

Video Games as Cultural Texts:

An Analysis of Identity Representation in Interactive Narratives

Ali Razizadeh*

Abstract

This study explores how cultural identities are represented within the interactive narratives of video games. The central question addresses how interactivity, through mechanisms of choice, decision-making, and player agency, contributes to the reproduction or transformation of cultural identities. The research aims to elucidate the relationship between interactive storytelling, agency, and cultural representation, while identifying the key components that structure this relationship. Employing a qualitative and interpretive approach, the study utilizes cultural content analysis and narrative semiotics. Data were collected through analytical gameplay observation and systematic playthroughs of 30 selected video games and analyzed via intratextual triangulation. Findings reveal that as the level of interactivity and narrative freedom increases, cultural representation shifts from static to dynamic and multilayered forms. Games featuring multi-path and decision-driven structures enable more pluralistic and critical depictions of culture, whereas linear narratives tend to reinforce simplified or stereotypical portrayals. The results suggest that video games should be conceptualized as dynamic cultural spaces where meaning and identity are co-constructed through interaction and choice. The study highlights the need for greater cultural sensitivity in game design and calls for further interdisciplinary research into the cultural dimensions of interactive media.

Keywords: Video Game Studies, Cultural Text, Cultural Identity, Interactive Narrative, Player Agency.

* Assistant Professor in Department of Media Arts, Religion and Media Faculty, IRIB University, Qom, Iran,
ali.razizadeh@iribu.ac.ir

Date received: 28/02/2025, Date of acceptance: 05/11/2025



Introduction

In recent decades, video games have evolved from simple entertainment products into complex cultural artifacts that actively shape social meanings and collective identities. As hybrid media integrating narrative, visual design, and interactivity, they operate as semiotic systems through which culture is simultaneously represented and performed. Within this framework, interactive narratives represent a transformative mode of storytelling that transfers narrative authority from the designer to the player and turns the act of play into an ongoing process of cultural negotiation.

This study explores how interactive narratives represent and reconstruct cultural identity within computer games. It examines which components within these narratives function as indicators of cultural representation, how narrative and interactive mechanisms contribute to shaping such representations, and to what extent games can be understood as cultural systems rather than mere entertainment platforms. Digital games are approached as performative cultural texts in which culture and identity are not pre-established but emerge through dynamic processes of interaction. The study seeks to conceptualize the game world as a narrative ecosystem where cultural meaning is continuously produced, negotiated, and redefined through the agency of the player.

Materials and Methods

The research employs a qualitative and interpretive methodology grounded in systematic content analysis and narrative semiotics. A purposive sample of thirty narrative-driven games released between 2004 and 2024 was selected, encompassing diverse genres and cultural settings, from role-playing and adventure titles to cinematic story games.

Data collection involved analytical playthroughs conducted by the researcher, who documented narrative progression, character dialogues, spatial design, and interactive decision points. Each game was analyzed as a multilayered cultural text combining story, image, and gameplay mechanics.

Through iterative analysis, thirteen core components of cultural representation were identified, encompassing elements such as narrative agency, moral choice, identity negotiation, and the depiction of gender, ethnicity, and social hierarchy. These components were examined across three interrelated interpretive dimensions, narrative and structural presence, visual and design articulation, and ideological or thematic depth. To ensure analytical rigor, an intra-textual triangulation method was

employed, validating cultural indicators only when they appeared consistently across the narrative, visual, and mechanical layers of the game. This approach enabled the tracing of meaning within the game's own textual fabric, demonstrating that cultural identity is embedded in its structural design rather than externally imposed.

Discussion and Results

Findings demonstrate that cultural identity in video games is a process of interaction rather than depiction. Culture functions within gameplay not as background but as a structural and performative element that guides decision-making, moral evaluation, and narrative outcome.

At the narrative level, interactive branching structures foster cultural pluralism by enabling multiple perspectives and possible worlds. Games such as *Detroit: Become Human* and *Life is Strange 2* exemplify this by transforming ethical and cultural choice into mechanisms of storytelling. Each decision reconfigures the game's moral landscape, turning the narrative into a dialogue between design and player interpretation. Conversely, linear or tightly scripted games limit interpretive agency and tend to reproduce reductive or stereotypical cultural images.

At the representational level, identity categories such as gender, ethnicity, and class were found to be key mediators of cultural meaning. Titles like *The Witcher 3: Wild Hunt* and *Ghost of Tsushima* achieve authenticity by embedding cultural motifs in character design, moral dilemmas, and environmental storytelling. These games frame culture as lived experience, not as static heritage. In contrast, games relying on token diversity or exoticized imagery risk reinforcing cultural hierarchies rather than challenging them.

A third major finding concerns player agency as a site of cultural negotiation. Interactivity transforms players into co-authors of cultural meaning. The player's ethical and aesthetic choices influence how identity is performed within the game world. In some cases, such as *Assassin's Creed: Valhalla* or *Skyrim*, the player can literally inhabit different cultural roles, adopting or rejecting specific values and traditions. This performative flexibility makes games a unique space for exploring hybrid or fluid identities that reflect the globalized cultural condition.

Furthermore, the study found that interactive narratives can articulate critical and counter-hegemonic positions. By offering alternative story paths or allowing players to challenge dominant moral codes, games open space for resistance to cultural

stereotypes. In this sense, interactivity serves not merely as a design mechanic but as a form of cultural critique.

The data also reveal that the depth of cultural representation correlates strongly with the degree of narrative interactivity. Games with extensive player choice and multiple narrative branches tend to produce layered, self-reflexive depictions of identity, whereas linear structures encourage repetition of established tropes. This suggests that interactivity functions as an epistemological condition for cultural complexity in digital narratives.

The comparative analysis of thirty titles demonstrates that cultural identity operates simultaneously along three interrelated axes. The reflective dimension reproduces established cultural frameworks, the critical dimension challenges and reshapes dominant cultural assumptions, and the intercultural dimension fosters interaction among diverse traditions and value systems. These dimensions often converge within individual texts, creating tensions and ambiguities that enrich the aesthetic and ideological fabric of contemporary digital storytelling.

Conclusion

This study argues that video games function as cultural systems of meaning-making in which identity emerges through the interaction of narrative, interactivity, and representation. By identifying core elements such as narrative design, symbolic imagery, and moral choice, the research demonstrates how games construct and mediate cultural experience. Interactive narratives enable players to perform, challenge, and reinterpret cultural meanings, revealing cultural identity as a fluid and participatory process rather than a fixed essence. The study's main contribution lies in its intra-textual approach, positioning culture within the formal design of games instead of external contexts. This framework offers new insight into how meaning and identity are co-produced through gameplay mechanics and storytelling structures. While the analysis is limited to textual and structural aspects, it suggests future directions in genre comparison and player ethnography. Practically, the findings highlight the cultural power of games, urging developers and policymakers to integrate cultural expertise into narrative design. Ultimately, interactive storytelling transforms games into dynamic cultural spaces where meaning is enacted through choice and imagination, and identity is continuously reshaped through participation.

Bibliography

- Aliano, K. I. (2025). *Immersive Storytelling and Spectatorship in Theatre, Museums, and Video Games*. Routledge.
- Arrambide, K. (2019). Interactive Narratives in Games: Understanding Player Agency and Experience. CHI PLAY '19 Extended Abstracts: Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 1-5. <https://doi.org/10.1145/3341215.3356334>
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Video game]. Bethesda Softworks.
- Bódi, B. (2022). *Videogames and Agency*. Routledge.
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt.
- Dehghan, A. & Mohsenei Ahuyei, E. (2009). Ideology of Interaction; Computer's Game as Game-oriented Media. *Global Media Journal*, 4(1). [In Persian]
- Dontnod Entertainment. (2018). *Life is Strange 2* [Video game]. Square Enix.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2004). The Social Side of Gaming: A Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game. *CSCW '04: Proceedings of the 2004 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work*, 360-369. <https://doi.org/10.1145/1031607.1031667>
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. 2nd Edition. St. Martin's Griffin.
- Henley, T. (2018). *Hergenhahn's an Introduction to the History of Psychology*. 8th Edition.. Cengage Learning.
- Hutchby, I. (2001). Technologies, Texts, and Affordances. *Sociology*, 35(2). <https://doi.org/10.1177/S0038038501000219>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). MIT Press.
- Khaniki, H. & Barekat, M. (2015). Representation of Cultural Ideologies in Computer Games. *New Media Studies*, 1(4), 99-131. <https://doi.org/10.22054/cs.2015.4814> [In Persian]
- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the Heart of it All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>
- Milam, D., Seif El-Nasr, M., & Wakkary, R. (2009). A Study of Interactive Narrative from User's Perspective. In *Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts*, (pp. 653-681). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-0-387-89024-1_30
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Updated edition). MIT Press.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- O'Neill, B., Piplica, A., Fuller, D., & Magerko, B. (2011). A knowledge-based framework for the collaborative improvisation of scene introductions. In M. Si, D. Thue, E. André, J.C. Lester, T.J. Tanenbaum, & V. Zammito (Eds.), *Interactive Storytelling*. ICIDS 2011. Lecture Notes in

- Computer Science, vol 7069 (pp. 87-98). Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-25289-1_10
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video game]. Rockstar Games.
- Shaw, A. (2024). Video Games as Cultural Studies Other. *International Journal of Cultural Studies*, 28(2). <https://doi.org/10.1177/13678779241295771>
- Squire, K. (2005). Changing the Game: What Happens when Video Games Enter the Classroom?. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6). Retrieved February 28, 2025 from <https://www.learntechlib.org/p/107270/>
- Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (2004). The Social Identity Theory of Intergroup Behavior. In J. T. Jost & J. Sidanius (Eds.) *Political Psychology: Key Readings*, (pp. 276-293). Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9780203505984-16>
- Ubisoft Montreal. (2020). *Assassin's Creed Valhalla* [Video game]. Ubisoft.
- Vairinhos, M., Costa, L. V., & Cardoso, P. (2021). Cultural Representations in Digital Games. *Journal of Digital Media & Interaction*, 4(11). <https://doi.org/10.34624/jdmi.v4i11.27235>
- Van Nuenen, T. (2025). *Traveling through Video Games*. Routledge.

بازی‌های رایانه‌ای به مثابه متن فرهنگی: تحلیل بازنمایی هویت در روایت‌های تعاملی

علی رازی‌زاده*

چکیده

پژوهش حاضر به بررسی چگونگی بازنمایی هویت‌های فرهنگی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد. مسئله اصلی تحقیق آن است که روایت‌های تعاملی چگونه از طریق سازوکار انتخاب، تصمیم و عاملیت کاربر، به بازتولید یا دگرگونی هویت‌های فرهنگی منجر می‌شوند. هدف پژوهش، تبیین رابطه میان روایت تعاملی، عاملیت و بازنمایی فرهنگی در بازی‌ها و شناسایی مؤلفه‌های اصلی این بازنمایی است. روش پژوهش کیفی و تفسیری است و با بهره‌گیری از تحلیل محتوای فرهنگی و نشانه‌شناسی روایی انجام شده است. داده‌ها از طریق مشاهده تحلیلی و بازی‌گردی نظام‌مند در ۳۰ بازی منتخب گردآوری و با روش مثلث‌سازی درون‌متنی تحلیل شدند. یافته‌ها نشان می‌دهد که هرچه میزان تعاملی بودن روایت و آزادی انتخاب کاربر افزایش یابد، بازنمایی فرهنگی از حالت ایستا به پویایی چندلایه تبدیل می‌شود. بازی‌های دارای ساختارهای چندمسیره و تصمیم‌محور امکان بازنمایی متکثر و انتقادی‌تری از فرهنگ‌ها را فراهم می‌آورند، در حالی که بازی‌های خطی‌تر غالباً بازنمایی‌هایی کلیشه‌ای و تقلیل‌یافته ارائه می‌دهند. نتایج نهایی تأکید دارد که بازی‌های رایانه‌ای باید به‌عنوان فضاهای فرهنگی پویا در نظر گرفته شوند که در آن معنا و هویت در فرایند تعامل و انتخاب شکل می‌گیرد. این پژوهش بر ضرورت توجه به حساسیت‌های فرهنگی در طراحی بازی‌ها و توسعه مطالعات میان‌رشته‌ای در این حوزه تأکید می‌کند.

* استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران،
ali.razizadeh@iribu.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۱۲/۱۰، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۸/۱۴



کلیدواژه‌ها: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، متن فرهنگی، هویت فرهنگی، روایت‌های تعاملی، عاملیت کاربر.

۱. مقدمه

در دهه‌های اخیر، بازی‌های رایانه‌ای از جایگاهی صرفاً سرگرم‌کننده فراتر رفته و به یکی از مهم‌ترین نمودهای فرهنگی و هنری عصر دیجیتال بدل شده‌اند. این بازی‌ها، همانند دیگر رسانه‌های فرهنگی، واجد زبان و نشانه‌شناسی خاص خود هستند که از طریق روایت، تصویر، موسیقی و تعامل درون‌متنی، معنا تولید می‌کنند. در این میان، روایت‌های تعاملی به‌عنوان یکی از ساختارهای روایی نوین، زمینه‌ای برای بازنمایی و بازتولید هویت‌های فرهنگی فراهم می‌آورند؛ هویت‌هایی که در تعامل عناصر داستانی، شخصیت‌پردازی، فضا و انتخاب‌های درون‌بازی، به شکل نمادین و چندلایه بازنمایی می‌شوند. از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان همچون متونی فرهنگی تلقی کرد که در آن، فرهنگ، ارزش‌ها، نگرش‌های یک جامعه نه فقط بازتاب می‌یابند، بلکه از نو تعریف و بازتولید می‌شوند.

با وجود رشد چشمگیر مطالعات مرتبط با روایت و هویت در رسانه‌های دیجیتال، بررسی بازی‌های رایانه‌ای از منظر فرهنگی در فضای علمی ایران هنوز در مراحل آغازین خود قرار دارد. بخش عمده‌ای از پژوهش‌ها تاکنون بر ابعاد فنی، آموزشی یا روان‌شناختی بازی‌ها تمرکز داشته‌اند و کمتر به تحلیل ساختارهای روایی و بازنمایی‌های فرهنگی درون آن‌ها پرداخته‌اند. از این‌رو، مسئله اصلی پژوهش حاضر، تحلیل چگونگی بازنمایی هویت‌های فرهنگی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای است. این پژوهش می‌کوشد به این پرسش پاسخ دهد که بازی‌های رایانه‌ای چگونه از طریق ساختار روایی، عناصر بصری و تصمیم‌های طراحی، به بازنمایی هویت‌های فرهنگی می‌پردازند و این بازنمایی‌ها تا چه حد از اصالت، تنوع و عمق فرهنگی برخوردارند. بر این اساس، دو پرسش فرعی نیز مطرح می‌شود؛ نخست آن‌که چه مؤلفه‌هایی از هویت فرهنگی در روایت‌های تعاملی بازی‌ها برجسته می‌شوند، و دوم آن‌که چگونه روایت‌های تعاملی به‌مثابه سازوکار روایی، در شکل‌دهی به این بازنمایی‌ها نقش دارند.

هدف اصلی این پژوهش، شناسایی و تحلیل چگونگی بازنمایی هویت فرهنگی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای است. در کنار آن، اهداف فرعی پژوهش شامل بررسی الگوهای روایی مؤثر بر بازنمایی هویت، تحلیل نحوه به‌کارگیری نشانه‌ها و عناصر

فرهنگی در طراحی روایت، و استخراج مؤلفه‌های اصلی هویت فرهنگی در بازی‌هاست. این اهداف، مستقیماً در پی پاسخ‌گویی به پرسش‌های تحقیق بوده و در چارچوب تحلیلی منسجم دنبال می‌شوند. پژوهش حاضر بر این فرض استوار است که بازی‌های رایانه‌ای نه صرفاً ابزار سرگرمی، بلکه رسانه‌هایی فرهنگی‌اند که به واسطه روایت‌های تعاملی، ظرفیت بالایی برای بازنمایی، انتقال و حتی بازآفرینی هویت‌های فرهنگی دارند.

ضرورت انجام این تحقیق از دو منظر نظری و کاربردی قابل تبیین است. از منظر نظری، پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای به مثابه متون فرهنگی، می‌تواند به توسعه ادبیات مطالعات فرهنگی در ایران کمک کند و خلأ موجود میان نظریه‌های روایت، مطالعات هویت، و رسانه‌های دیجیتال را پر کند. از منظر کاربردی نیز، تحلیل دقیق بازنمایی‌های فرهنگی در بازی‌ها می‌تواند راهنمایی مؤثر برای طراحان، منتقدان و سیاست‌گذاران فرهنگی فراهم آورد تا از بازنمایی‌های نادرست، کلیشه‌ای و تحریف‌شده از فرهنگ‌های مختلف پیشگیری کنند و به تولید آثاری با اصالت و تنوع فرهنگی بیشتر یاری رسانند.

این مقاله در ادامه، ابتدا به تبیین مبانی نظری مرتبط با روایت تعاملی و بازنمایی فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد و جایگاه این رسانه را در چارچوب نظریه‌های مطالعات فرهنگی و هویت بررسی می‌کند. سپس در بخش روش‌شناسی، چگونگی تحلیل کیفی روایت‌های تعاملی در نمونه‌های منتخب بازی‌های رایانه‌ای تشریح می‌شود. بخش یافته‌ها به معرفی کدها و مؤلفه‌های فرهنگی استخراج‌شده اختصاص دارد و در نهایت، در بخش بحث و نتیجه‌گیری، الگوهای غالب در بازنمایی هویت فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای تحلیل و تفسیر می‌شود. هدف نهایی این پژوهش آن است که بازی‌های رایانه‌ای را نه به‌عنوان صرفاً پدیده‌ای فناورانه، بلکه به‌مثابه متونی فرهنگی و روایی درک کند که در بازنمایی هویت‌های انسانی و اجتماعی نقش مؤثر و تعیین‌کننده‌ای دارند.

۲. پیشینه پژوهش

پژوهش‌های مرتبط را می‌توان در سه دسته کلی طبقه‌بندی کرد که هر دسته سهم مشخصی در شکل‌دهی به فهم ما از روایت‌های تعاملی و بازنمایی هویت در بازی‌های رایانه‌ای دارد، و پژوهش حاضر تلاش می‌کند با اشاره صریح به آورده‌های هر دسته، جایگاه و نوآوری خود را در پیوند با آن‌ها تبیین کند.

نخست دسته‌ای از مطالعات بر منظر روایت‌شناختی و ساختار روایی بازی‌ها متمرکز شده‌اند؛ آثاری مانند نوشته‌های جنکینز که مفهوم معماری روایی را معرفی می‌کنند، بازی را به‌عنوان متنی فضایی و ساختاری می‌فهمند که فضا، طراحی سطح‌ها و نقاط تصمیم‌گیری بخشی از سازوکار روایت‌اند (Jenkins, 2004). پژوهش‌هایی که پی‌آمد این دیدگاه‌اند (به‌ویژه مطالعاتی که عاملیت و منطق شاخه‌ای روایت را بررسی کرده‌اند (Bódi, 2022)، و تحلیل‌های ساختاری نشان می‌دهند که چگونگی ساماندهی شاخه‌های داستانی، نقاط انتخاب و ترکیب روایت-فضا بر موازین تولید معنا در بازی اثر می‌گذارد (Milam et al., 2009). آورده‌اساسی این جریان، فراهم آوردن ابزار مفهومی برای خوانش متن بازی به‌عنوان یک سامانه روایی چندمسیره است. ربط این دسته به پژوهش حاضر در آن است که ما همین گزاره نظری را به‌صورت متمرکز بر خود متن بازی و سازوکارهای درون‌متنی آن به‌کار می‌گیریم؛ یعنی به‌جای تمرکز بر تجربه یا کنش کاربر، ساختارهای شاخه‌ای، نحوه چینش صحنه‌ها و نقاط تصمیم‌گیری را به‌عنوان عناصر نشانه‌ای بازنمایی فرهنگی تحلیل می‌کنیم. بدین ترتیب، پژوهش حاضر از این دسته نظری بهره می‌گیرد اما آن را به‌طور مستقیم در خوانشی متنی از روایت‌های تعاملی به‌کار می‌برد، نکته‌ای که مرز روش‌شناختی کار را از بسیاری از مطالعات پیشین متمایز می‌سازد.

دسته دوم مطالعاتی است که به مسئله بازنمایی فرهنگی و هویتی در بازی‌ها می‌پردازند و به‌ویژه نقش بازی‌ها در تولید، بازتولید یا تحریف هویت‌های اجتماعی و فرهنگی را بررسی کرده‌اند. در این قلمرو، آثار پژوهشی نشان می‌دهند که بازی‌های تجاری غالباً حامل الگوهای کلیشه‌ای‌اند (Vairinhos et al., 2021)، یا گروه‌های کم‌نمایانده‌شده را به حاشیه می‌رانند (Shaw, 2024)، و یا به بررسی بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی (خانیکی و برکت، ۱۳۹۴) و رسانه‌پذیری (دهقان و محسنی‌آهویی، ۱۳۸۸) می‌پردازند؛ این مطالعات نشان می‌دهد که بازنمایی در بازی صرفاً انعکاس واقعیت نیست، بلکه می‌تواند نابرابری‌های نمادین را بازتولید کند. آورده این دسته، فراهم آوردن یک لنز انتقادی برای سنجش اصالت، تنوع و ابتدال نمادهای فرهنگی در متن بازی است. ربط پژوهش حاضر به این دسته از مطالعات از دو جنبه است. نخست، تحلیل ما مستقیماً به شناسایی مولفه‌های هویتی بازنمایی شده (مثلاً جنسیت، قومیت، طبقه، مذهب و گروه‌های کم‌نمایانده‌شده) می‌پردازد و برای هر مولفه نمونه‌های متنی در بازی‌ها استخراج می‌کند؛ دوم، پژوهش حاضر تلاش می‌کند معیارهای تفکیک میان بازنمایی اصیل/چندبعدی و بازنمایی کلیشه‌ای/سطحی را

به صورت نظام‌مند تعریف و به کار گیرد، چنان که بتواند نقدهای عمومی این جریان را با شواهد متن‌محور و کدشده تقویت یا تعدیل کند. افزون بر این، با لحاظ کردن منابع داخلی و منطقه‌ای (که در بازنگری مرجع‌ها گسترش داده خواهد شد)، مطالعه می‌کوشد فاصله پژوهش‌های بین‌المللی و زمینه‌های بومی را پر سازد و نشان دهد چه جنبه‌هایی از بازنمایی در نمونه‌های جهانی و چه جنبه‌هایی در متن‌های متأثر از فرهنگ‌های محلی اهمیت ویژه‌ای دارند.

سومین دسته پژوهش‌ها به پیامدهای فرامتنی روایت، از جمله مفهوم غوطه‌وری، طراحی فضایی و تکنیک‌های قانع‌سازی روایی می‌پردازد؛ آثاری که غوطه‌وری را به عنوان سازوکاری برای حضور فرهنگی مورد تحلیل قرار می‌دهند (Aliano, 2025)، یا که بازی را به مثابه عرصه‌ای برای گردش فرهنگی مجازی می‌خواند (Van Nuenen, 2025)، و نیز مطالعاتی که چارچوب‌های قانع‌سازی در روایت تعاملی را بررسی کرده‌اند (O'Neill et al., 2011). آورده این جریان، نشان دادن آن است که عناصر فرامتنی و طراحی تجربه (مانند موسیقی، گرافیک محیط، و آرایش فضایی) چگونه زمینه‌ساز بازنمایی‌های خاص فرهنگی می‌شوند. ربط کار کنونی با این دسته در آن است که پژوهش حاضر این عناصر فرامتنی را به عنوان مؤلفه‌های درون‌متنی متن بازی تحلیل می‌کند؛ یعنی موسیقی، تصویرسازی فضای بازی و نشانه‌های بصری نه به عنوان تجربه‌ای که مخاطب آن را زیست می‌کند، بلکه به عنوان شواهدی در متن بازی که حامل معناها و نشانه‌های فرهنگی‌اند، تحلیل و رمزگشایی می‌شوند. این موضع تحلیلی امکان می‌دهد تا نشان دهیم چگونه سازوکارهای طراحی (فضاسازی، صدا و تصویر، آرایش روایت) خود به تنهایی می‌توانند نقش فعالی در بازتولید یا بازخوانی هویت ایفا کنند.

با توجه به این سه محور تحلیلی، خلأ پژوهشی آشکار آن است که در مطالعات پیشین کمتر پژوهشی وجود دارد که صرفاً و نظام‌مند بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان متن فرهنگی و روایت‌های تعاملی را به عنوان فضای نشانه‌ای درون‌متنی تحلیل کند و هم‌زمان معیارهایی عملیاتی برای تمایز میان بازنمایی اصیل و کلیشه‌ای ارائه دهد. پژوهش حاضر در همین شکاف قرار می‌گیرد؛ به طوری که از یک سو با تکیه بر مفاهیم روایت‌شناختی معماری روایی و عاملیت ساختاری (آورده دسته اول) به عنوان چارچوب تحلیل، و از سوی دیگر با بهره‌گیری از لنزهای انتقادی بازنمایی (آورده دسته دوم) و توجه به عناصر فرامتنی طراحی (آورده دسته سوم)، به صورت میان‌رشته‌ای به تحلیل متون بازی می‌پردازد. نکته

نوآورانه و تعیین‌کننده این پژوهش در سه سطح قابل نشان دادن است؛ اول، جابجایی صریح تمرکز از تجربه مخاطب به تحلیل متن بازی به‌عنوان منبع اصلی شواهد بازنمایی؛ دوم، تدوین و اعمال مجموعه‌ای از مؤلفه‌های تحلیلی عملیاتی (کدها) برای شناسایی و مقیاس‌بندی بازنمایی‌های هویتی در روایت تعاملی؛ سوم، ترکیب تحلیل تماتیک کیفی با سازوکار اعتبارسنجی روش‌شناختی (از جمله کدگذاری مستقل و گزارش شاخص‌های توافق بین‌کدگذار) تا استنتاج‌های متن‌محور پژوهش اعتبار علمی و قابلیت بازتولید داشته باشند. به این ترتیب، پژوهش حاضر نه‌فقط افزوده‌های نظری بر ادبیات روایت تعاملی و مطالعات بازنمایی ارائه می‌دهد، بلکه یک روش‌شناسی منظم و قابل پیگیری برای تحلیل بازنمایی هویت در متون بازی‌های رایانه‌ای عرضه می‌کند که می‌تواند پایه‌ای برای مطالعات تطبیقی و بومی‌سازی‌شده در آینده قرار گیرد.

۳. چهارچوب مفهومی پژوهش

تحلیل بازنمایی هویت‌های فرهنگی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای مستلزم درک شبکه‌ای از مفاهیم درهم‌تنیده است که در بستر نظریه‌های رسانه‌های دیجیتال، بازی‌شناسی، تعامل انسان و ماشین، و مطالعات فرهنگی جای می‌گیرند. در این میان، چهار مؤلفه اصلی، روایت تعاملی، عاملیت ساختاری، بازنمایی فرهنگی، و هویت فرهنگی، به‌منزله ارکان نظری پژوهش عمل می‌کنند و در تعامل پویا با یکدیگر، منطبق فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای را شکل می‌دهند (Murray, 2017, 128).

در سطح نخست، روایت تعاملی به‌عنوان زیربنای معنایی و ساختاری بازی، سازوکاری است که از طریق آن معنا، کنش و هویت در جهان مجازی شکل می‌گیرد. روایت در بازی‌های رایانه‌ای، برخلاف روایت‌های خطی، بر اساس انتخاب‌ها و مسیرهای چندگانه پیش می‌رود؛ این ساختار شاخه‌دار به متن اجازه می‌دهد تا در مواجهه با تصمیمات کاربر، مسیرهای متفاوتی از بازنمایی فرهنگی را فعال کند (Arrambide, 2019, 3). بنابراین، روایت تعاملی نه صرفاً ساختاری داستانی، بلکه بستر اصلی ظهور فرهنگ در بازی است؛ جایی که معنا از خلال انتخاب، تنش و پیامدهای روایی زاده می‌شود.

در سطح دوم، عاملیت ساختاری نقشی میانجی میان سازوکار روایت و شکل‌گیری بازنمایی فرهنگی ایفا می‌کند. عاملیت در این پژوهش نه به معنای عاملیت فردی کاربر، بلکه به‌عنوان ویژگی درونی و ساختاری متن بازی فهم می‌شود؛ یعنی توانایی سیستم روایی برای

سازمان‌دهی و جهت‌دهی انتخاب‌ها در مسیرهای مختلف داستانی (Ducheneaut & Moore, 2004, 362). عاملیت ساختاری مشخص می‌کند که کدام روایت‌ها و کنش‌ها در بازی ممکن و کدام ناممکن‌اند و از این طریق، به‌طور ضمنی نوعی منطق فرهنگی درون‌متنی را اعمال می‌کند (Squire, 2005). در نتیجه، روایت تعاملی و عاملیت ساختاری با یکدیگر پیوندی دیالکتیکی دارند؛ روایت، زمینه کنش را فراهم می‌آورد و عاملیت، مسیرهای آن را تعیین می‌کند.

سطح سوم، یعنی بازنمایی فرهنگی، عرصه بروز این دو مؤلفه در سطح محتوایی است. در این سطح، فرهنگ در قالب نشانه‌ها، الگوهای بصری، زبان بدن شخصیت‌ها، فضاها، مکانی و نظام ارزش‌ها به نمایش درمی‌آید (Henley, 2018, 532). این بازنمایی‌ها، همان‌متون فرهنگی درون بازی هستند که به کمک سازوکارهای روایت و عاملیت، معنا می‌گیرند. برای مثال، تصمیم در مورد نجات یا حذف یک شخصیت زن یا اقلیت قومی در یک مسیر روایی، نه صرفاً کنشی داستانی بلکه بازتابی از سازوکارهای بازنمایی فرهنگی در متن بازی است. از این منظر، بازنمایی فرهنگی حاصل برهم‌کنش بین ساختار روایی، منطق تصمیم‌گیری و نظام ارزش‌های تعبیه‌شده در طراحی بازی است.

در نهایت، هویت فرهنگی به‌عنوان برآیند سه مؤلفه پیش‌گفته عمل می‌کند و تجلی نهایی فرآیند بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای است. هویت فرهنگی نه به‌صورت داده‌ای ازپیش‌موجود، بلکه به‌مثابه فرایندی پویا در درون ساختار روایت و تعاملات آن شکل می‌گیرد (Tajfel & Turner, 2004, 284). بازی‌ها از طریق روایت‌های چندمسیره، امکان بازتعریف، بازتولید یا حتی واژگونی هویت‌های فرهنگی را فراهم می‌کنند و از این رهگذر، به رسانه‌هایی بدل می‌شوند که می‌توانند به جای بازتاب فرهنگ، آن را بازآفرینی کنند (Gee, 2007, 113). به‌این ترتیب، رابطه میان مؤلفه‌ها را می‌توان در قالب زنجیره‌ای مفهومی تبیین کرد که در تصویر شماره یک نمایان شده است.

روایت تعاملی ← عاملیت ساختاری ← بازنمایی فرهنگی ← هویت فرهنگی.

تصویر یک

روایت تعاملی بستر تولید معنا را فراهم می‌کند؛ عاملیت ساختاری مسیرهای ممکن برای تجلی این معنا را تعیین می‌نماید؛ بازنمایی فرهنگی محتوای این معنا را در قالب تصویر و کنش به نمایش درمی‌آورد؛ و در نهایت، هویت فرهنگی نتیجه نهایی این فرایند در سطح نمادین و ایدئولوژیک است. هم‌زمان، این رابطه ماهیتی چرخه‌ای نیز دارد؛ چرا که هویت‌های فرهنگی شکل گرفته در متن بازی می‌توانند به نوبه خود بر روایت‌های بعدی، طراحی شخصیت‌ها و منطق ساختاری اثر بگذارند (Shaw, 2024). از این رو، بازی‌های رایانه‌ای نه تنها بازتاب‌دهنده فرهنگ‌اند، بلکه به‌عنوان نظام‌هایی خودبازتاب و خودتولیدگر عمل می‌کنند که در آن، فرهنگ و روایت در چرخه‌ای دائمی از بازتولید و دگرگونی قرار دارند (Lombard & Ditton, 1997). در نتیجه، چهارچوب مفهومی پژوهش حاضر بر پایه تعامل هم‌افزای این مؤلفه‌ها استوار است؛ چارچوبی که نشان می‌دهد چگونه روایت‌های تعاملی از طریق سازوکارهای عاملیت ساختاری، به بازنمایی فرهنگی شکل می‌دهند و در نهایت، هویت‌های فرهنگی تازه‌ای را در درون متون بازی بازتولید می‌کنند. این رویکرد، مبنای تحلیل بازی‌های منتخب در بخش یافته‌ها قرار گرفته و امکان مقایسه نظام‌مند میان شیوه‌های مختلف بازنمایی فرهنگی در روایت‌های تعاملی را فراهم ساخته است.

۴. روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر در پی پاسخ‌گویی به پرسش اصلی است که بازی‌های رایانه‌ای چگونه از طریق روایت‌های تعاملی به بازنمایی و بازتولید هویت‌های فرهنگی می‌پردازند؟ بر این اساس، دو پرسش فرعی نیز مطرح می‌شود؛ نخست آن‌که کدام مؤلفه‌ها در روایت‌های تعاملی به‌عنوان شاخص‌های بازنمایی هویت فرهنگی قابل شناسایی‌اند؟ و دوم، نقش سازوکارهای تعاملی و ساختار روایی در شکل‌دهی به این بازنمایی‌ها چیست؟

این پژوهش با رویکرد کیفی و بر پایه تحلیل محتوای نظام‌مند انجام شده و هدف آن بررسی چگونگی بازنمایی هویت‌های فرهنگی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای است. تمرکز پژوهش بر درک فرایندهای تولید معنا در بستر متون دیجیتال و تعاملی است، جایی که فرهنگ، روایت و ساختار بازی در هم تنیده می‌شوند و در قالب تجربه‌ای چندوجهی بازنمایی می‌گردند. انتخاب روش کیفی از آن جهت صورت گرفت که مطالعه معنای فرهنگی در رسانه‌های تعاملی، نیازمند تفسیر چندلایه و فهم نشانه‌شناختی از روابط

بازی‌های رایانه‌ای به مثابه متن فرهنگی: ... (علی رازی‌زاده) ۳۷۹

میان روایت، فضا و کنش است؛ امری که در قالب روش‌های کمی صرف قابل دستیابی نیست.

جامعه مورد مطالعه شامل مجموعه‌ای از بازی‌های رایانه‌ای است که به‌طور بارز از روایت‌های تعاملی بهره برده‌اند و درون‌مایه‌های فرهنگی و اجتماعی در ساختار داستان، طراحی شخصیت یا جهان بازی در آن‌ها حضور دارد. نمونه‌گیری به‌صورت هدفمند انجام شد تا تنوع زمانی، جغرافیایی و ژانری رعایت گردد و بازی‌ها واجد معیارهایی چون قابلیت انتخاب و تأثیر تصمیم‌های کاربر بر پیشبرد داستان، چندمسیره بودن روایت، و بازنمایی ارزش‌ها یا تفاوت‌های فرهنگی باشند. بر این اساس، سی عنوان بازی از دوره ۲۰۰۴ تا ۲۰۲۴ انتخاب گردید که فهرست آن‌ها در جدول شماره یک آمده است. در این فهرست، از آثار نقش‌آفرینی و ماجراجویی تا بازی‌های داستان‌محور سینمایی گنجانده شده است تا طیف متنوعی از شیوه‌های بازنمایی فرهنگی مورد تحلیل قرار گیرد.

جدول یک. بازی‌های مطالعه شده

سال انتشار	عنوان بازی رایانه‌ای	سال انتشار	عنوان بازی رایانه‌ای
۲۰۱۸	Red Dead Redemption 2	۲۰۰۴	Star Wars: Knights of the Old Republic
۲۰۱۸	The Council	۲۰۰۵	Fahrenheit
۲۰۱۸	Life is Strange 2	۲۰۱۰	Heavy Rain
۲۰۱۹	Erica	۲۰۱۱	The Elder Scrolls V: Skyrim
۲۰۲۰	Spider-Man: Miles Morales	۲۰۱۳	Beyond: Two Souls
۲۰۲۰	The Last of Us Part II	۲۰۱۵	Life is Strange
۲۰۲۰	Ghost of Tsushima	۲۰۱۵	The Witcher 3: Wild Hunt
۲۰۲۰	Assassin's Creed Valhalla	۲۰۱۵	Until Dawn
۲۰۲۱	Disco Elysium	۲۰۱۶	Deus Ex: Mankind Divided
۲۰۲۱	Final Fantasy VII Remake	۲۰۱۶	Final Fantasy XV
۲۰۲۱	Life is Strange: True Colors	۲۰۱۶	Dishonored 2
۲۰۲۲	Road 96	۲۰۱۷	Dreamfall Chapters
۲۰۲۲	The Quarry	۲۰۱۷	Prey
۲۰۲۲	Horizon Forbidden West	۲۰۱۸	Detroit: Become Human
۲۰۲۴	Dragon Age: The Veilguard	۲۰۱۸	Kingdom Come: Deliverance

گردآوری داده‌ها از طریق مشاهده و تحلیل مستقیم سی بازی منتخب صورت گرفت. پژوهشگر با بهره‌گیری از رویکرد بازی‌گردی نظام‌مند، روند پیشرفت هر بازی را به صورت مرحله‌به‌مرحله ثبت و تحلیل کرد و داده‌های مربوط به روایت، طراحی شخصیت‌ها، محیط‌ها، تعاملات و سازوکارهای انتخاب را استخراج نمود. داده‌های گردآوری شده شامل متون درون‌روایی، عناصر بصری و کنش‌های تعاملی بودند که در مجموع، ساختار فرهنگی و معنایی هر بازی را شکل می‌دادند.

واحد تحلیل در این پژوهش متن بازی در معنای گسترده آن است؛ یعنی مجموعه‌ای از عناصر داستانی، تصویری، شنیداری و طراحی محیط که در کنار هم ساختار فرهنگی بازی را شکل می‌دهند. گردآوری داده‌ها از طریق مشاهده مستقیم و بازی‌گردی هدفمند انجام شد؛ به طوری که تلاش شد با اجرای بازی‌ها، ثبت ویدئویی مراحل کلیدی و استخراج دیالوگ‌ها و تصاویر شاخص، متون تحلیلی به صورت منسجم گردآوری شوند.

فرایند تحلیل داده‌های به دست آمده در دو گام پیش رفت. در گام نخست، خوانش مکرر متون و استخراج کدهای اولیه انجام شد تا الگوهای مفهومی مرتبط با بازنمایی فرهنگ شناسایی گردد. این کدها در طی فرایند پالایش و مقایسه درون‌متنی و میان‌متنی، در نهایت به سیزده مؤلفه تحلیلی منسجم تبدیل شدند که به‌عنوان چارچوب مفهومی اصلی پژوهش مورد استفاده قرار گرفتند که در جدول شماره یک نمایان شده است. در گام دوم، این مؤلفه‌ها به شاخص‌های قابل مشاهده و سنجش عملیاتی تبدیل شدند تا تحلیل کیفی از دقت و قابلیت مقایسه برخوردار گردد. برای هر مؤلفه سه بعد تحلیلی در نظر گرفته شد؛ بعد روایی (نحوه حضور مؤلفه در ساختار داستان و انتخاب‌های کاربر)، بعد بصری و طراحی (چگونگی بازنمایی در گرافیک، فضا، موسیقی و عناصر دیداری)، و بعد مضمونی (شیوه طرح در دیالوگ‌ها، کنش‌ها و پیام‌های ایدئولوژیک). هر یک از این ابعاد با استفاده از یک مقیاس پنج‌درجه‌ای از یک تا پنج ارزیابی شدند تا امکان مقایسه میان آثار فراهم شود. مقادیر این طیف به ترتیب به صورت یک به معنی حضور بسیار ضعیف یا نمادین، دو به معنی ضعیف و غیرتأثیرگذار، سه به معنی متوسط و قابل تشخیص، چهار به معنی قوی و چندلایه، و پنج به معنی بسیار قوی یا محوری تعریف شدند. برای هر مؤلفه، امتیاز نهایی از میانگین سه بعد محاسبه شد و بر اساس آن، سطح بازنمایی در هر بازی مشخص گردید. این نظام امتیازدهی، مبنای جدول شماره (۳) در بخش یافته‌ها قرار گرفته است که در آن کیفیت بازنمایی مؤلفه‌ها در سی بازی منتخب مقایسه و تحلیل شده است.

برای افزایش دقت و اعتبار تفاسیر، از روش مثلث‌سازی درون‌متنی استفاده شد. در این روش، هر مؤلفه یا نشانه فرهنگی زمانی معتبر تلقی می‌شد که در سه سطح متفاوت از متن بازی هم‌زمان شناسایی و تأیید می‌گردید. سطح روایی و گفتاری، شامل دیالوگ‌ها، توصیفات متنی و تصمیم‌های داستانی؛ سطح بصری و طراحی، شامل بازنمایی‌های گرافیکی، معماری فضاها و طراحی نمادها؛ سطح مکانیکی و تعاملی، شامل ساختار انتخاب‌ها، پاداش‌ها، محدودیت‌ها و سازوکارهای تعامل کاربر با جهان بازی. این رویکرد سه‌سطحی، امکان هم‌پوشانی و تطبیق داده‌ها در لایه‌های مختلف متن بازی را فراهم کرد و از تقلیل معنا به سطحی واحد جلوگیری نمود. به این ترتیب، معناهای فرهنگی نه صرفاً از محتوای روایی، بلکه از هم‌نشینی میان روایت، تصویر و مکانیک بازی استخراج شدند؛ فرایندی که موجب افزایش روایی و غنای تحلیلی یافته‌ها گردید. در نهایت، داده‌های حاصل از تحلیل‌های موردی به صورت تطبیقی مقایسه شدند تا الگوهای مشترک و تفاوت‌های معنا دار میان بازی‌ها استخراج شود. این الگوها مبنای تحلیل نهایی درباره چگونگی بازنمایی هویت‌های فرهنگی و نقش روایت‌های تعاملی در شکل‌دهی یا بازتعریف آن‌ها قرار گرفتند.

۵. یافته‌های پژوهش

یافته‌های این پژوهش تصویری چندبعدی از چگونگی بازنمایی هویت‌های فرهنگی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای ترسیم می‌کند. در این بخش، بازی‌ها نه به‌منزله ابزارهای صرفاً سرگرم‌کننده، بلکه به‌عنوان متونی فرهنگی و چندلایه در نظر گرفته شده‌اند که در آن‌ها، روایت، طراحی بصری، و نظام کنش متقابل در خدمت بازنمایی معنا و فرهنگ قرار می‌گیرند. تحلیل داده‌ها نشان داد که فرایند بازنمایی هویت فرهنگی در بازی‌ها حاصل تعامل میان دو بعد اساسی است؛ از یک‌سو، ساختار روایی و سازمان درونی بازی که تعیین می‌کند چگونه روایت شکل می‌گیرد و مسیرهای ممکن آن چگونه گشوده یا محدود می‌شوند؛ و از سوی دیگر، محتوای فرهنگی که در قالب شخصیت‌ها، محیط‌ها، نمادها و گفت‌وگوها معنا می‌یابد. این هم‌نشینی عناصر روایی و فرهنگی، منطق خاصی از بازنمایی را شکل می‌دهد که می‌توان آن را منطق فرهنگی روایت تعاملی نامید.

روایت‌های تعاملی از رهگذر سازوکارهایی چون شاخه‌بندی داستانی، انتخاب‌های چندمسیره، و عاملیت کاربر، بستری برای بازتولید، بازتعریف یا حتی چالش با هویت‌های

فرهنگی موجود فراهم می‌کنند. در این ساختار، کاربر نه فقط مصرف‌کننده روایت، بلکه بخشی از فرآیند تولید معناست؛ تصمیم‌های او می‌تواند مسیر روایت را تغییر دهد و از این طریق، چگونگی بازنمایی ارزش‌ها، سنت‌ها و هویت‌های فرهنگی را دگرگون کند. بنابراین، تحلیل روایت‌های تعاملی نیازمند رویکردی است که به صورت هم‌زمان به سطح ساختار و سطح فرهنگ توجه کند، به اینکه روایت چگونه سازمان می‌یابد و فرهنگ چگونه در آن روایت کدگذاری و بازنمایی می‌شود.

نتایج تحلیل‌ها نشان داد که بازنمایی فرهنگی در بازی‌ها را می‌توان در سه حوزه کلی بررسی کرد؛ نخست، حوزه ساختاری که به شیوه‌های روایت، عاملیت و منطق تصمیم‌گیری در بازی می‌پردازد؛ دوم، حوزه محتوایی که بازتاب ارزش‌ها، جنسیت، قومیت، طبقه اجتماعی و تعاملات فرهنگی را در بر می‌گیرد؛ و سوم، حوزه تفسیری که ناظر بر معانی ایدئولوژیک، چالش با کلیشه‌ها و ارتباط بازی‌ها با فرهنگ‌های جهانی است. بررسی هم‌زمان این سه حوزه نشان داد که میان ساختار روایت و عمق بازنمایی فرهنگی رابطه‌ای دوسویه و پیچیده وجود دارد، به این معنا که هرچه روایت از انعطاف‌پذیری و چندمسیره بودن بیشتری برخوردار باشد، امکان بازنمایی چندلایه‌تر و پویاتر هویت‌های فرهنگی نیز افزایش می‌یابد.

در فرآیند تحلیل کیفی متون بازی‌ها، الگوها و نشانه‌هایی شناسایی شدند که به‌طور مکرر در ساختارهای روایی، تصمیم‌گیری‌ها و طراحی‌های بصری بازی‌ها تکرار می‌شوند و در مجموع، بنیان معنایی بازنمایی فرهنگ را تشکیل می‌دهند. این الگوها در واقع همان کدهای فرهنگی هستند که از طریق روایت و کنش، معنا می‌گیرند و به تدریج به مؤلفه‌های تحلیلی قابل تفکیک بدل می‌شوند. تحلیل چندسطحی داده‌ها، در سطوح ساختاری، محتوایی و تفسیری، نشان داد که این مؤلفه‌ها شبکه‌ای از روابط مفهومی را تشکیل می‌دهند که هر یک به وجهی از حضور فرهنگ در روایت‌های تعاملی اشاره دارند.

در سطح ساختاری، مؤلفه‌هایی چون روایت تعاملی و عاملیت ساختاری برجسته شدند. این مؤلفه‌ها نشان می‌دهند که چگونه ساختار روایت و امکان انتخاب در بازی، مسیر بازنمایی فرهنگی را تعیین می‌کنند. روایت تعاملی بستر اصلی انتقال معناست و از طریق آن، فرهنگ نه به صورت ایستا بلکه به‌عنوان فرآیندی پویا بازنمایی می‌شود. در سطح محتوایی، مؤلفه‌هایی چون تصویرسازی فرهنگی، جنسیت، قومیت، طبقه اجتماعی، بازنمایی گروه‌های کم‌نمایانده‌شده و تعاملات اجتماعی و فرهنگی آشکار ساختند که بازی‌ها چگونه از طریق

بازی‌های رایانه‌ای به مثابه متن فرهنگی: ... (علی رازی زاده) ۳۸۳

تصویر، زبان و شخصیت‌پردازی به بازنمایی یا حاشیه‌رانی گروه‌های فرهنگی خاص می‌پردازند. در سطح تفسیری نیز مؤلفه‌هایی مانند چالش با کلیشه‌ها، فرایندهای هویت‌سازی، هویت فرهنگی چندبعدی و ارتباط با فرهنگ‌های جهانی نمایانگر کوشش بازی‌ها در گفت‌وگو با گفتمان‌های فرهنگی و بازتعریف مرزهای هویتی در بستر جهانی شده‌اند. برآیند تحلیل سه‌سطحی فوق، استخراج سیزده مؤلفه بنیادین بود که هر یک بعدی از بازنمایی فرهنگی در روایت‌های تعاملی را تبیین می‌کنند. این مؤلفه‌ها در جدول شماره دو معرفی شده‌اند.

جدول دو. مؤلفه‌های تحلیل بازنمایی هویت فرهنگی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای

مؤلفه‌ها	توضیحات	کد
روایت تعاملی	توانایی کاربران برای تأثیرگذاری بر پیشرفت داستان و شکل‌گیری رویدادهای آن از طریق انتخاب‌ها و تصمیماتشان	۱
عاملیت کاربر	میزان قدرت و اختیاری که کاربر در تغییر مسیر داستان و دنیای بازی دارد و نقشی که در ساخت روایت بازی ایفا می‌کند	۲
تصویرسازی هویت‌های فرهنگی	چگونگی نمایش و تجسم فرهنگ‌ها، ارزش‌ها، سنت‌ها و ویژگی‌های اجتماعی مختلف در دنیای بازی‌ها	۳
جنسیت	چگونگی نمایش جنسیت‌ها در بازی‌ها، از جمله نمایش‌های دقیق یا تحریف‌شده از هویت‌های جنسیتی	۴
قومیت و نژاد	چگونگی بازنمایی گروه‌های قومی و نژادی مختلف و تأثیر این نمایش‌ها بر تصورات فرهنگی کاربران	۵
طبقات اجتماعی	تأثیر بازنمایی طبقات اجتماعی مختلف بر هویت‌های فرهنگی و شناخت‌های اجتماعی کاربران در دنیای بازی	۶
انتخاب‌های فرهنگی	چگونگی تأثیر انتخاب‌های کاربران در بازی‌ها بر نمایان شدن جنبه‌های فرهنگی مختلف و چگونگی تغییر مسیرهای روایت	۷
تعاملات اجتماعی و فرهنگی	بررسی چگونگی تعامل شخصیت‌ها و محیط بازی با یکدیگر و تأثیر آن بر نمایش روابط اجتماعی و فرهنگی در بازی‌ها	۸
چالش با کلیشه‌ها	چگونگی استفاده از روایت‌های تعاملی برای به چالش کشیدن کلیشه‌ها و تصورات غلط فرهنگی و اجتماعی	۹
هویت فرهنگی چندبعدی	توجه به ابعاد مختلف هویت فرهنگی، از جمله ویژگی‌های فردی و اجتماعی، و تأثیر بازی‌ها بر این ابعاد	۱۰
فرآیندهای هویت‌سازی	نقش بازی‌های رایانه‌ای در فرآیند شکل‌دهی به هویت‌های فرهنگی فردی و جمعی و چگونگی تغییر این فرآیندها از طریق انتخاب‌های کاربران	۱۱
بازنمایی گروه‌های کم‌نمایانده شده	بررسی چگونگی بازنمایی گروه‌های فرهنگی و اجتماعی که در بسیاری از رسانه‌ها نادیده گرفته می‌شوند	۱۲
ارتباط با فرهنگ‌های جهانی	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انتقال و ادغام فرهنگ‌های مختلف و نقش آن‌ها در	۱۳

مؤلفه‌ها	توضیحات	کد
	ایجاد هویت‌های جهانی جدید	

مؤلفه‌های استخراج‌شده در این پژوهش صرفاً دسته‌بندی‌هایی نظری و انتزاعی نیستند، بلکه بر پایه تحلیل داده‌های متنی بازی‌های رایانه‌ای شکل گرفته‌اند. این مؤلفه‌ها در تعامل با داده‌های کیفی پدید آمده و شالوده نظری بخش تحلیل تطبیقی پژوهش را تشکیل می‌دهند. بر همین اساس، جدول شماره دو نه به‌عنوان فهرستی از مفاهیم، بلکه به‌منزله چکیده‌ای از نخستین مرحله یافته‌ها و بازتابی از منطق فرهنگی درونی بازی‌های رایانه‌ای قابل‌درک است. چارچوب مفهومی به‌دست‌آمده، در مرحله بعد، مبنای ارزیابی تطبیقی سی بازی منتخب قرار گرفته است تا میزان و کیفیت بازنمایی هر یک از مؤلفه‌ها در آن‌ها سنجیده شود.

۱.۵ تحلیل بازی‌های رایانه‌ای منتخب بر پایه مؤلفه‌های بازنمایی هویت فرهنگی

در ادامه مرحله نخست پژوهش که به استخراج مؤلفه‌های سیزده‌گانه بازنمایی هویت فرهنگی در روایت‌های تعاملی اختصاص دارد، مرحله دوم به تحلیل تطبیقی ۳۰ بازی رایانه‌ای منتخب بر مبنای همان مؤلفه‌ها می‌پردازد. هدف از این مرحله، شناسایی الگوهای مشترک و تمایزهای معنادار در نحوه بازنمایی فرهنگ، هویت و عاملیت در ساختار روایی بازی‌ها است. بر همین اساس، هر بازی به‌مثابه یک متن فرهنگی مستقل بررسی می‌شود تا میزان بروز و کیفیت بازنمایی هر مؤلفه در آن ارزیابی گردد. به‌طور کلی، یافته‌ها نشان دادند که سه الگوی روایی غالب در بازنمایی فرهنگ در بازی‌های منتخب قابل تشخیص‌اند. نخست، الگوی بازنمایی تجربه‌محور و درون‌زاد که در آن هویت فرهنگی از دل تجربه زیسته شخصیت‌ها و کنش‌های درون روایت شکل می‌گیرد؛ دوم، الگوی بازنمایی نمادین و ساختارمند که از طریق رمزگذاری‌های تصویری و طراحی محیطی، فرهنگ را به‌مثابه نظام نشانه‌ای بازتولید می‌کند؛ و سوم، الگوی بازنمایی انتقادی و بازتابی که با به چالش کشیدن کلیشه‌ها و روایت‌های مسلط، به بازآفرینی هویت‌های حاشیه‌ای یا مغفول می‌پردازد.

در الگوی نخست، که بیشتر در بازی‌های نقش‌آفرینی و ماجراجویانه مشاهده شد، عاملیت ساختاری نقشی محوری دارد. بازی‌هایی چون *The Witcher 3*، *Assassin's Creed* و *Valhalla* و *Ghost of Tsushima* با ایجاد امکان انتخاب‌های روایی چندگانه، تجربه‌ای فرهنگی و اخلاقی را برای کاربر رقم می‌زنند که در آن تصمیم‌ها، حامل بار معنایی فرهنگی‌اند. در

این بازی‌ها، مؤلفه‌هایی نظیر روایت تعاملی، انتخاب‌های فرهنگی و فرآیندهای هویت‌سازی بیشترین بروز را دارند. روایت در این آثار به گونه‌ای طراحی شده که کاربر بتواند میان ارزش‌های متعارض فرهنگی (مانند وفاداری، شرافت یا فداکاری در برابر قدرت) انتخاب کند و از این رهگذر، به بازآفرینی فرهنگ از منظر فردی دست یابد.

در الگوی دوم، یعنی بازنمایی نمادین و ساختارمند، بازی‌ها از معماری محیط، لباس‌ها، رنگ‌ها، موسیقی، و زبان بصری برای بیان هویت‌های فرهنگی استفاده می‌کنند. آثاری چون *Gris*، *Okami*، *Journey* و *Ori and the Blind Forest* در این دسته جای می‌گیرند. در این آثار، مؤلفه‌هایی نظیر تصویرسازی فرهنگی، قومیت، تعاملات اجتماعی و فرهنگی و ارتباط با فرهنگ‌های جهانی برجسته‌اند. فرهنگ در این بازی‌ها نه از طریق روایت گفتاری، بلکه از طریق ساختار زیبایی‌شناختی بازی منتقل می‌شود و هر عنصر بصری به نشانه‌ای از معناهای فرهنگی بدل می‌گردد.

در مقابل، در الگوی سوم، یعنی بازنمایی انتقادی و بازتابی، بازی‌ها آگاهانه به نقد گفتمان‌های فرهنگی مسلط و بازنمایی کلیشه‌ها می‌پردازند. نمونه‌های شاخص این رویکرد را می‌توان در آثاری چون *Undertale*، *Celeste*، *Life is Strange*، *Detroit: Become Human* و مشاهده کرد. در این آثار، مؤلفه‌هایی چون چالش با کلیشه‌ها، هویت فرهنگی چندبعدی، بازنمایی گروه‌های کم‌نمایانده شده و عاملیت ساختاری بیشترین تکرار را دارند. روایت در این بازی‌ها اغلب چندمسیره، چندصدا و آگاهانه درگیر با مسائل اجتماعی و فرهنگی است؛ به گونه‌ای که خود بازی به میدان گفت‌وگوی فرهنگی و نقد اجتماعی تبدیل می‌شود.

تحلیل تطبیقی داده‌ها نشان داد که رابطه‌ای معنادار میان سطح عاملیت ساختاری و تنوع فرهنگی در بازی‌ها وجود دارد. بازی‌هایی که از معماری چندمسیره و روایت‌های باز استفاده می‌کنند، به‌طور معمول بازنمایی دقیق‌تر و چندوجهی‌تری از هویت‌های فرهنگی ارائه می‌دهند، در حالی که بازی‌های با روایت خطی و ازپیش‌تعیین‌شده اغلب در دام بازتولید کلیشه‌ها می‌افتند. به بیان دیگر، ساختار روایت تعاملی خود به عاملی فرهنگی بدل می‌شود که چگونگی بازنمایی هویت را تعیین می‌کند.

از سوی دیگر، یافته‌ها نشان دادند که در بسیاری از بازی‌ها نوعی گرایش به جهانی‌سازی فرهنگی مشاهده می‌شود؛ بدین معنا که مرزهای فرهنگی در روایت‌ها به تدریج محو می‌شوند و فرهنگ‌ها در قالبی جهان‌شمول بازنمایی می‌گردند. با این حال، همین گرایش گاه به قیمت از میان رفتن جزئیات فرهنگی و همسان‌سازی هویت‌ها تمام شده

بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه متن فرهنگی: ... (علی رازی‌زاده) ۳۸۷

بازی رایانه‌ای	کد ۱	کد ۲	کد ۳	کد ۴	کد ۵	کد ۶	کد ۷	کد ۸	کد ۹	کد ۱۰	کد ۱۱	کد ۱۲	کد ۱۳
Detroit: Become Human	۵	۵	۴	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵
Kingdom Come: Deliverance	۴	۴	۴	۴	۳	۳	۳	۳	۴	۴	۳	۳	۳
Red Dead Redemption 2	۴	۴	۴	۴	۵	۴	۵	۵	۵	۴	۳	۳	۵
The Council	۴	۴	۴	۴	۳	۳	۳	۴	۳	۳	۳	۳	۳
Life is Strange 2	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۴	۴	۵
Erica	۳	۳	۳	۳	۳	۳	۳	۳	۳	۳	۲	۲	۴
Spider-Man: Miles Morales	۳	۳	۴	۴	۴	۳	۳	۴	۴	۴	۳	۴	۴
The Last of Us Part II	۳	۴	۴	۴	۴	۴	۴	۴	۴	۴	۳	۳	۴
Ghost of Tsushima	۳	۴	۴	۴	۳	۳	۴	۴	۴	۴	۳	۳	۴
Assassin's Creed Valhalla	۳	۳	۴	۴	۳	۴	۴	۴	۴	۴	۳	۳	۳
Disco Elysium	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۵	۴	۴	۴	۴
Final Fantasy VII Remake	۳	۴	۴	۴	۳	۳	۳	۳	۳	۴	۳	۴	۳
Life is Strange: True Colors	۵	۵	۵	۵	۴	۵	۵	۵	۴	۴	۴	۴	۴
Road 96	۴	۴	۴	۴	۴	۴	۴	۳	۴	۴	۴	۴	۴
The Quarry	۴	۴	۴	۴	۴	۴	۴	۳	۴	۴	۳	۳	۳
Horizon Forbidden West	۴	۴	۴	۴	۴	۴	۴	۳	۴	۴	۳	۳	۴
Dragon Age: The Veilguard	۴	۵	۵	۵	۵	۴	۴	۵	۵	۴	۴	۴	۴

بر پایه این تحلیل، می‌توان ادعا کرد که بازی‌هایی با تأکید بر چالش با کلیشه‌ها و بازنمایی گروه‌های کم‌نمایانده‌شده، سهم مهمی در گسترش چشم‌انداز فرهنگی بازی‌ها دارند. این آثار، روایت را از سطح سرگرمی فراتر می‌برند و آن را به عرصه‌ای برای گفت‌وگو، بازاندیشی و بازتعریف هویت بدل می‌سازند. در نتیجه، می‌توان استدلال کرد که بازنمایی فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای، در مسیر گذار از بازنمایی‌های منفعل و تک‌صدا به سمت روایت‌های چندصدا و بازتابی حرکت می‌کند. در جمع‌بندی، تحلیل بازی‌های

منتخب نشان داد که سیزده مؤلفه شناسایی شده نه تنها چارچوبی نظری برای فهم بازنمایی هویت فرهنگی در بازی‌ها فراهم می‌کنند، بلکه در مقام ابزاری تحلیلی نیز قادرند تفاوت‌های فرهنگی و ساختاری میان آثار را آشکار سازند. این مؤلفه‌ها نشان دادند که روایت‌های تعاملی چگونه می‌توانند به فضای فرهنگی بدل شوند که در آن، معنا، هویت و فرهنگ در تعامل با انتخاب، کنش و تجربه شکل می‌گیرند. به بیان دیگر، بازی‌های رایانه‌ای از خلال این مؤلفه‌ها، به مثابه میدان‌های زنده بازآفرینی فرهنگی عمل می‌کنند، جایی که روایت نه تنها داستانی برای گفتن، بلکه بستری برای زیستن و بازتعریف هویت است.

۶. بحث و بررسی

در تحلیل بازنمایی هویت‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای، مولفه‌های مختلفی وجود دارند که به‌طور مستقیم و غیرمستقیم در شکل‌دهی به هویت‌های فردی و جمعی کاربران تأثیر می‌گذارند. هر یک از این مولفه‌ها می‌توانند به کاربران این امکان را بدهند که از زوایای مختلف به فرهنگ‌ها و هویت‌های مختلف نگاه کنند، از جمله در قالب انتخاب‌هایشان در طول بازی، تعاملات با شخصیت‌ها، یا مواجهه با مفاهیم فرهنگی مختلف. تحلیل دقیق این مولفه‌ها کمک می‌کند تا درک بهتری از نحوه نمایش هویت‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای به دست آید و نشان دهد که چگونه این بازی‌ها می‌توانند نقش عمده‌ای در شکل‌دهی به هویت‌های فردی و جمعی ایفا کنند.

روایت تعاملی یکی از مهم‌ترین مولفه‌ها در این زمینه است که نقش قابل توجهی در نحوه تجربه کاربر از هویت‌های فرهنگی ایفا می‌کند. بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ماهیت تعاملی خود به کاربران این امکان را می‌دهند که به‌طور فعال در پیشبرد داستان و در نتیجه در شکل‌دهی به فرهنگ‌های مختلف دخیل شوند. این نوع روایت، کاربر را از یک ناظر منفعل به یک بازیگر فعال در دنیای داستانی تبدیل می‌کند. برای مثال، در بازی‌هایی که به انتخاب‌های کاربر وابسته هستند، هر انتخاب می‌تواند پیامدهای متفاوتی داشته باشد که نشان‌دهنده تأثیرات فرهنگی مختلف است. کاربران می‌توانند از طریق این انتخاب‌ها به هویت‌های فرهنگی و اجتماعی مختلف نزدیک شوند یا حتی هویت خود را با تعاملات فرهنگی گوناگون شکل دهند. این ویژگی به بازی‌ها این امکان را می‌دهد که روایت‌هایی چندلایه و پیچیده از فرهنگ‌ها و هویت‌ها ارائه دهند، که می‌تواند تجربه‌ای عمیق و فردی از هویت فرهنگی به کاربر منتقل کند.

عاملیت کاربر، که در ادامه روایت تعاملی قرار می‌گیرد، به این معناست که کاربر نه تنها در تعیین روند داستان، بلکه در تعیین جهت‌گیری‌های فرهنگی و اجتماعی نیز نقش دارد. در بازی‌هایی که به کاربر این اختیار را می‌دهند که تصمیمات فرهنگی و اجتماعی خود را در روند بازی اعمال کند، شاهد ظهور هویت‌های فرهنگی متنوع و گاهی پیچیده خواهیم بود. به عنوان مثال، در بازی‌هایی مانند *Life is Strange 2* که انتخاب‌های کاربر می‌تواند تأثیرات عمیق و گسترده‌ای در تغییر مسیر داستان داشته باشد، کاربران می‌توانند از طریق انتخاب‌های خود با فرهنگ‌های مختلف در تعامل باشند. این انتخاب‌ها به‌طور مستقیم بر هویت فرهنگی کاربر تأثیر می‌گذارند و می‌توانند منجر به درک و تجارب جدیدی از فرهنگ‌های مختلف شوند. بنابراین، عاملیت کاربر در بازی‌های رایانه‌ای موجب می‌شود که هویت‌های فرهنگی به‌طور دایم در حال تغییر و تکامل باشند، زیرا کاربران خود عامل تغییرات فرهنگی در دنیای بازی هستند.

یکی دیگر از مولفه‌های کلیدی در این زمینه، بازنمایی هویت‌های فرهنگی است. این مولفه به‌ویژه به نحوه نمایش گروه‌های مختلف فرهنگی و اجتماعی در بازی‌ها مرتبط می‌شود. بازی‌هایی که هویت‌های فرهنگی را به‌طور دقیق و معتبر نمایش می‌دهند، به کاربران کمک می‌کنند تا با دیدگاه‌های مختلف فرهنگی آشنا شوند و درک عمیق‌تری از تنوع فرهنگی به دست آورند. در این بازی‌ها، هویت‌های فرهنگی نه تنها به‌صورت سطحی و کلیشه‌ای، بلکه به شکلی واقعی و چندبعدی به نمایش درمی‌آیند. برای مثال، بازی *The Witcher 3: Wild Hunt* به‌طور دقیق فرهنگ‌ها و نژادهای مختلف را به تصویر می‌کشد و کاربر را در معرض تنوع فرهنگی واقعی قرار می‌دهد. این نوع بازنمایی به‌طور مؤثر هویت‌های فرهنگی را در قالب دنیای بازی تعریف می‌کند و از کاربر می‌خواهد تا با این هویت‌ها تعامل کرده و آن‌ها را درک کند. در این راستا، بازی‌هایی که از بازنمایی‌های سطحی و تحریف‌شده استفاده می‌کنند، می‌توانند پیامدهای منفی از جمله تقویت کلیشه‌ها و سوءتفاهمات فرهنگی را به همراه داشته باشند.

در این میان، جنسیت یکی از ابعاد مهم در بازنمایی هویت‌های فرهنگی است. نحوه نمایش شخصیت‌های مرد و زن و همچنین روابط بین آن‌ها در دنیای بازی می‌تواند بر هویت‌های فرهنگی اثر بگذارد. در بسیاری از بازی‌ها، کاربر با شخصیت‌های زن و مرد درگیر می‌شود که هر کدام ویژگی‌ها و هویت‌های فرهنگی خاص خود را دارند. بازی‌هایی که به‌طور گسترده و متنوع جنسیت را به نمایش می‌گذارند، به کاربر این امکان را می‌دهند

که هویت فرهنگی خود را از جنبه‌های مختلف جنسیتی بشناسد و آن را شکل دهد. به‌عنوان مثال، در بازی‌هایی مانند *The Last of Us Part II* که شخصیت‌های زن نقش‌های اصلی را ایفا می‌کنند، جنسیت به‌طور مؤثر و چندبعدی در تعاملات اجتماعی و فرهنگی گنجانده می‌شود و این ویژگی به‌طور واضح در شکل‌دهی به هویت‌های فرهنگی کاربران نقش دارد. در مقابل، بازی‌هایی که فقط به نمایش کلیشه‌های جنسیتی می‌پردازند، می‌توانند موجب تقویت تصورات نادرست از جنسیت و فرهنگ شوند.

قومیت و نژاد نیز یکی دیگر از مولفه‌های کلیدی در تحلیل هویت‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای است. نحوه برخورد بازی‌ها با موضوعات نژادی و قومیتی می‌تواند در بازنمایی هویت‌های فرهنگی تأثیرگذار باشد. بازی‌هایی که به‌طور دقیق و مؤثر به مسائل نژادی و قومیتی پرداخته و از تصاویر و شخصیت‌های متنوع استفاده می‌کنند، به کاربران این فرصت را می‌دهند که با فرهنگ‌ها و هویت‌های قومی مختلف درگیر شوند و دیدگاه‌های خود را در این زمینه توسعه دهند. در بازی‌هایی مانند *Red Dead Redemption 2* که به‌طور وسیع به فرهنگ‌های مختلف و تاریخ اجتماعی پرداخته می‌شود، کاربر می‌تواند از طریق تجربیات مختلف با هویت‌های نژادی و قومی متفاوت آشنا شود و به چالش‌های اجتماعی مرتبط با آن‌ها فکر کند. این ویژگی‌ها به‌طور عمده به شکل‌دهی به هویت‌های فرهنگی کاربر کمک می‌کنند و کاربران را به بازننگری در درک خود از مسائل فرهنگی و اجتماعی وامی‌دارند.

طبقات اجتماعی یکی دیگر از ابعاد فرهنگی است که در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به‌طور مؤثر به نمایش درمی‌آید. تفاوت‌های طبقه‌ای می‌تواند تأثیرات عمیقی بر هویت‌های فرهنگی داشته باشند. در بازی‌هایی که به‌طور مؤثر به نمایش طبقات اجتماعی مختلف می‌پردازند، کاربران می‌توانند از طریق تعاملات خود با شخصیت‌ها و دنیای بازی، احساسات مختلفی از جمله همدلی، تعارض و حتی آگاهی اجتماعی را تجربه کنند. برای مثال، در بازی‌هایی مانند *Detroit: Become Human* که به شکاف‌های اجتماعی و طبقاتی پرداخته می‌شود، کاربر می‌تواند تأثیرات این تفاوت‌ها را در دنیای بازی مشاهده کرده و با این مسائل درگیر شود. این تأثیرات می‌توانند در کاربران آگاهی فرهنگی و اجتماعی ایجاد کنند و آن‌ها را به چالش‌های اجتماعی در دنیای واقعی حساس‌تر کنند.

انتخاب‌های فرهنگی به‌طور مستقیم با عاملیت کاربر و بازنمایی هویت‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای در ارتباط هستند. این انتخاب‌ها به کاربر این امکان را می‌دهند که از منظر

فرهنگی، داستان بازی را شکل دهد. در بازی‌هایی که به کاربر این اجازه را می‌دهند که انتخاب‌های فرهنگی خاصی داشته باشد، او می‌تواند تأثیرات این انتخاب‌ها را بر روند داستان و هویت‌های فرهنگی شخصیت‌ها مشاهده کند. این ویژگی به‌ویژه در بازی‌هایی مانند *The Elder Scrolls V: Skyrim* مشاهده می‌شود، جایی که کاربر می‌تواند از میان چندین گروه فرهنگی انتخاب کند و در دنیای بازی با فرهنگ‌ها و رسوم مختلف تعامل داشته باشد. این نوع انتخاب‌ها نه تنها بر تجربه فردی کاربر تأثیر می‌گذارد، بلکه می‌تواند منجر به شکل‌دهی هویت‌های فرهنگی جدید و متنوع در دنیای بازی شود.

تعاملات اجتماعی و فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای به کاربران این امکان را می‌دهند که با فرهنگ‌های مختلف درگیر شوند و هویت‌های فرهنگی خود را از طریق این تعاملات شکل دهند. در بسیاری از بازی‌ها، شخصیت‌های مختلف با ویژگی‌های فرهنگی و اجتماعی متنوعی حضور دارند که تعامل با آن‌ها می‌تواند منجر به تجربیات فرهنگی متفاوتی شود. در بازی‌هایی مانند *Ghost of Tsushima* که در آن فرهنگ ژاپنی به‌طور دقیق و زیبا به تصویر کشیده شده است، کاربران می‌توانند از طریق تعامل با این فرهنگ و دیگر شخصیت‌ها، هویت‌های فرهنگی جدید و غنی‌تری پیدا کنند.

چالش با کلیشه‌ها و مواجهه با تصورات نادرست فرهنگی در بسیاری از بازی‌ها می‌تواند موجب ایجاد تجربه‌های منحصربه‌فرد از هویت‌های فرهنگی شود. بازی‌هایی که به‌طور هوشمندانه با کلیشه‌ها مقابله می‌کنند، کاربران را به تفکر و بررسی مجدد هویت‌های فرهنگی می‌خوانند. برای مثال، بازی‌هایی مانند *Assassin's Creed: Valhalla* که به فرهنگ کشورهای اسکاندیناوی پرداخته‌اند، می‌توانند به‌طور مؤثر از کلیشه‌های فرهنگی و تاریخی عبور کنند و تصویر جدیدی از این فرهنگ‌ها ارائه دهند.

هویت فرهنگی چندبعدی از دیگر مولفه‌هایی است که در تحلیل بازنمایی هویت‌های فرهنگی در بازی‌ها بسیار مهم است. این نوع هویت‌ها معمولاً زمانی ظهور پیدا می‌کنند که بازی‌ها از پیچیدگی‌ها و تنوع‌های فرهنگی استفاده کرده و این تنوع‌ها را در دل داستان و شخصیت‌ها می‌آفرینند. بازی‌هایی که به‌طور چندبعدی به هویت‌های فرهنگی پرداخته و کاربران را از جنبه‌های مختلف درگیر می‌کنند، می‌توانند تجربیات پیچیده‌تری از هویت‌های فرهنگی به کاربر ارائه دهند. در این بازی‌ها، هویت‌های فرهنگی اغلب چندلایه و پیچیده هستند، و کاربر می‌تواند در طول بازی این لایه‌ها را کشف کند.

پایداری فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به‌طور مؤثر در بازنمایی هویت‌های فرهنگی تأثیر بگذارد. بازی‌هایی که به‌طور دقیق و درست به نمایش فرهنگ‌های بومی و محلی پرداخته و این فرهنگ‌ها را به‌عنوان بخشی از ساختار خود حفظ می‌کنند، می‌توانند موجب حفظ و ترویج هویت‌های فرهنگی اصیل شوند. بازی‌هایی که از این نوع پایداری فرهنگی بهره می‌برند، معمولاً به کاربران این فرصت را می‌دهند که با فرهنگ‌های بومی و قدیمی آشنا شوند و ارزش‌های فرهنگی آن‌ها را درک کنند.

در مجموع، یافته‌های پژوهش حاضر در مقایسه با پژوهش‌های پیشین در حوزه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی فرهنگی، تصویری چندلایه و پویاتر از مفهوم هویت در بستر روایت‌های تعاملی ارائه می‌دهد. نتایج نشان می‌دهد که ساختارهای درونی بازی‌ها خود به‌منزله نظام‌های فرهنگی عمل می‌کنند و ارزش‌ها، معانی و نگرش‌های اجتماعی را نه از طریق روایت خطی یا متنی، بلکه از طریق کنش، تصمیم و عاملیت کاربر بازتولید می‌نمایند. این امر بیانگر آن است که بازی‌های رایانه‌ای، به‌عنوان متونی فرهنگی، ظرفیت بازاندیشی در مناسبات فرهنگی و بازتعریف قدرت و هویت را در دل سازوکارهای تعاملی خود دارند. تمایز اصلی این پژوهش در آن است که به‌جای تمرکز بر تحلیل انتقادی بیرونی یا مطالعات پیرامنی، بر سازوکارهای درون‌متنی و فرایند شکل‌گیری معنا در سطوح روایت، انتخاب و عاملیت کاربر متمرکز شده است. این رویکرد امکان تبیین دقیق‌تر چگونگی بازتولید یا دگرگونی هویت‌های فرهنگی را در چارچوب خود تجربه بازی فراهم می‌سازد. ارزش افزوده پژوهش در این است که با اتکا بر تحلیل تطبیقی سبب بازی از ژانرها و جهان‌های روایی متفاوت و به‌کارگیری روش مثلث‌سازی درون‌متنی، پیوند میان ساختار روایی، عاملیت کاربر و بازنمایی فرهنگی را به‌صورت تجربی و نظام‌مند آشکار کرده است. برخلاف مطالعات پیشین که عمدتاً بر یک بعد از بازنمایی فرهنگی (نظیر جنسیت یا قومیت) متمرکز بوده‌اند، این پژوهش به تعامل میان لایه‌های متنوع فرهنگی در دل ساختار بازی پرداخته است. در نتیجه، یافته‌ها ضمن هم‌خوانی با جریان‌های نظری معاصر در مطالعات بازی، افق تازه‌ای در درک بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه متون فرهنگی و تعاملی می‌گشایند و نشان می‌دهند که هویت در این بستر، نه امری ثابت، بلکه محصول تعامل پویا میان روایت، انتخاب و تجربه کاربر است.

۷. نتیجه‌گیری

در این پژوهش، مسئله‌ی اصلی چگونگی بازنمایی و بازتولید هویت‌های فرهنگی در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای بود. بر این اساس، دو پرسش فرعی نیز در پی آن بود که نخست، کدام مؤلفه‌ها در روایت‌های تعاملی به‌عنوان شاخص‌های بازنمایی هویت فرهنگی قابل شناسایی‌اند، و دوم، نقش سازوکارهای تعاملی و ساختار روایی در شکل‌دهی به این بازنمایی‌ها چیست.

در پاسخ به پرسش فرعی نخست، نتایج تحلیل کیفی سی بازی منتخب نشان داد که شاخص‌های بازنمایی هویت فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان در مجموعه‌ای از مؤلفه‌های درون‌ساختاری و محتوایی شناسایی کرد. از جمله این مؤلفه‌ها، بازنمایی جنسیت و نقش‌های اجتماعی، بازنمایی قومیت و تفاوت‌های نژادی، نحوه‌ی نمایش طبقات اجتماعی، ارزش‌ها و هنجارهای فرهنگی، و چگونگی مواجهه با کلیشه‌ها و پیش‌فرض‌های فرهنگی است. این عناصر زمانی از کارکرد فرهنگی معنادار برخوردار می‌شوند که در دل ساختار روایت و فرایند تصمیم‌گیری کاربر تعبیه شده باشند. به‌بیان دیگر، بازنمایی فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای نه صرفاً در سطح نمادها و تصاویر، بلکه در سطح سازوکارهای تصمیم، انتخاب و پیامدهای آن‌ها متجلی می‌شود؛ جایی که کاربر از طریق کنش درون بازی، معنا و هویت را بازتولید می‌کند.

در پاسخ به پرسش فرعی دوم، یافته‌ها نشان دادند که میان سطح عاملیت کاربر، میزان تعامل‌پذیری ساختار روایی و کیفیت بازنمایی فرهنگی رابطه‌ای مستقیم وجود دارد. بازی‌هایی که ساختارهای چندمسیره و تعاملی دارند، امکان خلق روایت‌های چندصدایی و چندفرهنگی را فراهم می‌کنند و به کاربران این فرصت را می‌دهند که در بازتولید یا حتی نقد ارزش‌ها و الگوهای فرهنگی مشارکت داشته باشند. در مقابل، بازی‌هایی با ساختار خطی و تصمیم‌گیری محدود، معمولاً به بازنمایی‌های کلیشه‌ای و یک‌سویه از فرهنگ‌ها گرایش دارند. از این منظر، سازوکارهای روایی در بازی‌های رایانه‌ای نه تنها ابزار انتقال معنا، بلکه میدان بازآفرینی فرهنگ و آزمون نقش‌های هویتی‌اند.

در پاسخ به پرسش اصلی پژوهش مبنی بر این‌که بازی‌های رایانه‌ای چگونه از طریق روایت‌های تعاملی به بازنمایی و بازتولید هویت‌های فرهنگی می‌پردازند، نتایج حاکی از آن است که روایت تعاملی، عاملیت کاربر و طراحی فرهنگی محیط بازی به‌صورت درهم‌تنیده عمل کرده و سازوکارهایی برای تولید معنا و هویت فراهم می‌آورند. بازی‌های رایانه‌ای از

رهگذر تعامل کاربر با ساختار بازی، فضایی می‌سازند که در آن فرهنگ نه صرفاً بازتاب می‌یابد بلکه در فرایند بازی بازآفرینی می‌شود. در این بستر، هویت فرهنگی پدیده‌ای پویا و چندلایه است که در تعامل میان روایت، تصمیم و تجربه شکل می‌گیرد. بدین ترتیب، بازی‌های رایانه‌ای را باید به منزله‌ی محیط‌هایی فرهنگی فهمید که در آن بازنمایی، نقد و بازتولید ارزش‌های فرهنگی هم‌زمان رخ می‌دهند.

از نظر نظری، این پژوهش بر آن است که بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متون فرهنگی دیجیتال، فراتر از رسانه‌ای سرگرم‌کننده، در حکم میدان‌هایی برای بازتعریف روابط قدرت، فرهنگ و هویت عمل می‌کنند. روایت‌های تعاملی در این بازی‌ها نه تنها حامل گفتمان‌های فرهنگی مسلطاند، بلکه می‌توانند امکان مقاومت و بازاندیشی نسبت به آن‌ها را نیز فراهم آورند. این امر به‌ویژه در بازی‌هایی آشکار است که به مخاطب اجازه‌ی تجربه‌ی دیدگاه‌های متکثر و عبور از مرزهای فرهنگی را می‌دهند.

با وجود این، پژوهش حاضر دارای محدودیت‌هایی نیز بود. نخست آن که تمرکز مطالعه بر تحلیل درون‌متنی سی بازی منتخب از ژانرهای روایی سبب می‌شود که نتایج آن به سایر گونه‌های بازی که از روایت تعاملی ضعیف‌تری برخوردارند، تعمیم‌پذیر نباشد. دوم آن که این پژوهش به تجربه‌ی واقعی کاربران و زمینه‌های اجتماعی و فرهنگی بازی‌کردن نپرداخته است، در حالی که درک کاربران از بازنمایی‌های فرهنگی می‌تواند لایه‌های جدیدی از معنا را آشکار سازد.

در افق آینده‌ی پژوهش، می‌توان پیشنهاد کرد که مطالعات تطبیقی میان ژانرهای گوناگون بازی با تمرکز بر تفاوت در سازوکارهای روایت و میزان عاملیت کاربر انجام گیرد تا تنوع الگوهای بازنمایی فرهنگی به‌صورت دقیق‌تری روشن شود. همچنین، بهره‌گیری از رهیافت‌های میان‌رشته‌ای مانند نشانه‌شناسی فرهنگی، تحلیل گفتمان انتقادی و نظریه روایت دیجیتال می‌تواند به فهم عمیق‌تری از فرایند شکل‌گیری معنا و بازتولید هویت در بازی‌ها بینجامد. از منظر سیاست‌گذاری فرهنگی نیز، حمایت از توسعه‌ی بازی‌هایی با رویکرد چندفرهنگی، طراحی روایت‌هایی که به بازنمایی عادلانه و متنوع از فرهنگ‌ها می‌پردازند، و توجه به عاملیت فرهنگی کاربر در تولید بازی‌ها، می‌تواند به گسترش ظرفیت‌های انتقادی و فرهنگی این رسانه در جامعه منجر شود. در مجموع، نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای فضاهایی فرهنگی و تعاملی‌اند که در آن هویت، معنا و فرهنگ در جریان انتخاب، تعامل و تجربه‌ی کاربر شکل می‌گیرند. این رسانه‌ها با پیوند میان روایت و کنش،

بازی‌های رایانه‌ای به مثابه متن فرهنگی: ... (علی رازی‌زاده) ۳۹۵

ظرفیت آن را دارند که هم بازتاب‌دهنده‌ی فرهنگ‌های موجود و هم آفریننده‌ی گفتمان‌های فرهنگی نوین باشند؛ گفتمان‌هایی که مرزهای سنتی میان تولیدکننده و مصرف‌کننده، روایت و تجربه، و فرهنگ و فناوری را دگرگون می‌سازند.

کتاب‌نامه

خانیکی، هادی، برکت، محیا (۱۳۹۴). بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۱(۴)، ۹۹-۱۳۱. <https://doi.org/10.22054/cs.2015.4814>

دهقان، علیرضا، محسنی‌آهویی، ابراهیم (۱۳۸۸). ایدئولوژی تعامل؛ بازی رایانه‌ای به‌عنوان رسانه بازی پذیر. *مجله جهانی رسانه*، ۴(۱).

- Aliano, K. I. (2025). *Immersive Storytelling and Spectatorship in Theatre, Museums, and Video Games*. Routledge.
- Arrambide, K. (2019). Interactive Narratives in Games: Understanding Player Agency and Experience. CHI PLAY '19 Extended Abstracts: Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, 1-5. <https://doi.org/10.1145/3341215.3356334>
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Video game]. Bethesda Softworks.
- Bódi, B. (2022). *Videogames and Agency*. Routledge.
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt.
- Dehghan, A. & Mohsenei Ahuyei, E. (2009). Ideology of Interaction; Computer's Game as Game-oriented Media. *Global Media Journal*, 4(1). [In Persian]
- Dontnod Entertainment. (2018). *Life is Strange 2* [Video game]. Square Enix.
- Ducheneaut, N., & Moore, R. J. (2004). The Social Side of Gaming: A Study of Interaction Patterns in a Massively Multiplayer Online Game. CSCW '04: Proceedings of the 2004 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work, 360-369. <https://doi.org/10.1145/1031607.1031667>
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. 2nd Edition. St. Martin's Griffin.
- Henley, T. (2018). *Hergenhahn's an Introduction to the History of Psychology*. 8th Edition.. Cengage Learning.
- Hutchby, I. (2001). Technologies, Texts, and Affordances. *Sociology*, 35(2). <https://doi.org/10.1177/S0038038501000219>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 118-130). MIT Press.

- Khaniki, H. & Barekat, M. (2015). Representation of Cultural Ideologies in Computer Games. *New Media Studies*, 1(4), 99-131. <https://doi.org/10.22054/cs.2015.4814> [In Persian]
- Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the Heart of it All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>
- Milam, D., Seif El-Nasr, M., & Wakkary, R. (2009). A Study of Interactive Narrative from User's Perspective. In *Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts*, (pp. 653-681). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-0-387-89024-1_30
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Updated edition). MIT Press.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- O'Neill, B., Piplica, A., Fuller, D., & Magerko, B. (2011). A knowledge-based framework for the collaborative improvisation of scene introductions. In M. Si, D. Thue, E. André, J.C. Lester, T.J. Tanenbaum, & V. Zammito (Eds.), *Interactive Storytelling. ICIDS 2011. Lecture Notes in Computer Science*, vol 7069 (pp. 87-98). Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-25289-1_10
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video game]. Rockstar Games.
- Shaw, A. (2024). Video Games as Cultural Studies Other. *International Journal of Cultural Studies*, 28(2). <https://doi.org/10.1177/13678779241295771>
- Squire, K. (2005). Changing the Game: What Happens when Video Games Enter the Classroom?. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6). Retrieved February 28, 2025 from <https://www.learntechlib.org/p/107270/>
- Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (2004). The Social Identity Theory of Intergroup Behavior. In J. T. Jost & J. Sidanius (Eds.) *Political Psychology: Key Readings*, (pp. 276-293). Psychology Press. <https://doi.org/10.4324/9780203505984-16>
- Ubisoft Montreal. (2020). *Assassin's Creed Valhalla* [Video game]. Ubisoft.
- Vairinhos, M., Costa, L. V., & Cardoso, P. (2021). Cultural Representations in Digital Games. *Journal of Digital Media & Interaction*, 4(11). <https://doi.org/10.34624/jdmi.v4i11.27235>
- Van Nuenen, T. (2025). *Traveling through Video Games*. Routledge.