



فردگرایی در بازی‌های تلفن همراه؛ یک تحلیل نشانه‌شناختی

علی اکبر مجدی^۱، حسین اکبری^۲، محمدرضا حیدری^۳

دریافت: ۱۳۹۶/۰۶/۲۵ پذیرش: ۱۳۹۶/۱۱/۲۵

چکیده

به دنبال گسترش فناوری‌های ارتباطی جدید، معماری متنوع‌تری از فرآیند انتقال معنا در جهان رسانه‌ها در حال شکل‌گیری است. یکی از این روش‌ها، انتقال مفاهیم متعدد در کالبد بازی‌های مجازی است. بازی‌های مجازی به عنوان یک متن، مفاهیم زیادی را به کاربر خود انتقال می‌دهند. یکی از مفاهیمی که در حوزه رسانه کار بر روی آن کمتر انجام شده است، فردگرایی است. این مفهوم که از لحاظ جامعه‌شناختی نیز دارای اهمیت زیادی است، با توجه به روش نشانه‌شناختی بارت، در ۱۶ بازی تلفن همراه مورد بررسی قرار گرفته است. بر اساس رمزگان پنج‌گانه بارت، چهار رمزگان فرهنگی حوزه مفهوم فردگرایی به عنوان جمع بندی یافته‌ها ارائه شده است؛ فضای شهری، حرکت به تنهایی، تکیه بر توانایی‌های فردی، چالش انسان با انسان.

کلیدواژه‌ها: نشانه‌شناسی، بازی‌های تلفن همراه، فردگرایی، دلالت، رمزگان

۱. استادیار، علوم اجتماعی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران (نویسنده مسئول).

majdi@um.ac.ir ✉

۲. استادیار، علوم اجتماعی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران

h-akbari@um.ac.ir ✉

۳. کارشناسی ارشد، علوم اجتماعی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران

mrhaydari@mail.um.ac.ir ✉

با کاهش قابل ملاحظه قیمت دستگاه‌های بازی و گسترش آن به سمت جهان قابل حرکت تلفن همراه، امروزه علاوه بر کودکان و نوجوانان، توده مردم نیز به استفاده از این وسایل به عنوان عامل سرگرمی روی آورده‌اند. آنچه در رابطه با بازی‌ها و کاهش قیمت دستگاه‌های بازی در دهه هفتم قرن بیست در غرب اتفاق افتاد و سبب گرایش بی سابقه کودکان و نوجوانان به این پدیده شد (شاوردی و شاوردی، ۱۳۸۸، ۴۸) در ایران امروز نیز قابل مشاهده است. در سال‌های اخیر بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده اجتماعی در کنار سایر رسانه‌های صوتی و تصویری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی ملی با کشش و جاذبه‌های حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب کرده است این نفوذ نه تنها محدود به کودکان و نوجوانان، بلکه تجربه جهانی ثابت کرده است که گرایش جوانان نیز به سمت تلفن همراه و کاربرد زیاد آن (حتی به عنوان وسیله بازی و سرگرمی) نیز روزافزون بوده است (استالد^۱، ۲۰۰۸، ۱۵۳-۱۴۶). البته این نکته نیز نباید مورد غفلت واقع شود که در میان بزرگسالان نیز امروزه از جایگاه بالایی برخوردار شده است (ترلسکی و براون و هارنر^۲، ۲۰۱۱، ۲۳).

گزارش بانک جهانی مبنی بر افزایش استفاده از تلفن همراه در جهان^۳ مؤید استفاده روزافزون مردم کشورهای جهان از این وسیله است. جنبه دیگر مورد بررسی در سایر پایگاه‌های اطلاع‌رسانی کاربری تلفن همراه در جهان به این اختصاص یافته است که سهم بازی‌ها در کاربری‌های تلفن همراه نیز روزه‌روز گسترش یافته است. به طوری که بیش از ۵۲ درصد برنامه‌های تلفن همراه تا پایان سال ۲۰۱۲ به بازی‌ها اختصاص داشته است^۴، علاوه بر این، بازی‌های مورد استفاده تلفن همراه در سال ۲۰۱۲، ۲۰/۵ برابر سال ۲۰۱۰ رشد داشته است و ۶۰ درصد کاربران بازی‌ها در تمام دنیا از بازی‌های تلفن همراه استفاده می‌کنند و سایر کاربران بازی، کنسول‌های سونی (PSP) و نینتندو را برگزیده‌اند. این در حالی است که سهم بازی‌هایی که با پلتفرم اندروید استفاده شده‌اند طی همین سال‌ها رشد ۲۰ درصدی داشته‌اند.



1. Stald

2. Terlecki & Brown & Harner et al.

3. <http://data.worldbank.org/indicator/IT.CEL.SETS.P2>4. <http://www.flurry.com/bid/82758/Indie-Game-Makers-Dominate-iOS-and-Android#.VLvR03vNVj0>



گسترش عظیم دستگاه‌های مبتنی بر پلتفرم اندروید را برخی یک پدیده مهم می‌دانند (الزهرانی و قربانی^۱، ۲۰۱۴، ۲). همچنین فروش و گسترش سریع این پلتفرم به تغییر در چشم‌اندازهای تکنولوژیک و نرم‌افزاری دنیا نیز کمک کرده و می‌کند (باتلر^۲، ۲۰۱۱، ۷-۴). به گزارش انجمن نرم‌افزار و سرگرمی^۳ ۲۹ درصد کاربران بازی زیر ۱۸ سال، ۳۲ درصد بین ۱۸ تا ۳۵ سال و ۳۹ درصد بالای ۳۶ سال سن دارند. آمارهای مکمل این ادعا در انجمن نرم‌افزار - سرگرمی^۴، زنگ^۵ (۲۰۰۵)، ونگ و دی^۶ (۲۰۰۹)، پایگاه بازی‌های گوگل^۷، گزارش بانک جهانی^۸ و ... آمده است. به هر حال، آنچه هم در جوامع علمی، تخصصی، جهانی و حتی عامه مردم مورد قبول است این است که بازی‌های تلفن همراه روز به روز گسترش بیشتری داشته و نه تنها یک تجارت عظیم جهانی محسوب می‌شوند، بلکه به عنوان ابعدی از فرآیند جهانی شدن (لانتي و گابریلسون و گابریلسون^۹، ۲۰۰۷، ۱۱۰؛ ایمره^{۱۰}، ۲۰۰۹، ۱۰-۱؛ رینهارت^{۱۱}، ۲۰۱۴، ۲) نیز به شمار می‌آیند. با وجود دوره‌های بازی‌های مجازی طی چندین مرحله از گذار از پین بال تا رایانه‌های شخصی و بازی‌های آنلاین و ابزارهای متفاوت بازی مانند کفش دیجیتال و... (زاکاریاسون و ویلسون^{۱۲}، ۲۰۱۰، ۱۴۹) سبب تغییرات عظیمی هم در جذب مردم به این بازی‌ها شده و هم از لحاظ رقابت در دنیای اقتصاد بسیار مورد توجه است.

با توجه به مطالب فوق آنچه اهمیت می‌یابد شناخت ویژه پیام‌ها و بازنمایی‌های مفاهیم مهم اجتماعی در این بازی‌هاست. چراکه این شناخت در پی ریشه‌یابی معماری جامعه‌پذیری و انتقال معنایی است که از طریق پدیده‌های مذکور به کاربران انتقال می‌یابد. پس آنچه در اینجا اهمیت دارد توجه به معماری مفاهیمی است که در این دست رسانه‌ها مورد تأکید است.

1. Alzahrani & Ghorbani

2. Butler

۳. یکی از موثق‌ترین پایگاه‌های بررسی کاربران نرم‌افزار و گیم در جهان که در مقالات معتبر به آن ارجاع داده شده بود (<http://www.theesa.com>).

4. <http://www.theesa.com>

5. Tseng

6. Wang & Dey

7. <https://play.google.com/store?hl=en> & <https://play.google.com/store/apps/category/GAME?hl=en>

8. <http://siteresources.worldbank.org>

9. Laanti, Gabriellsson & Gabriellsson

10. Imre

11. Reinhardt

12. Zackariasson & Wilson

به عبارت دیگر، آنچه اغلب در تحقیقات اجتماعی مربوط به بازی‌های تلفن همراه و البته سایر رسانه‌ها مدنظر بوده است، پیگیری آثار اجتماعی حاصل از انجام این بازی‌هاست، حال آنکه پژوهش حاضر به دنبال نشانه‌شناسی مفهوم فردگرایی در این بازی‌هاست. چراکه فردگرایی به‌عنوان مفهومی شمرده می‌شود که در رشته‌های مختلف علوم انسانی از اهمیت بسزایی برخوردار است (وثوقی و میرازی، ۱۳۸۷، ۱۱۸) و البته آثار متفاوتی نیز به دنبال دارد. برای مثال برخی از محققین به تقویت ارزش‌های مادی، کاهش تعلق به جامعه و ... سخن گفته‌اند (تاماندر و خان^۱، ۲۰۱۵: ۵-۱۲). گرچه نوع این تأثیر در انواع مختلف می‌تواند متفاوت باشد (عمودی، افقی و ...)، اما حتمی است (لی و وون^۲، ۲۰۱۲، ۱۳۱۰-۱۳۰۷).

۲. پیشینه‌های تجربی

با توجه به اینکه پژوهش حاضر در روش مورد بررسی، زمینه و مفهوم، متفاوت از سایر پژوهش‌های در این زمینه دنبال شده است، لذا در بررسی پیشینه‌های پژوهش، در یک دسته‌بندی کلی تر، سه دسته پیشینه مورد توجه قرار گرفتند: الف) پیشینه‌های روشی؛ ب) پیشینه‌های زمینه‌ای؛ ج) پیشینه‌های مفهومی.

۱-۲. پیشینه‌های روشی

با توجه به اینکه از لحاظ روشی، نشانه‌شناسی به‌عنوان روش بررسی این پژوهش انتخاب گردید، لذا به‌طور خلاصه چکیده‌ای از تحقیقات مربوط به روش نشانه‌شناسی در اینجا ارائه می‌شود؛ تحقیقات نشانه‌شناسی، به سه بخش از تحقیقات قابل تقسیم‌بندی است؛ دسته اول تحقیقاتی است که به بررسی یک مفهوم در یک زمینه می‌پردازد. برای مثال می‌توان به ویلیس^۳ (۲۰۰۸) اشاره کرد که بررسی نشانه‌های جنسیتی در فیلم *چونو* پرداخت. دسته دوم، تحقیقاتی هستند که به بررسی نشانه‌شناختی یک زمینه می‌پردازند؛ واصفی و ذوالفقاری (۱۳۸۸) در تحلیل محتوای آثار دولت‌آبادی به بررسی خشونت علیه زنان دست‌زده‌اند. دیگر نمونه سیتا و همکاران^۴ (۲۰۰۹) است که به تحلیل‌های نشانه‌شناختی



1. TAMANDEHROU & KHAN
2. Lee & Wohn
3. Willis
4. Setia & Osman & Abdullah



خود را از فیلم ارباب حلقه‌ها پرداختند. دسته سوم نیز شامل بررسی یک مفهوم در زمینه‌های گوناگون و یا چند زمینه است؛ حامد و الباسیونی^۱ (۲۰۱۳) در تحلیل محتوای ارتباط ارزش‌های اجتماعی و مذهبی پس از انقلاب مصر، به بررسی آثار تجسمی و بازتاب‌های نمادین آن پرداختند. در این تحقیق برخی از آثار هنری و نمادهای شهری خیابان‌های مصر مورد بررسی قرار گرفتند. دیگر نمونه‌ها از این قراراند؛ اوگانیمی^۲ (۲۰۱۴) در تحلیل نشانه‌شناسی هویت و جنسیت در ادبیات نیجریه با بررسی اشعار چندین شاعر معاصر این کشور پرداخته است. صادقی و همکاران (۱۳۹۰) در نشانه‌شناسی بازنمایی ازدواج در سریال‌های تلویزیونی ازدواج (پیوستار خیلی سنتی تا خیلی مدرن) را با دو عامل میزان روابط پیش از ازدواج و میزان دخالت خانواده‌ها مشخص کرده‌اند. سروی زرگر (۱۳۸۹) نیز تحلیل نشانه‌شناسی مصرف در آگهی‌های تلویزیونی انجام داده است.

۲-۲. پیشینه‌های زمینه‌ای

بازی‌های مجازی، تحقیقات زیادی را مشغول خود کرده‌اند. فارغ از اینکه بازی‌های مجازی با چه کنسولی انجام می‌شوند، وجه اشتراک همه آنان این است که خصوصیات بازی مجازی را دارند. این تحقیقات را نیز می‌توان به دو دسته ابتدایی تقسیم‌بندی کرد: ۱. بررسی آثار انجام بازی‌های مجازی؛ ۲. بررسی و تحلیل بازی‌های مجازی.

در قسمت ابتدایی، تحقیقات بسیاری، عوامل زیادی را همبسته و یا تأثیرپذیر از بازی‌های مجازی و رایانه‌ای می‌دانند؛ تأثیرپذیری عوامل فیزیولوژیک مانند پاسخ‌های قلبی و عروقی و... (اندرسون و بوشمن^۳، ۲۰۰۱؛ هربرت و همکاران^۴، ۲۰۰۵؛ سوزا و همکاران^۵، ۲۰۱۴؛ جنتیل و همکاران^۶، ۲۰۱۴؛ کوین و همکاران^۷، ۲۰۱۵ و...)، سلامت روان (ویکینسون و همکاران^۸، ۲۰۰۸؛ منسونی و همکاران^۹، ۲۰۱۱)، عملکرد تحصیلی (اسمیت و لوینگستون^۱، ۲۰۱۵؛ لیب و

1. Hamed & El-Bassiouny
2. Ogunyemi
3. Anderson & Bushman
4. Hébert & Béland & Dionne-Fournelle & Crête & Lupien
5. Souza & Annoni & Abreu & Valenti & Valenti & Oliveira & Silva
6. Gentile & Swing & Anderson & Rinker & Thomas
7. Coyne & Dyer & Densley & Money & Day & Harper
8. Wilkinson & Ang & Goh
9. Mentzoni & Brunborg & Molde & Myrseth & Skouerøe & Hetland & Pallesen

همکاران^۲ ۲۰۱۴؛ بوش و همکاران^۳ ۲۰۱۴؛ برونبورگ و همکاران^۴ ۲۰۱۴)، فعالیت‌ها و توانایی‌های ذهنی (مک درمات و همکاران^۵ ۲۰۱۴؛ لاپین و همکاران^۶ ۲۰۱۴؛ بلاکر و همکاران^۷ ۲۰۱۴)، همدلی (اندرسون و همکاران^۸ ۲۰۱۰؛ بارثالو و همکاران^۹ ۲۰۰۵)، رضایت از زندگی (لیپ و همکاران ۲۰۱۴؛ تریت و راین اکه^{۱۰} ۲۰۱۰؛ فرگوسن و همکاران ۲۰۱۴).

در قسمت دوم که بررسی و تحلیل خود بازی‌هاست، نیز تحقیقات زیادی انجام شده است، دیل و ثیل^{۱۱} (۲۰۰۷)، مرفی^{۱۲} (۲۰۰۴) تریت و راین که (۲۰۱۰) در مورد بازی GTA، بیسیر و همکاران^{۱۳} (۲۰۰۷)، ناردی و هریس^{۱۴} (۲۰۰۶)، دونه آوت و همکاران^{۱۵} (۲۰۰۷) در مورد بازی world of Warcraft، رامبوچ و همکاران^{۱۶} (۲۰۰۷) در مورد بازی counter strike و... بسیاری از دیگر تحقیقات در متن بازی‌های رایانه‌ای به انجام رسیده است. این بررسی‌ها نیز به دو صورت انجام شده است؛ یکی به صورت بررسی محتوایی و دیگری بررسی اثر. در بررسی محتوایی محتوای بازی‌ها مدنظر بوده است که از طریق فنون تحلیل محتوا و... بررسی صورت گرفته است. در بررسی اثر، مورد تحلیل متوجه آثاری بوده است که در ناشی از انجام یک بازی خاص است؛ مانند تحقیق دیل و ثیل (۲۰۰۷).

پس در کل در پیشینه‌های مربوط به بازی‌های رایانه‌ای و مجازی سه دسته از تحقیقات وجود دارند: ۱. بررسی همبسته‌ها و تأثیرپذیری‌ها از بازی‌ها؛ ۲. بررسی آثار ناشی از انجام یک نوع بازی مشخص؛ ۳. بررسی محتوای یک بازی مشخص.

1. Schmitt & Livingston
2. Lepp & Barkley & Karpinski
3. Busch & Loya & Lodder & Schrijvers & van Yperen & de Leeuw
4. Brunborg & Mentzoni & Frøyland
5. McDermott & Bavelier & Green
6. Lapaine & Johnson & Nguyen
7. Blacker & Curby & Klobusicky & Chein
8. Anderson & Shibuya & Ihori & Swing & Bushman & Sakamoto & Saleem
9. Bartholow & Sestir & Davis
10. Trepte & Reinecke
11. Dill & Thill
12. Murphy
13. Bessière & Seay & Kiesler
14. Nardi & Harris
15. Ducheneaut & Yee & Nickell & Moore
16. Rambusch & Jakobsson & Purgman



۳-۲ پیشینه‌های مفهومی؛

در رابطه با فردگرایی و ارتباط آن با تحقیق حاضر دو محور قابل توجه است: ۱. توجه به فردگرایی به‌عنوان ویژگی همبسته با انجام بازی‌های مجازی؛ ۲. توجه به ابعاد فردگرایی. با توجه به این دو محور به‌عنوان دو مقدمه تجربی مؤثر بر تحقیق حاضر، یک هدف منتج خواهد شد و آن بررسی انواع و ابعاد فردگرایی در بازی‌های مجازی است. به‌عبارت‌دیگر با توجه به تنوع تفاسیر نسبت به مفهوم مذکور و آثار متفاوت روابطی که ناشی از مفهوم فردگرایی و ابعاد آن است. تحقیق حاضر در قسمت مربوط به مبانی نظری به بررسی انواع و ابعاد فردگرایی خواهد پرداخت. لذا حداقل انتظار ممکن این خواهد بود که بتوان انواع و ابعاد مفهوم یاد شده را که طبیعتاً باید بازنمایی‌های متفاوتی نیز به همراه داشته باشند، با بررسی دقیق مشخص کرد.

جدول ۱. جمع‌بندی پیشینه‌های فردگرایی

نویسنده/نویسندگان (سال)	نتایج مرتبط
وثوقی و میرزایی (۱۳۸۷)	مفهوم فردگرایی با سویه منفی: انزوا، خودخواهی، خودشیفتگی را مجسم کرده و با سویه مثبت: مسئولیت‌پذیری، خوداتکایی، باااندیشی در خود، خودمرجعی را به دنبال دارد.
امانی ساری بگلو و همکاران (۱۳۹۰)	فردگرایی از طریق گرایش به نوآوری اثر مثبتی بر استفاده از رایانه دارد.
خواجهنوری و همکاران (۱۳۹۲)	بین سبک زندگی مدرن-فراغتی، سبک زندگی مجازی، سبک زندگی دوستانه و سبک زندگی مدیریت بدن با فردگرایی رابطه مثبت وجود دارد.
رنالو و همکاران (۲۰۰۲)	سه بعد فردگرایی که با تحلیل عاملی به‌دست‌آمده‌اند عبارت‌اند از: مسئولیت‌پذیری، خودمختاری یا استقلال رأی و خوداتکایی. فردگرایی با شبکه روابط خانوادگی و دوستان رابطه عکس دارد.
اشمیت و کلایمت ۲ (۲۰۱۱)	هری پاتر به‌عنوان یک فیلم با شهرت جهانی، افراد حاضر در فرهنگ‌های فردگرا را بیشتر از خود متأثر ساخته است چراکه تطابق شخصیتی هری پاتر با فرهنگ فردگرا بیشتر بوده است.
پرات و همکاران ۳ (۲۰۱۴)	همه بازی‌های رایانه‌ای موجب فردگرایی و خشونت نمی‌شوند، بلکه استفاده از بازی‌های جمع‌گرایانه (استراتژیک و تیمی و ...) می‌تواند باعث افزایش احساس همدلی در کاربر شود.
آیدین ۴ (۲۰۱۴)	سیستم‌های اقتصادی می‌توانند به تشکیل فرهنگ‌های فردگرا و جمع‌گرا منجر شوند، در همین راستا، سیستم اقتصادی سرمایه‌داری بر مبنای رقابت در غرب، باعث تشکیل فرهنگ فردگرا در این جوامع شده و سیستم اقتصادی اسلامی بر مبنای کمک به دیگران و ... سبب تشکیل تعاملات دوستانه شده است.

1. Realo & Koido & Ceulemans & Allik
2. Schmid & Klimmt
3. Prot & Gentile & Anderson & Suzuki & Swing & Lim ... & Lam
4. Aydin



با توجه به اینکه فردگرایی، به‌عنوان مفهوم کلیدی در این تحقیق به‌حساب می‌آید، لذا توضیح بررسی برخی ابعاد آن روشنگر ماهیت آن خواهد بود. فردگرایی مفهومی فازی^۱ است و به‌هیچ‌عنوان نمی‌توان آن را مفهومی بسیط در نظر گرفت. شاید بتوان فردگرایی را از جمله چندبعدی‌ترین واژه‌هایی دانست که بررسی آن نیازمند دقت فزون است (وثوقی و میرزایی، ۱۳۸۷، ۱۱۹). با الهام از پیشینه‌های مورد بررسی و نظرات اندیشمندان می‌توان به شرح زیر برخی از سویه‌های فازی زیر را برای این مفهوم به کار برد:

جدول ۲. سویه‌های مفهوم فردگرایی (وثوقی و میرزایی، ۱۳۸۷)

سویه‌های مثبت		سویه‌های منفی	
نام	معنا	نام	
مستولیت‌پذیری	انتخاب دقیق و آگاهانه مستولیت هر آنچه انجام می‌دهد. پاسخگویی در مقابل دیگران.	انزوا	
خودانگیزی	شناخت امکانات و توانایی‌های خود و استفاده مناسب از آن‌ها. رفع نیاز بر اساس شایستگی فردی.	خودخواهی	میل انسان به برآوردن منافع شخصی خود از هر طریق. ترجیح همه‌جانبه خود بر دیگران.
بازاندیشی در خود	در پرتو بازاندیشی آثار و عملکردهای اجتماعی پیوسته بازسنجی شده و در پرتو اطلاعات تازه‌ای که انسان درباره خود کسب کرده به اصلاح هویت خود می‌پردازد.	نارسیسم (خودشیفتگی)	مخل همکاری و روابط پایدار و صمیمی، از تحسین خود تا سایر کوته‌بینی‌های تعصبی (قومی و گروهی و...)، نه نقص به خود بلکه خیال در مورد بی‌نقص بودن خود است.
خودمرجعی	تصمیم‌گیری‌هایی برای عمل که منشأ بیرونی ندارد و تابع مرجعیت درونی فرد است.		



«فردگرایی مبنای بسیار مهم در مدرنیته به شمار می‌آید. مبنایی که از دوران رنسانس به بعد همواره درباره اهمیت فلسفی آن بحث شد و سرانجام اقتصاد سیاسی کلاسیک اعتبارش را قطعی ساخت. «هگل» این اعتبار را در سایه مفهوم روح قرار داد. این نکته که مفهوم «سوژه» از ذهنیت مهم‌تر است و از آن فراتر می‌رود، خود نشان‌دهنده آن است که ارزش «سوبژکتیو» تنها به آزادی اندیشه خلاصه نمی‌شود بلکه به قدرت گرفتن عین آزادی انسان وابسته است. مفهومی که در حقوق دمکراتیک شهروندی جلوه‌گر شده است» (بابک، ۱۳۷۷، ۴۲).

۱. مفهوم فازی اکتباسی از منطق فازی پدیده‌ها از جنبه سیاه و سفید (وجود و عدم، درست و نادرست، بله و خیر و ...) و به تعبیر دیگر صفر و یک خارج شده و در حوزه خاکستری نیز معنا می‌یابد.

به هر حال در این تحقیق شاید لازم باشد که قبل از مرور نظریات مربوط به فردگرایی، به تقابل دوگانه فردگرایی و جمع‌گرایی نیز توجه شود؛ گرچه در اینجا هدف بررسی دقیق این تقابل‌ها نیست اما برخی از مهم‌ترین وجوه دوگانه این مفهوم در ذیل آورده شده‌اند^۱:

جدول ۳. وجوه متقابل مفهوم فردگرایی و جمع‌گرایی

فردگرایی	جمع‌گرایی
۱) علائق و نیازها و اهداف فردی ترجیح دارند.	۱) اهداف گروهی مهم هستند.
۲) ارزش‌ها و هنجارها، مبنای فردی دارند.	۲) هنجارها و ارزش‌ها از طریق گروه مرجع تعیین می‌شوند.
۳) کسب لذت فردی در اولویت است.	۳) رضایت گروه و اکثریت اهمیت دارد.
۴) باورهای فردی، متمایزکننده فرد از گروه است.	۴) باورهای فرد توسط جمع تعیین می‌شوند.
۵) استقلال و هویت فردی اهمیت دارند.	۵) وابستگی بین اعضاء، علقه‌های بین فردی و تجانس گروهی مهم هستند.
۶) راهبردهای مستقیم و مواجهه رودرو ترجیح دارد.	۶) از راهبردهای غیر مستقیم و اصل حفظ ظاهر در شرایط بحرانی استفاده می‌شود.
۷) ارتباط بین اعضاء متکی به افراد است، رابطه اعضاء بافاصله زیاد صورت می‌گیرد.	۷) رابطه اعضاء تنگاتنگ است.
۸) روابط اجتماعی در بین اعضاء داوطلبانه بوده و اندازه گروه کوچک‌تر است.	۸) روابط اجتماعی بین اعضاء اجباری بوده و اندازه گروه بزرگ‌تر است.
۹) ورود و خروج به گروه به راحتی صورت می‌گیرد.	۹) ورود و خروج به گروه به سادگی انجام نمی‌گیرد.
۱۰) دوستی‌ها رنگ کمتری داشته، رفاقت‌ها و وفاداری به گروه و شخص دیگر کمتر است.	۱۰) دوستی‌ها و رفاقت‌ها از عمق و استحکام بیشتری برخوردار است.



قبل از پرداختن به نظریه‌های مرتبط در رابطه با پیشینه‌های تحقیق بیان این نکته ضروری به نظر می‌رسد که در پیشینه‌های روشی، هر مفهوم مهمی می‌تواند مورد بررسی قرار بگیرد اما تاکنون مفهوم فردگرایی با این روش مورد بررسی قرار نگرفته است و در پیشینه‌های زمینه‌ای نیز تا به حال بازی‌های تلفن همراه به عنوان متن انتخاب نشده است. همچنین در پیشینه‌های مفهومی نیز ابعاد مفهوم فردگرایی بیان شده است تا به عنوان یک راهنمای عمل برای تحقیق در متن بازی‌های تلفن همراه محقق را یاری نماید. پس برای جمع‌بندی این قسمت می‌توان هم از لحاظ مفهومی و هم از نظر زمینه‌ای این تحقیق را نمونه‌ای متفاوت از پژوهش‌های قبلی به حساب آورد.

۱. بر مبنای تحقیق هافستد و بوند ۱۹۸۴ (Hofstede & Bond)

۳. چهارچوب نظری تحقیق

در مبانی نظری این تحقیق ابتدا به بازی به‌عنوان یک رسانه فراگیر توجه شده است و به‌صورت جزئی‌تر، این رسانه را می‌توان به‌عنوان یک متن برای خوانش نشانه‌شناختی در نظر گرفت. برای خوانش نشانه‌شناختی هر متن، می‌توان روش‌های جداگانه‌ای اتخاذ کرد که بنابر اقتضائاتی که در آینده شرح آن می‌شود از ابزار بارتی برای تحلیل استفاده شده است.

۱-۳. بازی به‌عنوان یک سیستم

با پیشرفت بازی‌ها، از بازی‌های مجازی ساده به بازی‌های رایانه‌ای و رشد کنسول‌های بازی در جهان، عمومی شدن بازی‌ها، استفاده‌های مکرر از مفهوم صنعت بازی (آویاما و ایزوشی^۱، ۲۰۰۳؛ اراکچی و لنگ^۲، ۲۰۰۷؛ زاکاریاسون و ویلسون^۳، ۲۰۱۰؛ استورز و همکاران^۴، ۲۰۱۵ و...) در کنار توجه به این صنعت به‌عنوان یک هنر (کراوفورد^۵، ۱۹۸۴؛ کوران و مک‌کانتی^۶، ۲۰۰۵؛ پابری و همکاران^۷، ۲۰۰۶ و...)، از اندیشمندانی در حوزه علوم ارتباطات می‌توان یادکرد که از بازی به‌عنوان یک رسانه یاد می‌کنند (مک لوهان^۸، ۲۰۰۰؛ هایزینگ^۹، ۱۹۶۸). جالب است که به‌راحتی می‌شود از این همه تلقی‌ها و زوایای متفاوت، به بازی به‌عنوان یک سیستم پویا و فراگیر نگاه کرد. اگر سیستم را در کلی‌ترین تعریف خود، یک کل دارای اجزاء و عناصری بدانیم در ارتباط با یکدیگر هدف واحدی را دنبال می‌کنند، آنگاه بازی در معنای ذکر شده در بالا، به‌عنوان یک کل فراگیر می‌تواند در سه معنا تجلی یابد؛ بازی به‌عنوان صنعت، بازی به‌عنوان هنر، بازی به‌عنوان رسانه.

۲-۳. بازی به‌عنوان رسانه

در حقیقت، همین قدرت رو به فزونی بازنمایی بازی‌های رایانه‌ای است که آن‌ها را در حوزه مطالعات فرهنگی جالب‌توجه کرده است. بنابراین، بازی‌های رایانه‌ای از نظر سیر تاریخی در



1. Aoyama & Izushi
2. Arakji & Lang
3. Zackariasson & Wilson
4. Storz & Riboldazzi & John
5. Crawford
6. Curran & McCarthy
7. Parberry & Kazemzadeh & Roden
8. McLuhan
9. Huizinga



حال رسانه‌ای شدن بیشتر هستند. به موازات این که بازی‌های رایانه‌ای ماشین‌های بازی پذیرتری می‌شوند، پتانسیل بازی‌های آن‌ها نیز قدرتمندتر و پیچیده‌تر می‌شود. اختلاط جهان بازی‌های رایانه‌ای با موقعیت رسانه‌ای‌شان، دلیل اصلی توجه روزافزون به این رسانه از سوی پژوهشگران حوزه مطالعات فرهنگی و رسانه است. از سوی دیگر، رابطه بین بازی و رسانه، چندعاملی است. از همه بارزتر این که بازی محمل دیگر رسانه‌ها (مانند گفتار، ارقام، تصاویر گرافیکی، متون نوشتاری و غیر آن) است. «اما باید در نظر داشته باشیم که بازی‌ها، رسانه‌ای هستند که اطلاعات را در خلال ساختارشان کدگذاری می‌کنند» (دهقان و آهوئی محسنی، ۱۳۸۹، ۵۰).

علی‌ای حال با وجود اینکه هنوز در برخی موارد مانند بالا بازی‌ها را در حال رسانه‌ای شدن می‌دانند اما عموماً در بیشتر تقسیم‌بندی‌های جدید به علت فزونی گرفتن ویژگی‌های تعاملی و عمومیت یافتن بازی‌ها، آن‌ها را از رسانه‌ها قلمداد می‌کنند.

گرچه تقسیم‌بندی‌های زیادی از رسانه‌ها وجود دارد که در اینجا مجال پردازش به همه آن‌ها نیست، اما آنچه اینجا کارگشا به نظر می‌رسد، توجه به بازی‌های رایانه‌ای و تلفن همراه است که هر دو را از رسانه‌های دیجیتال محسوب کرده‌اند (مهدی زاده، ۱۳۹۲؛ علیدوستی، ۱۳۸۸).

همچنین دهقان و آهوئی محسنی (۱۳۸۹) نیز از بازی به علت وجود فرآیندهای بازی‌های بازماندگی به عنوان رسانه یاد کرده‌اند. آنان اظهار داشتند که «به دلیل وجود بازی‌های بازماندگی، بازی، می‌توانیم این پدیده را رسانه بنامیم» (دهقان و آهوئی محسنی، ۱۳۸۹، ۴۹).

از طرفی دیگر، مطرح شدن بازی‌های مجازی به عنوان یک واقعیت پذیرفته شده و تأثیرات آن بر روی افراد، تداعی احساس غوطه‌وری در فضای مجازی و شخصیت‌های بازی برای افراد (سمولوا^۱ ۲۰۱۴) و... را می‌توان به عنوان نمودهای اجتماعی این واقعیت در نظر گرفت که نفوذ این صنعت سرگرمی به حیطه زندگی واقعی در نهایت به عنوان یک عنصر مهم هویت‌ساز در افراد بدل شده است (همان، ۸۴۳).

۳-۴. بازی به عنوان متن

در مطالعات فرهنگی پدیده‌های اجتماعی به عنوان متن تلقی می‌شوند؛ متنی فراتر از معنای محدود گذشته یا همان «متن نوشتاری». متن، ثبت هرگونه سخن است در نظام نوشتاری (دیداری، فضایی، گرافیک) و در نظام آوایی و به گونه‌ای کلی در هر نظام نشانه‌شناسی و یا در

ترکیبی از نظام‌ها (احمدی، ۱۳۷۱، ۹۳-۹۰). با این اوصاف هر بازی رایانه‌ای را باید متنی دانست که ترکیبی از نظام‌های دیداری، شنیداری، فضایی و غیره را در خود جای داده است. بررسی هر متن وابسته به نظام نشانه‌شناسی است، حال این متن می‌تواند داستان، فیلم، تئاتر، برنامه تلویزیونی، مسابقه ورزشی یا بازی رایانه‌ای باشد. در مطالعه متن، ما به دنبال معانی ضمنی اشیا، شخصیت‌ها و تصاویر و پیوند آن‌ها به ملاحظات تاریخی، فرهنگی و ایدئولوژیک و... هستیم (آسابرگر، ۱۳۸۵، ۱۰۲). در جستجوی متن، هدف سر درآوردن از بخش ناآگاه درکنار بخش آگاه آفرینش است. دسترسی به نیت ناآگاه مؤلف یا مؤلفان به هیچ عنوان میسر نیست و تنها با کاوش متن می‌توان «سویه‌های ناگفته متن» را که البته کارایی محدودی دارد و ادعای کشف ناآگاهی را نیز ندارد، پیش برد (احمدی، ۱۳۷۱، ۲۰۳). در کنار این برداشت از متن می‌توان به مباحث بارت و نشانه‌شناسی وی توجه مرد که مبنایی برای تحلیل پیام در متن به دست می‌دهد.

۳-۵. نشانه‌شناسی بارت: ابزار تحلیل بازی‌ها

بازنمایی همان ساختی که رسانه‌های جمعی از جنبه‌های مختلف واقعیت مثل افراد، مکان‌ها، اشیا، اشخاص، هویت‌های فرهنگی و دیگر مفاهیم مجرد ایجاد می‌کنند. تجلی بازنمایی‌ها ممکن است به صورت گفتاری، نوشتاری یا تصاویر متحرک باشد (جنکینز^۱، ۲۰۰۹، ۱۳ و باکینگهام^۲، ۲۰۰۸، ۷). همین ارجاع باری در پیشبرد بحث در نحوه تولید محتوا یا پیام یا معنی در رسانه‌ها باز کرد؛ بدین صورت که مبانی زبان‌شناسی سوسور و پیرس که مبدأ تحولات بعدی در علم نشانه‌شناسی شد، به عنوان مبانی اولیه نحوه تولید معنا به شمار می‌رفت.

در همین راستا و بر اساس خوانش اجتماعی موجود در نظریات بارت که وی را از تحلیل ساختاری اصیل به روندهای اجتماعی تأثیرگذار بر تولید معنای متون کشانده، باید توجه شود. در این پژوهش با توجه به جامعیت الگوی رمزگان بارت، از این طبقه‌بندی استفاده خواهد شد (گیویان و سوری زرگر، ۱۳۸۸، ۱۵۷). از نظر بارت معنا به شکل ناخودآگاه شکل می‌گیرد و در همین راستا وی از حضور مؤلفه‌های متفاوت در تحلیل یک متن خبر می‌دهد (همان، ۱۵۸). این رمزگان به این قرارند (هاوکس، ۲۰۰۳، به نقل از سروی زرگر، ۱۳۸۹):



1. Jenkins
2. Buckingham

جدول ۴. تشریح رمزگان بارت

شرح وظیفه	نوع
این رمزگان روایت داستان را پیش می‌برد، سؤالی صورت‌بندی می‌شود، پاسخی و حتی معمایی را پیش می‌کشاند.	رمزگان هرمنوتیکی
این نوع از رمزگان همان معناهای ضمنی هستند که از بازی‌های معنایی تشکیل شده‌اند. به عبارت دیگر این رمزگان تفاسیری از نشانه‌هایی را در برمی‌گیرد که دارای دلالت ضمنی درباره موقعیت‌ها و شخصیت‌ها و ... هستند.	دال‌ها
این رمزگان گروه‌بندی یا ترکیب‌بندی قابل تشخیصی است که به‌طور منظم در متن تکرار می‌شود و مهم‌ترین کارکرد آن واردکردن تقابل‌ها در متن است.	رمزگان نمادین
این رمزگان مفهوم توانایی عقلانی نتیجه عمل را دارد و خودبه‌خود و به‌طور ضمنی به ختم رویداد اشاره می‌کند.	رمزگان کنشی
به‌منابۀ صدایی جمعی و اخلاقی درباره خرد و منطق پذیرفته‌شده عمل سخن می‌گوید.	رمزگان فرهنگی



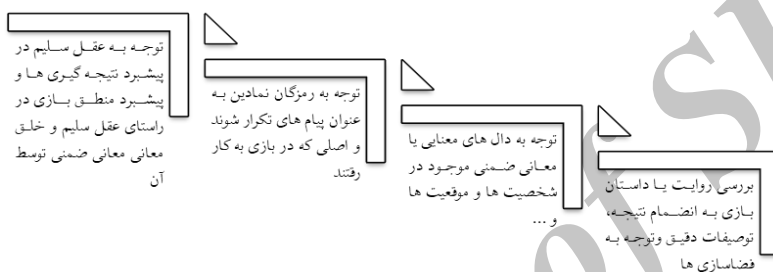
رمزگان‌های ۲ و ۳ و ۵ پایه‌های اساسی تحلیل بشمار می‌روند درحالی‌که رمزگان‌های ۱ و ۴ موجبات توالی و حرکت متن رو به جلو متن هستند (همان). به عبارت دیگر این روند تحلیلی دو گونه روش نشانه‌شناسی و تحلیل روایت را می‌طلبد، اما برای این که مشخص شود عینک نظری که سبب راهبرد تحقیق حاضر است چگونه است، باید دوباره به فردگرایی که در قسمت پیشینه‌ها به آن اشاره شد بازگشت.

قابل توجه است که رمزگان چارچوبی را به وجود می‌آورد که در آن نشانه‌ها معنا می‌یابند. در واقع نمی‌توان چیزی را که در قلمرو رمزگان نیست نشانه نامید. به علاوه اگر رابطه میان دال و مدلول را اختیاری فرض کنیم، آنگاه روشن است که تفسیر معانی مرسوم نشانه‌ها، مستلزم آشنایی با مجموعه‌های مناسبی از قراردادهای و هنجارهاست. رمزگان نشانه‌ها را به نظام‌های معنادار تبدیل می‌سازد و بدین ترتیب باعث ایجاد رابطه میان دال و مدلول می‌گردد. تولید و تفسیر متون به وجود رمزگان یا قراردادهای ارتباطی بستگی دارد؛ بنابراین معنای نشانه به رمزی که در آن قرار گرفته بستگی دارد.

«قراردادهای رمزگان نشانگر بعدی اجتماعی در نشانه‌شناسی هستند. وقتی نشانه‌شناسان به مطالعه فرآیندهای فرهنگی می‌پردازند، با اشیاء یا کنش‌هایی که برای اعضای گروه‌های فرهنگی معنادارند به عنوان نشانه برخورد می‌کنند و به دنبال درک نقش‌ها یا قراردادهای فرآیند تولید معنا در فرهنگ می‌باشند» (ماجدی و سعیده زرآبادی).

۴. مبناسازی تحلیل فردگرایی با توجه به الگوی بارت

در اینجا باید توجه داشت که همان‌طور که ذکر شد، در الگوی بارت باید به تحلیل روایی و توصیف دقیق دست زد؛ در همین راستا باید، فردگرایی را به‌عنوان امری بدیهی در نظر گرفت و با توجه به عناصری که در متن خواهد آمد، ابتدا به توصیف آن دست زد و سپس به زمینه‌های فرهنگی دریافت شده از خلال متن، آن را اثبات کرد. پس می‌توان طبق مدل زیر به یک تحلیل در این مورد رسید:



شکل ۱. اجرا سازی رمزگان بارت در پژوهش

درواقع باید طبق این الگو ابتدا روایت و داستان بازی مشخص شود، جزئیات نگریسته و به آنان دقت شود و سپس به‌طور دلالت‌گرانه به بررسی رمزگان نمادین و فرهنگی و دال‌های در متن توجه شود. در خلال این پیشروی باید مفهوم تحقیق را در نظر گرفت و انواع آن را در خلال توصیف‌ها و تحلیل‌ها برشمرد. انواع مفاهیم می‌توانند در لفافه‌ای از پوشش‌های فرهنگی و دال‌هایی بیان شوند و بافت‌های متن را تشکیل دهند. در اینجا باید علاوه بر داستان اصلی به محورهای بافتی، نظیر شخصیت‌ها و فضاسازی متن (که در اینجا بازی‌ها هستند) توجه کرد. علاوه بر آن رمزگان نمادین که به‌طور منظم در متن تکرار می‌شوند نیز در جهت تولید معنای مفاهیم مؤثرند که بتوانند کاربر را به‌طوری درگیر این معنا بکنند. چه در غیر این صورت، لزومی ندارد که اگر خشونت‌ی القا نشود و معنای خشونت تداعی نشود، کاربر بازی رفتار خشونت‌آمیز از خود نشان دهد. از طرف دیگر، باید در خلال دال‌ها یا معانی ضمنی به اسطوره‌ای دست یافت که بارت، آن را گفتاری می‌داند که شیوه‌ای مفرط موجه جلوه داده‌شده است (بارت، ۱۳۸۰، ۱۰۵)؛ بنابراین باید در این پژوهش به دلالت‌های ضمنی دسترسی پیدا کرد



که بتوان فردگرایی را در ارتباطات منتج از این بازی‌ها نشان داد. به عبارتی باید به نوعی از ساخت‌بافتی متن دست پیدا کرد که طی آن، بازنمایی مفاهیم با طرح‌واره‌های موجود در ذهن مخاطب انطباق پیدا می‌کند (سجودی، ۱۳۸۷، ۲۱۲). دست‌یابی به این موضوع، درگرو بررسی دانشی اجتماعی و پیشین است که باید به آن توجه کرد.

پس بر اساس رویکرد نظری بارت، یک بازی به‌عنوان یک عنصر فرهنگی، نوعی اسطوره است که پیامی را می‌رساند و باید معنای آن کشف شود. اساس کار بارت در تحلیل اسطوره، عبارت است از ایجاد تمایز میان دلالت اولیه یا معنای صریح و دلالت ثانویه یا دلالت ضمنی. شیوه تحلیل بازی‌ها نیز بر اساس رویکرد بارت به همین شیوه است.

دلالت‌های مستقیم و ضمنی در ارتباط با مدل‌ها مطرح می‌شوند. در دلالت‌های مستقیم، تمایل به ارائه معنای «معین»، «ملفوظ»، «آشکار» یا «مطابق عقل سلیم» برای نشانه وجود دارد (سروری زرگر، ۱۳۸۹، ۶۶). در نشانه‌های زبانی، معنای مستقیم همانی است که معمولاً در لغتنامه‌ها می‌توان یافت. اصطلاح دلالت ضمنی برای ارجاع به معناهای اجتماعی - فرهنگی و «شخصی» نشانه به کار می‌رود و به طبقه، سن، جنسیت و نژاد تفسیرگر بستگی دارد. در همین راستا برای اینکه مفهوم تحقیق سبقه‌ای بارتی پیدا کند، بازی‌ها به‌عنوان حامل و مولد پیام و معانی در نظر گرفته شده‌اند، چراکه نوعی رسانه‌اند، حال باید به دنبال نحوه تولید پیام (مفهوم فردگرایی) و نوع آن بر اساس خوانش بارت بود.

۵. روش تحقیق

روش تحقیق در این پژوهش، نشانه‌شناسی است. پیش‌فرض ضمنی که نشانه‌شناسی به کار می‌گیرد این است که زبان به‌مثابه الگویی است که می‌توان مفاهیم، مؤلفه‌ها و ابعاد آن را برای پدیده‌های دیگر هم (به‌مثابه متون) به کار گرفت (خالق پناه، ۱۳۸۷، ۱۶۷). در حقیقت نشانه‌شناسان پدیده‌های اجتماعی-فرهنگی را همچون زبان مطالعه می‌کنند.

بنابراین هرگونه متنی را می‌توان نظامی از نشانه در نظر قرار داد و معانی را به واسطه رابطه‌ای که عناصر آن متن با یکدیگر برقرار می‌کنند و در قالب روابط دال و مدلولی شناخت. مفهوم رمزگشایی نیز متضمن کشف ارجاعات دال‌هایی است که از طریق ارجاعات یا زمینه‌ها، قابل درک‌اند و به مدل‌ها پیوند می‌خورند و نظام معنایی کامل می‌شود (رضایی راد ۱۳۸۱؛





خالق پناه (۱۳۸۷) و در قالب همین معانی سازمان‌یافته رمزگشایی صورت می‌پذیرد (فیسک^۱، ۱۹۸۷، ۵). بنابراین، نمی‌توان گفت که رمزگان به نشانه‌ها سازمان می‌دهد، بلکه صحیح این است که بیان شود رمزها قواعدی را فراهم می‌آورند و نشانه‌ها محصول و نتیجه این قواعدند. با توجه به اینکه نشانه‌شناسی را می‌توان هم به‌مثابه نظریه و هم به‌مثابه روش در نظر گرفت (سجودی، ۱۳۸۷)؛ لذا در نشانه‌شناسی به‌مثابه نظریه، آنچه اهمیت داشت و در اولویت بود، بحث‌های نظری پیرامون آراء نشانه‌شناسان بوده که البته در این تحقیق فقط به مباحث بارت در این خصوص پرداخته شد^۲ که تشریح شد. اما در نشانه‌شناسی به‌مثابه روش، می‌توان از نشانه‌شناسی به‌عنوان یک روش برای دستیابی به الگوهای متنی و نحوه تولید معنا در متون توجه کرد. البته ذکر این نکته الزامی است که به‌منظور استقرار ذهنی یا جنبه تحلیلی، نظریه و روش از یکدیگر جدا مطرح می‌شوند و در واقع این قسمت‌ها دوروی یک سکه‌اند. به‌عبارت دیگر، در قسمت روشی بحث خاصی را جز طرح دیدگاه‌های نظریه‌پردازان نمی‌توان انتظار داشت، چراکه مباحث نظریه‌ای در باب کشف معنای متون، خود روش‌های مربوطه را نیز تولید می‌کند. علی‌ای حال باید به این ماجرا این‌گونه نگریست که در مباحث روشی نشانه‌شناسی بیشتر دستیابی به رمزگان مطرح شده از سوی بارت (که به‌عنوان چارچوب نظری اتخاذ شد) مدنظر است. در همین راستا به همین نکته بسنده می‌شود که رمزگان پنج‌گانه بارت، ابزاری برای دستیابی به معنای یک متن هستند. ابزاری که طی پنج گام می‌توانند معنای متن را به مخاطب متن منتقل کنند.

می‌توان از مباحث ریشه‌ای نشانه‌شناسی چنین نتیجه گرفت که از نظر بارت دال یک شکل - معنا^۳ است و به همین سیاق، مدلول فقط مفهوم^۴ است و نشانه را دلالت^۵ می‌نامد؛ بنابراین بارت فرمول مشهور سوسور یعنی دال/مدلول/نشانه را به این فرمول تبدیل می‌کند: معنا-شکل/ مفهوم/دلالت (بارت، ۱۳۸۰، ۱۴۰). پس با توجه به اینکه هدف، رسیدن به نحوه بازنمایی فردگرایی در این تحقیق است پس باید به دنبال اشکال دلالتگر بر آن در بازی‌ها بود. در همین راستا می‌توان از الگوی دهقانی و محسنی آهویی تبعیت کرد که در رابطه با بازی‌های مجازی،

1. Fisk

۲. گرچه می‌توان به دیگر اندیشمندانی چون سوسور، پیرس، فیسک، لارسن و یوهانسون و ... اشاره کرد.

3. meaning-form

4. concept

5. signification



پس از بحث فراوان، درباره بازی‌های مجازی و معنای درونی آن‌ها محورهای ذیل را پیشنهاد کرده‌اند (با اندکی تغییر، اقتباس از دهقان و محسنی آهویی ۱۳۸۹): ۱. فهرست اشیاء (شامل ارزش اشیاء، توصیفات عمومی آن‌ها، کاربردها، نقش آن‌ها در فضا سازی و ...); ۲. نقشه مفهومی (دامنه تغییر پذیری، حدود ثغور مفاهیم، نوع مفهوم به کار رفته و ...); ۳. شرح بازی (شرح فضا و بازنمایی‌های فضایی در بازی، موقعیت‌ها، شخصیت‌ها، ثبات‌ها و تغییر مواضع).

با توجه به اینکه روش فوق در بررسی بازی‌های مجازی پیشنهاد شده است (همان) لذا این موارد دقیقاً منطبق بر الگوی بارت می‌تواند مورد استفاده قرار بگیرد. به عبارت دیگر، موارد ذکر شده اخیر در راستای مفهومی بازی تشریح خواهند شد. در واقع برای هر کدام از رمزگان الگوی بارت، پاسخی از جنبه مفهوم مورد بررسی در بازی داده خواهد شد. این کار در پژوهش گیگز^۱ (۲۰۰۹)، انجام شده است که وی با در نظر گرفتن مفهوم خشونت توانسته به داستان بازی و معانی ضمنی بازی پردازد که باعث تیراندازی در مجامع عمومی شده است.

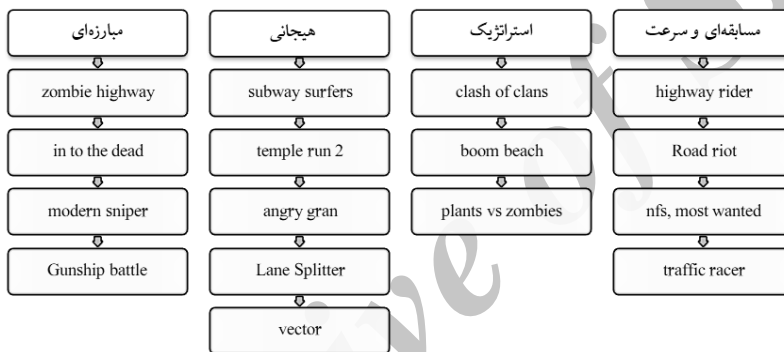
در این تحقیق، بازی‌های تلفن همراه و تبلت به عنوان متن مورد بررسی استفاده می‌شوند. البته در ابتدای این نوشتار بیان شد که به علت گسترش و شیوع سیستم عامل اندروید، بازی‌هایی که به عنوان متن مورد بررسی قرار خواهند گرفت، از این سیستم عامل تبعیت می‌کنند. نکته بعدی در ارتباط با نمونه‌های تحقیق این است که چون در تحلیل‌های نشانه‌شناسی، نمونه‌ها بر حسب هدف و ماهیت تحقیق انتخاب می‌شوند، لذا نمونه‌گیری در این تحقیق به صورت نظری و بر اساس دو محور ذیل انجام می‌شود: ۱. دارا بودن مفهوم مرتبط با تحقیق؛ ۲. محبوبیت بازی^۲.

در رابطه با محور ابتدایی که بحث خاصی قابل ذکر نیست، چراکه طبق قاعده متخصصین این حوزه باید چنین باشد؛ اما در رابطه با محور دوم این نکته قابل ذکر است که ملاک محبوبیت در انتخاب این نمونه‌ها، به این دو دلیل قابل چشم‌پوشی نیست: یکی اینکه محبوبیت بازی تا حدودی اثربخشی بازی و نفوذ آن را در بین کاربران بازی مشخص می‌کند.

1. Griggers

۲. برای سنجش میزان محبوبیت بازی‌ها از سه راه استفاده شد. اولین راه، جستجوی اینترنتی در سایت‌های معتبر عرضه کننده محصولات اندروید بود که با استفاده از امکانات سایت‌ها (نظرات کاربران، دسته بندی به محبوب ترین ها و ...) بازی‌ها شناسایی شد (پایگاه‌هایی مانند گوگل پلی، پلازا و بازار). دومین راه، صحبت با فروشندگان نرم افزار و بازی در سطح شهر بود که با مراجعه به پنج فروشگاه موبایل و خدمات نرم افزاری بازی‌های محبوب شناسایی شد. سومین راه نیز، گفتگو با اطرافیان بود که اطلاعاتی از بازی‌هایی که مورد استفاده قرار داده یا می‌دهند، در رابطه با خود و دوستانشان در اختیار محقق قرار دادند.

دوم اگر در ادامه این تحقیق محققى بخواهد نتایج بدست آمده را با روش آزمایش اثرسنجی کند، راحت تر به نمونه‌های بازی دسترسى داشته باشد. سوم اگر محققى در پی نظرسنجی از این موضوع و نگرش سنجی راجع به این بازی‌ها دست‌به‌کار شد، بتواند هم به لحاظ جامعه آماری و هم به لحاظ گسترش ابعاد نظرسنجی از این تحقیق استفاده کند. چهارم اینکه میزان محبوبیت بازی نشان‌دهنده اقبال کاربران به سمت بازی و استفاده بیشتر از آن است؛ و در آخر اینکه ملاک محبوبیت به‌عنوان یک امتیاز در نظر گرفته شده است و ملاک حقیقی همان محور اولی است. با توجه به این ملاک‌ها، تعداد ۱۶ نمونه از بازی‌ها در سبک‌های ذیل انتخاب و مورد بررسی قرار گرفتند.



شکل ۲. بازی‌های بررسی شده به تفکیک سبک

لازم به توضیح است که سبک‌هایی مانند نقش‌آفرینی، ماجراجویانه، تفننی و ... به علت استقبال کم یا تعداد بازی کم از لیست بررسی‌ها حذف شدند. علاوه بر این، با توجه به اینکه مفهوم فردگرایی در بررسی بازی‌ها مورد توجه بود، لذا سعی شد تا ژانرهای اصلی‌تر و محبوب‌تر شناسایی و انتخاب شوند تا گستردگی و دلالت‌های مختلفی را در باب مفهوم فردگرایی ارائه داده شود. همچنین به این نکته نیز باید اشاره شود که نمی‌شود دسته‌بندی قاطعی از سبک‌ها ارائه کرد و مرز دقیقی بین بازی‌ها از نظر سبک کشید. همچنین باید به این نکته را متذکر شد که دلیل عدم برابری در تعداد بازی‌ها بین سبک‌های مختلف، چارچوب اصلی بازی‌های هر سبک است؛ به عبارت دیگر چون در بازی‌های اکشن و هیجانی تنوع بیشتری از لحاظ داستانی و تجسم فضایی وجود داشت، لذا سعی شد نمونه‌ها طوری انتخاب شوند که گسترده‌تری را شامل شوند و در



این طرف در بازی‌های مسابقه‌ای و استراتژیک چون بازی‌ها از لحاظ داستانی و فضای بازی کمتر دچار تنوع بودند لذا شامل بازی‌های کمتری هستند.

۶. یافته‌های تحقیق

با توجه به مباحث طرح شده در رابطه با نحوه اجرا سازی رمزگان بارت، برای هر بازی (به‌عنوان متن)، ابتدا روایت هر بازی مورد بررسی قرار گرفت و سپس فهرست اشیاء، نقشه مفهومی و شرح بازی به ترتیبی که در قسمت روش تحقیق بیان شد استخراج گردید. برای نمونه در بازی موج‌سواران مترو روایت بازی بر محور فرار پسر بچه‌ای از دست امور مترو یا پلیس است که او را در حال رنگ زدن واگن‌های مترو دیده است. بازی بلافاصله پس از سوت مأمور که متوجه آن کار پسر بچه شده شروع می‌شود. نقش اصلی بازی که کاربر آن را بازی و هدایت می‌کند، نقش همان پسر بچه است. در فرآیند یک دور بازی برخی دلالت‌ها دیده می‌شوند که در جدول زیر آمده است. این دلالت‌ها با مصداق‌های متفاوت، در بازی‌های دیگر با روایت‌های دیگری نیز آورده شده است. به‌عنوان مثال استفاده نکردن از هیچ عامل انسانی در بازی موج‌سواران مترو بر پایه روایت مطرح شده و در بازی دیگری مانند بزرگراه زامبی، با روایتی دیگر و با مصداق‌های متفاوتی نشان داده شده است؛ و همین رمزگان در بازی فرار از معبد با روایتی بر محوریت گریز یک شخصیت غربی (با موهای بلوند و سبک پوشش بازنمایی شده در فیلم‌های وسترن) از یک غول ترسناکی که در معبد حضور دارد نمایش داده شده است. مثلاً در بازی اول این استفاده نکردن شامل عدم ارتباط با دیگر شخصیت‌های بازی و استفاده از وسایل فرار مانند اسکیت و ... صورت می‌پذیرد و در بازی دوم بر مبنای روایت بازی که حول محور فرار از دست زامبی‌هاست با مصداق‌هایی نظیر نبود هیچ انسانی در مسیر و حتی استفاده از تفنگ برای کشتن زامبی‌ها نمایش داده می‌شود؛ و این وضعیت در سایر بازی‌ها نیز ادامه پیدا می‌کند.

در تمام بازی‌ها دال‌ها شناسایی و طبق رمزگان بارت دال‌های با تکرار و تأکید بیشتر به‌عنوان رمزگان نمادین در هر بازی مشخص شدند و دست‌آخر برای جمع‌بندی، پرتکرارترین و تأکید شده‌ترین دلالت‌هایی که در بازی‌ها امکان دسته‌بندی ذیل یک مفهوم داشتند، به‌صورت جدول زیر نمایش داده شد. در همین راستا با ارجاع به روایت بازی و آنچه در قسمت پیشینه‌ها مطرح شد سویه و نوع فردگرایی آن نیز مشخص شده است. البته بالطبع در هر بازی و در هر روایت برای



هرکدام از دلالت‌ها چندین مصداق بازنمایی شده بود اما آنچه در اینجا مطلوب است توجه به نوع و سویه‌های مفهوم فردگرایی است. همچنین محتوای جدول زیر (جدول ۶) رمزگان نمادینی است که به واسطه این توضیح به تفکیک در هر بازی مشخص شده‌اند.

فردگرایی در بازی‌های تلفن همراه در رمزگان هرمنوتیکی و کنشی، به صورت متفاوتی دنبال می‌شود و به تبع آن، نتایج متفاوتی را در باب دال‌ها، رمزگان نمادین و رمزگان فرهنگی دنبال می‌کنند. در بازی‌های هیجانی فردگرایی در دور بازی، همراه با نشانگانی بود که هرکدام بخشی از سویه‌ها و نظریه‌های مربوط به فردگرایی موجود در چارچوب مفهوم را ارائه می‌دادند.

جدول ۶. دلالت‌های به کاررفته در بازی‌های مورد بررسی

بازی‌های استراتژیک		بازی‌های مسابقه‌ای، سرعتی		بازی‌های اکشن، مبارزه‌ای		بازی‌های هیجانی				سویه (مثبت یا منفی)		برخی از مهم‌ترین و بیشترین رمزگان نمادین مشترک در بازی‌ها						
										مثبت	منفی							
بازی گیاهان در مقابل زامبی‌ها	بازی ساحل بوم	بازی جنگ قابل	بازی تحت تعقیب	بازی شورش در جاده	بازی زانداگی در ترافیک	بازی موتورسواری در بزرگراه	بازی هلیکوپتر جنگی بازی	بازی تک تیرانداز مدرن	بازی په‌سوی مرگ	بازی بزرگراه زامبی	بازی وگتور	بازی موتورسواری در اتوبان	مادر بزرگ عصبانی	فرار از مهبل	موج سواران مترو	خود مرجعی	نارسیسم	استفاده نکردن از هیچ عامل انسانی طی حرکت در مسیر
			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	مخالف حرکت کلی نما حرکت کردن	
			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	به تنهایی حرکت کردن- انکا به خود برای همه شخصیت‌ها (حرکت‌های فردی و نه جمعی)	
			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	---	خودخواهی	قائم به فرد بودن اهداف بازی نرد سایر کنشگران
			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	---	نارسیسم	مجاز به استفاده فقط از یک شخصیت بازیکن
							*	*	*	*	*	*	*	*	*	خودانکایی	انزوا	تجهیزات و وسایل فرار فردی و مبتکی به علم یا توانایی‌های فردی-نداشتن پشتیبان و خرد جمعی
												*	*	*	*	---	خودخواهی	خرید شخصیت‌های خاص تر و قابل توجه
			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	خود مرجعی	انزوا	عدم وابستگی و تجانس در آرایش، نوع حرکت (دویدن/ایستادن) بین شخصیت اصلی و سایر کنشگران





بازی های استراتژیک	بازی های مسابقه ای، سرعتی				بازی های اکشن، مبارزه ای				بازی های هیجانی				سویه (مثبت یا منفی)		برخی از مهم ترین و بیشترین رمزان نمادین مشترک در بازی ها			
	بازی گیاهان در مقابل زامبی ها	بازی ساحل بوم	بازی جنگ قبایل	بازی تحت تعقیب	بازی شورش در جاده	بازی رانندگی در ترافیک	بازی موتورسواری در بزرگراه	بازی هلیکوپتر جنگی بازی	بازی تک تیرانداز مدرن	بازی به سوی مرگ	بازی بزرگراه زامبی	بازی وکتور	بازی موتورسواری در اتوبان	مادر بزرگ عصبانی		فرار از سبید	موج سواران مترو	مثبت
				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		خود مرجعی	انزوا	عدم وابستگی و تجانس لفظی بین شخصیت اصلی و سایر کنشگران
										*	*	*	*	*		---	خودخواهی	غریبی بودن تمامی شخصیت های بازی
									*	*	*	*	*	*		---	خودخواهی	غریبی بودن شخصیت های دونده
														*		بازاندیشی خود	---	فرار از محیط سنتی و تاریخی
			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		---	انزوا	فضای شهری و مدرن بازی
									*	*	*	*	*	*		---	خودخواهی	کسب امتیاز بیشتر برای ماندن بیشتر در بازی
			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*			بازاندیشی خود	وجود یکراه و امکان اعمال اراده در انتخاب مسیر
			*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*			خود مرجعی	ایستادگی در مقابل ساختار کلی بازی
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*			خود مرجعی	تقابل (در حرکت، اعمال خشونت و...) با سایرین
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		---	---	یکی بودن اهداف (اشتراک در اهداف)
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		---	---	شبیه بودن حرکات، رفتارها، آرایش ها در شخصیت های مشابه
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		مسئولیت پذیری	---	همسو بودن کنش ها در جهت اهداف

به صورت مقایسه ای بین سبک ها، بازنمایی فردگرایی در بازی های هیجانی و بازی های مسابقه ای کمابیش یکسان تلقی می شود؛ آنچه شالوده فردگرایی در این دو سبک را تشکیل می دهد، حرکت در فضایی شهری با انزوا و تلاش برای بروز حوزه های فردی بیشتر است. البته وجه رقابتی آن با دیگران در بازی های مسابقه ای قطعاً بیشتر است. گرچه در دو سبک مذکور، اساس رمزان هرمنوتیکی و رمزان کنشی متفاوت است ولی آنچه بیان شد، حاصل



ارجاعات فرهنگی در سبک‌های مذکور بود. در سبک استراتژیک، به واسطه تفاوت در نوع گیم‌پلی و تعامل کاربر با محیط بازی، بازنمایی فردگرایی به شیوه‌ای مستقل و متفاوت نسبت به دو سبک قبلی دنبال می‌شود. رمزگان‌های نمادین فردگرایی در سه بازی مورد بررسی در این سبک، بازنمایی از جامعه‌ای طبقاتی هستند که با ارتقاء، این فردگرایی به صورتی نهادینه شده تحقق می‌یابد و در آخر (با بازی بیشتر) به صورتی خواهد بود که هر عضو کلن یا جامعه به صورتی همبسته با جامعه در راستای اهداف جمعی عمل می‌کند. این جنبه از فردگرایی، هم‌زمان مستلزم دو گونه توجه است؛ یکی در رابطه با پایگاه‌های اجتماعی که افراد نسبت به کسانی که در غیر از پایگاه آنان هستند، تفاوت بیشتری پیدا می‌کنند و دیگری در رابطه با خود افراد که افراد در این بازی، نسبت به هم‌پایگامی‌های خود تفاوتی پیدا نکرده و عملکرد یکسانی را دنبال می‌کنند. در بازی‌های سبک مبارزه‌ای نیز، فردگرایی در قالب و تم مبارزه بنا شده است. قالب مذکور، در پیوستاری از تفاوت با دیگران تا ستیز با دیگران نمود پیدا می‌کند. در اینجا، مهم‌ترین وجه فردگرایی، خودبرتری نسبت به دیگرانی است که خواه‌ناخواه (در قالب مبارزه و ...) در بازی وجود دارد و شخصیت اصلی، موجه‌ترین عاملی است که باید برتر بماند و دیگران را از بین ببرد.

به عبارت دیگر رمزگان فرهنگی در هر سبک به تبع رمزگان هرمنوتیکی، دال‌ها و رمزگان نمادین به مثابه فرآیندی است که قدرت پیش‌بینی در رفتار کنشگران را به دنبال دارد به وضعیتی فراتر ارجاع دارد که گاهی در سبک‌های دیگر متفاوت خواهد بود.

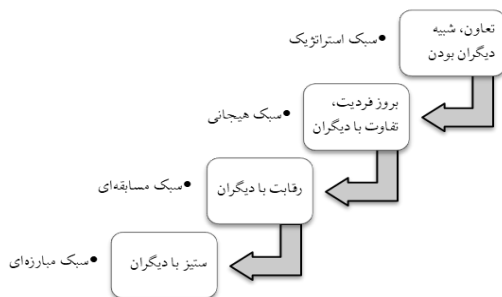
جدول ۷. مؤلفه‌های رمزگان فرهنگی به تفکیک سبک بازی‌ها

رمزگان فرهنگی جمع‌بندی شده سبک	مهم‌ترین رمزگان نمادین بازی	بازی	سبک
زندگی شهرنشینی، تلاش فردی و انزوا به جای تعاون، بروز فردیت بیشتر	زندگی شهرنشینی، تلاش فردی و انزوا به جای تعاون، بروز فردیت بیشتر	موج‌سواران مترو	هیجانی
	گریز از زندگی سنتی، انزوا و تلاش فردی، همسو نبودن زندگی سنتی و مدرن	فرار از معبد	
	زندگی شهرنشینی، تلاش فردی و انزوا به جای تعاون - بروز فردیت بیشتر	مادر بزرگ عصبانی	
	زندگی شهرنشینی، تلاش فردی و انزوا به جای تعاون، بروز فردیت بیشتر	موتورسواری در اتوبان	
	زندگی شهرنشینی، تلاش فردی و انزوا به جای تعاون، بروز فردیت بیشتر	وکتور	



سبک	بازی	مهم ترین رمزگان نمادین بازی	رمزگان فرهنگی جمع بندی شده سبک
مبارزه‌ای	بزرگراه زامبی	فراگیر شدن انزوا، اهمیت خود نسبت به دیگران، تلاش برای رهایی از سایرین	اهمیت و ترجیح خود بر دیگری به صورت غالب
	به سوی مرگ	فراگیر شدن انزوا، تلاش برای رهایی از سایرین، اهمیت خود نسبت به دیگران	
	تک تیرانداز مدرن	اهمیت خود بر دیگران یا هر وسیله ممکن، ترجیح منافع بر جان و مال دیگران	
	هلیکوپتر جنگی	مسئولیت پذیری	
استراتژیک	جنگ قیابیل	جامعه طبقاتی، حسادت	جامعه طبقاتی، حسادت
	ساحل بوم	جامعه طبقاتی، حسادت	
	گیاهان در مقابل زامبی ها	جامعه طبقاتی، حسادت	
مسابقه‌ای	موتورسواری در بزرگراه	زندگی شهرنشینی، تلاش فردی و انزوا به جای تعاون، بروز فردیت بیشتر	زندگی شهرنشینی، تلاش فردی و انزوا به جای تعاون، بروز فردیت بیشتر
	رانندگی در ترافیک	زندگی شهرنشینی، تلاش فردی و انزوا به جای تعاون، بروز فردیت بیشتر	
	شورش در جاده	خودخواهی با هر وسیله و قیمتی، زندگی شهرنشینی، تلاش فردی و انزوا به جای تعاون، بروز فردیت بیشتر	
	تحت تعقیب	حرکت تنهایی و تلاش فردی، اصل رقابت با دیگران، بروز فردیت بیشتر، اصل ترجیح تفاوت بر یکدستی در جامعه، خرده فرهنگ های شهری	

به صورت کلی، فردگرایی در همه بازی ها به چشم می خورد؛ چراکه از بارزترین ویژگی های بازی های مجازی، وجود ویژگی هایی درون متنی مانند حرکت به تنهایی و ویژگی هایی فرامتنی مانند درگیر کردن کاربر در بازی می باشد. در این راستا می توان بازنمایی فردگرایی را در سبک های بازی های بررسی شده به انواع مختلفی مشاهده کرد. گرچه به واسطه تفاوت موجود بین سبک استراتژیک با سایر سبک ها می توان فردگرایی موجود در این سبک را در به نوعی اعم از مفهوم فردگرایی در نظر گرفت. پس می توان با توجه به توضیحات داده شده، از نظر تعامل با دیگران فردگرایی را در سبک های مختلف به صورت ذیل نمایش داد:



شکل ۳. فرآیند تغییر ماهیت بازنمایی فردگرایی در سبک های مختلف

گرچه مرز دقیقی بین سبک‌های مختلف نمی‌توان قائل شد، اما به‌واسطه کلیتی که می‌توان برای هر سبک در نظر گرفت، می‌توان از منظر نحوه تعامل با دیگران، بازی‌ها را در پیوستاری از تعاون و شباهت تا ستیز با دیگران تقسیم‌بندی کرد. از این منظر، اساس نحوه تعامل با دیگران در بازی‌های استراتژیک، شباهت و تعاون است. گرچه ستیز موجود بین کاربران واقعیتی غیرقابل انکار است، اما در وجه تقابل با همکاری اعضای درون تیم (درون سرزمین کاربر) و همچنین همکاری بین کاربران (تشکیل تیم برای حمله) کمرنگ‌تر لحاظ می‌شود؛ بنابراین به‌صورت نظری-مفهومی، این بازی‌ها نماینده معماری فردگرایی از نوع افقی و عمودی در جامعه هستند.

در بازی‌های هیجانی، به‌واسطه امکانات و قابلیت‌هایی که بازی به کاربر خود یا شخصیت اصلی می‌دهد، بروز فردیت بیشتر یا تفاوت بیشتر با دیگران در دستور کار قرار می‌گیرد. به‌عبارت‌دیگر، کاربر یا شخصیت اصلی، در این بازی‌ها، به‌واسطه تفاوت‌هایی که با دیگران دارد و این تفاوت‌ها در مراحل بعدی پررنگ‌تر می‌شوند، با دیگران تفاوت بیشتری پیدا کرده و خود را رفته‌رفته به‌گونه‌ای متفاوت از دیگران حس می‌کند. این تفاوت‌ها هم از جنبه رفتاری قابل‌پیگیری است و هم از لحاظ نگرش‌های ذهنی. به‌عنوان مثال، در بازی موتورسواری در بزرگراه، شخصیت‌های موجود در بازی، هرکدام سبک زندگی متفاوتی از یکدیگر دارند. مثلاً فرد چاق یا فرد کت‌شلوارپوش، نماینده طرز تفکر و شیوه رفتاری خاصی هستند که علاوه بر نشان دادن تمایزات رفتاری برای مرز کشیدن بین خود و دیگران، نگرش ذهنی متفاوتی را دنبال می‌کنند و اساساً نماینده طرز تفکر خاصی هستند.

در بازی‌های مسابقه‌ای، تعامل با دیگران فقط در جنبه تفاوت نمی‌ماند. بلکه یک پیشرفت در جوهر مفهوم صورت می‌گیرد؛ در این معنا، کاربر یا شخصیت اصلی فقط از دیگران متفاوت نیست، بلکه به‌نوعی درگیر رقابت با دیگران است. گرچه این رقابت در بازی‌های هیجانی نیز ممکن است وجود داشته باشد (هم در قسمت‌های مربوط به اشتراک‌گذاری رکورد و هم در حین بازی با سایر شخصیت‌های موجود)، اما در مقایسه با بازی‌های مسابقه‌ای در وجه نازل‌تری صورت می‌گیرد؛ بنابراین ماهیت تعامل با دیگران در بازی‌های مسابقه‌ای، علاوه بر تفاوت، رقابت است که وجه بارز آن در بازی تحت تعقیب مشاهده می‌شود.

در بازی‌های مبارزه‌ای، پیشرفت دیگری از نظر تعامل با دیگران صورت می‌گیرد. به این



صورت که کاربر علاوه بر تفاوت و رقابت با دیگران، به ستیز با آنان نیز می‌پردازد. این ستیز به صورتی غلیظ در بازی‌های مربوط به این سبک موجود است.

با توجه به تقابل‌های فردگرایی/جمع‌گرایی مطرح‌شده در پیشینه‌ها، می‌توان مهم‌ترین وجوه انطباق بازنمایی فردگرایی را تحقیق حاضر را با آن تقابل به صورت ذیل خلاصه کرد:

الف) در تمام بازی‌ها، این افراد هستند که تعیین می‌کنند دوست دارند که چه نقشی را بر عهده بگیرند و در کدام مسیر حرکت کنند. به عبارت دیگر، علایق، اهداف، نیازها و راه‌های پاسخ به آن‌ها مبنای فردی دارند. در بازی‌های استراتژیک نمود علایق و اهداف فردی در انواع راهبردهای هجومی و دفاعی، به کارگیری نوع مشخصی از استراتژی‌های ارتقاء سطح، استفاده بر اساس مبنایی عقلانی یا عاطفی از نوع خاصی از سربازان و ... را می‌توان برشمرد. کاربر بر اساس تجربه، نیاز و منابع خود تصمیم می‌گیرد که چه بکند و از کدام قابلیت‌های موجود استفاده بکند. در بازی‌های هیجانی، انواع انتخاب‌های رفتاری، انتخاب‌های بین مسیر، انتخاب شخصیت‌ها، استفاده از امکانات و قابلیت‌های تعبیه‌شده در بازی و مواردی از این قبیل است که به عنوان علاقه موجود برای کاربر در بازی به کار گرفته می‌شود. در بازی‌های مسابقه‌ای این قسمت پررنگ‌تر می‌شود، زیرا شخصی‌سازی‌هایی که برای وسایل نقلیه شخصیت اصلی یا کاربر تعبیه‌شده و تجلیات بیرونی نیز دارد، هم می‌تواند کاملاً فرد را از دیگران موجود در بازی (سایر کنشگران) جدا کند و هم او را در مقام قیاس با دیگر کاربری که همین بازی را انجام می‌دهد قرار دهد. همچنین کاربر آرزویی را که در انجام رفتارها، یا شخصی‌سازی‌ها و ... در دنیای واقعی دارد را به صورت کاملاً اختیاری با صرف کمترین وقت و هزینه می‌تواند انجام دهد و خودی متفاوت را نسبت به دیگران جلوه دهد. در بازی‌های مبارزه‌ای نیز، با توجه به همین نیازها و اهداف است که فرد خود را مدام در به کارگیری وسایل مجاز می‌شمرد و رفتاری متمایز از سایرین انجام می‌دهد.

ب) در همه بازی‌ها، کسب لذت فردی یکی از مهم‌ترین وجوه شمرده می‌شود. به عبارت دیگر، کاربر بازی نمی‌کند که شخص دیگری، از بازی کردن وی لذت ببرد و یا خود، امری روزمره را انجام دهد. بلکه کاربر بازی می‌کند تا از نحوه و عمل بازی کردن خود لذت ببرد. در مرتبه دوم، این لذت همراه با جزییاتی است که در بازی برای جداسازی و برای قدرتمندتر شدن وی مورد استفاده قرار می‌گیرد. به عبارتی دیگر، علاوه بر لذتی که ناشی از



انجام هر بازی می‌شود، به صورتی درون‌متنی، هر بازی امکانات و جزییاتی را در اختیار کاربر می‌گذارد که وی لذت بیشتری از آن ببرد. لذت موجود در این جزییات متناظر با لذتی است که از رمزگان هر منوتیکی بازی برمی‌خیزد. در این معنا، با توجه به اینکه لذت در این بازی چگونه تعبیر شده و حاوی چه نشانگانی است متفاوت است اما وجه مشترک تمامی این لذات موجود در تمامی بازی‌ها، گسترده‌تر کردن حوزه فعالیت، اعمال قدرت و شکوه بیشتر کاربر بازی است. اهم لذات موجود در بازی‌های استراتژیک، ارتقای سطح و اعمال خشونت بیشتر، در بازی‌های هیجانی، جدا شدن بیشتر از دیگران و گسترش حوزه فعالیت (در دو بخش با استفاده از وسایل و امکانات و بدون وسایل مانند انجام حرکات بدنی جدید)، در بازی‌های مسابقه‌ای، شخصی‌سازی و جدا شدن بیشتر از دیگران، در بازی‌های مسابقه‌ای، اعمال خشونت بیشتر و گسترش دامنه فعالیت‌های فردی است. لذا به‌عنوان محور مشترک، می‌توان از توسعه جلوه‌های فردگرایی با تعابیر مختلف، سویه‌های مثبت و منفی و ارجاعات متفاوت، به‌عنوان پاداش مضاف بر کسب لذت در بازی یادکرد.

ج) در تمام بازی‌ها، فرد در مقابل سایر کنشگران قرار می‌گیرد. کنشگران موجود در بازی‌ها، یا به‌صورت گروهی (باهدفی واحد مانند بازی هلیکوپتر جنگی)، یا به‌صورت فردی (مانند بازی موج‌سواران مترو، هر فرد به دنبال اهداف خودش) و یا به‌صورت فرد-فرد (باهدفی فردی ولی در یک راستا مانند بازی تحت تعقیب) در مقابل کاربر یا شخصیت اصلی قرا می‌گیرند. این نیز محور مشترک همه بازی‌ها به شمار می‌رود. این محور شامل دو بعد است؛ یکی محور رفتاری و دیگری محوری نگرشی. در بعد اول، فرد یکی از افراد جامعه است که به لحاظ رفتاری متفاوت از دیگران است؛ اما در بعد نگرشی، فرد در بسیاری موارد در تقابل با داستان اصلی بازی می‌پردازد؛ یعنی اساساً رفتاری که انجام می‌دهد به دنبال ذهنیتی است که در تقابل با جامعه موجود در بازی انجام می‌شود. نمونه‌های بارز این تقابل را می‌توان در بازی‌های شورش در جاده، وکتور، تحت تعقیب، مادر بزرگ عصبانی، بزرگراه زامبی، به‌سوی مرگ و ... دید.

د) در اغلب بازی‌ها، می‌توان پیوستاری برای جدایی بیشتر کاربر یا شخصیت اصلی با کنشگران موجود در بازی رسم کرد. به‌نحوی که فرد مدام هویت مستقل خود از سایرین را تقویت می‌کند. این تقویت به دنبال استفاده از امکانات بازی صورت می‌گیرد. مثلاً در بازی



وکتور، به مرور زمان می‌توان برای گشتالت شخصیت اصلی، کلاه، شال و ... تهیه کرد. در بازی‌های تحت تعقیب، رانندگی در ترافیک و ... این امر موقع شخصی سازی اتومبیل اتفاق می‌افتد.

۷. بحث و نتیجه گیری

با توجه به بررسی نمونه‌ها، بسیاری از بازی‌ها، فارغ از تفاوت در رمزگان هرمنوتیکی و رمزگان کنشی، در رمزگان نمادین و نشانگان مربوط به فردگرایی با یکدیگر همسو بودند. گرچه این همسویی، دلیلی به منظور طراحی یک قالب یکسان برای نشانه‌ها نیست اما در این معنا، نشانگان فردگرایی مربوط به تنها حرکت کردن یا استفاده از وسایل به جای کمک خواستن از دیگران، در قالب‌های متفاوتی بروز می‌یابند (مثلاً دویدن، راه رفتن، اتومبیل سواری و ...) اما تحت مقوله نشانگان به تنهایی حرکت کردن و یا ... آورده می‌شوند. این جمع‌بندی نشانگان تحت یک مقوله، مدخلی برای جمع‌بندی بازی‌ها به حساب می‌آید.

برای تشریح روندهای فردگرایی که عموماً در بازی‌ها اتفاق می‌افتد، می‌توان مدلی به شکل ذیل را نشان داد. قبل از پرداختن به مدل، باید به این نکته اشاره کرد که مدل زیر به صورت جمع‌بندی محورهایی است که هم در رابطه با رمزگان فرهنگی فردگرایی به کار می‌رود و هم در رابطه با جمع‌بندی فرآیند بازنمایی فردگرایی:

فضای شهری، زندگی مدرن و غربی
حرکت به تنهایی در قالب تفاوت، رقابت و ستیز
استفاده از وسایل تکنولوژیک و تکیه بر توانایی‌های فردی
چالش انسان با انسان
تشدید فرآیند فردگرایی

شکل ۴. مدل تشریح روندهای فردگرایی

در شکل بالا، اولین لایه مدل (بیرونی‌ترین لایه مفهومی فردگرایی)، فضای شهری است. داستان اغلب بازی‌ها، به صورت مستقیم یا غیرمستقیم بر فضای شهری دلالت دارند. آنچه در



فراسوی فضای شهری به تصویر کشیده می‌شود، شامل نشانگانی در رابطه با زندگی مدرن و غربی است. در این لایه، تمام شهرهایی که به صورت مستقیم به نمایش درآمده‌اند حاوی نشانگانی از زندگی غربی و مدرن هستند. به عنوان مثال در بازی موج‌سواران مترو، نمادهای شهری غربی چون برج ایفل، برج بیگ‌بن، مجسمه آزادی، کاخ کرملین و ... مستقیماً بر شهرهای غربی ارجاع دارند. علاوه بر شهر و شهرنشینی و فضای شهری که خود، نمادی از زندگی غربی به شمار می‌رود و در بسیاری از بازی‌ها محل اتفاقات بازی است (یعنی رمزگان نمادین در پس زمینه آن حضور و بسط پیدا می‌کنند)، در بازی‌هایی که فضای شهری وجود ندارد نیز نشانگانی مرتبط با زندگی غربی به چشم می‌خورد. مثلاً بازی جنگ قبایل که در چارچوب اصلی خود، بر محور تاریخی استوار است، با نشانگانی مانند سبک پوشش یا استفاده از نماد درخت کریسمس برای کسب منابع بیشتر، خود گویای وضعیت بالاست. حتی در بازی فرار از معبد که جنبه‌ای تاریخی نیز دارد، باز این انسان غربی (با لباس، سبک آرایش و ...) است که سعی بر گریز از فضای سنتی دارد.

لایه دوم انزوا یا حرکت به تنهایی است. این لایه همان‌طور که قبلاً نیز اشاره شد، مشتمل بر نشانگانی است که بر تفاوت، رقابت و ستیز میان کاربر اصلی و سایر کنشگران موجود در بازی دلالت دارد. در این معنا، حرکت به تنهایی مصادیق و مفاهیم و سویه‌های مختلفی را شامل می‌شود؛ اما می‌توان پیوستاری از قطب‌های مثبت تا منفی مفهوم فردگرایی در نظر گرفت. بر همین منوال، خودانگایی، خودمرجعی و مسئولیت‌پذیری را می‌توان به عنوان سویه‌های مثبت و انزوا، نارسیم و خودخواهی را به عنوان سویه‌های منفی فردگرایی مطرح کرد؛ اما باید به این دقت داشت که آنچه در یک مقوله آمد، چون با نشانگان مختلفی همراه است، لذا می‌تواند هم بر سویه‌های مثبت دلالت کند و هم بر سویه‌های منفی. برای مثال می‌توان تفاوت را تا جایی دال بر سویه‌های مثبت در نظر گرفت که این تفاوت، سازنده باشد و فقط کاربر را در موفقیت بیشتر یاری کند یا اینکه تفاوت محملی برای بروز خود و یا فردیت بیشتر باشد، بدون اینکه به دیگران ضربه بزند؛ اما همین تفاوت وقتی به ضربه زدن به دیگران منتهی می‌شود، دیگر تفاوت سازنده نیست، بلکه ستیز محسوب می‌شود. برای مورد اول می‌توان بازی موتورسواری در بزرگراه، موج‌سواران مترو را مثال زد و برای مورد دوم می‌توان شورش در جاده و هلی‌کوپتر جنگی را مثال زد. گرچه در بازی‌های بررسی شده، سویه‌های منفی از لحاظ کم و کیف بر



سویه‌های مثبت برتری دارند.

در لایه سوم، استفاده از وسایل تکنولوژیک و تکیه بر توانایی‌های فردی قرار دارد. در بازی‌های بررسی شده، این وسایل تکنولوژیک و توانایی‌های فردی، از عوامل مهم پیشرفت به حساب می‌آید. در این لایه، لایه دوم تقویت می‌شود؛ یعنی اگر مبنای تعاملی بازی بر رقابت است، در این لایه وسایل و مهارتی که کاربر به دست می‌آورد در خدمت رقابت بیشتر او با دیگران قرار می‌گیرند.

در لایه چهارم شکل بالا، چالش انسان با انسان وجود دارد. به عبارت دیگر، در اغلب بازی‌ها، انسان دشمن یا رقیب انسان در نظر گرفته شده است. به جز بازی فرار از معبد و رانندگی در ترافیک که این قضیه کمرنگ‌تر به نظر می‌رسد، یکی از محورهای اصلی هر بازی تکرار این وضعیت است. در همین راستا مجدداً قابل ملاحظه است که با توجه به رمزگان هر منوتیکی و رمزگان کنشی و مجموعه دال‌ها و نشانگانی که در محور بازی وجود دارند، تعبیر مختلفی از بازی برمی‌خیزد، اما به عنوان محور مشترک اغلب بازی‌ها، این نکته مهمی به شمار می‌آید که انسان دشمن انسان است و همه تلاش او باید صرف دشمنی با دیگری شود. البته در برخی بازی‌ها این چالش از اهمیت بالاتری برخوردار است. مثلاً در بازی به سوی مرگ، شورش در جاده و وکتور این محور از جایگاه بالاتری نسبت به بازی رانندگی در ترافیک قرار می‌گیرند.

در لایه پنجم، آنچه نتیجه محورهای بالاست، دیده می‌شود. به طور خلاصه، آنچه در جمع‌بندی (قسمت تشریح روندهای دالتی فردگرایی، جمع‌بندی بازی و جمع‌بندی سبک‌های بازی) و تاکنون بیان شد، این است که بازی‌های بررسی شده، در حیطه مفهوم فردگرایی، یک فرآیند تشدید شونده را بارگذاری می‌کنند. به عبارت دیگر، چرخه‌ای از محورهای بالا، در ضمن اهمیت و اولویت‌های متفاوت در بازی‌ها، یک نتیجه واحد را ایجاد می‌کنند؛ یعنی مهم نیست که در یک بازی، اولویت چالش انسان با انسان است یا بروز فردیت بیشتر، اما در آن واحد هر دو محور با نشانگان مخصوص خود، مادامی که کاربر به استفاده از بازی می‌پردازد در حال وقوع و ایجادند.



- احمدی، بابک (۱۳۷۱). از نشانه‌های تصویری تا متن؛ به سوی نشانه‌شناسی ارتباط دیداری. تهران: نشر مرکز.
- امانی ساری بگلو، جواد؛ غلام‌علی لواسانی، مسعود؛ اژه‌ای، جواد؛ و خضری آذر، هیمن (۱۳۹۰). رابطه ارزش‌های فرهنگی و متغیرهای فردی با میزان استفاده از رایانه در دانشجویان. علوم رفتاری، ۱۵(۱)، ۱-۱۰.
- بارت، رولان (۱۳۸۰). اسطوره در زمانه حاضر (چاپ دوم؛ مترجم: یوسف اباذری). فصلنامه ارغنون، ۱۸، ۸۵-۱۳۶.
- برگر، آرتور آسا (۱۳۸۵). نقد فرهنگی (مترجم: حمیرا مشیرزاده). تهران: مرکز بازشناسی اسلام و ایران انتشارات باز.
- خواججه نوری، بیژن؛ پرنیان، لیلا؛ و جعفری، مازیار (۱۳۹۲). مطالعه رابطه جهانی شدن فرهنگی با فردگرایی و جمع‌گرایی جوانان مورد مطالعه: شهر شیراز. جامعه‌شناسی کاربردی، ۲۴(۴)، ۶۶-۴۳.
- دهقان، علیرضا؛ و محسنی آهویی، ابراهیم (۱۳۸۹). ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به عنوان رسانه بازی‌پذیر. مجله جهانی رسانه، ۴(۱)، ۴۰-۱.
- سروی زرگر، محمد (۱۳۸۹). مصرف در آگهی‌های تجاری: یک تحلیل نشانه‌شناختی. پژوهش‌های ارتباطی، ۱۷(۶۱)، ۹۲-۵۹. doi: 10.22082/cr.2010.23783
- شاوردی، تهمینه؛ و شاوردی، شهرزاد (۱۳۸۸). بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای. تحقیقات فرهنگی، ۲(۳)، ۷۶-۴۷. doi: 10.7508/ijcr.2009.07.003
- صادقی فسایی، سهیلا؛ و شریفی ساعی، محمدحسین (۱۳۹۰). بازنمایی ازدواج در سریال‌های تلویزیونی (تحلیل نشانه‌شناختی پنج سریال ایرانی پربیننده در دو دهه ۱۳۷۰ و ۱۳۸۰). مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۷(۲۲)، ۹۰-۶۷.
- علیدوستی، سیروس (۱۳۸۸). محتوای دیجیتال؛ مفاهیم و ابتکار عمل‌ها. تهران: شورای عالی اطلاع‌رسانی.
- گیویان، عبدالله؛ و سروی زرگر، محمد (۱۳۸۸). بازنمایی ایران در سینمای هالیوود. تحقیقات فرهنگی، ۲(۴)، ۱۷۷-۱۴۷. doi: 10.7508/ijcr.2009.08.005
- ماجدی، حمید؛ و سعیده زرآبادی، زهراسادات (۱۳۸۹). جستاری در نشانه‌شناسی شهری. فصلنامه آرمانشهر، ۳(۴)، ۵۶-۴۹.
- مهدی‌زاده، سیدمحمد (۱۳۸۷). رسانه‌ها و بازنمایی. تهران: دفتر مطالعات و توسعه رسانه‌ها.
- واصفی، صبا؛ و ذوالفقاری، حسن (۱۳۸۸). خشونت علیه زنان در آثار محمود دولت‌آبادی. زن در توسعه و سیاست، ۷(۱)، ۸۶-۶۷.
- وثوقی، منصور؛ و میرزایی، حسین (۱۳۸۷). فردگرایی: تأملی در ابعاد و شاخص‌ها. مطالعات جامعه‌شناختی، ۳۴، ۱۱۷-۱۴۲.





- Alzahrani, A. J., & Ghorbani, A. A. (2014, May). Sms mobile botnet detection using a multi-agent system: Research in progress. In *Proceedings of the 1st International Workshop on Agents and CyberSecurity* (p. 2), ACM.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151.
- Aoyama, Y., & Izushi, H. (2003). Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry. *Research Policy*, 32(3), 423-444.
- Arajji, R. Y., & Lang, K. R. (2007). Digital consumer networks and producer-consumer collaboration: Innovation and product development in the video game industry. *Journal of Management Information Systems*, 24(2), 195-219.
- Aydin, N. (2014). Pareto efficiency in individualistic vs. Altruistic society. *Humanomics*, 30(4), 304-324.
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31(11), 1573-1586.
- Bessière, K., Seay, A. F., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in world of warcraft. *Cyber Psychology & Behavior*, 10(4), 530-535.
- Blacker, K. J., Curby, K. M., Klobusicky, E., & Chein, J. M. (2014). Effects of action video game training on visual working memory. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 40(5), 1992-2004.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27-32.
- Buckingham, D. (Ed.). (2008). *Youth, identity, and digital media* (pp. 119-142). Cambridge, MA: MIT Press.
- Busch, V., Loyen, A., Lodder, M., Schrijvers, A. J., van Yperen, T. A., & de Leeuw, J. R. (2014). The effects of adolescent health-related behavior on academic performance a systematic review of the longitudinal evidence. *Review of Educational Research*, 84(2), 245-274.
- Butler, M. (2011). Android: Changing the mobile landscape. *Pervasive Computing, IEEE*, 10(1), 4-7.

- Coyne, S. M., Dyer, W. J., Densley, R., Money, N. M., Day, R. D., & Harper, J. M. (2015). Physiological indicators of pathologic video game use in adolescence. *Journal of Adolescent Health, 56*(3), 307-313.
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill.
- Curran, S., & McCarthy, D. (2005). *The complete guide to game development, art and design*. Ilex.
- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles, 57*(11-12), 851-864.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. J. (2007, April). The life and death of online gaming communities: A look at guilds in world of warcraft. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 839-848), ACM.
- Ferguson, C. J., Muñoz, M. E., Garza, A., & Galindo, M. (2014). Concurrent and prospective analyses of peer, television and social media influences on body dissatisfaction, eating disorder symptoms and life satisfaction in adolescent girls. *Journal of Youth and Adolescence, 43*(1), 1-14.
- Fisk, G. (1987). *Television culture*. Routledge, London.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Anderson, C. A., Rinker, D., & Thomas, K. M. (2014). *Differential neural recruitment during violent video game play in violent and nonviolent-game players*.
- Griggers, C. B. (2009). The writing on the screen: A meditation on the Virginia Tech shooting spree: Age-appropriate use of violent first-person computer games. *Semiotica, 177*, 189-196.
- Hamed, S., & El-Bassiouny, N. (2013). Communicating social and religious values through visual arts in the aftermath of a revolution: Historical and contemporary analogies. *Journal of Islamic Marketing, 4*(1), 51-63.
- Hébert, S., Béland, R., Dionne-Fournelle, O., Crête, M., & Lupien, S. J. (2005). Physiological stress response to video-game playing: The contribution of built-in music. *Life Sciences, 76*(20), 2371-2380.
- Hofstede, G., & Bond, M. H. (1984). Hofstede's culture dimensions an independent validation using rokeach's value survey. *Journal of Cross-Cultural Psychology, 15*(4), 417-433.
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Emec Ditores, Buenos Aires.
- Imre, A. (2009). *Identity games: Globalization and the transformation of media cultures in the new Europe*. MIT Press.





- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Mit Press.
- Laanti, R., Gabrielsson, M., & Gabrielsson, P. (2007). The globalization strategies of business-to-business born global firms in the wireless technology industry. *Industrial Marketing Management*, 36(8), 1104-1117.
- Lapaine, P., Johnson, M., & Nguyen, N. (2014). Video game and mental rotation training improve spatial anatomy task scores. *The FASEB Journal*, 28(1), 725-5.
- Lee, Y. H., & Wohn, D. Y. (2012). Are there cultural differences in how we play? Examining cultural effects on playing social network games. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1307-1314.
- Lepp, A., Barkley, J. E., & Karpinski, A. C. (2014). The relationship between cell phone use, academic performance, anxiety, and satisfaction with life in college students. *Computers in Human Behavior*, 31, 343-350.
- McDermott, A. F., Bavelier, D., & Green, C. S. (2014). Memory abilities in action video game players. *Computers in Human Behavior*, 34, 69-78.
- McLuhan, M. (2000). Games: extensions of man. In *Understanding Media*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouveroe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591-596.
- Murphy, S. C. (2004). 'Live in your world, play in ours': The spaces of video game identity. *Journal of Visual Culture*, 3(2), 223-238.
- Nardi, B., & Harris, J. (2006, November). Strangers and friends: Collaborative play in World of Warcraft. In *Proceedings of the 2006 20th Anniversary Conference on Computer Supported Cooperative Work* (pp. 149-158), ACM.
- Ogunyemi, C. B. (2014). The configuration of gender and identity in nigerian literature. *International Journal of Gender and Women Studies*, 2(2), 43-59.
- Parberry, I., Kazemzadeh, M. B., & Roden, T. (2006, March). The art and science of game programming. In *ACM SIGCSE Bulletin*, 38(1), 510-514.
- Prot, S., Gentile, D. A., Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E., Lim, K. M. ... & Lam, B. C. P. (2014). Long-term relations among prosocial-media use, empathy, and prosocial behavior. *Psychological Science*, 25(2), 358-368.
- Rambusch, J., Jakobsson, P., & Purgman, D. (2007). Exploring e-sports: A case study of game play in counter-strike. In *Situated Play: The 2007 World Conference of Digital Games Research Association* (pp. 157-164), DiGRA.

- Realo, A., Koido, K., Ceulemans, E., & Allik, J. (2002). Three components of individualism. *European Journal of Personality*, 16(3), 163-184.
- Reinhardt, J. (2014). Special issue commentary digital game and play activity in L2 teaching and learning. *Language Learning & Technology*, 18, 2-8.
- Samoylova, E. (2014). Virtual world of computer games: Reality or illusion?. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 149, 842-845.
- Schmid, H., & Klimmt, C. (2011). A magically nice guy: Parasocial relationships with Harry Potter across different cultures. *International Communication Gazette*, 73(3), 252-269.
- Schmitt, Z. L., & Livingston, M. G. (2015). Video game addiction and college performance among males: Results from a 1 year longitudinal study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(1), 25-29.
- Setia, R., Osman, M., Abdullah, S., & Jusoff, K. (2009). Semiotic analysis of a media text the Lord of the Rings: The fellowship of the ring. *Canadian Social Science*, 5(4), 25-31.
- Souza, L. M. D., Annoni, R., Abreu, L. C. D., Valenti, V. E., Valenti, E. E., Oliveira, F. R., ... & Silva, S. B. (2014). Cardiovascular responses induced by acute video game boxing performance in healthy women. *Medical Express*, 1(3), 153-157.
- Stald, G. (2008). Mobile identity: Youth, identity, and mobile communication media. Youth, identity, and digital media, Edited by David Buckingham. The John D. and Catherine T. acArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Storz, C., Riboldazzi, F., & John, M. (2015). Mobility and innovation: A cross-country comparison in the video games industry. *Research Policy*, 44(1), 121-137.
- Tamandehrou, A., & Khan, S. U. (2015). Assessing the importance of globalization and new media technology in 21st century: An analytical overview. *International Journal of Multifaceted and Multilingual Studies*, 1(4).
- Terlecki, M., Brown, J., Harner-Steciw, L., Irvin-Hannum, J., Marchetto-Ryan, N., Ruhl, L., & Wiggins, J. (2011). Sex differences and similarities in video game experience, preferences, and self-efficacy: Implications for the gaming industry. *Current Psychology*, 30(1), 22-33.
- Trepte, S., & Reinecke, L. (2010). Avatar creation and video game enjoyment: Effects of life-satisfaction, game competitiveness, and identification with the avatar. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 22(4), 171.
- Tseng, A. (2005). *Managing business in a multi-channel world*. In T. Saarinen, & M. Tinnilä (Eds.). IGI Global.



- Wang, S., & Dey, S. (2009, November). Modeling and characterizing user experience in a cloud server based mobile gaming approach. In *Global Telecommunications Conference, 2009. GLOBECOM 2009. IEEE* (pp. 1-7). IEEE.
- Wilkinson, N., Ang, R. P., & Goh, D. H. (2008). Online video game therapy for mental health concerns: A review. *International Journal of Social Psychiatry*, 54(4), 370-382.
- Willis, J. L. (2008). Sexual subjectivity: A semiotic analysis of girlhood, sex, and sexuality in the film Juno. *Sexuality & Culture*, 12(4), 240-256.
- Zackariasson, P., & Wilson, T. L. (2010). Paradigm shifts in the video game industry. *Competitiveness Review: An International Business Journal*, 20(2), 139-151.

