

مطالعه تطبیقی دو منظر «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» به تحلیل ظرفیت‌های زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند*

مسعود کوثری** آرین طاهری***

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای هدفمند، نوعی از بازی‌های رایانه‌ای هستند که برخلاف بازی‌های تجاری جریان غالب، سودآوری اقتصادی در چرخه تولید آنها از اولویت نخست برخوردار نیست. مطلوب اصلی در تولید بازی‌های رایانه‌ای هدفمند، ایجاد تغییرات اطلاعاتی، نگرشی، رفتاری و شناختی در کاربران بازی‌ها، متناسب با مقاصد تعریف‌شده تربیتی، آموزشی، مهارت‌بخشی، ترویجی، ایدئولوژیک، درمانی و نظایر آنها است.

در این مقاله، پس از ارائه تعریفی از بازی‌های رایانه‌ای هدفمند، وجوه تشابه و تفاوت دو سنت نظری «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای بررسی می‌شود. سپس به مطالعه تأثیر جنبه‌های زیباشناسانه بازی‌های هدفمند در تحقق کارکردهای آنها می‌پردازیم. برای تبیین جنبه‌های مختلف زیباشناسی خاص بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن در گفتمان و کارکرد بازی‌های هدفمند، از نظریه «کارکردگرایی زیباشناختی» استفاده کرده‌ایم. مطابق ایده محوری این نظریه، خاصیت‌های زیباشناختی در متن رسانه‌ای از طریق کاربرد سنجیده عناصر غیر زیباشناختی که ساختار و شاکله متنی اثر را تشکیل می‌دهند، تبلور می‌یابند. با در نظر گرفتن این چهارچوب نظری، تبیین دو سنت نظری بازی‌شناسی و روایت‌شناسی از ساختار عناصر غیر زیباشناختی متن بازی‌ها، به صورت تطبیقی ارزیابی می‌شود. ساختار متنی بازی‌های رایانه‌ای، در سه لایه مختلف «نشانه‌ای»، «روایی» و «رویه‌ای» قابل بررسی است و در هر لایه، عناصر غیر زیباشناختی متنوعی در انگیختن خاصیت‌های زیباشناختی نقش دارند.

در بخش پایانی این مقاله، بازی «هر روز، همان خواب تکراری» به‌عنوان یک بازی رایانه‌ای هدفمند با رویکرد کارکردگرایی زیباشناختی و با استفاده از روش نشانه‌شناسی لایه‌ای و تفکیک تحلیلی لایه‌های سه‌گانه متن، مورد تحلیل قرار گرفته است. یافته‌های این تحلیل متنی نشان داد که نحوه کاربست عناصر غیر زیباشناختی در لایه نشانه‌ای در خدمت تحقق سه کارکرد زیباشناختی، در لایه روایی در خدمت تحقق سه کارکرد زیباشناختی و در لایه رویه‌ای نیز در خدمت تحقق دو کارکرد زیباشناختی در راستای تکامل گفتمان و کارکرد اصلی متن به‌کار رفته است.

کلید واژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای هدفمند، بازی‌شناسی، روایت‌شناسی، کارکردگرایی زیباشناختی، هر روز همان خواب تکراری

* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد آرین طاهری با عنوان «تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند» به راهنمایی دکتر مسعود کوثری در دانشگاه صدا و سیما است.

** دانشجویار، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران.

*** کارشناسی ارشد علوم ارتباطات، دانشگاه صداوسیما، تهران. (نویسنده مسئول).

tahery.aryan@gmail.com

مقدمه

«بازی‌های رایانه‌ای، بازنمایی‌های رویه‌ای^۱ را اغلب در خدمت خلق به‌عنوان تجربه‌ای مفرح که کاربران را به دنیایی دیگر منتقل می‌کند، به کار می‌گیرند. اما دسته دیگری از بازی‌ها، رویه‌ای بودن را برای ساختن ادعایی درباره ابعاد فرهنگی، اجتماعی یا مادی تجربه بشر به کار می‌گیرند» (Bogost, 2008: 123). در این نوع از بازی‌های رایانه‌ای، جذابیت چالش‌های بازی در خدمت تحقق هدفی غیر از سرگرمی است. «اصطلاح بازی‌های هدفمند^۲ برای ارجاع به بازی‌هایی که به تمرین دادن، آموزش دادن، اقناع کردن یا انتقال دادن ارزش‌ها و ایده‌ها می‌پردازند، وضع شده است. ... از یک جهت اصطلاح بازی‌های هدفمند کارآمد است به این خاطر که بر نیت سازندگان بازی‌ها تأکید می‌کند. با این وجود، به‌شدت مسئله‌زا است چون تلویحاً به این معنا است که سایر بازی‌ها هدفمند نیستند. هدفمندی بازی‌ها به ارزش‌های ذهنی طراح و کاربر بستگی دارد، بنابراین کاربرد این اصطلاح صرفاً به‌عنوان یک اصطلاح معمولی که به نیت آفرینندگان بازی توجه دارد، موجه است» (Frasca, 2007: 26-27). در تعریف این دسته از بازی‌ها می‌توان گفت: «بازی‌های هدفمند، بازی‌های رایانه‌ای هستند که برای حمایت کردن از علاقه‌مندی‌های موجود و جافتاده سیاسی، شرکتی و اجتماعی طراحی شده‌اند. ... بازی‌های آموزشی، اهداف تربیتی موجود را در قالب بازی‌های رایانه‌ای ترجمه می‌کنند؛ بازی‌های دولتی، اهداف سیاسی موجود را به شکل بازی رایانه‌ای برمی‌گردانند؛ بازی‌های سلامت، پزشکان و نهادهای درمانی را با ابزارهای بازی - مبنا مجهز می‌سازند تا آنها نیازهای موجود درمانی را برطرف سازند» (Bogost, 2007: 57).

مسئله مطالعه حاضر، بررسی این موضوع است که بیان زیباشناسانه از طریق چه جنبه‌هایی از متن، غایت مورد نظر طراحان یک بازی رایانه‌ای هدفمند را محقق می‌سازد. در این مقاله، رویکردی کاربردی به ظرفیت‌های بیان زیباشناسانه در بازی رایانه‌ای به مثابه متن رسانه‌ای تشریح می‌شود. توجه کاربردی به مسائل زیباشناختی در طراحی و تحلیل تمام متون هنری و رسانه‌ای، حائز اهمیت است؛ زیرا بنیان نقش ایفاگری این متون در گفتمان‌های فرهنگی و تاریخی مختلف از طریق ایجاد فرایام‌ها، بر اساس خصیصه‌های زیباشناختی پی‌ریزی می‌شود. «فرایام‌ها نه به‌وسیله محتوا و روایت آشکار متن، بلکه به‌وسیله متغیرهای زیباشناختی که کمتر به‌طور مستقیم جلب توجه می‌کنند، خلق می‌شوند» (Zettl, 2005: 366). بر این اساس، هدف این مقاله، رسیدن به تبیین‌هایی

در خصوص ظرفیت‌های زیباشناختی و بیانی تعامل بازی رایانه‌ای هدفمند و کاربر است که کارکرد گفتمانی متن از طریق آن تأمین می‌شود.

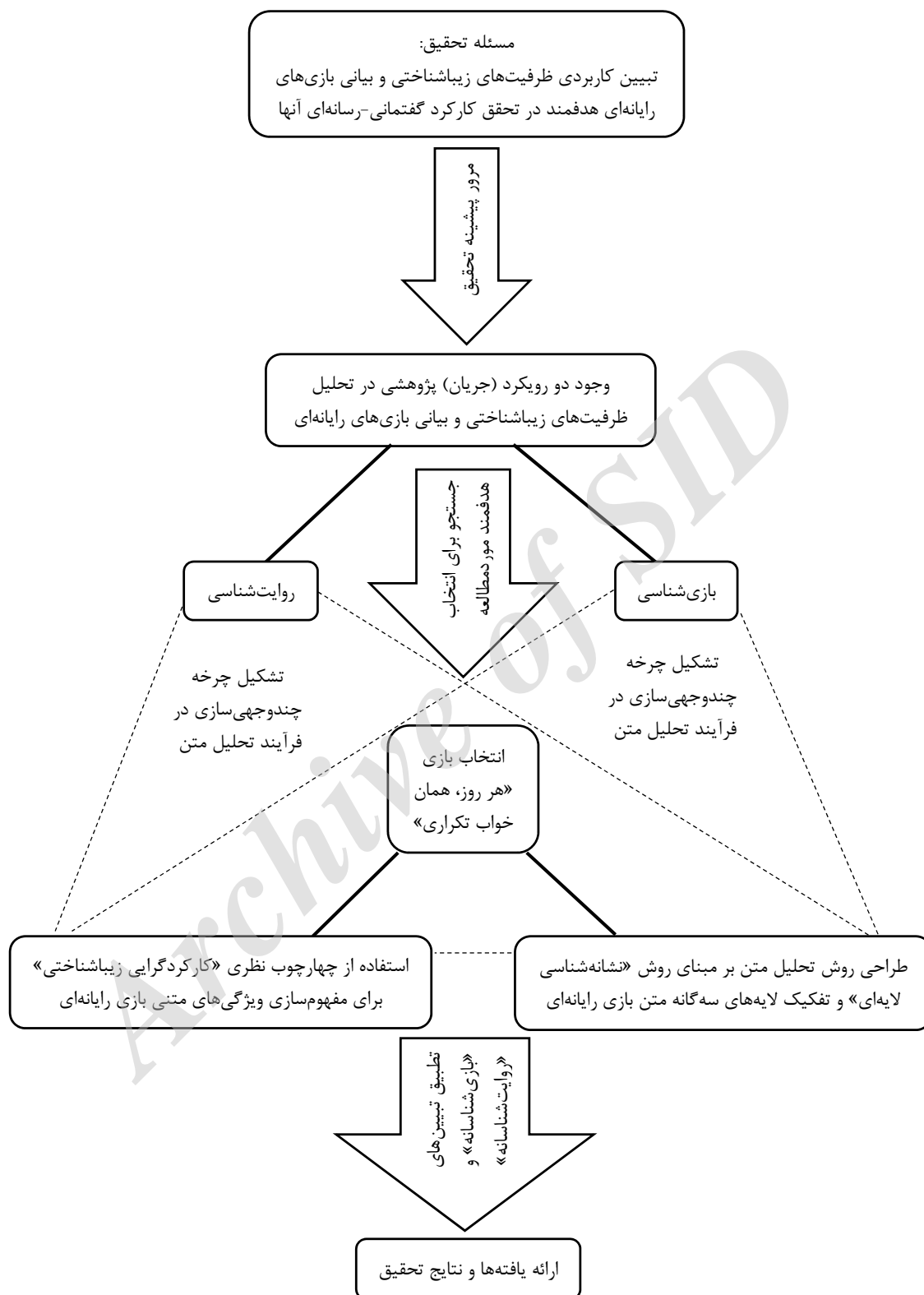
در تاریخ مطالعات بازی، دو رویکرد پژوهشی رقیب الف: روایت‌شناسی و ب: بازی‌شناسی قابل شناسایی است که در خصوص تحلیل ظرفیت‌های زیباشناختی و بیانی بازی‌های رایانه‌ای در تحقق کارکرد رسانه‌ای آنها، تبیین‌های متفاوتی ارائه می‌دهند. مطالعه تطبیقی زاویه دید این دو جریان به ظرفیت‌های ارتباطی و زیباشناختی بازی رایانه‌ای، مسئله محوری مورد توجه این تحقیق است. برای دستیابی به هدف تحقیق با مطالعه تطبیقی این دو رویکرد، از چارچوب نظری «کارکردگرایی زیباشناختی» برای مفهوم‌سازی ویژگی‌های متنی بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌شود تا روشن شود وجوه تشابه و تفاوت این دو رویکرد به تحلیل ظرفیت‌های بیانی و زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای کدام است.

در بخش پایانی مقاله، مطالعه موردی بازی «هر روز، همان خواب تکراری» برای کاربری یافته‌های نظری در عرصه عملی تحلیل متن، صورت پذیرفته است. روش تجزیه و تحلیل متن انتخابی، مبتنی بر «نشانه‌شناسی لایه‌ای» است که به‌عنوان رویکردی «ساختارگرا» در مطالعات رسانه‌ای شناخته می‌شود. «در عرصه تحلیل متون ادبی، هنری و رسانه‌ای، ساختارگرایی وظیفه خود را در مطالعه متن، از یک سو دستیابی به ساختارها و قواعد ناظر بر آنها می‌داند و از سوی دیگر پس از ارائه تصویری از آن دستور بنیادی حاکم بر چنین ساختارهایی، متن را مطالعه می‌کند تا عملکرد آن ساختارها و دستورها را نشان دهد. ... ساختارگرایان با استفاده از راهبردهایی از حیث روش شناختی کوشیده‌اند تا ساختارهای شکل‌دهنده به روایت و ژانرهای متفاوت را تدوین کنند و سپس با مطالعات موردی، صحت نظریات خود را در مورد عملکرد آن ساختارها نشان دهند؛ بنابراین می‌توان گفت که در نظر ساختارگرایان؛ متن، بازتاب و حوزه عملکرد، ساختارهای بنیادی است و در واقع مطالعه متن برای آنان و نظرشان در باب متن، افزوده‌ای است بر وظیفه‌ای اصلی‌تر یعنی مطالعه ساختارها و دستور ناظر بر آنها» (سجودی، ۱۳۹۰: ۱۰۷ و ۱۰۸).

سیاقی که نگارندگان برای تألیف مقاله حاضر به کار برده‌اند، منطبق بر همین رهیافت است که در بخش روش‌شناسی مقاله حاضر، مفصل‌تر به آن پرداخته می‌شود (تصویر ۱).

پیشینه تحقیق

در طول ربع قرن گذشته، رویکردهای علمی - پژوهشی به مطالعه بازی‌ها به‌مثابه نوعی از رسانه‌های نوین، شاکله



تصویر ۱. نمودار فرآیند تحقیق، ترکیب نظریه و روش در مراحل مختلف (نگارندگان)

اساسی خود را یافته است و راه برای نوعی جریان‌شناسی نظری در این حوزه هموار است. از سنت پژوهشی‌ای که مبتنی بر تحلیل متنی و ساخت رسانه‌ای بازی‌ها است با عنوان مطالعات بازی^۲ یاد می‌شود. در سنت پژوهشی مطالعات بازی، دو جریان رقیب قابل تشخیص‌اند: جریان روایت‌شناسی^۳ و جریان بازی‌شناسی^۴.

از نیمه دوم دهه هشتاد میلادی، تلاش‌هایی برای مطالعه متون رسانه‌ای رایانه - مبناءً آغاز شد. برندا لاورل^۵ یکی از پیشگامان این رویکرد مطالعاتی بود. لاورل در کتاب رایانه‌ها به‌مثابه تئاتر (۱۹۹۱) به اختصاصات و ویژگی ارتباطی رایانه‌ها در برقراری ارتباط با انسان اشاره می‌کند و اشاراتی نیز به بازی‌های رایانه‌ای دارد. بعدها دیدگاه برندا لاورل توسط جنت موری^۶ که یک پژوهشگر ادبی بود در کتاب برجسته‌اش هملت روی عرشه بدل^۷ (۱۹۹۷) توسعه یافت. این کتاب به‌عنوان پایه‌گذار جریان روایت‌شناسی در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌آید.

روایت‌شناسان، بازی‌های رایانه‌ای را در قیاس با رسانه‌های داستان‌گو مورد مطالعه قرار می‌دهند. آنها بازی‌ها را متون رسانه‌ای می‌دانند که دارای گفتمان و سطوح مختلف معانی هستند. روایت‌شناسان، گفتمان بازی‌ها را صرفاً در پیوند با درون‌مایه داستانی، چینش شخصیت‌ها و ویژگی‌هایشان در برابر یکدیگر، سیر مراحل مختلف بازی و سایر اجزای روایی در بازی‌های رایانه‌ای بررسی می‌کنند. «رویکرد پژوهشی سنتی - بیشتر متداول - هم از سوی صنعت و هم از سوی دانشگاه، بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان دنباله‌ای بر درام و روایت در نظر گرفته‌اند. علیرغم این که این اندیشه مورد مخالفت واقع شده (به‌ویژه از سوی اسپن آرسث^۸) و مناظرات پرحرارتی نیز به راه انداخته است، سرمشق روایت‌شناسی در تحلیل بازی‌ها هم‌چنان پیشتاز است. ... روایت‌شناسی نه تنها یک مدل تحلیلی نادقیق است، بلکه فهم ما را از این رسانه محدود می‌سازد و توانایی ما را برای خلق بازی‌های مجاب‌کننده تحدید می‌کند» (Frasca, 2003: 221).

در برابر این جریان، بازی‌شناسی تمایل به برجسته کردن تفاوت‌های ساخت رسانه‌ای بازی از رسانه‌های پیش از آن دارد. بازی‌شناسان بر این باورند که عملکرد رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای، از طریق دستورالعمل‌های وابسته به خصیصه‌های منحصر به فرد رویه‌های انجام بازی، صورت می‌پذیرد که ماهیتی کاملاً مستقل از رسانه‌های پیش از خود دارند. از این جنبه، از نظر پژوهشگران این جریان، قیاس ساختاری ادبیات داستانی و نظریه‌های روایت در سینما با بازی‌های رایانه‌ای، برای تحلیل این متون نوین کارآمد نیست. جریان پژوهشی بازی‌شناسان،

بازی‌ها را متونی در نظر می‌گیرند که گفتمان آنها از طریق ارتباط دوسویه مستمر و گفتگووار متن با کاربر، خلق و تثبیت می‌شود و این گفتگو بر سر توافقاتی است که به‌طور مداوم در خصوص قواعد ارتباطی بازی بین کاربر و بازی رایانه‌ای رد و بدل می‌شود.

برخی از اصلی‌ترین اصول بازی‌شناسی در کتاب "متن سایبری: دیدگاه‌هایی بر ادبیات ارگودیک" (۱۹۹۷) نوشته اسپن آرسث پایه‌ریزی شد. البته بسیاری از مفهوم‌سازی‌های لاورل و موری، به‌دلیل ماهیت ساختارگرایانه‌شان، در ادبیات پژوهشی رویکرد بازی‌شناسی نیز باقی ماند. هر دو جریان در رهیافت ساختارگرایانه به تحلیل متون رسانه جدید هم‌سو بودند، اما محل اختلاف در نحوه تفسیر یافته‌هایشان بود. در حالی که روایت‌شناسان تمایل داشتند امکانات بیانی رسانه‌های جدید را با نظریه‌های ادبی و روایت‌شناسی سنتی مرتبط سازند، جریان فکری بازی‌شناسی به‌دنبال تبیین ماهیت زیباشناختی مستقل رسانه جدید بود.

گنزالو فراسکا^۹، پژوهشگر دیگری بود که تحت‌تأثیر آرسث، نیاز برای بنیان نهادن رشته‌ای علمی که بازی رایانه‌ای و فعالیت‌های بازی‌گونه را مورد مطالعه قرار دهد، مطرح کرد و در اصل او برای نخستین بار اصطلاح «بازی‌شناسی» را برای این رشته پیشنهاد نمود. فراسکا (۲۰۰۳) معتقد است که فهم عمیق عناصری که میان بازی‌ها و داستان‌ها (از انواع مختلف) مشترک هستند (مانند شخصیت‌ها، صحنه‌پردازی‌ها و ...)، لازم است. بازی‌شناسی مدنظر فراسکا، این بعد از بازی‌های رایانه‌ای را بی‌اهمیت نمی‌داند، بلکه ادعا می‌کند که این عناصر در بازی‌ها صرفاً توسط یک ساختار روایی کنار هم برپا نشده‌اند. «به‌عنوان یک رویکرد ساختارگرا، بازی‌شناسی بر فهم ساختار و عناصر بازی - به‌ویژه قواعد آن - تمرکز دارد و نیز بر ایجاد کردن گونه‌شناسی‌ها و مدل‌هایی برای توضیح مکانیک بازی‌های رایانه‌ای» (Ibid: 222).

هنری جنکینز^{۱۰} (۲۰۰۴) در همین ارتباط می‌نویسد: «تجربه بازی رایانه‌ای، هرگز نمی‌تواند به‌سادگی به تجربه خواندن یک داستان تقلیل داده شود. بسیاری عوامل دیگر که در داستان‌گویی نقشی ناچیز دارند و یا ذاتاً نقشی در آن ایفا نمی‌کنند، به توسعه و تکامل بازی‌های خوب، یاری می‌رسانند. ما نیاز داریم به‌اندازه کافی واژگان تحلیلی‌مان را برای سخن گفتن درباره بازی‌های رایانه‌ای گسترش دهیم تا به‌طور کامل‌تری با آن عوامل و موضوعات دیگر ارتباط یابیم. بر این اساس، اصرار بازی‌شناسان به این موضوع که محققان بازی باید بر توجه به مکانیک گیم‌پلی تمرکز بیشتری داشته باشند، کاملاً به‌جا به نظر می‌رسد» (Jenkins, 2004: 120).

هنری بودن به معنای داشتن کارکردی زیباشناختی است. ... همان‌گونه که به‌عنوان مثال، بیل کارکردی بر این اساس دارد که ما را قادر به حفر کردن زمین می‌سازد، کارکرد اثر هنری نیز تقویت کردن و یا به تجسم درآوردن خاصیت‌های زیباشناختی^{۱۷} نظیر زیبایی، وقار، دل‌چسب بودن، ظریف و لطیف بودن و یا زمخت بودن است» (Ibid: 99). در واقع، زنگویل، کارکرد اثر هنری را متبلور ساختن نوعی کیفیت ادراکی در انسان می‌داند. اثر هنری به‌عنوان یک مصنوع هدفمند تولید می‌شود تا عواطف و قوای شناختی انسان را در جهت مشخصی - مثلاً ادراک زیبایی، توازن، غم یا هوس‌انگیز بودن - برانگیزد. ادراکات بروزیافته در انسان، تحت تأثیر مواجهه با اثر هنری، همان چیزی است که زنگویل آن را «خاصیت زیباشناختی» اثر هنری می‌نامد.

اما از نظر او همه چیز درباره اثر هنری، به خاصیت‌های زیباشناختی آن خلاصه نمی‌شود؛ بلکه «خاصیت‌های غیر زیباشناختی» نیز با خاصیت‌های زیباشناختی ارتباطی تنگاتنگ دارند. «اثر هنری از انواع دیگری از خاصیت‌ها در کنار خاصیت‌های زیباشناختی برخوردار هستند و این خاصیت‌های غیر زیباشناختی می‌توانند به ارزش هنرمندانه اثر مربوط باشند. ... خاصیت‌های زیباشناختی به خاصیت‌های غیر زیباشناختی بستگی دارند؛ بنابراین اگر چیزی دارای خاصیتی زیباشناختی باشد، برحسب برخوردار بودن از نوعی خاصیت غیر زیباشناختی حائز آن شده است» (Ibid: 100). بحث زنگویل از خاصیت‌های غیر زیباشناختی اثر هنری، جنبه‌های ساختاری اثر را شامل می‌شود. او برای روشن‌تر ساختن مقصودش از رابطه وابستگی میان خاصیت زیباشناختی و غیر زیباشناختی، اثری از پیت موندریان^{۱۸}، نقاش مشهور هلندی را مثال می‌زند (تصویر ۲). کارکرد اثر موندریان، تبلور یافتن خاصیت زیباشناختی خاصی است که می‌توان از آن به‌عنوان توازن و پویایی در عین نظم و سادگی یاد کرد. این خاصیت‌های زیباشناختی، از طریق استفاده هنرمند از خاصیت‌های غیر زیباشناختی (ترکیب‌بندی خطوط متقاطع و استفاده از چیدمانی از رنگ‌های اصلی با خلوص بالا) در مخاطب متبلور می‌شود. در واقع، آنچه موجب می‌شود ما اثر موندریان را اثری دارای توازن و پویایی (خاصیت زیباشناختی) ارزیابی کنیم، نحوه استفاده او از خطوط، رنگ‌ها و ترکیب‌بندی آنها (خاصیت‌های غیر زیباشناختی) برای آفرینش اثر است. در مورد رسانه‌های نوین نیز عناصر غیر زیباشناختی رسانه‌ها، زمینه‌ای کلی در خصوص شیوه‌های تولید متن و کارکردهای اجزای مختلف تشکیل‌دهنده آن به دست می‌دهند. رمزها و قراردادهای تولید متن رسانه‌ای از هر نوع،

زیرا همان‌گونه که فراسکا متذکر می‌شود «بازی‌ها و روایت‌ها برای مؤلفان، ابزارهای متفاوتی برای منتقل کردن نظرات و احساساتشان فراهم می‌کنند» (Frasca, 2003: 222).

به‌تعاقب اختلافات دو جریان در تحلیل ساختار متنی بازی‌های رایانه‌ای، هر کدام از این دو جریان، خوانش خود را از ظرفیت‌های زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای دارند. نگارندگان در این مقاله، نوع تحلیل برآمده از هر کدام از این دو جریان در مطالعات بازی را در قالب یک مطالعه موردی، مورد ارزیابی قرار می‌دهند. ما در اجرای مطالعه موردی، تمرکز بیشتری بر فهم جریان «بازی‌شناسی» از زیباشناسی خاص بازی‌های رایانه‌ای داریم.

اگرچه متن رسانه‌ای به‌طور مطلق نمی‌تواند پدیده‌ای زیباشناختی تلقی شود، اما باید توجه داشت که تمام انواع متون رسانه‌ای در برقراری ارتباط با مخاطبان، از شیوه‌های ارتباطی رایج در هنرهای مختلف بهره می‌برند و در مخاطبان خود، ادراکی از جنس دریافت‌های زیباشناختی (نظیر شور، علاقه‌مندی، انزجار و ...) به وجود می‌آورند. این موضوع، اقتباس نظریه‌های زیباشناسی در مطالعات رسانه‌ای را توجیه می‌کند؛ به‌ویژه این که نظریه زیباشناسی، هم‌زمان به کیفیت‌های امر زیباشناختی (در نظر بگیرید ویژگی‌های متن رسانه‌ای) و تجربه زیباشناختی (در نظر بگیرید دریافت یا تأثیر متن رسانه‌ای) توجه دارد.

در مسیر انجام چنین اقتباسی، معرفی یک رویکرد نظری در مطالعات زیباشناسی که نیک زنگویل^{۱۳} (۲۰۰۷) از آن به‌عنوان «کارکردگرایی زیباشناختی»^{۱۴} یاد می‌کند سودمند است. کارکردگرایی زیباشناختی، رویکردی است که در آن تحلیل ساختاری امر زیباشناختی، در مرکز توجه قرار دارد. نقطه عزیمت این نظریه، این است که آثار هنری، «مصنوع»^{۱۵} هستند؛ یعنی این که آنها در دسته رخدادها یا اشیای دارای کارکرد^{۱۶} طبقه‌بندی می‌شوند. «یک چیز زمانی دارای کارکردی از یک نوع مشخص محسوب می‌شود که وجودش بر حسب قرار گرفتن در یک رابطه علی و یا قرار گرفتن در نتیجه یک نیت یا مکانیزم تکاملی، تحقق یافته باشد. ... خاصیت‌های کارکردی مصنوعات از قصدها و نیت‌ها سرچشمه گرفته‌اند» (Zangwill, 2007: 98). از آن‌جا که در چارچوب این نظریه، هنرها در زمره مصنوعات قلمداد می‌شوند، نتیجه می‌گیریم هر اثر هنری کارکرد مشخصی دارد. «اینکه آثار هنری چه کارکردهایی دارند محل بحث است، اما در این که به‌هر حال آنها دارای کارکردهایی هستند اختلاف نظری وجود ندارد» (Ibid). نظریه کارکردگرایی زیباشناختی، ادعای اساسی خود را درباره کارکرد اثر هنری چنین مطرح می‌کند که «اثر

بر مبنای عناصر غیر زیباشناختی یا ظرفیت‌های ارتباطی و بر بستر زمینه کلی تکنولوژیک رسانه شکل می‌گیرند و معانی آشکار و نهان متن را در پوششی از تأثیرات زیباشناسانه به مخاطبان القا می‌کنند؛ این موضوع مهمی است که سنت نظری روایت‌شناسی در مطالعه بازی‌ها تا حد زیادی از آن غفلت می‌کند و در عوض سنت نظری بازی‌شناسی، تمرکز اصلی خود را بر آن قرار می‌دهد.

از منظر زیباشناختی، «بازی‌ها ترکیبی از فیلم سینمایی، سریال تلویزیونی، داستان‌های مصور، کارتون‌ها و قصه‌های اسطوره‌ای‌اند؛ با این حال هنوز چیز دیگری‌اند. بازی‌ها زیباشناسی خاص خود را دارند» (کوثری، ۱۳۸۹: ۱۵۲). علیرغم تمام شباهت‌ها، عناصر تشکیل‌دهنده بیان زیباشناختی بازی‌ها نیز تفاوت‌های مهمی با سایر رسانه‌ها دارند. برای مثال، «اگرچه برخی از بازی‌ها داستان‌گو هستند، اما بازی‌ها به همان شیوه‌ای که رسانه‌های دیگر داستان‌گویی می‌کنند، داستان‌هایشان را نقل نمی‌کنند. ... بنابراین ما باید متوجه خصوصیت بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک رسانه باشیم، به‌ویژه این‌که چه چیزی آنها را از سایر اشکال سنت‌های روایی متمایز می‌سازد» (Jenkins, 2004: 120).

عناصر غیر زیباشناختی در بازی‌ها مبتنی بر قابلیت متن در خصوص برقراری و تنظیم تبادل معنی‌دار، میان اطلاعات رقمی^{۲۰} است که از طریق واسطه‌های درون‌داد^{۲۱} و برون‌داد^{۲۲} اطلاعات، در یک فرآیند تعاملی میان کاربر و متن بازی، رد و بدل می‌شود. «بازی رایانه‌ای، یک نظام قاعده - مینا با خروجی متغیّر و قابل محاسبه است. خروجی‌های مختلف، ارزش‌های مختلفی را تعیین می‌کنند. بازیکن می‌کوشد تا در جهت تأثیر گذاردن بر خروجی اقدامی کند و از نظر عاطفی خود را متصل به خروجی بازی احساس کند و پیامدهای این فعالیت، مذاکره‌پذیر است» (Juul, 2005: 36).

روش تحقیق

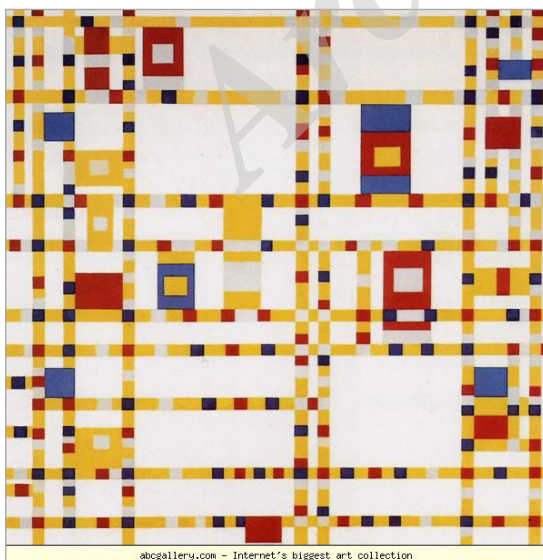
مطابق با رویکرد ساختارگرایانه این پژوهش، برای مطالعه تطبیقی مباحث نظری طرح‌شده با استفاده از مفهوم‌سازی‌های نظری «کارکردگرایی زیباشناختی»، رهیافت مطالعه موردی را برای فرآیند عملی تحلیل بازی به‌عنوان متنی رسانه‌ای - هنری، به‌کار می‌بندیم.

مطالعه موردی، به زمینه نظری و فلسفی خاصی وابسته نیست، فاقد مراحل عملیاتی تعریف‌شده می‌باشد و واحدی برای جمع‌آوری داده‌ها و تحلیل آنها است. به همین دلیل، «انتخاب رهیافت مطالعه موردی، بیشتر نوعی تصمیم‌گیری پیش‌اروش‌شناختی از سوی محقق در خصوص نزدیک شدن به

موضوعات مختلف است» (Hepp, 2008: 416). مطالعه موردی می‌تواند روش‌های کاملاً مختلف (کمی یا کیفی) و رویکردهای تحلیلی متفاوتی را در خود جذب کند. روش تحلیل متن در مطالعه موردی این مقاله، روش «نشانه‌شناسی لایه‌ای» است. نحوه تفکیک تحلیلی لایه‌های متنی بازی رایانه‌ای، در بخش روش‌شناسی مقاله تشریح می‌شود.

انتخاب مورد مطالعه در این پژوهش، با توجه به چارچوب نظری، مسئله و هدف تحقیق، به‌صورت هدفمند شکل گرفته است. محقق کیفی در انتخاب هدفمند مورد مطالعه، «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 دسترس‌تر 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).

متن انتخاب شده برای تحلیل در بخش پایانی مقاله از چند جهت، زمینه مناسبی را برای مطالعه عمیق مسئله تحقیق فراهم می‌آورد؛ نخست این‌که بازی «هر روز، همان خواب تکراری» یک بازی هدفمند است با کارکرد ایجاد اندیشه انتقادی نسبت به رابطه انسان و معنای زندگی در جوامع مدرن معاصر، دیگر این‌که بازی مورد بحث در گونه بازی‌های هنری^{۲۳} طبقه‌بندی شده است. خصیصه‌های هنری این متن، به‌خوبی این امکان را فراهم می‌آورد که مبحث کاربرد بیان زیباشناسانه برای تحقق کارکرد بازی رایانه‌ای



تصویر ۲. «بوگی - ووگی برادوی»^{۱۹} (۱۹۴۲) اثر پیت موندریان؛ رنگ‌روغن روی بوم (۱۲۷ در ۱۲۷ سانتی‌متر) (URL: 1)

در جهان بازی و پیشبرد آن را مورد ارزیابی قرار می‌دهد. در جدول ۱ مشخص شده است که در هر لایه از لایه‌های سه‌گانه بازی به‌مثابه متن، چه اجزا و عناصری مورد مطالعه قرار می‌گیرند.

این شیوه تجزیه و تحلیل متن بازی رایانه‌ای، ذیل جریان «بازی‌شناسی» در مطالعات بازی قرار می‌گیرد. در بخش بعدی مقاله، بازی «هر روز همان خواب تکراری» را از منظر کاربرد بیان زیباشناسانه، در هر کدام از سه لایه متنی پیش‌گفته مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌دهیم. در تحلیل هر لایه، به‌صورت تطبیقی، وجوه افتراق و تشابه دو جریان «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» را در تحلیل بازی مورد بحث، مورد اشاره قرار می‌دهیم.

بحث اصلی

«هر روز، همان خواب تکراری» (تصویر ۳) عنوان یک بازی رایانه‌ای مبتنی بر نرم‌افزار فلش است. این بازی، از جنبه طراحی گرافیکی، یک بازی دو بعدی^{۲۸} است. پیشبرد گیم‌پلی در این بازی، متکی بر نوعی معماگونگی و تلاش برای اکتشاف راه‌حل برای برون‌رفت از بن‌بست طراحی شده در جهان بازی است.

بازی «هر روز، همان خواب تکراری»، به‌دلیل کیفیت‌های خاص خود در طراحی فضای معنایی و خلق گفتمانی فلسفی

هدفمند، به‌طور هم‌زمان مورد مطالعه قرار بگیرند. به‌علاوه، سادگی طراحی بازی در عین سنجیدگی آن، امکان تجزیه و تحلیل بنیادی‌ترین کاربردهای بیان زیباشناسانه در تحقق کارکرد بازی رایانه‌ای هدفمند را فراهم می‌سازد.

روش‌شناسی مطالعه لایه‌های تشکیل‌دهنده ساختار متن در بازی‌های رایانه‌ای

کوثری و طاهری (۱۳۹۴) در مقاله تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند: مطالعه موردی بازی مک‌دونالد، عناصر تشکیل‌دهنده متن بازی‌ها را در سه لایه طبقه‌بندی کرده‌اند: الف: لایه نشانه‌ای^{۲۴}؛ ب: لایه روایی^{۲۵}؛ ج: لایه رویه‌ای^{۲۶}. تقسیم‌بندی سطوح سه‌گانه بازی به‌مثابه متن رسانه‌ای، سرآغاز شناخت عناصر غیر زیباشناختی تشکیل‌دهنده متن بازی‌های رایانه‌ای است. مبانی نظری و روش‌شناختی این تفکیک در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای، آمیزه‌ای از نظریه نشانه‌شناسی لایه‌ای فرزان سجودی و تفکیک روش‌شناسانه گنزالو فراسکا از سطوح سه‌گانه بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای است.^{۲۷}

تحلیل متن بازی رایانه‌ای در لایه نشانه‌ای، به تحلیل انواع نشانه‌های دیداری و شنیداری به‌کاررفته در متن می‌پردازد؛ در لایه روایی، ویژگی‌های عناصر داستان و پیشرفت روایت بازی را مورد توجه قرار می‌دهد و در لایه رویه‌ای، ویژگی‌های مربوط به دستورالعمل‌های لازم‌الاجرا برای کاربر، دوام آوردن

جدول ۱. راهنمای تحلیل لایه‌های سه‌گانه متن بازی رایانه‌ای

لایه‌های سه‌گانه متن بازی	موارد مورد بررسی در هر لایه
لایه نشانه‌ای	<ul style="list-style-type: none"> - چگونگی طراحی اشیاء، شخصیت‌ها و محیط بازی از لحاظ بصری - چگونگی طراحی حاشیه‌های صوتی بازی اعم از دیالوگ‌ها، موسیقی یا صداهای محیطی بازی - نقش انواع نشانه‌های دیداری در محیط بازی از نوشتار گرفته تا عناصر تصویری دارای قابلیت تعامل و فاقد آن
لایه روایی	<ul style="list-style-type: none"> - مضمون پیرنگ داستان - اطلاعات ارائه‌شده در خصوص هر کدام از شخصیت‌ها یا رویدادهای بازی - گفتگوهای ردوبدل شده بین شخصیت‌های اصلی بازی - معانی حاصل از آغاز و پایان در هر مرحله و نیز معانی حاصل از آغاز و پایان‌بندی نهایی - راه‌های طی مسیر در هر مرحله و رویدادهای از پیش طراحی‌شده در هر مسیر
لایه رویه‌ای	<ul style="list-style-type: none"> - نحوه عملکرد واسط‌های درون‌داد و برون‌داد اطلاعات، شامل انواع صفحه‌نمایشگر و کنترلرها برای هدایت آواتار در بازی از طریق تعامل کاربر و رایانه - چستی عملکردهای لازم برای موفقیت در پشت سر گذاشتن هر مرحله - روند تغییرات عملکردهای لازم برای پیشبرد بازی (از حیث پیچیده‌تر و گسترده‌تر شدن) - معانی حاصل از رویه‌های الزام‌آور برای پیشبرد بازی در مراحل مختلف - معانی حاصل از پیروزی و شکست در هر مرحله از بازی و در مرحله نهایی - چگونگی طراحی تعامل‌پذیر بودن یا نبودن (فضاها، اشیاء، شخصیت‌ها، ...)

(نگارندگان، ۱۳۹۴: ۱۳۳)

از طریق آفرینش هنرمندانه گرافیکی، روایی و رویه‌ای در قالب یک بازی رایانه‌ای، نمونه‌ای از یک بازی هنری محسوب می‌شود. درون‌مایه بازی، به روایت‌گری زندگی یک کارمند ساده مربوط می‌شود که هر روز از مسیر مشخصی برای رسیدن به محل کار می‌گذرد. هر روز صبح با هشدار ساعت از خواب برخاسته، کت و شلوار رسمی‌اش را می‌پوشد، همسرش را می‌بیند که در آشپزخانه مشغول کار است و به او صبح‌به‌خیر می‌گوید. سپس از خانه خارج شده و پس از خروج از خانه وارد آسانسور می‌شود؛ جایی که در آن هر روز زن سالخورده کوتاه‌قد و مرموزی را ملاقات می‌کند که به او گوشزد می‌کند با انجام پنج کار جدید می‌تواند زندگی یکنواخت خود را تغییر دهد و «آدم جدیدی شود». پس از آن کارمند از آسانسور خارج شده و با خودروی شخصی‌اش مسیری را تا رسیدن به محل کار، در ترافیک اغلب سنگین صبحگاهی طی می‌کند. پس از ورود به محل کار از کنار خیل پرشماری از انسان‌هایی که درست شبیه او هستند می‌گذرد و نهایتاً در اتاقکی شبیه همه اتاقک‌های آن اداره، پشت میز می‌نشیند و کارش را با رایانه‌ای که پیش رو دارد شروع می‌کند. درست همین‌جا، تصویر به سیاهی قطع می‌شود و پس از آن دوباره مرد را می‌بینیم که کنار تخت‌خواب در اتاقش ایستاده، ساعت روی میز هشدار صبحگاهی سر می‌دهد و در کم‌د روبرویش، کت و شلوار رسمی محل کار، آماده پوشیده شدن است. تلاش کاربر در پیشبرد بازی، مربوط به یافتن آن پنج اقدام تازه‌ای می‌شود که زن داخل آسانسور^{۲۹} هر روز یافتن آنها را به مرد کارمند گوشزد می‌کند. یافتن این پنج اقدام است که احتمالاً می‌تواند تکرار بن‌بست‌گونه روزمرگی‌های کارمند را در هم بشکند.

بازی «هر روز، همان خواب تکراری»، گفتمانی در ضدیت با روزمرگی‌های ملال‌آور و شرایط ضد انسانی محیط کار و زندگی در این جوامع سرمایه‌سالار تولید می‌کند و آن را با مفاهیمی از فلسفه اگزیستانسیالیسم^{۳۰} همچون پذیرش مسئولیت برای ایجاد تغییر در زندگی فردی، یا ایجاد آگاهی از فرآیندهای ایدئولوژیک زیست اجتماعی که در راستای از خودبیگانگی تدریجی عمل می‌کنند، چفت می‌کند. به‌طور خلاصه می‌توان گفت این متن دارای کارکردی مبنی بر ترویج نگاه انتقادی به رویه‌های زندگی اجتماعی (به‌ویژه در میان اقشار طبقه متوسط) است که ساخته و پرداخته جوامع سرمایه‌سالار هستند.

تحلیل کارکرد زیباشناختی در لایه نشانه‌ای متن

کاربر بازی، شخصیت اصلی را در ۱۱ قاب تصویر اصلی که به‌دنبال یکدیگر می‌آیند به پیش می‌برد. این قاب‌ها

به‌ترتیب شامل پوشیدن لباس رسمی در اتاق خواب، عبور از حال خانه و سلام دادن به همسر، عبور از راهرو بیرون از آپارتمان و رسیدن به در آسانسور، حضور در کنار زن مرموز حاضر در آسانسور، عبور از پارکینگ، رانندگی در اتوبان، رسیدن به محوطه بیرونی محل کار که یک درخت خشکیده در آن قرار دارد، ورود به ساختمان اداره و سلام دادن به رئیس، عبور از سه قاب همانند از محیط کار اداره در سه اندازه نمای مختلف (فول شات، لانگ شات و اکستریم لانگ شات) و رسیدن به میز کار می‌شود.

پنج اتفاق خاصی که قرار است زندگی یکنواخت کارمند را متحول سازد به‌صورت قاب‌هایی در لایه‌لای همین قاب‌های مسیر اصلی قرار دارند که باید توسط کاربر بازی کشف شوند. این قاب‌ها شامل ملاقات با مرد بی‌خانمان و بازدید گورستان شهر، نوازش کردن یک گاو در حاشیه اتوبان، در دست گرفتن تنها برگ خزان‌زده درخت خشکیده، حاضر شدن در محل کار بدون پوشیدن کت و شلوار و نهایتاً پرت کردن خود از پشت‌بام اداره است.

نحوه طراحی لباس شخصیت اصلی و طراحی محیطی قاب‌هایی که با آنها سروکار دارد (از قبیل وسایل خانه، استفاده از خودرو در ترافیک اتوبان، محیط محل کار و حرفه‌اش...) همگی هویتی طبقاتی برای این شخصیت خلق می‌کند. این هویت طبقاتی با اندیشه‌های انتقادی که طراحان علاقه‌مندند در کاربران خود به وجود آورند، ارتباط تنگاتنگی دارد؛ چرا که کاربر از طریق آواتاری در فضای فانتزی بازی هویت داده می‌شود که از طریق نشانه‌های دیداری مرتبط با سبک زندگی‌اش، با یک شهروند طبقه متوسط شهری در جهان واقعی پیوند برقرار می‌کند. این‌که کاربر در قالب چه شخصیتی در جهان بازی هویت داده می‌شود تا در حین بازی در مورد ایده‌های انتقادی گنجانده‌شده در بازی بیندیشد، یک انتخاب حساب‌شده از سوی طراحان را می‌طلبد. برقراری ارتباط



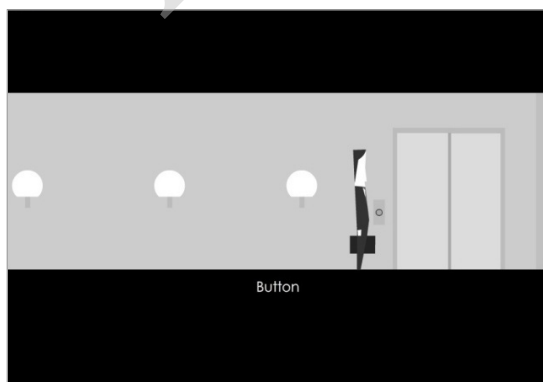
تصویر ۳. اولین قاب از بازی هر روز، همان خواب تکراری (نگارندگان)

وهله اول، تعامل کاربر و بازی را قراردادی می‌کنند. آنها این قرارداد را خلق می‌کنند که کاربر در یک قاب باید به چه چیزهایی توجه داشته باشد و یا با چه چیزهایی تعامل برقرار کند؛ بنابراین، رنگ‌ها به‌عنوان عنصری غیر زیباشناختی در رمزگان دیداری لایه نشانه‌ای بازی، کاربر را در پیشبرد بازی هدایت می‌کنند و تدریجاً قراردادهای چگونه بازی کردن را برای او تعریف می‌کنند.

بعضی از رنگ‌ها، جنبه راهنمایی‌کننده برای رسیدن به آن پنج اتفاق تازه را دارند و برخی دیگر نیز فرآیند قراردادی کردن تعامل کاربر و بازی را در جهت نوعی همراه‌کنندگی از یافتن اتفاق‌های متفاوت به‌خدمت می‌گیرند. در مسیر خلق این قراردادها، زیرنویس‌های قاب‌های مختلف بازی هم به رنگ‌ها کمک می‌کنند (تصویر ۴).

با نزدیک شدن به اشیاء یا شخصیت‌های تعامل‌پذیر در هر قاب، زیرنویس حک‌شده در پایین قاب، آن را در یک کلمه یا عبارت کوتاه (مثل هشدار ساعت، همسر، ماشینم، بی‌خانمان...) معرفی می‌کند. برخی از زیرنویس‌ها، دیالوگ‌های کوتاهی هستند که بین شخصیت‌های بازی رد و بدل می‌شوند تا فضای معنایی بازی را کامل کنند. به تأثیرات زیباشناختی این جملات در ایفای گفتمان موردنظر طراحان بازی، در تحلیل لایه روایی اشاره خواهیم کرد.

قاب‌های تصویر در بازی، یادآور نوعی روایت‌گری بصری و تقطیع سینمایی است. مشابهت فضای بصری بازی با متن سینمایی، هم از حیث درون‌مایه و روایت و هم از جهت طراحی‌های تصویری و ساختار صوری تصاویر، تشدید می‌شود. حاشیه‌های پهن سیاه‌رنگی که بالا و پایین قاب تصویر را محصور کرده است، فضای دید باریک اما عریضی را خلق کرده است که یادآور تکنولوژی تصویری "سینماسکوپ" در فیلم است. قاب تصویر در تمام زمان بازی ثابت است و این



تصویر ۴. حک شدن زیرنویس‌ها در بازی؛ با نزدیک شدن کارمند به دکمه آسانسور، در زیرنویس واژه "دکمه" حک می‌شود (نگارندگان)

معنایی میان جهان بازی و جهان متن به‌وسیله استفاده دقیق و هوشمندانه از عناصر غیر زیباشناختی طراحی گرافیکی، در لایه نشانه‌ای متن صورت پذیرفته است.

لایه نشانه‌ای متن، در خدمت بازنمایی فانتزی یکنواختی محیط زندگی شهری در جوامع مدرن است. شغل اداری - خدماتی، اداره‌ای وسیع با کارمندان پرشمار، تردد سنگین اتومبیل‌ها و نظایر آنها، فضایی محدود و کوچک از فضای واقعی زندگی در جوامع مدرن را در قالبی فانتزی بازنمایی می‌کند. این بازنمایی محدودشده و بسته، بستر جاری شدن ایده‌های انتقادی موردنظر طراحان واقع می‌شود. گفتمان انتقادی موردنظر طراحان، به‌بهبان ارجاع به همین بازنمایی فضایی محدودشده، شکل می‌بندد. به ایده محدودشده‌گی فضای بازی در تحلیل لایه روبه‌ای متن، مفصل‌تر خواهیم پرداخت. تمام صحنه‌های بازی به‌صورت سیاه و سفید طراحی شده‌اند که مایه‌هایی از خاکستری در همه آنها غالب است. این خاکستری بودن به‌طور ضمنی، به شکل‌گیری فضای معنایی متن که با تلخی‌ها، ناامیدکنندگی‌ها و یکنواختی‌های زندگی مدرن در جهان سرمایه‌سالار مرتبط می‌شود، یاری می‌رساند. غالب بودن مایه رنگی خاکستری در تمام قاب‌ها، کاربران را با حال و هوایی افسرده و ملال‌انگیز مرتبط می‌سازد. این کیفیات زیباشناختی از قبیل ناامیدکنندگی و تلخی با به‌کار بستن سنجیده عناصر غیر زیباشناختی (در اینجا استفاده از رنگ‌مایه‌های خاکستری) در لایه نشانه‌ای متن ایجاد شده‌اند. بازنمایی وضعیت ملال‌آور کارمند، با یکنواختی نوای موسیقی متن نیز تشدید می‌شود. رمزگان شنیداری لایه نشانه‌ای این متن، فاقد هرگونه گفتگوی شنیداری، گفتار متن و یا صدای محیطی است و در سرتاسر بازی (به‌جز آخرین قاب بازی وقتی که کاربر موفق می‌شود هر پنج اقدام جدید را کشف کند) تنها صدای همین موسیقی راک ملایم که از تمی ثابت، یکنواخت و تکرارشونده برخوردار است شنیده می‌شود. این نوع موسیقی معمولاً با ترانه‌ها یا مناسک آیینی‌ای همراه هستند که وجهی اعتراضی نسبت به جنبه‌های مختلفی از هنجارهای اجتماعی دارند. تکرار این موسیقی یکنواخت در سرتاسر بازی و بر حاشیه قاب‌های تکرارشونده، حال و هوای انتقادی متن و موقعیت سزاوار انتقاد را به یکدیگر پیوند می‌دهد. این هم‌افزایی عناصر غیر زیباشناختی دیداری و شنیداری به بهترین شکل، خاصیت زیباشناختی دل‌زدگی و نگاه معترض به جهان بازی را در کاربر بازی به وجود می‌آورد. در چند قاب از بازی، برخی اشیاء رنگی طراحی شده‌اند؛ به‌گونه‌ای که در زمینه خاکستری‌های غالب قاب‌ها، نمودی ویژه می‌یابند. اشیاء رنگی در این قاب‌های سیاه و سفید در

شخصیت اصلی بازی است که برای طی کردن مسیر خود تا رسیدن به محل کارش، عرض قاب این تصاویر ثابت را طی می‌کند. کند بودن روند این طی مسیر در قاب‌های مختلف، به‌طور مؤثری به تحقق فضای معنایی متن در راستای بازنمایی سیر یکنواخت و خسته‌کننده زندگی کارمند یاری می‌رساند، تمهیدی که از حیث زیباشناختی در روایت بصری فیلم‌های مرتبط با جریان سینمای هنری متکی بر کاربرد معنآفرین میزانشن نیز به کار می‌رود.

در کنار قاب تصاویر ثابت و شبه سینماسکوپ‌شده بازی، نحوه حرکت انتقالی شخصیت اصلی بازی از یک قاب به قاب تصویری دیگر (مثلاً از اتاق خواب به هال خانه، از در خروجی خانه به راهروی ساختمان...) و نحوه مرتبط شدن این قاب‌ها به یکدیگر، یادآور تکنیک «تدوین تداومی» در سینما است. همچنین قطع تصویر از رانندگی در اتوبان به رسیدن به ورودی شرکت، یا از اتاق محل کار کارمند به اتاق خواب او در خانه، یادآور تکنیک «تدوین پرشی» در سینما است. استفاده از انتقال‌دهنده‌های نوری تصویر (به‌طور مشخص قطع تصویر به سیاهی) برای انتقال برخی از قاب‌ها به یکدیگر، یادآور زیباشناسی هم‌نشینی قاب‌های تصویری در فیلم است؛ بنابراین، لایه نشانه‌ای این بازی طوری طراحی شده است که با زیباشناسی تصاویر سینمایی تطابق پیدا کند.

آنچه در تحلیل لایه نشانه‌ای بازی آمد، نشان‌دهنده بخشی از اشتراکات دو رویکرد «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» در تحلیل متنی بازی رایانه‌ای است. بازی‌شناسان و روایت‌شناسان به‌طور مشابهی نسبت به نشانه‌های دیداری و شنیداری در بازی‌های رایانه‌ای، حساسیت نشان می‌دهند و آنها را مورد مطالعه و تحلیل قرار می‌دهند.

تحلیل کارکرد زیباشناختی در لایه روایی متن

این بازی، درون‌مایه داستانی مشخصی دارد. یک کارمند طبقه متوسط در فشار یکنواختی‌ها و روزمرگی‌هایی که اقتضات زندگی مدرن سرمایه‌داری به او تحمیل می‌کند، گرفتار است و یک پیرزن مرموز او را راهنمایی می‌کند که با انجام پنج کار جدید، تغییری در زندگی خود ایجاد کند. او در آخرین قاب بازی به نحوی استعاری، به روند از خودبیگانگی خود در سیر روزمرگی‌های زندگی‌اش اشراف می‌یابد و خود خودش را در حال سقوط خود کرده از بلندای ساختمان اداره می‌بیند. تا اینجای تحلیل روایت، در قلمرو اشتراکات دو جریان «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» هستیم.

در این بازی، روایتی خطی از این درون‌مایه داستانی ارائه نمی‌شود. به‌عبارت‌دیگر، رعایت ترتیب مشخصی برای کامل

کردن رویدادهای این درون‌مایه داستانی مدنظر طراحان نبوده است. کاربر با هر ترتیبی که این پنج اتفاق جدید را در بازی کشف کند، به همان پایان محتوم در قاب آخر بازی می‌رسد. این ساختار روایت، مشابه شکلی از روایت‌گری در بازی‌های رایانه‌ای است که کریس بیتمن^{۳۱} آن را روایت پویا^{۳۲} می‌نامد. در روایت پویا طراح بازی می‌خواهد که کاربران بازی، با تمام قطعات سازنده روایت، صرف‌نظر از ترتیب آنها مواجه شوند. در این ساختار، ترتیب اقداماتی که بازیکن در مسیر عبور از چالش‌های بازی انجام می‌دهد، به انتخاب‌های او و نیز توانایی‌هایش در پی بردن به راه‌حل‌های مخفی بازی بستگی دارد (تصویر ۵). در روایت‌های پویا «بازیکن نه‌تنها از مسیرهای مختلف می‌تواند به نقطه پایان برسد، بلکه امکان دارد هر بازیکن روایت خودش را از بازی بسازد» (کوثری، ۱۳۸۹: ۹۴).

علیرغم استفاده از ساختار روایی پویا، «هر روز، همان خواب تکراری» جهان بسیار محدودی دارد که مدام درگیر چرخه تکرار است. این بسته بودن روایت، بن‌بست دایره‌وار روزمرگی‌های زندگی کارمند را وارد تجربه بازی کردن کاربر می‌کند. گرفتار بودن کارمند در خواب‌نمایی هر روزی خود، در گرفتار بودن کاربر در عبور کردن از قاب‌هایی محدود به‌طور مکرر، متجلی می‌شود. ساختار روایت به‌عنوان عاملی غیر زیباشناختی، خاصیتی زیباشناختی مبنی بر مایوس‌کنندگی و محدود بودن در راستای کارکرد و گفتمان متن، به بار می‌آورد. اگر به تعداد قاب‌ها افزوده می‌شد، تنوع ایجادشده سبب می‌شد که ایده یکنواختی و رخوت در زندگی کارمند از هم بپاشد. از طرف دیگر تکرار مکرر قاب‌ها و عبور کند از میان آنها، مجال اندیشیدن درباره آنچه به لحاظ گفتمانی در بازی می‌گذرد را در اختیار کاربر قرار می‌دهد. جالب است اشاره کنیم که برای این که بازی به انتها برسد، حداقل لازم است کاربر چهار بار چرخه تکراری مسیر روزانه زندگی شخصیت اصلی را از خانه تا محل کار طی کند. تکرار چهار باره مسیر بازی در شرایطی است که قبلاً از چگونگی کشف کردن پنج اتفاق بازی آگاه باشیم. قطعاً برای کاربری که برای اولین بار با بازی مواجه می‌شود، تعداد دفعات تکرار عبور از قاب‌ها، بیشتر از چهار مرتبه خواهد بود.

آنچه درباره تحلیل کلیت ساختار تعاملی روایت در بازی رایانه‌ای آمد، مورد توجه خاص رویکرد «بازی‌شناسی» است؛ زیرا از تدقیق در ساختار متنی منحصر به فرد بازی رایانه‌ای، به‌عنوان متنی رایانه - مبنای تعاملی منتج شده است. «روایت‌شناسان»، این جنبه‌ها از متن بازی‌های رایانه‌ای را اغلب نادیده می‌گیرند و در جزئیات روایت از منظر تحلیل ادبی و نمایشی، تعمق می‌کنند.

اینها. درک خاصیت زیباشناختی «مسخره بودن» به وسیله تمهید عنصر غیر زیباشناختی دیالوگ نویسی، برای شخصیت فرعی جهان بازی در کاربر به وجود می آید و این مسخرگی خود در راستای فضای انتقادی مدنظر طراحان بازی از نظام سرمایه سالار است.

برای اغلب اتفاقات تازه‌ای که کشف می‌شوند، تصاویر روایت گر ثابتی طراحی شده‌اند که کاربر در آنها صرفاً نقش تماشاچی را دارد. این تصاویر که میان پرده‌های روایی بسیار کوتاهی هستند، نمونه‌ای دیگر از تحمیل منظومه معنایی - گفتمانی موردنظر طراحان به کاربران بازی از طریق کاربست عناصر غیر زیباشناختی در لایه روایی متن هستند. برای مثال، زمانی که شخصیت اصلی هنگام خارج شدن از آسانسور، به جای حرکت به سمت تابلوی آبی رنگ پارکینگ، به جهت مخالف آن حرکت می‌کند، با مرد بی‌خانمانی مواجه می‌شود که تنها در پیاده‌رو نشسته است (تصویر ۶). وقتی کارمند به سمت او نزدیک می‌شود، زیرنویس پایین قاب حک می‌شود: "بی‌خانمان". این زیرنویس یعنی می‌شود با این شخصیت فرعی تعامل برقرار کرد. پس از برقراری تعامل با او، این جمله در زیرنویس حک می‌شود:

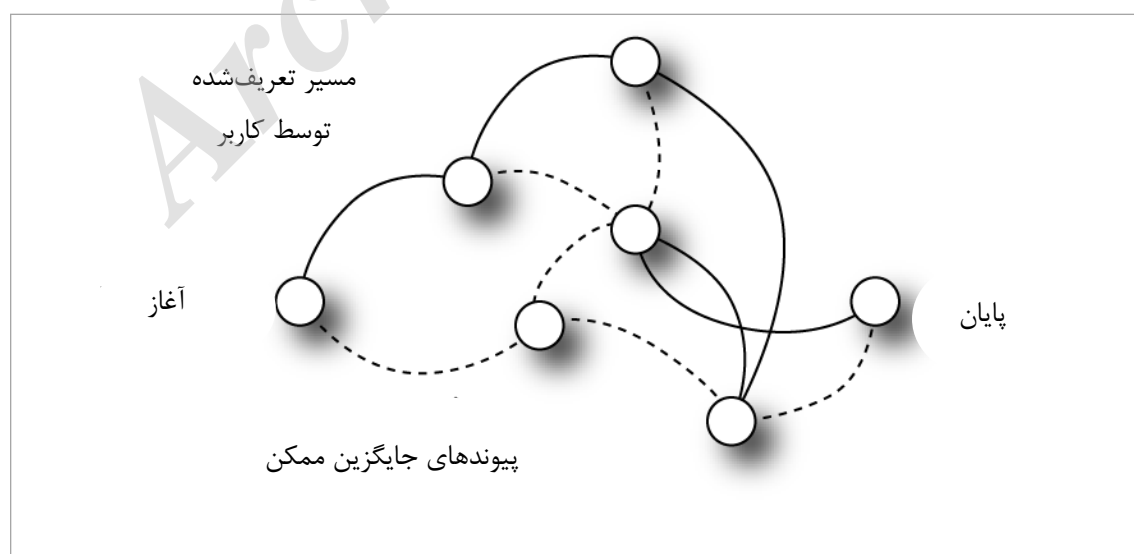
بی‌خانمان: من می‌تونم تو رو به یه جای ساکت و آروم ببرم. آن‌گاه با برقراری تعامل بعدی (که با فشردن دکمه اسپیس بار صورت می‌گیرد)، تصویر به سیاهی قطع می‌شود و وقتی قاب بعدی ظاهر می‌شود، کارمند را در کنار مرد بی‌خانمان می‌بینیم که در یک نمای دور در گورستان شهر ایستاده‌اند و به منظره صلیب‌های به آسمان برکشیده شده مزارها نگاه

به‌غیر از ساختار کلی روایت، رمزگان‌هایی در ساخت لایه روایی به کار رفته است که به ایجاد خاصیت‌های زیباشناختی در جهت دریافت کارکرد گفتمانی متن، یاری می‌رساند. دیالوگ‌هایی که به صورت زیرنویس حک می‌شوند و در لایه نشانه‌ای به آنها اشاره‌ای گذرا داشتیم، از جمله مهم‌ترین رمزگان‌های روایی هستند.

یکی از اتفاقات تازه برای شخصیت اصلی، این است که یک روز بدون پوشیدن کت و شلوار رسمی‌اش و با یک زیرشلواری کوتاه به محل کارش برود. آن‌گاه پس از رسیدن به اداره، زمانی که رئیس او را می‌بیند می‌گوید:

رئیس: چی؟! کراوات کو؟
و بعد در یک کلوزآپ اختصاصی از صورت رئیس در زیرنویس می‌خوانیم:
رئیس: "تو اخراجی!"

جمله «کراوات کو؟» از حیث خلق فضای معنایی در بازی، در خور توجه است. این جمله، رئیس اداره را مثل یک احمق جلوه می‌دهد، چون نداشتن کراوات آخرین چیزی است که در ظاهر و پوشش کارمند جلب نظر می‌کند؛ او به جز یک زیرشلواری کوتاه، لباس دیگری به تن ندارد. این که اعتراض رئیس به وضع اساساً نامناسب پوشش کارمندش، بر نیستن کراوات متمرکز می‌شود، به طور تلویحی طنزی گروتسک در خود نهفته دارد و رئیس را در موقعیت مورد استهزا واقع شدن، قرار می‌دهد. درحالی که می‌شد دیالوگ ساده دیگری برای رئیس در نظر گرفت که او را در چنین موقعیتی قرار ندهد؛ مثلاً "این چه سر و وضعیه؟!" یا "این چه لباسیه؟!" و مشابه



تصویر ۵. الگوی روایت پویا در بازی‌های رایانه‌ای؛ خطوط پر، بیانگر آن است که بازیکن در روایت پویا آزاد است که ترکیبی کاملاً شخصی از نقاط را برای رسیدن به هدف به‌وجود بیاورد. خطوط نقطه‌چین، بیانگر آن است که بازیکن از این مسیرهای جایگزین نیز می‌تواند برای رسیدن به هدف استفاده کند (کوثری، ۱۳۸۹: ۹۴)

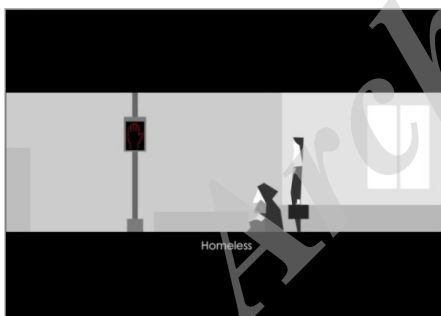
می‌کنند. کاربر در این قاب هیچ نقش فعالی ندارد، او صرفاً نظاره‌گر است تا ببیند مرد بی‌خانمان، کارمند را به کدام محل خلوت می‌برد و طراحان بازی تصمیم گرفته‌اند آن مکان، گورستان شهر باشد.

نمونه دیگر از این تصاویر از پیش‌پرداخته شده، زمانی پدیدار می‌شود که کاربر، شخصیت اصلی را در وسط اتوبان از ماشین خود پیاده کند و عرض قاب را طی کند. آن‌گاه در قاب بعدی، یک گاو در حال خوردن چمن‌های زمینی در حاشیه اتوبان دیده می‌شود. سپس نمایی نزدیک دیده می‌شود که در آن، کارمند صورت گاو را نوازش می‌کند، در این قاب کاربر دخالتی ندارد و تنها نظاره‌گر صحنه است. طراحان درباره این‌که واکنش نسبت به دیدن این گاو چگونه باید باشد، از پیش تصمیم‌گیری کرده‌اند. این گاو باید با ملاحظت و مهربانی نوازش شود و نه این‌که بر فرض شیر آن دوشیده شود!

آخرین قاب بازی از همین منظر قابل توجه است. وقتی هر پنج اتفاق تازه کشف شدند، کاربر بار دیگر و برای آخرین بار باید مسیر خانه تا اداره را طی کند، در حالی که محیط اطراف تمام قاب‌ها از تمام شخصیت‌های فرعی خالی شده است. پاداش طراحان بازی به بازیکن برای این طی طریق پایانی، قاب نهایی بازی است (تصویر ۷)؛ جایی که استعاره تصویری شده «از خودبیگانگی» به‌عنوان جان کلام، در یک پایان‌بندی تفکربرانگیز، تمام رویدادها و صحنه‌های روایی

مرتبط با کنش «بازی کردن» متن را به یکدیگر پیوند می‌دهد. قاب نهایی بازی، نیمی تعاملی و نیمی غیرتعاملی است. زمانی که کارمند وارد بام ساختمان اداره می‌شود، خود را می‌بیند که بالای نرده‌های بام آماده پریدن است. کاربر می‌تواند به‌اندازه نیمی از مسافت به او نزدیک شود، اما وقتی به نیمه‌راه رسید، شخصیت دیگر به‌صورت از پیش طراحی شده خود را از نرده‌ها به پایین پرتاب می‌کند. به این ترتیب در پایان بازی، طراحان، بازنمایی تصویری ایده از خودبیگانگی را در قالب یک تمهید روایت‌گرانه، به کاربر بازی تحمیل می‌کنند تا گفتمان موردنظرشان را کامل کنند.

همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، نحوه چینش قاب‌ها در کنار یکدیگر، تداعی‌کننده نوعی روایت سینمایی است. گویی کاربر ضمن مداخله در جهان بازی، به‌طور هم‌زمان در حال تماشا کردن یک فیلم درباره زندگی کارمند طبقه متوسط است. برانگیختن این تجربه تماشای روایت سینمایی در تمام تصاویر از پیش طراحی شده روایی، به‌ویژه در پایان‌بندی بازی برجسته می‌شود. زمانی که شخصیت اصلی خود را بر فراز نرده‌های بام ساختمان اداره می‌بیند و وقتی به او نزدیک می‌شود بدون این‌که کاری از او ساخته باشد، شاهد سقوط خود خودش از «بام ساختمان اداره» می‌شود. این پایان‌بندی محتوم و از پیش تعیین شده، شاید شاخص‌ترین جنبه روایی در متن این بازی باشد. موقعیت تماشاگر بودن کاربر در پایان‌بندی بازی



تصویر ۶. در دو قاب نخست (سطر اول از چپ به راست) می‌بینیم که با نزدیک شدن کارمند به بی‌خانمان، در زیرنویس واژه «بی‌خانمان» حک می‌شود. پس از برقراری تعامل با بی‌خانمان در قاب بعدی که به‌صورت از پیش طراحی شده ظاهر می‌شود، شخصیت اصلی بازی و بی‌خانمان را در یک قاب در نزدیکی گورستان شهر می‌بینیم (نگارندگان)

کاربر از طریق خواندن و تفسیر این ارزیابی‌های ارائه شده، درمی‌یابد که چه اقداماتی در جهت رسیدن به هدف نهایی بازی، پاداش بیشتری به همراه دارند و چه اقداماتی پاداش کمتر یا شاید تنبیه در پی دارد. به این طریق، بازیکن در طول بازی شرطی‌سازی می‌شود تا مسیر حرکت و کنش‌هایش را در بازی طوری جهت‌دهی و محدودسازی کند که به حداکثر پاداش و حداقل تنبیه دست یابد.

عمل محدودسازی رویه‌ها به انسجام‌گفتمانی و کارکردی متن یاری می‌رساند. به بیان دیگر، رویه‌ها از این موضوع جلوگیری می‌کنند که بازی از مسیرهایی سر در بیاورد که گفتمان و یا کارکردی بر خلاف اهداف اولیه طراحی ایجاد کند؛ بنابراین، یک سر طراحی رویه‌ای در بازی، مربوط به اقدامات کاربر در تعامل با متن و سر دیگر طراحی رویه‌ای بازی، مربوط به تعیین قلمرو متنی بازی است. هر دو کارکرد لایه رویه‌ای، به سان دولا یه نشانه‌ای و روایی، جنبه‌های زیباشناختی از متن را شکل می‌دهند. با این وجود، اجزای لایه رویه‌ای با توجه به کیفیت‌های ارتباطی این متن رسانه‌ای، اختصاصی‌ترند و به اندازه اجزای لایه‌های پیشین که در انواع دیگر متون رسانه‌ای دیداری، شنیداری و روایی جافتاده‌اند، شناخته شده نیستند. یکی از کلیدی‌ترین جنبه‌ها در تحلیل کارکرد زیباشناختی لایه رویه‌ای هر بازی رایانه‌ای، مطالعه کیفیت‌های ارتباطی واسط‌های درون‌داد و برون‌داد اطلاعات در بازی است.

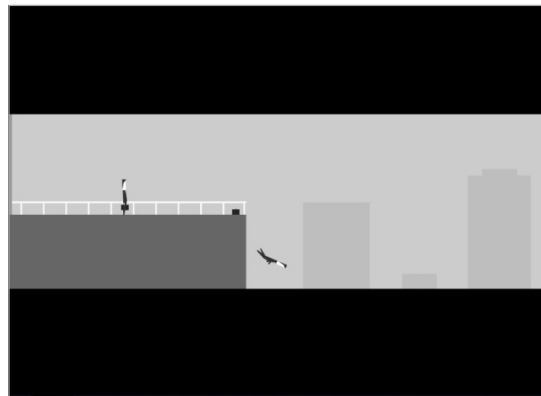
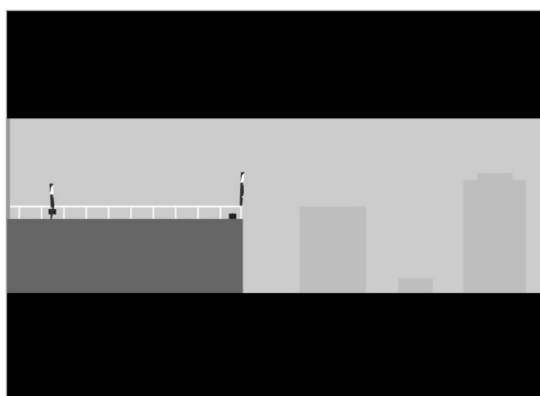
واسط برون‌داد در بازی‌ها عمدتاً صفحه نمایشگر رایانه، لپ‌تاپ، موبایل، تبلت و امثال آن است و در مورد بازی‌های کنسولی، دستگاه تلویزیون نقش واسط برون‌داد اطلاعات را ایفا می‌کند. در برخی از انواع بازی‌های کنسولی، موتورهای لرزاننده کنترلرهای بی‌سیم یا باسیم که ارتعاشاتی در دستان کاربران ایجاد می‌کنند نیز به واسط‌های برون‌داد اطلاعات اضافه شده است. اما به هر روی تا امروز تنوع واسط‌های درون‌داد اطلاعات و کیفیت‌های ارتباطی که خلق می‌کنند بسیار گسترده‌تر از

بر جایگاه کاربر به‌عنوان سوژه اندیشنده، در خصوص تجزیه و تحلیل جنبه‌های گفتمانی متن تأکید می‌نماید. هدفی که در کارکرد متن قابل جستجو است و آن هدف، بیدار کردن اندیشه انتقادی در قبال سبک زندگی ضدانسانی موجود در جوامع مدرن سرمایه‌سالار است.

تدقیق در جزئیات روایت‌شناختی متأثر از روایت‌شناسی ادبی و سینمایی که جنبه‌های پیشینی و غیرتعاملی روایت بازی را مورد توجه قرار می‌دهد، فصل مشترک تحلیل لایه روایی بازی رایانه‌ای در رویکردهای «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» است.

تحلیل کارکرد زیباشناختی در لایه رویه‌ای متن

رویه‌های بازی همواره در کار محدود کردن قلمرو جهان بازی و دامنه کنش‌های کاربر هستند. این محدودسازی از سه طریق شکل می‌گیرد؛ نخست از طریق تعیین کردن کارهایی که باید صورت بپذیرد (یا از آنها اجتناب شود) تا بازی به پایان خود و شخصیت اصلی به هدف نهایی خود نزدیک شود، شیوه عمل دوم رویه‌ها برای محدودسازی، تعیین قلمروهای موردقبول برای کنش کاربر و تعامل عناصر موجود در محیط بازی است. در این معنا، رویه‌ها به کار مشخص کردن این موضوع می‌آیند که حدود قابل‌پذیرش برای کنش کاربر در جهت هدایت شخصیت اصلی تا کجا است و کاربر برای نزدیک شدن به اهداف شخصیت اصلی و پایان بازی می‌تواند با چه جلوه‌هایی در محیط مجازی بازی تعامل برقرار کند و از چه ابزارهایی در این محیط بهره‌برداری کند. نهایتاً آخرین شیوه‌ای که رویه‌ها در محدودسازی روند پیشبرد بازی اعمال می‌کنند، مربوط می‌شود به برآوردها و ارزیابی‌هایی که به‌طور ضمنی و در طول بازی از نحوه تبعیت کاربر از قواعد بازی و بهره‌گیری‌های او از امکانات موجود در محیط بازی برای رسیدن به هدف در اختیار کاربر قرار می‌دهند.



تصویر ۷. مواجهه‌شدن کارمند با خودش در پایان‌بندی بازی (نگارندگان)

واسط‌های برون‌داد اطلاعات است و به‌همین جهت مطالعه ویژگی‌های واسط‌های درون‌داد و نقش آنها در پیشبرد رویه‌های بازی، اطلاعات بیشتری در مورد کیفیت‌های برقراری ارتباط رسانه‌ای در بازی‌های رایانه‌ای به بار می‌آورد.

تنها کلیدهای صفحه‌کلید رایانه که در برقراری تعامل با بازی «هر روز، همان خواب تکراری» درگیر می‌شوند و در حکم واسط‌های درون‌داد اطلاعات عمل می‌کنند، کلیدهای جهت‌پیمای چپ و راست و کلید اسپیس بار است. کلیدهای جهت‌پیمای چپ و راست به حرکت درمی‌آورند و کلید اسپیس بار، تعامل با اشیاء و شخصیت‌های فرعی را فراهم می‌کند. تنها از طریق همین کلیدها و کاربردهای محدودشان، نظام رویه‌ای بازی پیش می‌رود. در نتیجه، انجام رویه‌های بازی بسیار ساده هستند.

محدود بودن کنش‌های کاربر برای رویه‌های بازی، از یک‌سو به‌خوبی با محدود بودن تعداد قاب‌ها، موقعیت‌ها، رویدادهای روایی و تکرارهایشان هم‌نوا می‌شود و از سوی دیگر بر فضای معنایی یکنواختی زندگی کارمند تأکید مضاعف می‌گذارد. قابل‌استفاده بودن کلیدهایی محدود برای پیشبرد رویه‌ها در بازی، حقیقتی را در خصوص زندگی کارمند (شخصیت اصلی بازی) در خود نهفته دارد و آن این است که این شخصیت امکان انجام کنش‌های بسیار محدودی را دارد. او از دامنه وسیعی از امکانات برای تغییر شرایط خود برخوردار نیست و حداکثر می‌تواند در بعضی قاب‌ها در جهت عکس حرکت کند یا وسط اتوبان از اتومبیل خود پیاده شود. این محدود بودن کنش‌ها به تقویت هویت شخصیت اصلی (و به تبع آن هویت کاربر در جهان بازی)، به‌عنوان انسانی که کار چندانی برای رهایی از یکنواختی شرایط پیرامونی و ایجاد تغییر در آن از او ساخته نیست، یاری می‌رساند. علاوه بر این استفاده مداوم و طولانی مدت تنها از چند کلید (به‌ویژه از کلیدهای جهت‌پیمای چپ و راست و کلید اسپیس بار)، حافظه شخصی کاربر را با مفاهیم ملال‌آور و یکنواختی کنش‌ها پیوند می‌دهد؛ مفاهیمی زیباشناختی که از حیث خلق گفتمان، اهمیت به سزایی برای تحقق کارکرد متن دارند و همگی از طریق عناصر غیر زیباشناختی رمزگان‌های لایه رویه‌ای بازی ایجاد شده‌اند. با استفاده از طراحی رویه‌های بازی، مسیر حرکت شخصیت اصلی بازی در قاب‌ها، محدود شده است. برای مثال در قابی که کاربر با شخصیت فرعی بی‌خانمان مواجه می‌شود، امکان عبور از سمت چپ قاب به بیرون وجود ندارد. طراحان با زیرکی، از یک عنصر بصری ساده برای توجیه این محدودسازی جهان بازی استفاده کرده‌اند و آن قرمز بودن چراغ عبور عابر پیاده

است. کاربر نمی‌تواند حتی یک گام، شخصیت اصلی بازی را جلوتر از چراغ عابر پیاده ببرد. این در حالی است که این چراغ هرگز سبز نمی‌شود. در نتیجه کاربر بازی متوجه می‌شود که تمام امکان مانوری که در این قاب از حیث رویه‌ای برای او در نظر گرفته شده است، برقرار کردن تعامل با شخصیت فرعی بی‌خانمان است. این محدودسازی رویه‌ای، با به‌کارگیری نشانه‌های دیداری موجود در قاب، جهت‌دهی و هدایت شده است؛ از جمله رنگ قرمز چراغ عابر که بر زمینه خاکستری تصویر، خودنمایی می‌کند و نیز فعال شدن زیرنویس پایین قاب در زمانی که شخصیت اصلی به شخصیت بی‌خانمان نزدیک می‌شود.

در تحلیل لایه روایی، به تحمیل‌های روایت‌گرانه طراحان در بازی اشاره شد. این تحمیل‌ها در سطح رویه‌ای نیز وجود دارند. برای مثال رویه‌های بازی طوری طراحی نشده‌اند که در قاب مربوط به رانندگی در اتوبان، شما امکان تصادف کردن با اتومبیل‌های دیگر را داشته باشید؛ یا مثلاً رویه‌ها به شما این امکان را نمی‌دهند که مکالمه اول روز کارمند با همسرش را طولانی‌تر کنید. طراحان بنا بر اهدافی که از طراحی بازی دنبال می‌کرده‌اند، حدود کنش‌های کاربر در قالب آواتار کارمند را بسیار محدود طراحی کرده‌اند؛ در نتیجه کاربر با جهانی محدودشده و کنش‌هایی محدودشده و نیز روایت‌هایی تحمیل‌شده و نشانه‌هایی تأکید شده (از طریق رنگ و زیرنویس) مواجه است که فضای معنایی و گفتمانی متن بازی را خلق می‌کند.

لذتی که پرداختن به این بازی خلق می‌کند، از جنس کسب مهارت از طریق مجادله با چالش‌های بازی و سپس ارزیابی میزان مهارت کسب‌شده به‌واسطه رویه‌های پیروزی و شکست نیست. طراحان، لذت بازی کردن را در تجربه یک جهان دراماتیک، معمایی و تفکربرانگیز گنجانده‌اند. بر همین پایه، دشوار بودن چالش‌ها برای طراحان مهم نبوده بلکه آنها زمان‌بر بودن فائق آمدن بر معماهای بازی را در یک محیط بسته و یکنواخت مدنظر داشته‌اند. زمان‌بر بودن و یکنواختی، قابلیت فکر کردن درباره سیر رویدادهای محدود بازی را در کاربر افزایش می‌دهد.

تحلیل عناصر غیر زیباشناختی لایه رویه‌ای بازی رایانه‌ای و تأثیر آن در بروز خاصیت‌های زیباشناختی‌ای که کارکرد متن را محقق می‌سازند، از اختصاصات رویکرد تحلیلی «بازی‌شناسی» است و اساساً برجسته‌ترین فصل ممیز آن از رویکرد تحلیل «روایت‌شناسی» در مطالعات بازی محسوب می‌شود.

جمع‌بندی یافته‌های مطالعه موردی در خصوص ظرفیت‌های زیباشناختی متن

این بازی، رمزگان‌های غیر زیباشناختی را در لایه نشانه‌ای متن، با هدف دستیابی به سه کارکرد به کار برده است: نخست تعریف جهان بازی (زندگی یک کارمند طبقه متوسط در شهر مدرن سرمایه‌سالار)، دوم شکل دادن به فضای معنایی و گفتمانی جهان بازی (ملال‌آوری، رخوت‌زدگی و ازخودبیگانگی زندگی در این شرایط) و در نهایت ایجاد نوعی تداعی بینامتنی میان تصاویر بازی و روایت‌گری سینمایی که بر ماهیت هنری بازی، تأکید مضاعف ایجاد می‌کند.

در لایه روایی، سه کارکرد زیباشناختی از طریق کاربرد ساختارهای غیر زیباشناختی دنبال می‌شود. به‌عنوان کارکرد اول، ساختار کلی روایت، القاکننده تکرار چرخه روزمرگی در محدودیت‌های مسیر زندگی کارمند است. به‌عنوان کارکرد دوم، دیالوگ‌های کوتاه شخصیت‌های مختلف بازی با اضافه شدن به مسیر روایت، جهان معنایی متن را تعریف می‌کنند و به کاربر بازی القا می‌کنند که در این روایت چه موقعیت‌هایی مایوس‌کننده، چه موقعیت‌هایی مسخره و چه موقعیت‌هایی

تکراری و ملال‌آور است. کارکرد سوم عناصر روایی در خرده روایت‌های تصویری که به‌عنوان کشف رویدادهای تازه در مسیر زندگی کارمند به نمایش درمی‌آید، نمود می‌یابد (گاو در حاشیه اتوبان، برگ طلایی‌رنگ درخت خزان‌زده، سقوط از بام و...) که تعیین محدوده معانی موردنظر طراحان را محقق می‌سازد.

در لایه رویه‌ای متن، دو سطح از کنش‌ها در کار ایجاد کارکردهای زیباشناختی هستند؛ سطح اول، طراحی حدود کنش‌های مجاز شخصیت اصلی در هر قاب و سطح دوم، طراحی کنش‌های کاربر در استفاده از واسطه‌های درون‌داد اطلاعات (دکمه‌های جهت‌پیما). سطح اول از طریق محدودسازی کنش‌های در دسترس، محدوده‌های معناسازی رویه‌ها را در پیشبرد بازی متمرکزتر می‌سازد و سطح دوم در نفس تکرار یک فعالیت فیزیکی محدود، تکرار شونده و طولانی، تدریجاً خاصیت زیباشناختی رخوت و خسته‌کنندگی را در کاربر بازی ایجاد می‌کند. یافته‌های به‌دست‌آمده از مطالعه بازی «هر روز، همان خواب تکراری» را می‌توان در قالب جدول ۲ به‌صورت خلاصه ارائه نمود.

جدول ۲. کارکردهای زیباشناختی و عناصر غیر زیباشناختی مربوط به آنها در لایه‌های سه‌گانه متن

لایه‌های متن	کارکرد زیباشناختی	عناصر غیر زیباشناختی
لایه نشانه‌ای	تعریف جهان بازی (زندگی یک کارمند طبقه متوسط در شهر مدرن سرمایه‌سالار)	«طراحی گرافیکی» برای شخصیت اصلی بازی و موقعیت‌هایی که برای رسیدن به محل کار، هر روز از آنها عبور می‌کند.
	ایجاد فضای معنایی مبتنی بر «دل‌زدگی»، «ملال‌آوری» و «تکرار شونده بی‌ثمر»	استفاده از «رنگ مایه‌های خاکستری» (سیاه‌وسفید) به‌عنوان زمینه رنگی غالب در همه قاب‌ها و همچنین استفاده از «موسیقی راک» در رمزگان شنیداری.
	ایجاد مشابهت بینامتنی با متن سینمایی فیلم‌های هنری	استفاده از «باند‌های پهن سیاه‌رنگ»، «تصویر عریض» و «حرکت طولانی مدت شخصیت اصلی بازی در عرض قاب‌های ثابت»
لایه روایی	القای محدودیت و تکرار شونده روزمرگی در زندگی مدرن	طراحی قاب‌های روایی محدود و تکرار شونده در ساختار کلی روایت بازی
	ایجاد فضای معنایی برای موقعیت‌های «مایوس‌کننده»، «مضحک» و نظایر آن.	استفاده از «دیالوگ‌های کوتاه» نوشتاری
لایه رویه‌ای	محدودسازی معانی جهان روایی متن	استفاده از خرده‌روایت‌های تصویری بعد از کشف هر رویداد تازه
	محدودسازی کنش‌گری کاربر در جهان بازی	تعریف حدود مشخص برای عاملیت کاربر در هر قاب
	ایجاد بار معنایی «تکرار و ملال»	استفاده از دستورالعمل‌های ساده، کش‌دار و تکرار شونده

(نگارندگان)

جمع‌بندی یافته‌های تطبیقی دو رویکرد «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» به تحلیل متن

در جمع‌بندی تحلیل لایه‌های متنی سه‌گانه بازی «هر روز همان خواب تکراری»، با توجه به موارد اشتراک و تمایز دو رویکرد در تحلیل متن بازی، می‌توان قلمرو مسائل مورد توجه «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» در تحلیل متن بازی‌های رایانه‌ای و نسبت آنها با یکدیگر را در قالب تصویر ۸ نشان داد.

رویکرد بازی‌شناسی با وجود اشتراک با رویکرد روایت‌شناسی در استفاده از مبانی نظری ادبی و نشانه‌شناختی که در تحلیل بازی «هر روز، همان خواب تکراری» به آن اشاره شد، به دلیل توجه به بعد معنایی نظام رویه‌ای بازی در پیوند ناگسستنی آن با لایه‌های نشانه‌ای و روایی، تحلیلی جامع‌تر از ماهیت رسانه‌ای و زیباشناختی بازی «هر روز همان خواب تکراری» ارائه می‌کند (جدول ۳).



تصویر ۸. تطبیق قلمرو مسائل مورد توجه رویکردهای «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» در تحلیل متن بازی رایانه‌ای (نگارندگان)

جدول ۳. یافته‌های تطبیقی دو رویکرد بازی‌شناسی و روایت‌شناسی در تحلیل متن به تفکیک لایه‌های سه‌گانه بازی

رویکرد مطالعاتی	لایه نشانه‌ای	لایه روایی	لایه رویه‌ای
بازی‌شناسی	توجه نشانه‌شناسانه به رمزگان‌های دیداری و شنیداری به‌کاررفته در طراحی بازی «هر روز همان خواب تکراری»	توجه به چینش پیشینی عناصر روایت از منظر تحلیل روایت ادبی و نشانه‌شناختی همراه با توجه به روایت تعاملی ساخته‌شده در جریان بازی «هر روز همان خواب تکراری» در اثر کیفیت مشارکت کاربر در جهان بازی	توجه به نقش قواعد رایانه-مبنای پیشبرد بازی «هر روز همان خواب تکراری» به‌مثابه رمزگان‌هایی تعیین‌کننده در برقراری تعامل کاربر و بازی و تحقق کارکرد رسانه‌ای آن
روایت‌شناسی	توجه نشانه‌شناسانه به رمزگان‌های دیداری و شنیداری به‌کاررفته در طراحی بازی «هر روز همان خواب تکراری»	صرفاً توجه به چینش پیشینی عناصر روایت از منظر تحلیل روایت ادبی و نشانه‌شناختی بازی «هر روز همان خواب تکراری»	عدم توجه به جنبه‌های معنایی و کارکردی ناشی از تعامل مستمر کاربر و بازی

(نگارندگان)

نتیجه‌گیری

بازی «هر روز، همان خواب تکراری»، متنی است برای انگیزتن اندیشه انتقادی در خصوص رویه‌های جاری زندگی مدرن طبقات متوسط شهری در جوامع سرمایه‌سالار که از طریق ایجاد کارکردهایی زیباشناختی که با کاربرد عناصر غیر زیباشناختی در لایه‌های سه‌گانه متن تمهید شده است، این رویکرد انتقادی را به کاربر خود القا می‌نماید.

هم‌گرایی تمام عناصر غیر زیباشناختی موجود در بازی، کاربر را به یک فضای معنایی پذیرفتنی و قابل درک راهنمایی می‌کند. این فضای همگن، قادر است از طریق ایجاد خاصیت‌های زیباشناختی هم‌سنخ، کاربر را برای غوطه‌ور شدن در بن‌بست دوار طراحی‌شده در بازی، متقاعد نماید. از منظر کارکردگرایی زیباشناختی، چنین نتیجه‌گیری می‌شود که استفاده هوشمندانه از بیان زیباشناختی (ترکیب عناصر غیر زیباشناختی)، تأثیر آشکاری در تحقق گفتمان و کارکرد متن در طراحی بازی رایانه‌ای هدفمند «هر روز همان خواب تکراری» دارد.

همچنین در جریان مطالعه موردی، جنبه‌های مورد توجه متن از منظر دو رویکرد «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی» در مطالعات بازی، به صورت تطبیقی مورد توجه قرار گرفت. تحلیل لایه‌های سه‌گانه متن بازی رایانه‌ای به عنوان رویکردی روش‌شناختی که ذیل جریان «بازی‌شناسی» تعریف می‌شود، در تحلیل لایه نشانه‌ای و همچنین در تحلیل ساختار پیشینی روایت از منظر تحلیل روایت ادبی و سینمایی با رویکرد «روایت‌شناسی» اشتراک دارد؛ اما در تحلیل ساختارهای تعاملی روایت و نیز ویژگی‌های لایه رویه‌ای بازی که از تجزیه و تحلیل ساختار متنی منحصر به فرد بازی‌های رایانه‌ای حاصل می‌شوند، از رویکرد تحلیلی «روایت‌شناسی» متمایز می‌گردد.

برای انجام پژوهش‌های تطبیقی آتی در حوزه موضوعی مقاله حاضر، اتخاذ رویکرد فراتحلیلی به مطالعات انجام‌شده (اغلب خارجی) با گرایش‌های بازی‌شناسانه و روایت‌شناسانه در مورد بازی‌های رایانه‌ای تجاری روز و شاخص جریان اصلی صنعت بازی‌سازی، پیشنهاد می‌شود تا جزئیات بیشتری از وجوه افتراق و اشتراک این دو رویکرد در تحلیل ظرفیت‌های ارتباطی، بیانی و زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای از طریق تدقیق در ماحصل کار پژوهشگران هر کدام از این دو جریان آشکار شود.

پی‌نوشت‌ها

1. مقصودیان بوگوست از بازنمایی رویه‌ای، شیوه خاص بازی‌های رایانه‌ای در بازنمایی کنش‌ها و موقعیت‌ها است که عمیقاً به عملکردهای رایانه‌ای بازی در تنظیم قواعد «بازی کردن» بستگی دارد و تعامل میان بازیکن و بازی را جهت می‌دهد. بوگوست استاد مؤسسه فناوری جورجیای آمریکا، بازی‌ساز و نویسنده کتاب‌های مهمی در زمینه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، به ویژه بازی‌های رایانه‌ای هدفمند است.
2. Serious Games
3. Game Studies
4. Narratology
5. Ludology
6. Computer-based
7. Brenda Laurel از محققان پیشگام در حوزه مطالعات رسانه‌های جدید، روایت‌های تعاملی و بازی‌های رایانه‌ای است که نخستین تألیفات او در این حوزه در آغاز دهه ۹۰ میلادی در قالب دو کتاب «هنر طراحی واسط انسان-رایانه» (the Art of Human-Compute Interface Design (1990) و «رایانه به‌مثابه تئاتر» (Computer as Theater (1991) منتشر شد. کتاب رایانه به‌مثابه تئاتر در سال ۲۰۱۳ با بازنگری جدید توسط او منتشر شده است.
8. Janet Murray استاد تمام مؤسسه فناوری جورجیا در آمریکا است. حوزه اصلی مطالعات او رسانه‌های جدید تعاملی و دیجیتال است و کوشیده است تا مقولات رایانه‌ای همچون هوش مصنوعی را با مقولات فرهنگی نظیر ادبیات و محتواهای نمایشی از قبیل فیلم و سریال تلویزیونی پیوند دهد.
9. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (1997)
10. E. Aarseth از نویسندگان و پژوهشگران برجسته مطالعات بازی‌های رایانه‌ای و رسانه‌های جدید است که مقالات و کتب

- تأثیرگذاری در این حوزه تألیف کرده است. او در حال حاضر دانشیار و رئیس مرکز پژوهش‌های بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه فناوری اطلاعات کپنهاگ در دانمارک است.
۱۱. Gonzalo Frasca بازی‌ساز و یکی از پژوهشگران شاخص در حوزه مطالعات بازی است که به‌طور خاص بر مطالعه بازی‌های رایانه‌ای هدفمند اهتمام دارد.
۱۲. Henry Jenkins استاد ممتاز ارتباطات، روزنامه‌نگاری و هنرهای سینمایی در دانشگاه کالیفرنیا جنوبی و صاحب تألیفات برجسته در حوزه ارتباطات، مطالعات فرهنگی و رسانه‌ای است که برخی از آنها به زبان فارسی ترجمه شده‌اند.
۱۳. N. Zangwill استاد تمام و عضو هیئت علمی دانشکده فلسفه دانشگاه هال در انگلستان است. او مؤلف کتب و مقالات متعدد در حوزه‌های زیباشناسی، فلسفه ذهن و فلسفه اخلاق است که برخی از آنها به زبان فارسی نیز ترجمه شده است.
14. Aesthetic Functionalism
15. Artifact
16. Function
17. Aesthetic Properties
۱۸. Piet Mondrian نقاش سرشناس هلندی (۱۸۷۲-۱۹۴۴) که به دلیل خلق آثار شاخص و منحصر به فرد در زمینه نقاشی انتزاعی، در تاریخ هنر معاصر از جایگاهی ویژه برخوردار است.
19. Broadway Boogie-Woogie
20. Digital
21. In-put Interfaces
22. Out-put Interfaces
23. Art Games
24. Signal Layer
25. Layer
26. Procedural Layer
۲۷. مقاله مورد بحث از طریق سایت فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات به آدرس زیر قابل دسترسی است. http://jesc.iaocsc.ir/article_16820_2455.html
28. 2D-Game
29. Elevator Lady
30. Existentialism
۳۱. C. Bateman کریس بیتمن، بازی‌ساز، نویسنده و ویراستار چند کتاب در حوزه بازی‌سازی و جنبه‌های زیبایی‌شناختی و روایی بازی‌های رایانه‌ای از جمله «تألیف بازی: مهارت‌های روایی برای بازی‌های رایانه‌ای» (2007) *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* است.
32. Dynamic Narrative

منابع و مآخذ

- سجودی، فرزانه. (۱۳۹۰). *نشانه‌شناسی کاربردی*. ویرایش دوم، تهران: علم.
- کوثری، مسعود. (۱۳۸۹). *عصر بازی: بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در جامعه معاصر*. چاپ اول، تهران: دریاچه نو.
- طاهری، آرین. (۱۳۹۴). تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند: مطالعه موردی «بازی مک‌دونالد». *مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، (۴۰)، ۱۱۱-۱۴۵.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- _____. (2008). *The Rhetoric of Video Games, The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Katie Salen (ed.). Cambridge: The MIT Press. 117- 139.
- Frasca, G. (2003). *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, The Video Game Theory Reader*. Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (eds.). NY: Routledge. 221- 235.



- _____ (2007). **Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric**. Ph.D. Dissertation at IT University of Copenhagen.
- Hepp, A. (2008). **The International Encyclopedia of Communication**. W. Donsbach (ed.). Oxford: Blackwell Publishing. 415- 419.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrington (eds.). Cambridge, MA: MIT Press.
- Juul, J. (2005). **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT Press.
- Stake, R. E. (2005). Qualitative Case Studies. **Handbook of qualitative research**. N. K. Denzin & Y. Lincoln (eds.). Third Edition. CA: Sage, 443- 466.
- Zangwill, N. (2007). **Aesthetic Creation**. NY: Oxford University Press.
- Zettl, H. (2005). Aesthetics Theory. **Handbook of Visual Communication: Theory, Methods and Media**. K. Smith & S. Moriarty & G. Barbatsis & K. Kenny (eds.). New Jersey: LEA Inc. 365- 384.
- URL 1: <http://www.piet-mondrian.org/broadway-boogie-woogie.jsp>. (Access Date: 2017/ 10/ 30)

Archive of SID



Received: 2017/05/27

Accepted: 2017/12/19

A Comparative Study from Viewpoints of “Ludology” and “Narratology” to Analysis of Aesthetic Modalities of Serious Games

Masoud Kowsari* Arian Taheri **

Abstract

Serious Computer Games are a kind of computer games that, in contrary to mainstream computer games' industry, necessity of mercantile benefits, has less importance in their circle of production. Desired aim for producing Serious Games is making obvious informational, attitudinal, behavioral and cognitive changes in players in accord to definite pedagogical, educational, instructional, promotional, ideological and therapeutic goals.

In this article, after suggesting a definition for serious games, we examine similarities of and differences between two theoretical traditions of game studies – Narratology and Ludology – in analyzing computer games. Then, we study influence of aesthetic features of computer games in realization Serious Computer Games' functions. To explain different aesthetic features of computer games, we applied theoretical framework of “aesthetic functionalism”. According to central Idea of this theory, aesthetic properties in media texts emerges through considered applying of non-aesthetic properties that shapes textual structures. From this theoretical point of view, we evaluate explanations of Ludology and Narratology theoretical tradition about non-aesthetic textual structure of computer games in a comparative manner. In this article, we suggest that studying textual structures of computer games is considerable in three separate (but interconnected) layers of “signal”, “narrative” and “procedural”. Various non-aesthetic properties stimulate aesthetic properties in each layer.

In final section of this article, the game “Every day the same dream” as a case study of serious game was studied in theoretical approach to “aesthetic functionalism” and through practicing analytical separating of triple layers of the text. Results of this study show that applying non-aesthetic properties in “signal layer” of the game serves three aesthetic functions. In addition, applying non-aesthetic properties in “narrative layer” serves three aesthetic functions too. Finally, “procedural layer” of the game serves two aesthetic functions. Accumulation of these aesthetic functions serves to realization of main function and completion discursive boundaries of the text as a serious computer game.

Keywords: Serious Games, Ludology, Narratology, Aesthetic Functionalism, “Every day the same dream”

* Associate Professor, faculty of Communication Studies, University of Tehran, Iran.

** M.A. in Social Communication Studies, Communication & Media College, IRIB University, Iran.

Surf and download all data from SID.ir: www.SID.ir

Translate via STRS.ir: www.STRS.ir

Follow our scientific posts via our Blog: www.sid.ir/blog

Use our educational service (Courses, Workshops, Videos and etc.) via Workshop: www.sid.ir/workshop