است. ... باری برامت^۲ پژوهشگر بلاغت و رسانه، در کتاب همسانی‌های بلاغی^۳ (۲۰۰۴)، این موضوع را بررسی می‌کند که چگونه فیلم‌ها به مخاطبان‌شان تصاویر و داستان‌هایی که شبیه تجربیات زندگی آنان، یا شبیه سایر متون رسانه‌ای و سایر کلان روایت‌ها هستند عرضه می‌کنند. این رویکرد نقّادی بلاغی، که بر فهمی از همسانی‌ها پایه گرفته است، امکان مرتبط ساختن هرچه مستقیم‌تر متون رسانه‌ای را با سایر ارتباطات انسانی مطرح می‌کنند» (Childers, 2008: 4275).

1. Homologies

2. Barry Brummett

3. Rhetorical Homologies

این مفهوم به شکلی دیگر در مطالعات رسانه‌های نوین مورد اشاره قرار گرفته است. جنت موری که یکی از پژوهشگران پیشگام در مطالعه رسانه‌های رایانه-مبنا و بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود، سه ویژگی اصلی زیباشناختی درام‌های تعاملی و متون سایبری را غوطه‌وری^۱، عاملیت^۲ و دگرسازی^۳ معرفی می‌کند. «غوطه‌وری حسی از حاضر بودن در مکانی دیگر، توأم با کنشگری در آن مکان است. ... غوطه‌وری، همان پذیرش منطق درونی یک محیط است. عاملیت احساس قدرتی است که از توانایی انجام کنش در جهان درام نشأت می‌گیرد... بازیکن باید عیناً تبعات تصمیماتش را حس کند. دگرسازی بازی و درام سایبری این امکان را می‌دهد که بازیکن در طول مدت تجربه متن، به لباس دیگری درآید. ... تجربه بازی، بازیکن را در سفر یک دگرگونی شخصی قرار می‌دهد» (انصاری، ۱۳۸۹: ۸۲-۸۳). دگرسازی، نتیجه منطقی تحقق غوطه‌وری و عاملیت در فضای بازی است. به یک معنا می‌توان گفت، غایت هر بازی رایانه‌ای، ایجاد خاصیت زیباشناختی «دگرسازی» در کاربر است. در خصوص بازی‌های رایانه‌ای هدفمند، دگرسازی خلق شده توسط غوطه‌وری و عاملیت، به خدمت ایجاد تغییر رفتار یا طرز فکر کاربر در یک موضوع مشخص در جهان واقعی است. به این ترتیب فضای درون بازی، با فضاهایی بیرون از جهان بازی مرتبط می‌شود که معانی و ارزش‌های خاص خود را دارند. از طریق این بسط یافتن فضای بازی به بیرون از فضای بازی، ارزش‌های مشخصی که عمدتاً هم مربوط به رویه‌های پیشبرد بازی است با ارزش‌های معنایی مشخصی بیرون از جهان بازی ارتباط می‌یابند و یا بر روی فهم و تفسیر کاربران از آن‌ها تأثیر می‌گذارند.

-
1. Immersion
 2. Agency
 3. Transformation

تحلیل بازی عفو در چارچوب دومین قلمرو نظری سواد رسانه‌ای:

در چهارچوب دومین قلمرو نظری سواد رسانه‌ای، مطابق آنچه در بخش نخست مقاله آمد، بازی رایانه‌ای مورد مطالعه را در لایه‌های سه‌گانه متنی آن به تفکیک مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌دهیم.

• تحلیل لایه نشانه‌ای «بازی عفو»

نقشه جغرافیای سیاسی کشورهای جهان زمینه اصلی تصویر بازی را تشکیل می‌دهد. نقشه جهان به‌عنوان یک نظام نشانه‌ای شناخته شده در جهان واقعی، «حافظه اجتماعی» کاربر را با جهان مجازی متن مرتبط می‌سازد. گسترده بودن نقشه جغرافیایی پیش چشم کاربر، حافظه اجتماعی کاربر را با این ایده مرتبط می‌سازد که کوشش برای برچیدن مجازات اعدام، یک مسئله جهانی است.

فعال کردن حافظه کاربران در قبال ملل و فرهنگ‌های مختلف درگیر با مسئله اعدام، از طریق نحوه بازنمایی محکومان هر کشور تکمیل می‌شود. این بازنمایی‌ها که به سبک نقاشی رئالیستی نزدیک است، از یک سو ویژگی‌های فیزیکی مربوط به تبارها و نژادها را برجسته می‌کند و از سوی دیگر از طریق طراحی نوع پوشش بر مشخصات شناخته شده فرهنگی، اجتماعی و تاریخی آن‌ها تأکید می‌کند. پوست تیره و لباس مرد عرب، حجاب زن ایرانی، بازنمایی نژادی متمایز در جزئیات چهره محکومان چینی و مغول و نیز لباس نارنجی‌رنگ زندانی آمریکایی، همگی نشانه‌هایی است که متن بازی را با موقعیت‌ها و خصیصه‌های فرهنگی و تاریخی موجود در جهان واقعی مرتبط می‌سازد.

لایه نشانه‌ای متن، همچنین منطق‌های دو ارزشی را برای نظام بخشیدن به نحوه تفکر کاربر در قبال جهان مجازی بازی به کار می‌گیرد. برای مثال، در تصویری که از پشت در سلول‌های زندانیان عرضه می‌شود و وضعیت نهایی محکوم را گزارش می‌کند،

اگر حکم اعدام محکوم بخشیده شده باشد، از دریچه در نوری به بیرون تابیده می‌شود که استعاره‌ای از زندگی و زنده ماندن محکوم است. اگر حکم اعدام محکوم اجرا شود، از دریچه در سلول، چیزی به جز تاریکی مطلق دیده نمی‌شود و پایین در سلول عکس محکوم اعدام شده درحالی که کمی محوتر از تصویر سایر محکومان است، دیده می‌شود. تاریکی و روشنی، محوشدگی و وضوح در این تصویر از بازی، منطقی دو ارزشی را خلق می‌کند که با دوگانه‌های ارزشی دیگر در بازی، نظیر شکست و پیروزی هم‌افزایی معنایی دارد.

شش کشور چین، مغولستان، ایران، عربستان، بلاروس و امریکا همگی با رنگ سرخ‌روی نقشه جهان نمایش داده شده‌اند. سرخ بودن این کشورها از یک‌سو بر بحرانی بودن وضع اجرای مجازات اعدام در این کشورها دلالت دارد و از سوی دیگر کاربر را متوجه «کشورهای هدف» در بازی می‌سازد. پس از آنکه کاربر اقدامات مدنی لازم را با موفقیت انجام می‌دهد و مجازات اعدام در آن کشورها برچیده می‌شود، رنگ این کشورها به سبز تبدیل می‌شود. بنابراین در مورد شش کشور هدف، یک دوگانه ارزشی جدید از طریق استفاده از رنگ‌ها ایجاد می‌شود. رنگ سرخ با توجه به بافت نشانه‌ای موجود در بازی، رنگ بحران و تهدید اجرای مجازات اعدام تفسیر می‌شود و رنگ سبز نیز با توجه به بافت نشانه‌ای موجود در بازی، رنگ خروج از بحران و تبلور سلم و منسوخ شدن مجازات مرگ تلقی می‌شود.

تفویض نقش در بازی‌های رایانه‌ای از جنبه هویتی (هم هویت مجازی و هم هویت واقعی) مهم هستند. در لایه نشانه‌ای بازی عفو، عنصری که بیش از همه به تقویت هویت همدلانه کاربر بازی با فعالیت‌های حقوق بشری ضد اعدام یاری می‌رساند، لوگوی سازمان عفو بین‌الملل است. تمهید استفاده از یک نماد یا لوگوی شناخته شده که به هویت حقیقی یا حقوقی مشخصی در جهان واقعی ارجاع می‌دهد، مجموعه‌ای از منش‌ها و خط‌مشی‌های تعریف شده را برای پیشبرد بازی در ذهن مخاطب تداعی می‌کند.

رهیافتی به مواد بازی‌های رایانه‌ای، مطالعه ساختار ... ۲۴۹

در تصویری از بازی که سلول زندان‌های محکومان در آن به نمایش گذاشته می‌شود، این لوگو از منظر نشانه‌ای اهمیت بیشتری می‌یابد. پس‌ازآنکه تکلیف هر محکوم در بازی مشخص می‌شود (یعنی یا حکم اعدامش لغو می‌شود و یا حکم اعدامش اجرا می‌گردد) علامت سازمان عفو پشت در سلول آن زندانی حک می‌شود. این نشانی است که به‌عنوان تقدیر از تلاش کاربر برای نجات محکوم، پشت در هر یک از سلول‌ها نقش می‌بندد و بر همدلی کاربر با ایده‌های سازمان عفو تأکید می‌کند. لوگوی سازمان در این تصویر، به کاربر یادآوری می‌کند که در جریان بازی، شکلی انتزاعی‌ای از تجربه همدلی با آرمان‌های سازمان عفو بین‌الملل را از سر گذرانده است. فارغ از این که نتیجه به‌کار بستن راهبردهای رویه‌ای مختلف در بازی برای نجات محکومان، منجر به بخشودن حکم اعدام بشود یا نشود، صرف همراهی کاربر با ایده تلاش برای برچیدن مجازات اعدام در جریان بازی، از دید طراحان ممارستی ارزشمند تلقی می‌شود.



تصویر ۴- استفاده از لوگوی سازمان عفو بین‌الملل؛ پشت در سلول محکومانی که تکلیفشان روشن شده است (یا اعدام شده‌اند یا حکم اعدامشان لغو شده است) لوگوی حک شده است.

• تحلیل لایه روایی «بازی عفو»

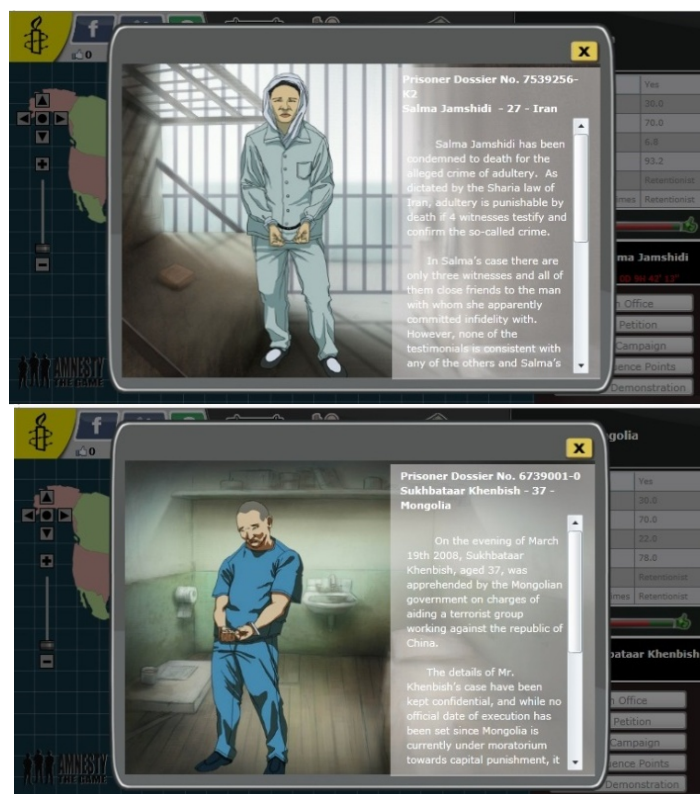
از منظر روایی، بازی با تأسیس دفتر نمایندگی سازمان عفو بین‌الملل در یکی از کشورهای هدف آغاز می‌شود. بازی تا زمانی که مجازات اعدام در شش کشور هدف در مورد منسوخ شود، ادامه پیدا می‌کند. پس از پایان بازی، یادداشتی حک می‌شود که در آن ضمن تبریک به کاربر بازی، از کاربرت راهبردهای درخشان برای منسوخ سازی مجازات اعدام در کشورهای شش‌گانه تشکر می‌شود.

نشانه‌های نوشتاری در بازی‌های رایانه‌ای چه به صورت دیالوگ و چه به صورت توضیحات مکتوب درباره جهان بازی و نحوه تعامل با آن، در خدمت خلق جنبه‌های روایی متن هستند. راهنمای اولیه بازی، در آغاز بازی عفو که در قالب نوشتارهای کوتاه ارائه می‌شود، کاربر را به عنوان گرداننده دفاتر نمایندگی سازمان عفو بین‌الملل معرفی می‌کند و امکاناتی را که او برای مقابله کردن با مجازات اعدام در اختیار دارد به اختصار شرح می‌دهد. نشانه‌های نوشتاری در قالب سابقه کیفری شش محکوم به اعدام جنبه‌های روایی متن را کامل می‌کنند. هر کدام از محکومان در کشورهای خود مرتکب جرمی شده‌اند که مجازات اعدام با اشکال مختلفی نظیر حلق آویز کردن، سربریدن، سنگسار کردن، استفاده از صندلی الکتریکی، ... در انتظار آنهاست. این جنبه‌های روایی، همدلی کاربر را نیز در قبال موضوع افزایش می‌دهد و موجب تقویت مسئولیت‌پذیری او در قبال انجام وظایف در طول بازی می‌گردد.

سوابق کیفری، شامل نام و نام خانوادگی و سن محکوم، جرم مرتکب شده، مطرح کردن ابهاماتی در مورد محرز بودن جرم، نحوه اعدام محکوم و تاریخ اجرای حکم هستند. در متن این سوابق کیفری، ایجاد ابهام در محرز بودن جرم، چستی جرم مرتکب شده و نیز نحوه اجرای حکم اعدام بیش از عناصر دیگر از جنبه بلاغی حائز اهمیت هستند. چراکه این جنبه‌ها در متن، استدلال‌های اصلی را در خصوص غیرانسانی بودن مجازات اعدام دربر دارد و علاوه بر این، اطلاعاتی درباره زمینه

رهیافتی به مواد بازی‌های رایانه‌ای، مطالعه ساختار ... ۲۵۱

فرهنگی و اجتماعی صدور حکم اعدام در کشورهای شش‌گانه هدف به کاربر بازی انتقال می‌دهد.



تصویر ۵- تصویر محکومان ایرانی (راست) و مغول (چپ) و شرح اتهام و نحوه مجازات آن‌ها

نشانه‌های نوشتاری به شکل توضیح رویدادهای موثر در پیشبرد بازی نیز ظاهر می‌شوند. مثلاً این که برپایی راهپیمایی بر ضد مجازات اعدام در هر کشور چه میزان بر تغییر دادن دیدگاه مردم و مسئولان هر کشور در جهت لغو مجازات اعدام تأثیرگذار بوده است. این رویدادهای موثر بر پیشبرد بازی، در قالب رویدادهای تصادفی که در هر کشور و بدون دخالت کاربر روی می‌دهد نیز ظاهر می‌شوند که آن‌ها هم به صورت

نوشتاری توضیح داده می‌شوند. مثلاً این که افزایش آمار جرم و جنایت در یک کشور مشخص، به میزان مخالفت مردم آن کشور با برچیده شدن مجازات اعدام افزوده است. این رویدادهای تصادفی بیرون از کنترل کاربر، می‌تواند اثر منفی یا مثبت در راستای اجرای وظایف او در بازی داشته باشد و شرایط رسیدن به موفقیت در بازی را سخت‌تر یا ساده‌تر کند. به این ترتیب مشهود است که در این بازی نشانه‌های نوشتاری از اهمیت بالایی برخوردار هستند.

در لایه روایی بازی عفو، استفاده از نام کشورهای واقعی که مطابق آمار رسمی سازمان عفو بین‌الملل در جهان واقعی وضعیتی بحرانی از حیث اجرای مجازات اعدام دارند، حافظه اجتماعی کاربران از جهان واقعی را با جهان مجازی متن درگیر می‌سازد. همچنین شبه داستان‌هایی که در خصوص سابقه کیفری محکومان و نحوه اجرای مجازات اعدام در هرکدام از این کشورها آمده است، اطلاعاتی از جهان واقعی و تاریخی در خود دارد. این تمهید آمادگی پذیرش ادعاهای ارائه شده در متن را نزد کاربران افزایش می‌دهد.

«بازی عفو» در هیچ حالتی با شکست کاربر خاتمه نمی‌یابد. ممکن است کاربر موفق نشود محکوم یک یا چند کشور را از مجازات مرگ نجات دهد و حکم اعدام آن‌ها اجرا شود؛ اما این تنها یک شکست مقطعی است و مهم تلاشی است که کاربر برای تغییر ذهنیت مردم کشورها و دولت‌هایشان در قبال مجازات اعدام انجام می‌دهد. تجربه «بازی عفو» به شرط استمرار کاربر در انجام وظایفی که بر عهده دارد، محکوم‌به دستیابی به پیروزی است. بنابراین منطق روایی در بازی عفو مبتنی بر تلاش کاربر برای چیرگی دادن نیروهای مخالف مجازات اعدام است. بازی عفو، بازی فاقد رویه‌های منتهی به شکست در معنای نهایی آن است و بازی تا زمانی که کاربر بتواند شش کشور هدف را به وضعیت سبز (برچیده شدن مجازات اعدام) برساند، ادامه می‌یابد. اگر کاربر به انجام رویه‌های بازی اهتمام کند، بازی عفو، بازی بردن است.

• تحلیل لایه رویه‌ای «بازی عفو»

بازی‌های استراتژی معمولاً از حیث مناسبات رویه‌ای پیچیده‌اند و معانی اساسی خود را به‌طور تلویحی، از طریق نظام رویه‌هایشان به کاربر القا می‌کنند. رویه‌ها و تأثیرشان بر پیشبرد بازی، کاربر بازی را به نتایجی در خصوص پیامد تصمیم‌سازی‌هایش می‌رساند. اگر هم‌کنش رویه‌ها به شکلی مجاب‌کننده کاربر را با تبعات تصمیم‌سازی‌هایش آشنا سازد، بازی به تجربه‌ای غوطه‌ور کننده برای کاربر تبدیل می‌شود. کاربر می‌تواند به تدریج به ترکیبی موفقیت‌آمیز از کاربری رویه‌های بازی دست پیدا کند که او را در رساندن به هدف بازی یاری می‌رساند. موفقیت‌آمیز بودن کاربری این ترکیب‌های رویه‌ای به آن معناست که کاربر به تحلیل درستی از جهان بازی و عناصر مؤثر در آن دست‌یافته است. این تحلیل درست از جهان بازی معمولاً حاوی معانی و ارزش‌های گفتمانی پنهان است که طراحان بازی، القای آن را به کاربران مدنظر داشته‌اند. به همین دلیل، استفاده از ظرفیت‌های نظام رویه‌ای در بازی‌های استراتژی، یکی از مناسب‌ترین بسترها برای طراحی بازی‌های هدفمند است. به‌ویژه در مواردی که موضوع بازی به یک پدیده یا رخداد واقعی اشاره دارد. در چنین شرایطی، جهان بازی از طریق نظام رویه‌ای، خوانش و تحلیل مرجحی از پدیده یا رخداد واقعی به کاربر بازی پیشنهاد می‌دهد که از آنجاکه این خوانش مرجح با مشارکت فعال و عاملیت کاربر تکوین می‌یابد، باورپذیر جلوه می‌کند.

موفقیت کامل کاربر در به انجام رساندن مأموریتش در بازی عفو، به کیفیت مدیریت رویه‌ها بستگی دارد. او باید بتواند زمان و هزینه را طوری مدیریت کند که به‌موقع از اجرای حکم اعدام جلوگیری کند و دولت‌های هر شش کشور را مجاب به برچیدن اجرای حکم اعدام سازد. اقدامات در نظر گرفته شده برای رسیدن به این هدف، راهکارهایی شناخته شده در جهان واقعی و تاریخی را برای ابراز مخالفت با اجرای

حکم اعدام به ذهن کاربر متبادر می‌سازد که با حافظه اجتماعی او ارتباط می‌یابد (از قبیل برپایی تظاهرات مسالمت‌آمیز، جمع‌آوری امضا،...).

با این وجود، از منظر رویه‌ای، در این بازی شکست‌های مقطعی (یعنی اعدام شدن محکومان) نیز ارج نهاده می‌شوند، زیرا از دید طراحان بازی، مهم نفس کوشیدن برای محو کردن مجازات اعدام از جهان است. بازی حتی بعد از اعدام شدن محکومان در کشورهای شش‌گانه هم ادامه پیدا می‌کند. کاربر تا زمانی که بتواند نهایتاً کشورها را از وضعیت قرمز گذر دهد و به وضعیت سبز برساند می‌تواند به بازی ادامه دهد. به این ترتیب، نظام رویه‌ای بازی این منش اجتماعی را به کاربر القا می‌کند که نفس کوشیدن برای لغو یک مجازات خشن، یعنی برنده شدن و شایسته ستایش بودن. در این مسیر موردهای مشخص اهمیت کمتری دارند؛ مهم این است که در سطحی وسیع و همه‌گیر مجازاتی نظیر اعدام مشروعیت خود را در نگاه ملت‌ها و دولت‌ها از دست بدهد. این دریچه‌ای است که بازی به کاربر نشان می‌دهد و سعی می‌کند او را متقاعد کند که از این دریچه به جهان مجازی متن و پس‌از آن به جهان واقعی و تاریخی بنگرد. رویه‌های این بازی، دستکم دو نوع نظام منطقی برای تفکر کردن پیرامون جهان متن، پیش روی کاربر قرار می‌دهند. نوع اول، نظام منطقی دو ارزشی است که در رویه‌های اعدام شدن/ عفو شدن محکومان و خارج شدن کشورهای شش‌گانه هدف، از «وضعیت قرمز» و ورود به «وضعیت سبز» متجلی می‌شود.

نوع دوم نظام منطقی در بازی، شناور ارزشی است. این منطق شناور ارزشی در سادگی و دشواری نسبی کار کاربر در کشورهای مختلف هدف، متجلی می‌شود. همچنین رویدادهای تصادفی که به‌طور پیش‌بینی نشده، به‌عنوان عناصری در لایه روایی در بازی مداخله می‌کنند و بر رویه‌های بازی اثر می‌گذارند، منطق قابل پیش‌بینی دو ارزشی را به چالش می‌کشند و به تحقق کیفیت شناور ارزشی برای تجزیه و تحلیل منطقی محیط بازی نزد کاربر یاری می‌رسانند. به این ترتیب کاربر در جریان بازی

درمی‌یابد که موفقیت در کار مبارزه با اجرای حکم اعدام به متغیرهای متعددی وابسته است که باید برای مواجه‌شدن با آن‌ها از آمادگی و انعطاف لازم برخوردار بود. مفید است به این نکته توجه کنیم که خلق شدن منطق شناور ارزشی در رویه‌های این بازی، توهمی برساخته از ترکیب موفق منطق‌های دو ارزشی است. نظام منطقی شناور ارزشی که در قالب رویه‌های بازی متجلی شده است، توهمی است از ترکیب چندین نظام منطقی دو ارزشی. تمام رویه‌های بازی در اصل در قالب منطق دو ارزشی (صفر و یک) عمل می‌کنند. به‌عنوان مثال، "بخشیده شدن" یا "اعدام شدن" یک محکوم بستگی به این دارد که اقدامات انجام شده توسط کاربر در زمان تعیین شده، درصد موافقت دولت با لغو مجازات اعدام را به ۵۱ درصد «برساند» یا «نرساند». این رویه برای همه کشورها یکسان است، ولی از آنجاکه میزان موافقت با لغو مجازات اعدام در میان دولت‌های کشورهای مختلف هدف در بازی متفاوت طراحی شده است، کاربر مجبور می‌شود در کشورهایی مثل ایران و عربستان به‌دفعات بیشتری از سازوکارهایی نظیر تظاهرات و کارزار رسانه‌ای استفاده کند و در کشورهایی مانند بلاروس و آمریکا به‌دفعات کمتری این اقدامات را به کار بندد. فرقی در اصل طراحی نظام منطقی در رویه‌های بازی وجود ندارد اما ترکیب تودرتوی رویه‌های دو ارزشی، در کلیت خود توهمی از نظامی شناور ارزشی را برای تجزیه و تحلیل جهان بازی نزد کاربر ایجاد می‌کند.

• جمع‌بندی در مورد کارکرد متن

بازی عفو، با سازمان‌یافتگی حساب شده‌اش در لایه‌های نشانه‌ای، روایی و رویه‌ای، قصد دارد جهان مجازی متن و ارزش‌های معنایی طرح شده در آن را در ذهن کاربر با بدیل‌های موجود در جهان واقعی و تاریخی مرتبط سازد. به‌این‌ترتیب، ادعای گفتمانی طرح شده در متن پذیرفتنی‌تر جلوه می‌کند. تلاش‌های طراحان بازی در پیوند

دادن جنبه‌های مختلفی از نشانه‌ها (نظیر نقشه جغرافیای سیاسی و پوشش و خصیصه‌های تباری در طراحی لباس و چهره محکومان)، روایت (نظیر شیوه‌های اجرای اعدام در کشورهای مختلف و سازوکارها و کیفیت ادله قضایی در رسیدگی پرونده‌ها) و رویه‌های بازی (نظیر برپایی تظاهرات مسالمت‌آمیز و جمع‌آوری امضا) با جهان واقعی و تاریخی نمودهای این امر هستند.

طراحان بازی تمایل زیادی نشان داده‌اند که بازی را با ابعاد دیگری از زندگی واقعی کاربر پیوند دهند. استفاده از طراحی زمانی منطبق بر گذر زمان در جهان واقعی و تاریخی و مرتبط کردن برخی از رویه‌های تسهیل‌کننده پیشبرد بازی با عملکرد کاربر در صفحه اختصاصی‌اش در شبکه اجتماعی فیس‌بوک نمودهای عمده این تمایل هستند.

نظام رویه‌ای بازی عفو، با کاربرست اقدامات لازم برای منسوخ سازی مجازات اعدام در شش کشور هدف، پیشبرد بازی را امکان‌پذیر می‌کند. کاربر به‌عنوان کسی که در جهان مجازی متن در نقش اداره‌کننده امور دفاتر سازمان عفو بین‌الملل در این شش کشور هویت داده شده است، صرفاً می‌تواند در راه همدلی با آرمان‌های این سازمان روایت بازی را پیش ببرد. التزام عملی کاربر در کاربرست اقدامات مطلوب نظام رویه‌ای بازی، به مفهوم مشارکت او و سهم شدنش در محدوده گفتگویی و چهارچوب ارزشی سازمان عفو بین‌الملل است. در واقع از طریق طراحی هوشمندانه نظام رویه‌ای بازی، کاربر در این ارزش‌های گفتگویی با طراحان بازی همدلی می‌کند که اجرای حکم اعدام به‌طور مطلق ضد ارزش است و تلاش برای منسوخ سازی آن به‌طور مطلق ارزش مطلوب. در قالب تحلیل متن «بازی عفو» در سومین قلمرو نظری سواد رسانه‌ای، بیشتر به تحلیل‌های فرا متنی از جنس جهت‌گیری‌های ارزشی و فرهنگی لحاظ شده در متن می‌پردازیم.

تحلیل بازی عفو در چارچوب سومین قلمرو نظری سواد رسانه‌ای:

بازی عفو، به سفارش سازمان عفو بین‌الملل^۱ و توسط انجمن تولیدکنندگان بازی هلنیک^۲ طراحی شده است. "سازمان عفو بین‌الملل" نام یک موسسه غیرانتفاعی فعال حقوق بشر است که حامی لغو مجازات اعدام در سراسر دنیا می‌باشد. بازی عفو که به سفارش این سازمان طراحی شده است، به‌عنوان یک فعالیت رسانه‌ای و تبلیغاتی در راستای اطلاع‌رسانی فعالیت‌های اجتماعی سازمان عفو بین‌الملل، در زمینه مبارزه با مجازات اعدام، آگاهی‌بخشی به مردم و ایجاد انگیزش و نگرش مساعد برای پشتیبانی مردمی از ایده منسوخ سازی مجازات اعدام در نقاط مختلف دنیا، طراحی شده است. تبعیت متن طراحی شده توسط انجمن تولیدکنندگان بازی هلنیک از آرمان‌ها و خطوط گفتمانی کلی مورد نظر سازمان عفو بین‌الملل در جنبه‌های مختلفی از ویژگی‌های متن مشهود است.

در طراحی روایت بازی‌های رایانه‌ای، ارزش‌های تفکر منطقی در خصوص جهان متن، اغلب از طریق ایجاد تقابل میان نیروهای عمده پیش‌برنده داستان بازی شکل می‌گیرند. در روایت بسیاری از بازی‌ها، شخصیت‌های مختلف موثر در جهان بازی در قطب‌های متضاد و با منافع متخالف با یکدیگر صف‌آرایی می‌کنند. شناخت عمومی کاربر از ویژگی‌های اصلی سازنده جهان متن در بسیاری از بازی‌ها بواسطه شکل‌گیری این ارزش‌های مثبت و منفی منطقی شکل می‌گیرد که در دوگانه‌هایی مانند دوست/دشمن، خودی/بیگانه، پاداش/مجازات، پیروزی/شکست در جریان تکامل روایت در بازی نمود می‌یابد. بازی‌های رایانه‌ای هدفمند می‌کوشند طرز تفکر متأثر از این ارزش‌های منطقی را به تفکر کاربر در قبال تجزیه و تحلیل جهان تاریخی و واقعی نیز داخل کنند.

1. Hellenic Game Developers Association(HGDA)
2. Amnesty International

در بازی عفو، دوگانه روایی بین دو گروه حامی مجازات اعدام و هواداران منسوخ ساختن آن تشکیل می‌شود. در این بازی، حساسیت‌های نه‌چندان موجّه موافقان اجرای حکم اعدام، مانع اصلی طراحی شده در خرده روایت‌های بازی است که کاربر باید بر آن‌ها غلبه کند. در جریان روایت، کاربر در موضع مخالف اجرای حکم اعدام، «دیگری» خود را در میان دولت‌ها و تفکرات قالبی مردم تابع آن‌ها می‌بیند و باید برای تصحیح اذهانشان در قبال مجازات اعدام اقدام کند.

این دوگانه‌های روایی را دوگانه‌های رویه‌ای پیشبرد بازی، تقویت می‌کنند. در جریان پیشبرد رویه‌های بازی عفو، دو مفهوم متخالف «عفو» و «اعدام» در برابر یکدیگر صف‌آرایی می‌کنند. «عفو» ارزش مثبت و «اعدام» ارزش منفی در بازی را نمایندگی می‌کند؛ درست آن‌گونه که در ایده‌های حاکم بر فعالیت‌های سازمان عفو بین‌الملل تعریف شده است. این منطق دو ارزشی مثبت/منفی، طرز فکر حاکم بر جهان بازی را تشکیل می‌دهد که می‌تواند این نوع تفکر را به‌نظام فکری کاربر در خارج از جهان بازی انتقال دهد. به این معنا که صدور حکم اعدام، همواره باید به‌عنوان یک ارزش منفی در حیات اجتماعی جوامع مختلف قلمداد شود و مبارزه برای منسوخ شدن اعدام، یک ارزش مثبت به شمار می‌آید. این ارجاع فرامتنی، پای متن را به عرصه‌های عمومی اجتماعی، فرهنگی و سیاسی جهان واقعی و تاریخی می‌کشاند.

همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، توصیف چپستی جرم مرتکب شده (یا اتهام وارد شده به) محکومان، اطلاعاتی را درباره زمینه فرهنگی وقوع مجازات اعدام در کشورهای مختلف در اختیار کاربر بازی می‌گذارد. به‌عنوان مثال، محکوم چینی به اتهام ارتکاب فعالیت‌های ضد حکومتی دستگیر شده است. اگرچه او به جرائم خود اعتراف کرده اما وکیل او گفته است که موکلش تحت فشار مجبور به اعتراف شده است، درحالی‌که روحش هم از اتهامات وارده بی‌خبر است. اعدام او از طریق تزریق آمپول هوا صورت می‌گیرد. همچنین زن ایرانی محکوم به اعدام، به جرم رابطه نامشروع مستحق مجازات مرگ دانسته شده است. در سابقه این محکوم اشاره شده است که از

ناحیه قانون شرعی حاکم بر دستگاه قضایی ایران رابطه نامشروع، قابل مجازات با اعدام است. اما اگرچه برای احراز جرم زنا علیه یک فرد باید چهار شاهد به زناکاری او شهادت دهند، در مورد این متهم سه شاهد شهادت داده‌اند که همگی از دوستان مردی هستند که او را به زناکاری متهم ساخته است. این در حالی است که شوهر این زن نیز به بی‌گناهی همسرش شهادت داده است و اعلام کرده در زمان و تاریخ مورد نظر دادگاه، همسرش در خانه و همراه او بوده است. زن ایرانی محکوم به اعدام، به‌زودی حلق‌آویز و یا سنگسار خواهد شد.

نقش عمده ارائه این سوابق مختصر همراه بانام کشورها و اشاره‌های گذرا به بخشی از زمینه فرهنگی و حکومتی صدور و اجرای مجازات اعدام در آن‌ها، افزایش آگاهی‌ها و اطلاعات کاربر در جهت تحقق کارکرد متن است. این اطلاعات، چرایی مقابله با اجرای حکم اعدام را بیشتر برجسته می‌سازد. زیرا به نظر می‌رسد اغلب محکومان به دلایل واهی که برخی از آن‌ها برآمده از زمینه‌های فرهنگی یا رویه‌های حکومتی خاص کشورهای متبوع آن‌هاست و شواهد کافی برای اثبات گناهکاری‌شان وجود ندارد، به اعدام محکوم شده‌اند. این روایت‌های فشرده از طریق اطلاعات مختصری که ارائه می‌دهد (و دارای جانب‌داری آشکاری است) فضای فرهنگی و حکومتی کشورهایی که اجرای حکم اعدام در آن‌ها زیاد است را در ذهن کاربران خود ایجاد می‌کند. کارکرد این اطلاعات مختصر روایی، به‌طور مشابه در لایه رویه‌ای بازی، متجلی می‌شود.

جزئیات رویه‌ای بازی به‌طور تلویحی آگاهی‌هایی درباره وضعیت فرهنگی و سیاسی کشورهای نام‌برده به کاربر القا می‌کنند. برای مثال، در خصوص میزان موافقت با لغو حکم اعدام در میان مردم و دولت هر کشور نسبت متفاوتی وجود دارد. در ایران درصد موافقت مردم با لغو حکم اعدام، با اختلاف مشهودی (بیش از ۲۰ درصد) بیش از دولت این کشور است که معنی تلویحی آن این است که در فضای فرهنگی کشور

ایران، مردم در زمینه همسویی با لغو مجازات اعدام، از دولتشان پیشروترند. در چین هم وضعیت با اختلاف نسبی کمتری، به همین ترتیب است. در عربستان دولت و مردم، تقریباً به یک اندازه و به شدت با لغو شدن مجازات اعدام مخالف‌اند (حدود ۹۰ درصد). در امریکا و بلاروس نیز دولت‌ها از مردم پیشروتر در نظر گرفته شده‌اند. این درصدها، علاوه بر این که بر نحوه مدیریت اقدامات رویه‌ای بازی توسط کاربر تأثیرگذارند، اطلاعات تلویحی را در قبال وضعیت فرهنگی و حاکمیتی کشورهای نام‌برده به کاربر منتقل می‌کند و با ویژگی‌های روایی مرتبط با سابقه محکومان نیز هم‌افزایی بلاغی دارد.

از سوی دیگر، رویه‌های بازی به کاربر القا می‌کنند که دشواری کار مقابله با اجرای حکم اعدام در همه جای جهان یکسان نیست. برای مثال دولت‌های ایران و عربستان کمتر از ۱۰ درصد با لغو شدن مجازات اعدام موافق‌اند و کاربر باید این مقدار را با مدیریت صحیح اقدامات لازم، به بیش از ۵۱ درصد برساند. این طراحی رویه‌ای، طراحی ثابت بازی است و حافظه اجتماعی کاربر را با سخت‌گیری ماهوی دولت‌های اسلامی در قبال اجرای این مجازات در جهان واقعی پیوند می‌دهد. این خصیصه گفتمانی متن را می‌توان بازتابی از طرز تلقی حاکم بر فعالیت‌های سازمان عفو بین‌الملل دانست که جایگاه مجازات قصاص در احکام اسلامی جاری در جوامع مختلف مسلمان را، دال گفتمانی متخاصم همیشگی خود می‌بیند. بنابراین می‌کوشد با زیر سؤال بردن این دیدگاه فرهنگی تا جای ممکن آن را تخریب و تضعیف نماید.

متن از یک‌سو دولت‌های حامی مجازات اعدام را تحت تأثیر رژیم سیاسی مستبد، غیر شفاف و غیرمنطقی معرفی می‌کند که دیدگاه ضد انسانی و غیراخلاقی‌شان را به لایه‌هایی از اقشار مردم نیز سرایت می‌دهند. در مقابل فعالیت‌های اجتماعی سازمان عفو بین‌الملل را مردمی، مسالمت‌آمیز و بشردوستانه جلوه می‌دهد. این سوگیری‌های ارزشی-اخلاقی در دو قطب روایی بازی، اساسی‌ترین افشاکننده انگیزه‌های سفار شدهندگان متن است. آمیختن اهداف و رویکردهای ارزشی موجود در فعالیت‌های

اجتماعی سازمان عفو با ارزش‌های تثبیت شده اخلاق اجتماعی و سیاسی جوامع مدرن (همچون مستقل بودن، غیرانتفاعی بودن، حامی حقوق بشر بودن...)، حامیان منسوخ سازی مجازات اعدام را به‌عنوان قطب مثبت دارنده دست بالای اخلاقی، در برابر مخالفان آن به‌عنوان قطب منفی قرار می‌دهد.

نتیجه‌گیری

مفهوم سواد بازی را می‌توان متناظر با قلمروهای سواد رسانه‌ای در سه بعد مفهوم «رسانه» تبیین کرد: بازی رایانه‌ای به منزله تکنولوژی ارتباطی، بازی رایانه‌ای به منزله ظرفیت‌های بیانی و بازی رایانه‌ای به منزله نهاد اجتماعی. این رویکرد، درکی همه‌جانبه از بازی‌های رایانه‌ای را به‌عنوان یکی از انواع متون رسانه‌ای نوین، فراهم می‌آورد. سواد بازی رایانه‌ای به این معنا می‌تواند از یک سو برای کاربران بازی‌ها مفید واقع شود و از جهت دیگر دانش تولیدکنندگان را در خصوص چگونگی‌های استفاده از قابلیت‌های طراحی بازی برای انتقال هر چه مؤثرتر پیام افزایش دهد. برای طراحان بازی و کاربران آن به‌عنوان دو سر یک فراگرد ارتباطی، لازم است که نسبت به ویژگی‌های تکنولوژیکی، بیانی (ظرفیت‌های ارتباطی) و نهادی بازی به‌منزله بستر یک موقعیت ارتباطی و بلاغی، آگاهی و هوشیاری کافی داشته باشند.

تحلیل بازی رایانه‌ای عفو در ابعاد سه‌گانه مفهوم رسانه، آن‌گونه که کلاوس برون یسنن شرح داده است، نشان داد که توجه به ویژگی‌های تکنولوژیک، ظرفیت‌های بیانی و جنبه‌های نهادی این بازی، چگونه اجزای مختلف هدف کلی سازندگان بازی را از تألیف متن آشکار می‌سازد. بازی عفو، که با سفارش و سرمایه «سازمان عفو بین‌الملل» تولید شده است و بازتاب‌دهنده ارزش‌ها و اصول اخلاقی مورد حمایت این سازمان است (تحلیل بعد نهادی بازی)، از طریق ساختار عناصر متنی آن در سه لایه نشانه‌ای، روایی و رویه‌ای، کاربر بازی را با آن ایده‌ها و ارزش‌ها، آشنا و سپس همدل می‌سازد و

تجربه بازی کردن را به تبعیت از این ارزش‌ها پیوند می‌دهد (تحلیل بعد بیانی بازی) و در این مسیر از قابلیت‌های ماهوی تکنولوژی بازی رایانه‌ای نظیر تعاملی بودن، محاسبه‌ای بودن و امکان برقراری ارتباط‌های بینامتنی، برای مرتبط کردن جهان بازی و ارزش‌های گفتمانی طرح شده در آن با جهان واقعی و تاریخی بهره‌برداری می‌کند (تحلیل بازی در بعد تکنولوژیک).

رهیافتی که برای مطالعه این بازی به کار گرفته شد پیشنهادی برای تدقیق در ابعاد نظری و عملی مفهوم سواد بازی رایانه‌ای است. رهیافتی که می‌تواند اصلی‌ترین جنبه‌های رسانه‌ای بازی رایانه‌ای را در جزئیات، برای دستیابی به آگاهی انتقادی عمیق و همه‌جانبه، مورد واکاوی قرار دهد.

منابع

- انصاری، امی.ن (۱۳۸۹). *مقدم‌های بر روایت در هنر رسانه جدید*. چاپ اول. تهران: انتشارات افراز.
- سجودی، فرزانه. (۱۳۹۰). *نشانه‌شناسی کاربردی: ویرایش دوم*. تهران: نشر علم. چاپ دوم.
- خانیکی، هادی؛ برکت، محیا. (۱۳۹۴). *بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامه رسانه‌های نوین*. تهران: دانشکده علوم ارتباطات دانشگاه علامه طباطبائی. شماره (۴).
- خانیکی، هادی؛ شاه‌حسینی، وحیده؛ نوری‌راد، فاطمه. (۱۳۹۵). *تبیین الگوی آموزش سواد رسانه‌ای در نظام آموزش و پرورش*. تهران: دفتر برنامه‌ریزی و مطالعات رسانه‌ها. شماره (۴۴۴۴۴۴).

رهیافتی به مواد بازی‌های رایانه‌ای، مطالعه ساختار ... ۲۶۳

- طاهری، آرین. (۱۳۹۲). *تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند: مطالعه موردی کاپیتان نولین*. ارائه شده در اولین همایش ملی بازی‌های رایانه‌ای و ارتقای سلامت. تهران: دانشگاه علوم پزشکی ایران.

- طاهری، آرین؛ سوهانی، کمیل. (۱۳۹۳). مخاطب و قراردادهای استفاده از متن رسانه‌ای: مطالعه مقایسه‌ای بازی رایانه‌ای و فیلم. *فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی*. تهران: مرکز پژوهش‌های سازمان صداوسیما. شماره (۷۹).

- کوثری، مسعود. (۱۳۸۹). *عصر بازی: بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر*. تهران: نشر دریاچه نو.

- کوثری، مسعود؛ طاهری، آرین. (۱۳۹۴). تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند: مطالعه موردی بازی مک‌دونالد. *فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات*. تهران: انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات. شماره (۴۰)..

- محسنی آهویی، ابراهیم. (۱۳۸۸). رسانه نوین و امر جدید: بازی رایانه‌ای یا رسانه بازی پذیر. *دربازی‌های رایانه‌ای: مجموعه مقالات*. چاپ اول. تهران: انتشارات همشهری.

- Brummett, B. (2004). *Rhetorical homologies: Form, culture, experience*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- Childers, J. P. (2008). Rhetoric and Media Studies. In W. Donsbach (ed.), *The International Encyclopedia of Communication*. Oxford: Blackwell Publishing, PP. 4272-4276.
- Fiske, J. (2006). Medium/Media. In T. O'Sullivan & J. Hartley & D. Saunders & M. Montgomery & J. Fiske (eds.), *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*. London: Routledge, pp. 176-177.

- Ihde, D. (1999). *Postphenomenology and Technoscience*. NY: State University of New York Press.
- Jensen, K. B. (2008). *Media*. In W. Donsbach (ed.), *The International Encyclopedia of Communication*. Oxford: Blackwell Publishing, PP. 2811-2817.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Stake, R. E. (2005). Qualitative Case Studies. In N. K. Denzin & Y. Lincoln (eds.), *Handbook of qualitative research Third Edition*. Thousand Oaks, CA: Sage, pp443-466.