

## فصلنامه علمی - تخصصی فرهنگ پژوهش

شماره ۳۱، پاییز ۱۳۹۶، ویژه علوم اجتماعی

### پیامدهای بازی‌های دیجیتالی نقش آفرینی بر خط

تاریخ دریافت: ۹۶/۰۷/۲۴

تاریخ تأیید: ۹۶/۰۹/۱۸

محمد فاضل آقاجانی\*

#### چکیده

امروزه با توجه به پیشرفت تکنولوژی و تأثیرپذیری همه شئون زندگی از آن، نگاه دقیق‌تر به مسائل برآمده از آن امری ضروری است. از جمله مسائل مهم و متأثر از تکنولوژی، مسأله بازی‌های دیجیتالی است. بازی‌های دیجیتالی به عنوان رسانه‌ای تعاملی با داشتن ویژگی‌های خاص و منحصر به فرد، حجم عظیمی از مخاطبان را جذب کرده و با توجه به ابعاد موجود در متن هر بازی، به طور خودآگاه و ناخودآگاه، کاربران را تحت تأثیرات و پیامدهای برنامه‌ریزی شده‌ای قرار می‌دهند. از جمله مهم‌ترین تأثیرات و پیامدهای بازی‌های دیجیتالی، آثار و تبعات زیستی، اجتماعی، سیاسی، عقیدتی و روانی- تربیتی آن بر کاربران است. در این پژوهش با توجه به تعدد آثار و تبعات بازی‌های دیجیتالی و همچنین تفاوت آن‌ها در میزان تأثیرگذاری بر کاربران، ژانر بازی‌های دیجیتالی نقش آفرینی بر خط، به عنوان نمونه‌ای جامع از میان ژانرهای دیگر انتخاب شده است تا با مطالعه آن به این سؤال اصلی پاسخ داده شود که:

\* پیامدهای بازی‌های دیجیتالی نقش آفرینی بر خط چیست؟

به منظور پاسخ به سؤال فوق، با بهره‌گیری از نمونه‌گیری نظری، ۱۹ نفر از کاربران حرفه‌ای ژانر نقش آفرینی بر خط که با عناوین متعددی از بازی‌های این ژانر به خصوص بازی «دنیای وارکرافت» در ارتباط بوده‌اند انتخاب و داده‌های مورد نیاز تحقیق از آنان گردآوری شد. با عنایت به هدفمند بودن راهبرد نمونه‌گیری در این تحقیق، فرایند گردآوری داده‌ها تا اطمینان از اشباع و تواتر اطلاعات ادامه یافت. تحلیل داده‌های تحقیق با روش گراند تئوری نشان داد که عناوین مطرح موجود در بازی‌های دیجیتالی نقش آفرینی بر خط، دارای پیامدهای خاصی نظیر هویت‌پذیری، آسیب‌های خاص جسمانی و پیامدهایی دیگر است که در صورت عدم مدیریت صحیح فرآیند انجام این نوع از بازی‌ها نتایج نامطلوبی را برای کاربران به امغان خواهد داشت.

**واژه‌های کلیدی:** بازی‌های دیجیتالی، نقش آفرینی بر خط، هویت‌پذیری.

\* دانش‌آموخته کارشناسی ارشد رشته مدیریت راهبردی فرهنگ دانشگاه باقرالعلوم (ع).

## مقدمه

مقوله بازی و سرگرمی از نیازهای طبیعی بشر است. بازی فعالیتی است که با میل و اختیار و با هدف سرگرمی و تفریح و معمولاً بطور هنجاری در اوقات فراغت انجام می‌شود و کارکرد آن، تفریح و شادابی است. (احمدوند، ۱۳۸۹، چاپ اول، ص ۳۹) در تعریف علمی، بازی فعالیتی مخصوص کودکان نیست. هر فعالیت اختیاری که لذت انسان را در پی داشته و کم یا زیاد دارای قاعده باشد، بازی محسوب می‌شود. (رجایی، ۱۳۸۹، چاپ اول، ص ۴۳) بازی به معنای عام آن رابطه‌ای مستقیم با تحولات تکنولوژیک بشر داشته است، به طوری که با پیشرفت تکنولوژی در طول تاریخ، سبک و نوع بازی‌ها دستخوش تغییرات اساسی شده است. بررسی اجمالی تاریخچه بازی نشان می‌دهد که سبک نخستین بازی‌ها، که اغلب جمعی و بی‌نیاز و یا با اتکاء اندک به ابزار بوده است، تحت تأثیر تکنولوژی تغییر کرده و به بازی‌های ابزار محور مانند بازی‌های دیجیتالی تبدیل شده است. از بازی‌های دیجیتالی، با توجه به تجهیزات ارائه دهنده آن‌ها، تعابیر مختلفی مانند بازی کامپیوتری و بازی کنسولی می‌گردد. بازی کامپیوتری<sup>۱</sup> نوعی بازی است که به‌جای اجرا در کنسول‌های ویدئویی یا دستگاه آرکید، در رایانه شخصی اجرا می‌شود. بازی کنسولی نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکرو کنترلر، انجام می‌شود. یکی از مهم‌ترین دلایل نفوذ، جذابیت و فروش بالای بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه کالیا و محققان دیگر تعاملی بودن آن است. (کوثری، ۱۳۸۸، چاپ اول، ص ۱۹) با توجه به تعاریف یاد شده می‌توان گفت بازی‌های دیجیتالی با داشتن ویژگی‌های عامی مانند باز بودن، انعطاف‌پذیری، تعاملی بودن، نوآوری و...، توانسته است در عرصه اوقات فراغت و سرگرمی، مخاطبان زیادی را جذب نماید. این قبیل بازی‌ها مخاطبین خاص خود

---

1. PC game یا Computer game.

را در رده‌های سنی گوناگون جذب کرده و در بسیاری از موارد هزینه‌های مادی و عوارض معنوی گوناگونی را متوجه آن‌ها می‌نمایند. قدرت بالای بازی‌های دیجیتالی در جذب مخاطب به گونه‌ای است که می‌توان گفت بازی‌های دیجیتالی، ما را وارد عصر جدیدی کردند؛ عصری به نام عصر بازی. بالستورف می‌گوید «درست زیر بینی ما عصر اطلاعات در حال تبدیل شدن به عصر بازی است» (Boellstorff, 2006, PP 29) بازی‌های دیجیتالی علی‌رغم برخورداری از کارکردهای تفریحی و سرگرمی، با توجه به نوع تعامل کاربران و همچنین سبک و ویژگی‌های خاص این نوع بازی‌ها، آسیب‌های گوناگون جسمی، روانی و اجتماعی را نیز به دنبال خواهند داشت. از جمله آثار بازی‌های دیجیتالی می‌توان به پیامدها و آسیب‌های هویتی آن‌ها اشاره نمود.

بازی‌های دیجیتالی دارای ژانرهای متعددی است که در این میان، می‌توان به ژانر بازی‌های نقش آفرینی برخط<sup>۱</sup> به عنوان یکی از متفاوت‌ترین ژانرهای بازی‌های مرتبط با مقوله هویت و مؤثر بر کاربران اشاره نمود. بازی‌های نقش آفرینی برخط، سبکی از بازی‌های ویدئویی و تلفیقی از سبک‌های نقش آفرینی و بازی برخط چندنفره‌ی گسترده هستند و می‌توانند در قالب بازی تحت مرورگر ارائه شوند. در این نوع از بازی‌ها تعداد بسیار زیادی از کاربران در یک دنیای مجازی به طور آنلاین با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند. از جمله بازی‌های معروف این سبک می‌توان به «دنیای وارکرافت» اشاره کرد. «دنیای وارکرافت»<sup>۲</sup> یا «هنر جنگ» یا «جهان جنگ‌پیشه» یا به اختصار «WOW»، یک بازی نقش آفرینی برخط چندنفره گسترده از سری بازی‌های «وارکرافت» که توسط شرکت «بلیزارد اینترتینمنت»<sup>۳</sup> ساخته شده و در سال ۲۰۰۴ توسط این شرکت برای رایانه‌های شخصی منتشر شده است. در حال حاضر دنیای وارکرافت دارای بیشترین

---

1. MMORPG.

2. World of Warcraft.

3. Blizzard Entertainment.

بازیکن<sup>۱</sup> در سبک «نقش آفرینی برخط» است و به همین خاطر در کتاب رکوردهای جهانی گینس به عنوان محبوب‌ترین بازی در این سبک بر اساس بازی‌کنندگان، ثبت شده است.

با توجه به فراگیر بودن بازی‌های نقش‌آفرینی برخط به خصوص بازی «WOW» و همچنین دارا بودن ویژگی‌های خاصی مانند مبتنی بر نقش بودن، تعاملی بودن و تاثیرگذار بر ابعاد مختلف هویتی کاربران، پژوهش حاضر در صدد پاسخ به این سوال است که پیامدهای بازی «WOW» از منظر کاربران چگونه بازسازی معنایی می‌گردد؟ در این راستا به دنبال تعامل تخصصی با کاربران این بازی خواهیم بود، تا رهیافت خاص آن‌ها از پیامدهای مختلف موجود در این بازی آشکار شود.

## ۱- مفهوم شناسی

### ۱-۱. بازی

بازی فعالیتی است که با میل و اختیار و با هدف سرگرمی و تفریح و معمولاً بطور هنجاری در اوقات فراغت انجام می‌شود و کارکرد آن، تفریح و شادابی است. (احمدوند، ۱۳۸۹، چاپ اول، ص ۴۷)

در تعریف علمی، بازی فعالیتی مخصوص کودکان نیست. هر فعالیت اختیاری که لذت انسان را در پی داشته و کم یا زیاد دارای قاعده باشد، بازی محسوب می‌شود. (رجایی، ۱۳۸۹، چاپ اول، ص ۵۳)

## ۲-۱. بازی ویدیوئی

بازی ویدیوئی یک بازی الکترونیکی است که از تعامل انسان با یک رابط (دستگاه الکترونیکی) بازخوردی بصری بر روی یک دستگاه ویدیوئی مانند صفحه نمایش تلویزیون یا مانیتور ایجاد می‌کند.<sup>۱</sup>

## ۳-۱. بازی کنسولی

بازی کنسولی نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر (کنسول) یا میکروکنترلر، انجام می‌شود. کنسول دستگاهی است که برای تبدیل کنش‌های فیزیکی و مکانیکی به سیگنال‌های صوتی و تصویری و انتقال آن‌ها به صفحه نمایشگر طراحی شده است. کنسول‌ها انواع مختلفی دارند و شرکت‌های مختلفی نظیر سونی<sup>۲</sup> و مایکروسافت، کنسول‌های معروفی نظیر «پلی استیشن»<sup>۳</sup> و «ایکس باکس ۳۶۰»<sup>۴</sup> را طراحی و روانه بازار نموده‌اند. این کنسول‌ها دارای انواع مختلفی هستند از جمله کنسول بازی‌های خانگی، کنسول‌های همراه و میکرو کنسول.

## ۴-۱. بازی رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای از منظر استوارت کیت<sup>۵</sup> عبارت است از یک بازی ویدیوئی که به جای اجرای بازی در کنسول‌های ویدیوئی یا دستگاه آرکید در رایانه شخصی انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل تولید تصویر متحرک با امکان نمایش

---

1. Television gaming apparatus and method/ <http://www.freepatensonline.com/3659285.html>. united states patents. Retrieved 2008-06-25.

2. Sony.

3. Play Staion.

4. Xbox360.

5. Stuart Keith.

دادن آن روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدیویی محسوب می‌شوند.  
(Stuart, 2010, pp 47)

#### ۵-۱. بازی آنلاین

بازی آنلاین، نوعی بازی شبکه‌ای است که از ساختارهای شبکه‌های کامپیوتری فراتر رفته و وارد بعد جدیدی به نام بعد اینترنت شده است.

#### ۶-۱. بازی‌های نقش‌آفرینی و خصوصیات آن‌ها

سبک نقش‌آفرینی یکی از قدیمی‌ترین ژانرها در بین بازی‌های دیجیتالی است. در بازی‌های نقش‌آفرینی<sup>۱</sup> بازیکن‌ها هدایت یک قهرمان و یا یک گروه از قهرمانان را در دنیایی که معمولاً بسیار وسیع است و تفاوت‌های ظاهری و بنیادی با دنیای واقعی دارد، به دست می‌گیرند.

از خصوصیات بازی‌های نقش‌آفرینی می‌توان به روایت داستان به شکل پیچیده، پیشرفت شخصیت‌ها در طول بازی، ارزشمند بودن تکرار بازی و غوطه‌ور شدن بازیکن در دنیای بازی اشاره کرد. بازیکن‌ها در بازی‌های نقش‌آفرینی باید با هدایت شخصیت اصلی تلاش کنند تا مأموریت‌های مختلفی را انجام دهند و خط داستانی اصلی را به پایان برسانند. در این بین، علاوه بر مبارزه‌ی تاکتیک محور با دشمنان مختلف، باید در دنیای بازی به گشت و گذار پردازند و معماهای مختلف آن را حل کنند. یکی از مشخصه‌های اصلی ژانر نقش‌آفرینی رشد و ارتقای قدرت‌ها و مهارت‌های شخصیت اصلی توسط بازیکن است؛ در واقع این خود بازیکن است که قهرمان بازی را می‌سازد و ویژگی‌های مختلف او را تعیین می‌کند. بازی‌های سبک نقش‌آفرینی وابستگی زیادی به روایت

---

1. Role-Playing Game و یا (RPG).

داستانی دارند. داستان این بازی‌ها در قالب ماموریت‌هایی که به آن‌ها کوئست<sup>۱</sup> یا اکتشاف گفته می‌شود روایت دارد. کاراکترها در بازی‌های نقش آفرینی دارای توانایی‌های مختلفی هستند که با پیشروی در مراحل و ارتقای سطح<sup>۲</sup>، این توانایی‌ها افزایش پیدا می‌کنند. ارتقای سطح در بازی‌های نقش آفرینی زمانی اتفاق می‌افتد که بازیکن‌ها به میزان مشخصی امتیاز و تجربه<sup>۳</sup> کسب کنند.

جستجوی در محیط بازی یکی از مهم‌ترین جنبه‌های گیم‌پلی<sup>۴</sup> در تمام بازی‌های نقش آفرینی است. کاربران در محیط بازی به طور آزادانه قدم می‌زنند، با شخصیت‌های غیرقابل بازی<sup>۵</sup> صحبت می‌کنند، آیتم‌ها و ابزار کارآمد را جمع‌آوری می‌کنند و از تله‌ها و خطرات مختلف می‌گریزند. بخشی از شخصیت‌پردازی قهرمان بازی در جریان داستان اتفاق می‌افتد، اما قدرتمندتر شدن او با بدست آوردن مهارت‌ها، سلاح‌ها و جادوهای جدید ممکن خواهد بود. این امر منجر به ایجاد یک زنجیره‌ی جالب و سرگرم‌کننده می‌شود که طی آن کاربران امتیاز کسب کرده و قوی‌تر می‌شوند؛ سپس می‌توانند چالش‌های دشوارتری را تجربه کنند و امتیازات بیشتری کسب نمایند و مجدداً قدرتمندتر شوند. تبدیل شخصیت اصلی بازی از فردی عادی به یک قهرمان با نیروهای فراطبیعی، یکی از جذاب‌ترین کارکردهایی است که کاربران در بازی‌های نقش آفرینی تجربه می‌کنند.

#### ۷-۱. بازی WORLD OF WARCRAFT

«دنیای وارکرفت» یا «هنر جنگ» یا «جهان جنگ‌پیشه» یا به اختصار «WOW»، یک بازی دیجیتالی در ژانر نقش آفرینی بر خط چندنفره گسترده، از سری بازی‌های

1. Quest.
2. Level up.
3. XP (Experience).
4. Game play.

۵. Non-Player Character هر موجودی در بازی که توسط یک کاربر واقعی کنترل نمی‌شود.

«وارکرافت» که توسط شرکت «بلیزارد انترتینمنت»<sup>۱</sup> ساخته شده و در سال ۲۰۰۴ توسط این شرکت برای رایانه‌های شخصی منتشر شده است. در حال حاضر دنیای وارکرافت دارای بیشترین بازیکن در سبک «نقش آفرینی برخط» است و به همین خاطر در کتاب رکوردهای جهانی گینس با بیش از ۱۰ میلیون بازیکن در نوامبر ۲۰۱۴، به عنوان محبوب‌ترین بازی در این سبک بر اساس بازی‌کنندگان، ثبت شده است.

## ۲- هویت

هویت از جمله مفاهیم پیچیده علوم انسانی است که نظیر واژه فرهنگ دارای تعدد معانی است و با توجه به رویکردی خاص، معنایی خاص پیدا خواهد کرد. نخستین بار اریکسون واژه هویت را در ۱۹۸۶ به کار برد. او بر این باور بود که هویت احساسی است که فرد در اوایل نوجوانی، خود را از دیگران مجزا و متمایز دانسته، برای خود ثبات و یکپارچگی قائل می‌شود و خود را شبیه تصور دیگران از خود می‌داند؛ بنابراین کارکرد هویت ایجاد هماهنگی میان تصور فرد از خود به عنوان یک فرد دارای ثبات و تصور دیگران است. (Erikson, 1994, pp90)

لوکمان و برگر از منظر دیگری به هویت توجه دارند، آنان هویت را در برگیرنده همه نقش‌ها و گرایش‌های فرد می‌دانند که در طول مدت اجتماعی شدن درونی کرده است؛ بنابراین هویت در جریان فرآیند اجتماعی شدن شکل می‌گیرد، باقی می‌ماند، تغییر می‌کند و حتی از نو شکل می‌گیرد. با توجه به این رویکرد می‌توان هویت را حاصل دیالکتیک واقعیت ذهنی و واقعیت عینی دانست که در برابر ساختارهای اجتماعی معین واکنش نشان داده و موجب حفظ، تغییر و یا شکل‌گیری مجدد ساختارهای اجتماعی می‌شود. (لوکمان و برگر، ۱۳۷۵، ص ۲۳۶) گیدنز واقعیت ذهنی را در خودآگاهی و واقعیت عینی را در کنش اجتماعی جست‌وجو می‌کند. بر این اساس هویت را آگاهی شخص، گروه و جامعه به خود

1. Blizzard Entertainment.



می‌داند که در کنش‌های اجتماعی به صورت تدریجی شکل گرفته است. (گیدنز، ۱۳۹۴، ص ۸۱) با توجه به موضوع پژوهش و نحوه ارتباط کاربران بازی دیجیتالی نقش آفرینی برخط با واقعیت ذهنی موجود در متن بازی، تعریف مطرح شده از سوی گیدنز، تعریف مختار در پژوهش حاضر می‌باشد، بدین معنا که ابعاد و مؤلفه‌های هویتی موجود در بازی WOW به گونه‌ای است که کاربران به صورت خودآگاه و ناخودآگاه، در صورت برقراری تعامل پایدار با این بازی دارای نوعی خودآگاهی خواهند شد که در کنش‌های اجتماعی آنان بروز و ظهور پیدا خواهد کرد و با گذشت زمان و پایدار شدن این نوع تعاملات به تدریج تبدیل به ملکه نفسانی برای فرد خواهد شد.

#### ۱-۲. انواع هویت

با توجه به تعاریف مطرح شده در خصوص هویت، اندیشمندان علوم انسانی تعابیر مختلفی از هویت دارند و برای آن انواع مختلفی ترسیم کرده‌اند که به برخی از آن‌ها اشاره می‌شود.

اولسون از هویت به مختصات ویژه فرد و متمایزکننده او از دیگران تعبیر می‌نماید. از نظر خانیکی هویت به عنوان پدیده‌ای جمعی است که تا تفکر و رفتار به صورت جمعی محقق نشود آن نیز حاصل نخواهد شد. یاکوبسن هویت را به مثابه احساس تمایز شخصی، احساس تداوم شخصی و احساس استقلال شخصی می‌داند. برون هویت را تفاوت شخصی فرد با دیگران در افکار می‌داند و سریع القلم هویت را ماهیت افکار و تلقیات یک جامعه از زندگی می‌داند. (آشنا، ۱۳۸۹، شماره ۴، ص ۱۸۵)

از این رو با توجه به تعابیر مختلف اندیشمندان از هویت و توجه این واژه به ابعاد مختلف، می‌توان جهت‌گیری‌های تحلیلی هویت را با توجه به پسوندهای آن توسعه و کاهش داد که هر یک از آن‌ها نقش متفاوتی را در سمت و سوی تحلیل نسبت به این واژه ایفا می‌نمایند. با توجه به این نکته می‌توان هویت را به هویت فردی، هویت جمعی،

هویت جنسی، هویت نژادی، هویت اجتماعی، هویت دینی، هویت فرهنگی، هویت سیاسی، هویت بوم شناختی، هویت ملی، هویت جهانی و... تقسیم نمود.

## ۲-۲. ابعاد هویت

ابعاد هویت به ۴ دسته به شرح ذیل تقسیم بندی می‌شود:

شخصی، اجتماعی، دینی و جمعی

الف) هویت شخصی: اندیشیدن درباره‌ی خود به عنوان فرد و نشان دهنده تفاوت‌های فردی می‌باشد. (بارون و همکاران، ۱۳۸۸، ص ۲۵۲)

ب) هویت اجتماعی: یکی از نیازهای روانی انسان و پیش‌نیاز هرگونه زندگی اجتماعی و نشان دهنده ارتباط فرد با دیگران است. اگر محور و مبنای زندگی اجتماعی را برقراری ارتباط پایدار و معنادار با دیگران بدانیم هویت اجتماعی چنین امکانی را فراهم می‌نماید. (Jenkins, 1996, pp10)

ج) هویت دینی: نشان دهنده احساس تعلق و تعهد به دین و جامعه دینی است. مهم ترین دستاوردهای هویت دینی پاسخ دادن به پرسش‌های بنیادی، جهت بخشیدن به زندگی، وحدت اعتقادی و معنا بخشیدن به جهان است.

هویت دینی فرد عبارت از میزان نقشی است که فرد در بازتولید دین در جامعه ایفا می‌کند و میزان اهمیتی که فرد در شیوه زندگی انتخابی خود، به انگاره‌های تعاملی دینی می‌دهد. (گیدنز، ۱۳۹۴، ص ۵۷)

د) هویت جمعی: احساس حاصل از تعلق گروهی اطلاق می‌گردد. (مثلا عضوی از یک فامیل بودن) در حالی که در هویت اجتماعی گروه مطرح نیست بلکه دیگران که فرد در ارتباط با آنها قرار دارد، مبنایی برای تعریف خود هستند. بر همین اساس، در هویت جمعی، فرد خود را براساس وابستگی گروهی معرفی می‌کند و احساس تعلق گروهی بر

هویت موثر است در حالی که در هویت اجتماعی، ارتباطات با دیگران، تعریف فرد از خود را می‌آفریند. (کوثری - قاسمی، ۱۳۸۸، ص ۱۲) در خصوص نحوه تاثیرگذاری بازی‌های نقش آفرینی برخط به خصوص بازی «wow» بر ابعاد چهارگانه هویت در فصل مربوطه توضیحات خاصی ارائه خواهد شد.

از میان انواع مختلف هویت، هویت فرهنگی به دلیل رابطه وثیق با موضوع پژوهش حاضر از اهمیت بیشتری برخوردار است و به همین دلیل در ادامه مؤلفه‌های این نوع هویت توصیف خواهند شد.

### ۳- بازی‌های دیجیتالی

بازی از دیدگاه کوثری «عبارت است از فعالیت یا اشتغالی داوطلبانه که در محدوده‌های ثابت زمان و مکان مطابق با قواعدی که آزادانه پذیرفته شده اما مطلقاً الزام آور نیستند با هدفی درخود انجام شده و با احساس تنش، لذت و آگاهی از متفاوت بودن آن با زندگی روزمره همراه است». کوثری در همین راستا بازی‌های دیجیتالی را این‌چنین تعریف می‌کند: «هر صورتی از نرم‌افزار رایانه - مینا، متنی یا تصویری، تک بازیکن یا چند بازیکن که در یک محیط فیزیکی یا شبکه‌ای اجرا می‌شود.» (کوثری - شاه قاسمی، ۱۳۸۸، ص ۱۲)

البته برخی پژوهشگران معتقدند بازی‌های دیجیتالی مجموعه‌ای از چندین رسانه است و نه یک رسانه، به صورتی که از تعامل مشترک بین آن‌ها بازی دیجیتالی پدید می‌آید.

کر(۲۰۰۶) برای بازی‌های دیجیتالی ویژگی‌های مشترکی قائل است که برخی از آنها به شرح ذیل هستند:

بازی‌های دیجیتالی یک برنامه دیجیتالی دارند که بازی و ظاهر بازی را کنترل می‌کند. (اشاره به بخش برنامه نویسی و هوش مصنوعی بازی دارد)؛

تمامی این بازی‌ها برای عرضه بازی به صورت صوتی و تصویری، از ابزارهای الکترونیکی بهره می‌برند؛

تمامی بازی‌های دیجیتالی، دارای ابزارهای ورودی هستند که کاربر جهت برقراری ارتباط با برنامه دیجیتالی در هنگام بازی از آن‌ها استفاده می‌کند. (کوثری - شاه قاسمی، ۱۳۸۸، ص ۱۹)

البته باید گفت این قبیل ویژگی‌ها، ویژگی‌های بخش تکنولوژیکی بازی‌های دیجیتالی هستند که با توجه به ابعاد متفاوت موجود در این نوع بازی‌های ویژگی‌های دیگری نیز متصور است.

### ۱-۳. تفاوت گیم<sup>۱</sup> با پلی<sup>۲</sup>

با توجه به ویژگی‌های اساسی گیم و پلی می‌توان گفت که دیدگاه هوزینگا مبنی بر این که فقط انسان است که بازی می‌کند، توجه به تفاوت میان گیم و پلی دارد. او معتقد است می‌توان از انسان به «حیوان بازیکن» تعبیر نمود، هر چند انسان و حیوان هر دو بازی «پلی» می‌کنند، ولی تنها انسان است که گیم دارد. (گیویان - کوثری، ۱۳۹۰، ص ۶۱)

می‌توان به صورت کلی ویژگی‌های پلی را این‌چنین شمرد:

پلی به‌خودی‌خود برای فرد مهم است و برد و باخت ندارد؛ (لذت درونی دارد و ملاک برد و باخت نیست)؛

قاعده‌های سخت و محکمی ندارد؛

---

1. Game

2. Play

محدود به زمان و مکان خاصی نیست؛

در مقابل ویژگی‌های گیم عبارتند از:

گیمرها به دنبال برد و باخت هستند نظیر بازی شطرنج؛

بازی دارای قواعدی است که می‌بایست از سوی بازیکن‌ها رعایت شود؛

محدود به زمان و مکان خاصی است؛

بازیکن‌ها در طول انجام بازی دچار تنش‌های احساسی و فیزیکی خواهند شد نظیر شادی و باخت و واکنش‌های فیزیکی متاثر از آن.

در همین راستا والتر معتقد است بین گیم با پلی تفاوت وجود دارد. وی می‌گوید علاوه بر شباهت‌هایی که بین گیم با پلی وجود دارد، پلی یک «سرزمین نامحدود» است که در آن عوامل اصلی «باور کردن و دنیاسازی» وجود دارد. حال آن که گیم‌ها بازیکنان را با محدودیت‌های بیشتری نظیر محدودیت‌های زمان و مکان، مواجه می‌سازند که مستلزم بهینه‌سازی مداوم قواعد و تاکتیک‌هایی است که بازیکن به کار می‌برد. (گیویان - کوثری، ۱۳۹۰، ص ۱۵)

باتوجه به ویژگی‌های بازی‌های دیجیتالی و همچنین ویژگی‌های گیم با پلی، بازی‌های دیجیتالی به مثابه گیم خواهند بود. (گیویان - کوثری، ۱۳۹۰، ص ۱۱)

## ۲-۳. ویژگی بازی‌های دیجیتالی

امروزه گرایش به انجام بازی‌های دیجیتالی در کاربران به مراتب از تمایل آن‌ها به انجام بازی‌های سنتی بیشتر است. ویژگی‌های کلان موجود در بازی‌های دیجیتالی با توجه به کلیت داشتن و عام بودن قابل جریان پیدا کردن به همه انواع بازی‌های

دیجیتالی اعم از نقش آفرینی برخط و سایر بازی‌ها را خواهد داشت، البته بازی‌های دیجیتالی نقش آفرینی برخط با توجه به عنوان خاص بازی موجود در آن دارای ویژگی‌های خاص خود هستند که با توجه به موضوع این پژوهش، در بخش توصیف مربوطه به بازی «wow» به آن‌ها اشاره می‌شود.

ویژگی‌های کلان بازی‌های دیجیتالی عبارتند از: تعاملی بودن، داستانی بودن، قابلیت کنترل دیگری، بیرون‌سازی خود، تجربه‌های جدید و خطرپذیری بی‌خطر.

#### تعاملی بودن

وجود برنامه نویسی‌های قوی و پیشرفته و قرار گرفتن هوش مصنوعی در بستر نرم‌فزاری بازی‌های دیجیتالی سبب شده است تا تعاملی دو سویه بین کاربر و بازی انجام پذیرد. تعاملی بودن بازی‌های دیجیتالی به شیوه‌های مختلفی صورت می‌پذیرد که عبارتند از: تعدد سناریو، گزینه‌های متعدد برای انتخاب توسط بازیکن (تغییر رنگ، شکل، لباس، مد و...) تغییر حرکات کاراکتر، تغییر زوایای دید و نظایر آن. (گیویان - کوثری، ۱۳۹۰، ص ۱۵)

از جمله پیامدهای مهم ویژگی تعاملی بازی‌های دیجیتالی برای کاربران، چیزی است که فراسکا از آن به عنوان «توهم آزادی» یاد می‌کند. توهم آزادی از دیدگاه وی عبارت است از این که تعاملی بودن بازی‌های دیجیتالی چنان کاربر را فریب می‌دهد که گویی قواعد از پیش تعیین شده‌ای در بازی وجود ندارد؛ این بدان معنا است که به نظر می‌رسد ما با یک گیم و یک «بازی بسته» مواجه نیستیم، بلکه در حال تجربه دنیای کاملاً گشوده‌ای هستیم، همانند دنیایی که به صورت روزمره با آن مواجه هستیم و امکان رخ داد هر چیزی در آن وجود دارد. همین توهم آزادی است که تجربه‌ی لذت بخشی را برای کاربر رقم می‌زند. این بدان معنا است که کاربر خود را اسیر یک بازی از پیش تعیین شده

و بسته نمی‌بیند، بلکه تصور می‌کند هر آنچه دلش بخواهد می‌تواند انجام دهد. (گیویان - کوثری، ۱۳۹۰، ص ۲۱)

در همین راستا کوثری مفهومی با عنوان «باز بودگی» را مطرح می‌کند که قرابت زیادی با مفهوم توهم آزادی فراسکا دارد. بازبودگی چیزی است که به ما امکان ترکیب و تغییر قواعد زندگی را می‌دهد و برای کاربر این احساس را پدید می‌آورد که آزاد است که از ترکیبی از قواعد استفاده نماید و یا قواعد را تغییر دهد. کوثری معتقد است اگر توهم آزادی یا بازبودگی برای کاربران بازی‌های دیجیتالی رخ ندهد، آن‌ها به زودی احساس خستگی خواهند کرد. از همین مساله دلیل عدم میل به انجام برخی از بازی‌های دیجیتالی روشن می‌گردد. به عبارتی دیگر بازی‌های غیرتعاملی یا با سطح تعامل پایین برای کاربران خسته کننده می‌شوند و از جذابیت کمتری نسبت با سایر بازی‌ها برخوردار خواهند بود. زیر انجام بازی به منزله وقوع کنش‌هایی از سوی کاربر، جهت غلبه بر مقاومت‌ها و چالش‌های بازی و رسیدن به یک هدف از پیش تعیین شده است. از این‌رو همه چیز در بازی به یک سوی مشخص حرکت می‌کند. سازندگان بازی‌های دیجیتالی با بهره‌گیری از ابزار و روش‌های مختلف کوشیده‌اند تا بسته بودن دنیای موجود در فضای بازی‌های دیجیتالی را بشکنند. برای نمونه طراحان با بهره‌مندی از تکنولوژی‌های نوین کوشیده‌اند، با شبیه‌سازی فضای موجود در دنیای بازی‌های دیجیتالی با دنیای واقعی حس بازبودگی در کاربران را ایجاد و تقویت نماید. همچنین استفاده از سناریوهای محتمل که کاربر می‌تواند یکی از آن‌ها را برای انجام بازی انتخاب کند، شیوه‌ای دیگر برای ایجاد حس بازبودگی در کاربران بازی‌های دیجیتالی است. بنابراین می‌توان گفت همان‌گونه که فراسکا می‌گوید «آزادی» وعده نهایی رسانه‌های موسوم به رسانه‌های نوین است، هدف از تجهیزات واقعیت مجازی، اینترنت و بازی‌های ویدیویی تواناسازی کاربرانشان و آزادی یا حداقل توهم آزادی است. (گیویان - کوثری، ۱۳۹۰، ص ۲۲)

منظور فراسکا از این نوع آزادی، آزادی عملی است که ناشی از خاصیت تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای یا به عبارت صحیح‌تر بازی‌های دیجیتالی است. آزادی به این صورت که کاربر بتواند به اشکال مختلف عمل کند و از بسترهای مختلف موجود در متن بازی استفاده نماید و به طور کلی خود را محصور در چارچوب از پیش تعیین شده نبیند. (گیویان-کوثری، ۱۳۹۰، ص ۲۳)

#### داستانی بودن

بازی‌های دیجیتالی به صورت آشکار و پنهان در قالب اپیزودهای مختلف روند داستانی خاصی را در راستای جذب مخاطب ارائه می‌کنند. اهمیت این امر در جذب مخاطب به گونه‌ای است که شرکت‌های خاص سازنده بازی‌های ورزشی نظیر «EaGame» در متن بازی‌های خاص روند داستانی خاصی را قرار داده تا از این طریق کاربر علاوه بر پرداختن به بازی‌های گروهی و روند اصلی بازی به روند داستانی آن نیز بپردازد.<sup>۱</sup>

به نظر فراسکا بازی‌ها نظیر داستان‌ها، روایی هستند و از روایت‌شناسی<sup>۲</sup> می‌توان برای نحوه داستان‌گویی آنان بهره برد. این موضوع به ویژه در بازی‌های معطوف به هدف، یا بازی‌هایی که بیشتر به دنبال شبیه‌سازی دنیای واقعی هستند به چشم می‌خورد، با این حال داستان‌گویی در بازی‌ها به نحو دیگری نیز صورت می‌گیرد که فراسکا آن را لودولوجی<sup>۳</sup> (در مقابل نرتولوژی یا روایت‌شناسی) می‌نامد. (گیویان-کوثری، ۱۳۹۰، ص ۲۳)

برخی نظریه‌پردازان نظیر جوینر<sup>۴</sup> تعاملی بودن بازی‌های دیجیتالی و ویدیوئی را در مقابل داستان‌گویی قرار می‌دهند و معتقدند هر چه یک بازی از داستان‌گویی و عبور از

۱. بخش Become a Legend در بازی PES.

2. Narratology.

3. Ludology.

4. Joiner.



مراحل از پیش تعیین شده دور شود و بیشتر جنبه کاربرمحور داشته باشد، تعاملی‌تر است. از نگاه جوینر داستان‌گویی به سازنده بازی و تعاملی بودن به کاربر مسئولیت می‌دهد. بسیاری از سازندگان بازی‌های دیجیتالی از آزاد گذاشتن کاربر برای تعیین سرنوشت شخصیت بازی، اجتناب می‌ورزند. بیشتر در این رابطه معتقدند برای ایجاد «آزادی نسبی از جریان روایت بازی» می‌توان بخش‌های مختلف داستان را از هم جدا نمود. (گیوبان - کوثری، ۱۳۹۰، ص ۲۴)

#### قابلیت کنترل دیگری

در بازی‌های دیجیتالی با توجه به سبک‌های مختلف آن اعم از اول شخص، سوم شخص و استراتژیک، این کاربر است که با بهره‌گیری از کلیدهای رایانه یا جواستیک کنسول‌های بازی دیجیتالی و یا سنسورهای تشخیصی حرارتی آن کنسول‌ها، کاراکتر گیم را به صورت‌های مختلف کنترل می‌کند که این تجربه خداگونه‌ای خاصی را به کاربر منتقل می‌نماید. از همین رو انتخاب واژه‌ی آواتار به عنوان نماینده ما در بازی‌ها، انتخابی بسیار حساب شده بوده است.

#### بیرونی سازی خود

کاربران با بهره‌گیری از کاراکتر گیم یا آواتار فرصت تفکر و تأمل در رابطه با خود و در رابطه با موقعیت‌ها و شخصیت‌های متفاوتی که در طول بازی با آن مواجه می‌شوند را پیدا خواهند کرد و این موضوع این فرصت را به کاربران می‌دهد که خودشان را ابژه خود کنند و به آن بیاندیشند.

#### تجربه‌های جدید

بازی‌های دیجیتالی با توجه به بازبودگی موجود در آن‌ها این امکان را به کاربر می‌دهند که کلیه موقعیت‌های متصور را تجربه کنند. از موقعیت‌هایی نظیر امپراتور خیر و

شر بودن، قهرمان سطح بالای ورزشی تا سفر به اعماق ستارگان و اقیانوس‌ها و دنیاهای ناشناخته، همه و همه ممکن و دست یافتنی است.

### خطر پذیری بی‌خطر

بازی‌های دیجیتالی تجربه وضعیت‌های خطرناک را بدون خطر برای ما فراهم می‌نمایند. تجربه برخی از وضعیت‌ها و فعالیت‌ها در دنیای واقعی نه تنها مستلزم هزینه‌های گزاف زمانی و مالی است، بلکه خطرات بسیار زیادی را برای ما به همراه دارد. (گیویان-کوثری، ۱۳۹۰، ص ۲۵)

### ۳-۳. نحوه تاثیرگذاری بازی‌های دیجیتالی

اشاره به این مطلب ضروری است که بازی‌های دیجیتالی با توجه به ویژگی تعاملی بودن که شاخص‌ترین ویژگی این رسانه در جذب مخاطب، نسبت به سایر رسانه‌های موجود است، محیطی خاص را برای کاربران خود فراهم می‌آورد که در نتیجه «حس حضور» را برای آنان بر می‌انگیزاند. حس حضور حالتی روانشناختی و مبتنی بر روحيات متفاوت افراد است که بواسطه‌ی برخی فناوری‌ها و تکنیک‌های رسانه‌ای، یک تجربه‌ی ذهنی شخصی، برای کاربرانی که اطلاعات کامل و دقیق از چگونگی شکل‌گیری این تجربه را ندارند پدید می‌آورد. (مینایی- رازی زاده، دوره هفتم، ۱۳۹۳، ص ۲۸) در نتیجه پس از ایجاد حس حضور در کاربر، حس هم‌ذات‌پنداری خاصی برای او پدید می‌آید که نتیجه آن یکی شدن کاربر با شخصیت درون بازی (کاراکتر گیم) خواهد بود. هویت مجازی حاصل از این تعامل کاربر با شخصیت درون بازی است که منشا آن حس حضور است. (مینایی- رازی زاده، دوره هفتم، ۱۳۹۳، ص ۳۱) در توضیح هویت مجازی باید گفت، این هویت تحت تاثیر فضای مجازی موجود در متن بازی‌های دیجیتالی شکل گرفته و شکل‌گیری آن به این نحو است که زمانی که کاربر بازی‌های رایانه‌ای در روند داستانی موجود در این بازی‌ها قرار می‌گیرد و بدون هیچ گونه نگرانی مبنی بر اصابت خسارات

جانی و مالی، یا هر گونه محدودیت زمانی و مکانی به آن مشغول می‌شود، طبیعتاً رفتارهایی خاص از خود به نمایش خواهد گذاشت که محدودیت‌ها و کاستی‌های موجود در فضای واقعی و هویت واقعی اجازه آن را به او نمی‌دهند. این‌گونه رفتارها سبب شکل‌گیری هویتی دیگر در کاربر می‌شوند که از آن به هویت مجازی یاد می‌کنند.

تعامل ایجاد شده بین دو هویت واقعی و مجازی در وجود کاربر، زمینه‌ساز تاثیرگذاری و تاثیرپذیری این دو بر یکدیگر می‌شود. این امر از طریق دو نوع تاثیرگذاری مستقیم و غیرمستقیم پدید می‌آید. تاثیرگذاری غیرمستقیم یکی از سریع‌ترین و اصلی‌ترین راه‌ها برای تغییر هویت واقعی است. به همین دلیل برخی از کشورهای توسعه یافته، برای نهادینه‌سازی فرایند جامعه‌پذیری کودکان از بازی‌های دیجیتالی هدفمند استفاده می‌نمایند. از دیدگاه مینایی و رازی‌زاده، بازی‌های دیجیتالی به دلیل تعاملی بودن از قابلیت تاثیرگذاری بسیار زیادی برخوردار هستند و در زمره بهترین ابزارها برای تاثیرگذاری بر هویت واقعی مخاطبان قرار می‌گیرند. (مینایی - رازی‌زاده، دوره هفتم، ۱۳۹۳، ص ۳۷)

از دید کوثری بازی‌های دیجیتالی علاوه بر محتوا، دارای فضایی خاص نیز هستند که کاربر می‌تواند درون آن زندگی کند. از نظر وی فضای مجازی به سادگی فرییمان می‌دهد و ناگهان خودمان را وسط معرکه می‌بینیم. گویا نظیر شخصیت‌های درون بازی ما نیز وارد بازی شده‌ایم و در حال تعامل با آن هستیم. (گیویان - کوثری، ۱۳۹۰، ص ۲)

#### ۳-۴. پیامدهای بازی‌های دیجیتالی نقش آفرینی بر خط

هر جا انجام یا عدم انجام عمل یا تعامل معینی، در پاسخ به امر یا مسأله‌ای به منظور اداره یا حفظ موقعیتی از سوی فرد یا افرادی انتخاب شود، «پیامدهایی» پدید می‌آید. پیامدها به ما می‌گویند که در نتیجه اعمال و تعامل‌هایی که افراد (تحت چنان شرایطی) صورت داده‌اند یا نتوانسته‌اند در پاسخ به موقعیت خاص صورت دهند، چه پیش آمده است. به عبارت دیگر، پیامدها نتایج یا برون دادهای کنش و واکنش‌اند. (آنسلم - کوربین، ۱۳۸۵،

ص ۱۵) یافته‌های پژوهش حاضر در زمینه پیامدهای تعامل کاربران با این نوع بازی‌ها در ۴ مقوله کدبندی شده است که عبارتند از:

جدول شماره ۴: پیامدهای رابطه کاربران با بازی wow

مقوله	مفاهیم	ردیف
هویت پذیری	تأثیر و تأثر متقابل هویت مجازی و هویت واقعی، تغییر هویت واقعی، از خودبیگانگی هویتی	۱
آسیب‌های جسمانی	اضطراب، برانگیختگی فیزیولوژیکی، ایجاد تغییرات تنفسی در بدن، افزایش سوخت و ساز بدن، چاقی، افزایش و کاهش فشار خون، کاهش بینایی و ایجاد خستگی در چشم‌ها، ایجاد آرتروز در ناحیه ستون فقرات و گردن، کتف‌ها و مچ دست‌ها، ایجاد تهوع، سرگیجه و تشنج (صرع)	۲
آسیب‌های روانی - تربیتی	القای خشونت (تقویت حس پرخاشگری)، القای برخی ارزش‌های فرهنگی، اشاعه برهنگی، ترویج نمادهای خاص و ساختگی، نهادینه سازی ارزش‌ها و مبانی فکری خاص غربی، ایجاد القائات سیاسی، عقیدتی، اعتیاد، انزواطلبی، منزوی شدن در جهان واقعی، ایجاد حس سرخوردگی، افسردگی، ایجاد خلل در روابط خانوادگی، گروه همسالان، کاری، ایجاد افت تحصیلی	۳
		۴
		۵
		۶
		۷
		۸
کارکرد آموزشی	افزایش روحیه‌ی پایبندی به نقش، ایجاد و افزایش حس گروه-گرایی، مشارکت و انجام کار جمعی.	۹
	افزایش قدرت و سرعت تصمیم‌گیری، افزایش حساسیت به موضوعات و مسائل اطراف، بالا رفتن سرعت عکس‌العمل‌ها، افزایش قدرت مدیریت کار جمعی	۱۰
		۱۱

#### الف) هویت پذیری

مقوله هویت‌پذیری شامل مفاهیمی تأثیر و تأثر متقابل هویت مجازی و هویت واقعی، تغییر هویت واقعی و از خودبیگانگی هویتی، است، که در ادامه توضیحی درباب هر کدام ارائه می‌شود.

با توجه به مطالب بیان شده در خصوص بازی WOW و با بررسی‌های صورت پذیرفته در پژوهش حاضر، از جمله پیامدهایی که به صورت مشترک بین جمیع کاربران وجود داشته است، بحث تاثیرگذاری این بازی بر هر ۴ بعد هویتی- هویت شخصی، هویت اجتماعی، هویت دینی و هویت جمعی- کاربران بوده است.

در ادامه نقل قول‌هایی در خصوص تاثیرات بازی WOW بر هر یک از ابعاد هویتی ارائه خواهد شد:

۱- هویت شخصی با توجه به تعریف ارائه شده در چارچوب مفهومی این پژوهش، می‌توان تاثیر بازی WOW بر هویت شخصی کاربران را با توجه به نکاتی که ذکر شد و همچنین با استناد به نقل قول‌هایی از کاربران مورد بررسی قرار داد.

آقای م.د ۳۰ ساله: روند حاکم بر انجام بازی WOW طوریه که به هیچ وجه نمی‌تونی حس قدرت مطلق بودن رو داشته باشی. با توجه به تعداد ژانرها و کلاس‌های موجود در بازی و خصوصیت هر یک از آنها، همیشه تمایل داری ژانرهای متفاوت رو تجربه کنی و ابعاد مختلف موجود در هر یک از آنها را تجربه کنی. نکته جالب اینه که با اینکه بالاترین سطح آیتم رو داری ولی با این حال نوع روند حاکم بر بازی ایجاب می‌کنه که وابسته به دیگران باشی و در طول انجام بازی همیشه حس نیاز به سایرین رو داشته باشی. این مساله علاوه بر تاکید بازی بر پابندی به نقش در طول زمان نوع نگاه من به مسائل بیرون از محیط بازی و در عالم حقیقی را تغییر داده و به نوعی نسبت به کلیه امور پیرامونی خودم کنجکاوتر شدم و دوست دارم اونها رو تجربه کنم. تاثیر دیگه بازی اینه که تقریباً می‌شه گفت سعی می‌کنم تا اطلاعات لازم برای کاری ندارم واردش نشم و اول دانشمو ببرم بالا و در همین راستا پابندی به انجام احسن وظیفه محوله در من افزایش پیدا کرده.

همان گونه که نقل قول فوق نشان می‌دهد از جمله موارد تاثیرگذار بازی WOW بر هویت فردی کاربر، نوع نگاه متفاوت کاربر به هیروهای انتخابی و همچنین مسلط شدن به ابعاد موجود در هر کاراکتر به عنوان شخصیتی متفاوت نسبت به سایر کاراکترها و بحث پایبندی به نقش و تاثیر ارادی و غیرارادی فلسفه حاکم بر بازی که همان خودبنیادی کاربران و بحث جایگاه قدرت در این بازی، می‌باشد که به صورت مستقیم و غیر مستقیم و با تعامل بالای کاربر با متن بازی سبب ایجاد تغییرات در بعد هویت شخصی فرد می‌شوند.

۲- هویت اجتماعی کاربر نیز تحت تاثیر فضا و ویژگی‌های بازی WOW قرار می‌گیرد. در این خصوص نیز نقل قولی از یکی از کاربران ارائه می‌شود:

آقای ه.ع ۲۸ ساله: از جمله مهم‌ترین دلایل ارتباط من با WOW و میل و علاقه من به انجام این بازی، وجود ارتباطات اجتماعی موجود در این بازی و همچنین نقش و تاثیر پرنگ گیلد در روند انجام بازی بوده. اهمیت این مسأله به حدی است که برنامه‌های زندگی واقعی خودم رو طوری می‌چیدم که رأس ساعت مقرر تو بازی باشم و با بچه‌های گیلد به صورت گروهی برای تکمیل بازی‌های ویکلیمون تلاش کنیم. نکته جالب توجه ویژگی‌های خاص پلیرها تو گیلد بود که علاوه بر محیط بازی خارج از بازی هم باهاشون بودم چون با هم رفیق شده بودیم. هر کدوم از بچه‌ها یه تزی داشتن چه در خصوص بازی چه در خصوص نوع نگاهشون به زندگی و... و این مطلب باعث می‌شد که در تعامل با اون‌ها مسائل مختلفی بینمون رد و بدل بشه که خب شاید بعضی از اون‌ها برای من قابل قبول نبود.

۳- هویت دینی: بررسی داده‌های به دست آمده از مصاحبه با کاربران نشان دهنده تأثیرپذیری هویت دینی آنان از بازی WOW است.

آقای ر. د. ۲۸ ساله: نوع نگاه به دین در بازی به نظر من نگاه متفاوتی است. علاوه بر وجود نمادهای دینی نظیر کلیساها و... نیروی پشتیبان و تامین کننده، بهره‌مندی از آیتم‌های جادویی و فیزیکی در کاراکترها به شدت با نوع ارتباطی که با مسایل ماورایی دارند در ارتباط است؛ برای مثال پالادین که در حکم پیغمبر خوبی‌هاست است از نیروی مانا برخوردار است و با استفاده از آن و نیروی نور و روشنایی از آیتم‌های خود استفاده می‌کند، در مقابل پرست وجود دارد که با رویکردی منافق گونه از مانا بهره‌مند می‌شود زیرا این هیرو توانایی استفاده از نیروهای شیطانی را نیز دارد.

علاوه بر نکات مطروحه در مصاحبه کاربر فوق که به کیفیت ارتباط ابعاد موجود در متن بازی با مسائل ماورایی مطرح در نژادها و کلاس‌های مختلف اشاره دارد، می‌توان به خودبنیادی کاربر و نیز تاثیر بخت و اقبال حاکم بر فرایند بازی بر نحوه نگرش کاربران نسبت به سنت‌های الهی به عنوان تاثیرات بازی WOW بر ابعاد هویت دینی اشاره کرد.

۴- هویت جمعی: هویت جمعی کاربر نیز در روند انجام بازی WOW دستخوش تغییر می‌شود. در ادامه به نقل قولی در این خصوص اشاره می‌شود:

آقای م. آ ۲۲ ساله: از جمله جذاب‌ترین ابعاد موجود در متن بازی WOW وجود مقرهای اصلی مختص به نژادهای موجود در بازی مثل «ارگیمار»<sup>۲۸</sup> و «استورم سیتی»<sup>۲۹</sup> است. در این مقرها علاوه بر وجود رهبران اصلی روند داستان بازی که کوئست‌ها و ماموریت‌هایی رو به کاربران واگذار می‌کنند، مراکز خرید و فروش بسیاری وجود دارد که کاربران نیازهای تخصصی خودشون رو با برقراری ارتباط با آنها برطرف می‌کنند. نکته حائز توجه در خصوص این مقرهای اصلی وجود نوعی اتحاد توأم با حس دلدادگی به سرزمین است، بروز و ظهور این مطلب در دفاع از سرزمین و هزینه نمودن مالی و غیرمالی برای برقراری امنیت در این مقرهای اصلی، آشکار خواهد شد. جالب اینه که برای حفظ و نگهداری از مستر چیف در مقابل حملات نژاد مقابل، همه با هم متحد

می‌شن و در بیس اصلی می‌موند و وقت خودشون رو با دوئل کردن، گرفت کردن و سایر مسائل پر می‌کنند.

همان‌طور که در نقل قول فوق پیداست، کاربران بازی WOW با احساس تعلق به ۲ نژاد «هورد»<sup>۱</sup> و «الاینس»<sup>۲</sup> و همچنین حضور مستمر در مقرهای فرمانروایی این دو نژاد، به شدت نسبت به تعرضات وارده به این محیطها حساس بوده و از خود واکنش نشان می‌دهند. تعاملات صورت پذیرفته در حین حضور در این مقرها سبب می‌شود تا انتقال مبانی هویتی در ضمن روند انجام بازی رخ دهد و مبانی نظری کاربر در تعاملات صورت پذیرفته در محیط گلوبال<sup>۳</sup> بازی به آسانی به سایر کاربران منتقل شود.

#### ب) آسیب‌های جسمانی

مراد از مقوله آسیب‌های جسمانی که یکی از پیامدهای بازی WOW است، شامل آسیب‌هایی مانند اضطراب، برانگیختگی فیزیولوژیکی، ایجاد تغییرات تنفسی در بدن، افزایش سوخت و ساز بدن، چاقی، افزایش و کاهش فشار خون، کاهش بینایی و ایجاد خستگی در چشم‌ها، ایجاد آرتروز در ناحیه ستون فقرات و گرد و کتف‌ها و میچ دست‌ها، ایجاد تهوع، سرگیجه و تشنج (صرع) است.

در ادامه توضیحاتی درخصوص برخی از این آسیب‌ها ارائه می‌شود.

#### ۱- استرس، بد خوابی و ضعف‌های مفصلی و بینایی

اختصاص زمان طولانی جهت انجام بازی توسط کاربران، همچنین نشستن مداوم و بدون فاصله استراحتی بین بخش‌های مختلف بازی و عدم تغذیه مناسب، همواره مسائلی

---

1. Hord.

2. Alliance.

3. Global.



نظیر استرس، بدخوابی و ضعف‌های مفصلی و بینایی را به دنبال دارد. این مساله در خصوص کاربران بازی WOW قابل مشاهده است

آقای م.ط.۳۰ ساله: من به صورت میانگین روزی هفت ساعت برای WOW وقت می‌ذارم و سعی می‌کنم نهایت استفاده رو برای پیشرفت در بازی از وقتم بکنم، شده حتی برای برطرف کردن نیازهای شخصیم از بازی جدا نمی‌شم و سعی می‌کنم نهایت تلاشمو رو بکنم که نیازهای شخصیم با بازی تنظیم بشه یعنی در حین بازی گشتم نشه و... تاثیر بازی رو من بعد از هفت هشت ساعت بازی کردن مستمر، باعث می‌شه که قرمز بشم، کتفام و مچ دستم درد بگیره و به شدت مغزم خسته بشه و شاید به جرأت بگم حتی نتونم دیگه با بقیه صحبت کنم یعنی انرژی برام باقی نمی‌مونه. علاوه بر این نکاتی که گفتم، خب من عینکیم و این نعمتو مدیون WOW هستم!

## ۲- هیجان و تیک‌های عصبی

عموم کاربرانی که درک کاملی از بازی WOW دارند و به صورت حرفه‌ای این بازی را انجام می‌دهند، اغلب به صورت طبیعی درگیر هیجان بازی خواهند شد. هیجان بازی، در صورتی که تمرکز، دقت و خلاقیت را به دنبال داشته باشد و از سوی کاربر مدیریت شود، پیامدی مثبت خواهد بود. اما در صورتی که تنها هیجان ناشی از روند بازی دغدغه کاربر شود، این نوع هیجان توام با فشارهای عصبی به صورت تیک‌های عصبی بروز پیدا می‌کند. این قبیل هیجان باعث انقباض دائم عضلات شده و کاربر را دچار عوارضی مانند تیک‌های عصبی، جویدن گوشه لب و ناخن، قفل شدن دندان‌ها، اخم و چین و چروک صورت می‌کند، به همین دلیل کاربران به ناچار برای کنترل هیجان خود، کالری بیشتری مصرف کرده و به دنبال افزایش وزن دچار عوارض جسمانی فراوانی می‌شوند. در ادامه به نقل قولی در این خصوص اشاره می‌شود:

آقای س.م. ۲۸ ساله: از زمانی که به صورت جدی WOW بازی می‌کنم و وقت زیادی رو به صورت مستمر پای دستگاه می‌ذارم، خودم متوجه شدم که پلک‌هام به صورت غیرارادی می‌لرزن و عضلات زیر چشمم دچار لرزش‌ها و کشیدگی‌های شدیدی می‌شن. بدی نشستن پشت سر هم پای بازی اینه که عضلات شکم جمع می‌شن و هر دو تا پام هم خواب می‌رن. عجیبه بازی WOW با تعامل بالاش و هیجان بالایی که داره این پیامدها رو برام به همراه داره.

### ج) آسیب‌های روانی - تربیتی

مقوله آسیب‌های روانی - تربیتی شامل مفاهیمی مانند القای خشونت - تقویت حس پرخاشگری - القای برخی ارزش‌های فرهنگی، اشاعه برهنگی، ترویج نمادهای خاص و ساختگی، نهادینه‌سازی ارزش‌ها و مبانی فکری خاص غربی، ایجاد القائات سیاسی، عقیدتی، اعتیاد، انزوای طلبی، منزوی شدن در جهان واقعی، ایجاد حس سرخوردگی، افسردگی، ایجاد خلل در روابط خانوادگی، گروه همسالان، کاری، ایجاد افت تحصیلی، افزایش غرور مجازی و اعتماد به نفس کاذب در دنیای حقیقی است.

در ادامه برخی از مهمترین آسیب‌های روانی - تربیتی بازی WOW معرفی می‌شوند:

#### ۱- تقویت حس پرخاشگری

مهم‌ترین مشخصه‌ی بازی WOW، جنگ محوری این بازی است و این که فرد، برای رسیدن به سطح بالاتر باید به صورت فردی یا گروهی با دشمن مبارزه کرده و آن را شکست دهد. استمرار چنین بازی‌هایی کاربر را پرخاشگر و ستیزه‌جو بار می‌آورد و او سعی می‌کند با زور و تهاجم به خواسته‌هایش برسد. این مساله سبب ترشح هورمون این‌نفرین و نوراپی‌نفرین از مغز کاربران این بازی شده و افزایش آن، سیستم عصبی آن‌ها را دچار آسیب کرده و به شکل پرخاشگری، بی‌تحملی و تنش‌های عصبی در آن‌ها آشکار می‌شود.

آقای م.ح ۲۴ ساله: درگیری‌های موجود در متن بازی WOW اگر چه توأم با خشونت زیادی نیست ولی به دلیل محوری بودن مبارزه‌های فردی و گروهی و تعامل بالای کاربر با آن سیستم عصبی فرد رو به شدت درگیر می‌کنه و بروز بعضی رفتارهای نامناسب و پرخاشگرانه طبیعی می‌شه. یادمه مشغول انجام یک گیلد ران بودم که زخم صدام کرد ولی پاسخی بهش ندادم چون اصلا توجهی بهش نداشتم، گویا انقدر صدام کرده بود که دیگه داشت تقریبا در گوشم داد می‌زد که واقعا ناخواسته موس لپ تابم رو پرت کردم سرش و گفتم چته!

### ۲- انزوا طلبی

کاربرانی که به طور دائمی به انجام بازی WOW مشغول‌اند، درونگرا می‌شوند، در جامعه منزوی‌اند و در برقراری ارتباط اجتماعی با دیگران و در غیر از فضای مرتبط با بازی ناتوان. این روحیه‌ی انزواطلبی باعث می‌شود که کاربر از گروه همسالان جدا شود (مراد از همسالان، افرادی خارج از محیط بازی WOW است) که این خود، سرآغازی است برای بروز ناهنجاری‌های دیگر.

مادر آقای د.ع ۱۶ ساله در این باره می‌گوید: فرزندم به این بازی معتاد شده است. او هر روز، با تردستی و شیرین کاری، خود را به کامپیوتر می‌رساند و از دنیای بیرون به کلی بی‌خبر است و حتی متوجه رفت و آمد میهمانان نمی‌شود. همیشه هم پس از دست کشیدن از این کار سردرد و کسالت به سراغش می‌آید.

### ۳- تأثیر منفی در روابط خانوادگی

با توجه به این که زندگی در عصر حاضر در کشور ما نیز به سوی ماشینی شدن پیش می‌رود و در بعضی از خانواده‌ها زن و مرد هر دو کارمندند و یا برخی از مردان ممکن است بیش از یک شغل داشته باشند، خود به خود روابط عاطفی و در کنار هم بودن خانواده کم‌تر می‌شود. با وجود تلویزیون به عنوان جعبه‌ی جادویی، شمار فراوانی از خانواده‌های

کاربران از این وضع ناراضی بودند و شکایت داشتند که روابط خانوادگیشان سرد شده است. حالا که جعبه‌ی جادویی دیگری با جذبه‌ی سحرآمیزتری به نام رایانه و بازی‌های دیجیتالی نیز در کنار جعبه‌ی جادوی پیشین قرار گرفته، مشکلات دو چندان شده است.

همسر آقای م. پ ۳۰ ساله نقل می‌کند: همسرم، برای انجام دادن تحقیقات دانشگاهی‌اش، رایانه‌ای به منزل آورد که هارد اکسترنالی که بازی WOW در آن وجود داشت، هم ضمیمه‌ی آن بود. وی در طول روز با آن مشغول بازی می‌شد و حتی سر شب‌ها ترجیح می‌داد با این وسیله‌ی مشغول کننده‌ی جدید وقت بگذراند. طولی نکشید که توجه همسرم نیز به این بازی‌ها بیشتر از توجه وی به من شد. به خود آمدم و با قاطعیت از همسرم خواستم که رایانه را به محل کارش منتقل کند.

شکایت خانواده‌ای دیگر (همسر آقای م. ش ۲۹ ساله) این است که در تعطیلات تابستانی قصد مسافرت داشتند و مخارج و مقدمات آن نیز از پیش تأمین شده بود، اما اشتغال بیش از حد و علاقه‌مندی همسر خانواده به این بازی، آنان را از این تفریح سالم و مفرح محروم کرد.

#### ۴- آسیب اخلاقی

طراحی نیمه‌عریان شخصیت‌ها و کاراکترهای بازی WOW و همچنین توانایی ابراز احساسات و عواطف به صورت فیزیکی توسط کاربران، به نوعی در راستای نهادینه‌سازی فرهنگ اباحه‌گرانه غربی بوده و در طول زمان و با استمرار پیدا کردن حضور کاربران در محیط این بازی، به صورت مستقیم و یا با توجه به پیامدهای واسطه‌تعامل کاربران با این بازی، دچار افت دغدغه‌های اخلاقی شده و برای این کاربران مسائل غیراخلاقی، به صورت طبیعی جلوه پیدا خواهد نمود.

آقای آ. پ ۱۹ ساله: یکی از جذابیت‌های WOW برای من انتخاب کردن هیروی زنه. چون دوست دارم شخصیت بازی متفاوت با جنسیت من باشه. دقت روی جزئیات ساخت

هیرو در ابتدا دغدغه‌ی همه است ولی با مرور زمان دیگه واقعا به تصویر کاراکتر کمتر اهمیت می‌دم فقط هر از چند گاهی که دپرس می‌شم می‌رم آیتمام رو ترنسفر<sup>۱</sup> می‌کنم تا ظاهر هیروم جذاب‌تر شه برام.

#### ۵- افت تحصیلی

به دلیل جاذبه‌ی محسور کننده‌ی این بازی برای کاربران، آنان وقت زیادی را صرف انجام این بازی می‌کنند. در واقع کاربر انرژی عصبی و روانی خویش را به مصرف این بازی می‌رساند و با چشمان و ذهنی خسته از بازی دست می‌کشد. حتی بعضی از کاربران صبح، زودتر از وقت معمول بیدار می‌شوند تا پیش از رفتن از خانه کمی به بازی پردازند و وقت‌های تلف شده را هم بدین صورت جبران می‌کنند. مسلم است جاذبه و علاقه‌ای که این بازی در کاربران ایجاد می‌کند، در افت تحصیلی آنان مؤثر است. آقای ع.د ۱۵ ساله اظهار می‌دارد که در سال‌های گذشته، بهترین نمره‌های درسی را می‌گرفت، اما از وقتی که بازی WOW را آغاز کرده، روزی ۵ الی ۶ ساعت وقت خود را صرف بازی می‌کند و از لحاظ تحصیل نیز افت محسوسی پیدا کرده است. اکثر بررسی‌ها نیز مؤید این مطلب است.

#### فراهم کردن زیربنای القاهای سیاسی - فرهنگی (از خود بیگانگی)

دنیای مجازی، ولی نزدیک به واقعیتی که در بازی WOW به تصویر کشیده می‌شود، آن قدر مسحور کننده و جذاب است که کاربر تحت تأثیر همه‌ی باورهایی قرار می‌گیرد که طراحان این بازی به او القا می‌کنند. فرد دچار از خود بیگانگی می‌شود، به رنگ آنان در می‌آید و مانند آنان می‌اندیشد. برای کاربری که در حال بازی است، فرق نمی‌کند که دشمن چه کسی باشد؛ دشمن همان است که بازی می‌گوید. لذا سازندگان بازی WOW از این فرصت استفاده کرده و نگاه متفاوتی در قبال مسائل سیاسی و اجتماعی در متن بازی

---

1. Transfer.

اتخاذ کرده‌اند. برای مثال ایجاد دوگانه خوب‌ها و بد‌ها و همچنین قرار دادن کلاس‌های متفاوت که مبانی اعتقادی و فلسفی مختلفی دارند همه در راستای القای مبانی سیاسی- فرهنگی خاصی است که در پس ذهن سازندگان این بازی وجود دارد.

آقای م. ط. ۳۰ ساله: بارها شده تحت تأثیر بازی و به دلیل صرف بیش از حد وقت برای انجام بازی، تحت تأثیر ویژگی‌های زیبای بازی قرار گرفتم و درگیرمسائل خاص موجود تو بازی شدم. از جمله مسائل مهم که به شدت روند بازی رو کنترل می‌کنه کیفیت تعامل موجود میان دو نژاد الاینس و هورد هست که به خوب‌ها و بد‌ها معروفند. نوع حمایت کاربران از مراکز اصلی فرماندهی این دو نژاد و تلاش در جهت حفظ امنیت آن در قالب انجام کوئست‌ها و همچنین بتل‌های مختلف به نوعی در راستای همانند سازی عالم مجازی بازی با عالم حقیقی و بیرونی تلاش کرده و کاربران را برآن می‌دارد که نسبت به حفظ امنیت محیط بیرونی خود در مقابل بیگانگان تلاش نمایند. نکته دیگه بهره‌مندی و پایبندی به نمادهای مختص به هر نژاد و کلاس هست که برای مثال نژاد شامان که نژادی بت‌پرست است برای بهره‌مندی از آیتم‌های خود نیاز به استفاده از توت‌م یا همان بت‌ها را دارد که این مسأله با توجه به همانند سازی دنیای مجازی و دنیای حقیقی کاربران را برآن می‌دارد که برای کامیابی در دنیای حقیقی بهره‌مندی از نمادهایی این چنین می‌تواند مؤثر باشد.

#### (د) کارکرد آموزشی

با بررسی‌های صورت پذیرفته در روند انجام پژوهش، نکته‌ای که عموم کاربران به آن تاکید داشته و به عنوان تاثیر مثبت آموزشی بازی WOW از آن یاد کرده‌اند، بحث پایبندی به نقش و مسئولیت‌پذیری در نقش واگذار شده بوده است. در ادامه به چند نمونه از نقل قولهای کاربران در این خصوص اشاره می‌شود:

آقای ع. ۲۱ ساله: در بازی WOW از ابتدا می‌بایست به صورت تخصصی برای انجام یکی از سه نقش اصلی بازی برنامه‌ریزی بکنیم و تصمیم بگیریم، طوری که تا قبل لول ۱۰ می‌بایست تکلیف این قضیه روشن بشه. سازنده بازی این فرصتو داده که ۱۰ لول به صورت غیر تخصصی بازی کنیم و بعدش تصمیم بگیریم که چه نقشی رو می‌خواهیم ایفا کنیم. بعد از لول ۱۰ دیگه تلنت‌های تخصصی باز می‌شه و تا به آخر در یک نقش خاص باقی می‌مونه. تاکید این بازی بر انتخاب نقش و نوع اتخاذ تصمیم در خصوص نوع نقش خیلی بهم کمک کرده همین رویه رو در روند عادی زندگی داشته باشم.

آقای ع. ۲۴۱ ساله: تاکید بازی WOW بر نقش و مسلط شدن به ابعاد تخصصی نقش واگذار شده در فرایند انجام فردی یا گروهی بازی، سبب شده تا به شدت مسئولیت‌پذیر بشم و در زندگی واقعیم هم اگر نقشی رو قبول کردم، جمیع ابعادش رو بشناسم و به نحو احسن آنرا ایفا کنم.

## فهرست منابع

۱. آشنا حسام الدین، ۱۳۸۹، هویت فرهنگی ایرانیان از رویکردهای نظری تا مؤلفه‌های بنیادی، فصلنامه تحقیقات فرهنگی، دوره سوم، شماره ۴.
۲. احمدوند محمدعلی، ۱۳۸۹، روان شناسی بازی، دانشگاه پیام نور، چاپ اول.
۳. استراس آنسلم، جولیت کوربین، ۱۳۸۵، اصول روش تحقیق کیفی، نظریه‌های مبنایی رویه‌ها و شیوه‌ها، ترجمه بیوک محمدی، تهران، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۴. بارون و دان بیرن، ۱۳۸۸، روان شناسی اجتماعی، ترجمه یوسف کریمی، تهران، نشر روان.
۵. رجایی حمید، ۱۳۹۵، آفرینندگی، تفکر جانبی و باور دینی (درآمدی به تولید علم، ویرایش رضیه ابولحسنی). اصفهان، چاپ اول. انتشارات شهر من.
۶. کوثری مسعود، ۱۳۸۸، تهران، عصر بازی، درپچه نو(سلمان).
۷. کوثری مسعود و شاه قاسمی احسان به نقل از دیلیو جیمز پاتر، ۱۳۸۸، تعاملی بودن در بازی‌های رایانه «فراخوانی به خدمت»، فصل نامه تحقیقات فرهنگی.
۸. گیدنز آنتونی، تجدد و تشخص، ۱۳۹۴، جامعه و هویت شخصی در عصر جدید، ترجمه ناصر موفقیان، نشر نی.
۹. گیویان عبدالله و کوثری مسعود، ۱۳۹۰، مرکز تحقیقات و مطالعات مؤسسه همشهری.
۱۰. گیویان عبدالله و کوثری مسعود، ۱۳۹۰، بازی‌های رایانه‌ای مجموعه مقالات، تهران، انتشارات همشهری.
۱۱. لوکمان و برگر، ۱۳۷۵، ساخت اجتماعی واقعیت، علمی و فرهنگی.
۱۲. مینایی بهروز و رازی زاده علی، ۱۳۹۳، عناصر تشکیل دهنده حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، دوره هفتم.
13. Boellstorff, tom.2006. a ludicrous discipline, Ethnography and game studie, game and culture, vol1, pp 29.
14. Stuart,2010, back to the bedroom: how indie gaming is reviving the britsoft spirit, the guardian. retrieved 8 november 2012.
۱۵. Erik Erikson, Psychoanalyst Who Reshaped Views of Human Growth, Dies". The New York Times. 13 March 1994. Retrieved 19 October 2017.pp 9.
۱۶. jenkins,R (1996) social identity.London:Rutledge.pp 10.