

# شخصیت فرامدرن در بازی‌های دیجیتال با تأکید بر مؤلفه‌های هویت و جنسیت

اکبر نصراللهی<sup>۱</sup>

مونا اسدیان<sup>۲</sup>

فرزانه شریفی<sup>۳</sup>

## چکیده

شخصیت یا کاراکتر در بازی‌های دیجیتال، هسته اصلی پیش‌برد رویدادها و چالش‌ها در بازی محسوب می‌شود. وجود شخصیت‌های متنوع همراه با هویت‌ها و جنسیت‌های تغییرپذیر می‌تواند در انتخاب و ادامه بازی مؤثر واقع شود. این شخصیت‌ها با ویژگی‌های خاصی که در طراحی بازی برای آن‌ها در نظر گرفته شده قادر به بازسازی خود خواهند بود. از طرفی این بازسازی به گونه‌ای است که عناصر هویتی و جنسیتی مرتبط با کاراکترها به گونه‌ای متفاوت از دنیای واقعی به تصویر کشیده شده و تغییر می‌یابند. این تفاوت‌ها بین دنیای بازی و جهان خارج بازی هم بر شخصیت‌پردازی و تحلیل بازی‌ها و هم بر ارتباط کاربر با کاراکترها اثرگذار خواهد بود. در این مقاله سعی نویسنده‌گان بر آن است تا ویژگی‌های هویتی و جنسیتی فرامدرن را در شخصیت‌های بازی تحلیل کرده و روند پردازش شخصیت‌ها در بازی و چگونگی تغییرپذیری ساختار کاراکتر در بازی را شناسایی کنند.

واژگان کلیدی: شخصیت‌سازی، بازی‌های دیجیتال، هویت، جنسیت، پسامدرنیته

۱ استادیار علوم ارتباطات اجتماعی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز  
۲ دانشجوی دکتری ارتباطات، گروه ارتباطات، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات تهران  
۳ دانشجوی دکتری ارتباطات، گروه ارتباطات، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران شمال

## مقدمه

بسیاری از محصولات ارتباط جمعی نظیر پخش اخبار، برنامه‌های زنده و بازی‌های ویدئویی و دیجیتال حول محور شخصیت‌ها یا کاراکترها شکل گرفته‌اند و برای پیش‌برد اهداف خود بر آن‌ها تکیه می‌کنند (Klimmt, Hefner & Vorderer, 2009: 351). در مقابل رسانه‌های سرگرمی غیر تعاملی نظیر رمان یا فیلم، بازی‌های دیجیتال نه تنها با طراحی صفحه‌های نمایشی که کاراکتر در آن حضور دارد عمل می‌کنند بلکه کاربران را دعوت به استفاده از بازی و تعامل با شخصیت می‌کنند به صورتی که به بخش جدایی ناپذیر از بازی بدل می‌شوند. بسیاری از بازی‌ها هستند که شامل عناصر روایی مفصلی‌اند که یک نقش خاص به آواتار یا کاراکتر اختصاص داده می‌شود مانند نقش یک ورزشکار، یک فرمانده نظامی و یا یک قهرمان ماجراجو نظیر لارا کرافت<sup>۴</sup> (Ibid: 353). کاربران همراه شخصیت‌های بازی به صورت فعال در جریان روایی بازی مشارکت می‌کنند. بسته به ساده بودن یا پیچیده بودن بازی و کاراکتر، نحوه تعامل نیز تغییر خواهد کرد. بسیاری از این بازی‌های کامپیوتری درگیر استفاده و طراحی کاراکترها یا شخصیت‌های بازی هستند. طراحی درست و دقیق این شخصیت‌ها نقش اصلی را در قدرتمند ساختن تجربه‌ها از این بازی‌ها ایفا می‌کند. این شخصیت‌ها هستند که عامل تحرک و هیجان در بازی‌اند و در موفقیت و عدم موفقیت آن نقش بسزایی ایفا می‌کنند. تفسیر نحوه پردازش و ایفای نقش شخصیت‌ها در بازی با هویت‌های مبتنی بر ویژگی‌های ظاهری و رفتاری کاراکترهاست و تفسیر و شناسایی این شخصیت‌ها بر تجربه کلی از این بازی‌ها تأثیرگذار است (Hankoski, Helio & Ekman, 2003: 4). در حقیقت کاراکترها در بازی به مثابه پل ارتباطی بین بازیکن و چالش‌های موجود در بازی عمل می‌کند. از طریق شخصیت‌های بازی است که بازیکن قادر به دریافت امتیاز و تجربه بازی خواهد بود (Ibid: 5)

در کنار تاکید بر حضور آواتارها در بازی و پیش‌برد بازی و مراحل آن از طریق این شخصیت‌ها، فضایی که آواتارها در آن طراحی شده و منجر به جذب تعامل کاربران می‌شود نیز حائز اهمیت است. از جمله ویژگی‌هایی که بازی‌های دیجیتال امروزی از آن برخوردارند ایجاد واقعیت مجازی برای فضای بازی است. واقعیت مجازی امکانی به وجود می‌آورد که کاربر در محیطی که توسط رایانه پردازش شده و شبیه‌سازی شده‌است قرار بگیرد و با فضای مجازی آن وارد تعامل شود. از این رو فناوری واقعیت مجازی امکانی برای کاربر ایجاد می‌کند تا در یک فضای غیر واقعی به تجربه حوادث و اتفاقاتی بپردازد که در دنیای واقعی غیر ممکن است یا

تحقق آن هزینه بالایی را طلب می‌کند (مینایی و رازی زاده، ۱۳۹۳، ۲۶). تجربه چنین فضای از جانب کاربران و از طریق شخصیت‌های بازی مستلزم وجود ویژگی‌های هویتی و فیزیکی خاصی است که کاراکتر در اختیار کاربر قرار می‌دهد تا به وسیله آن روایت بازی را در دست گیرد.

## هویت در بازی‌های دیجیتال

رسانه‌ها نقش مهمی در شکل‌گیری هویت یک فرد بازی می‌کنند، از طریق مدل‌هایی که رسانه ارائه می‌کند فرد می‌تواند نقش خود را انتخاب کند، دیدگاه‌ها و نظرات نقش‌ها را درونی کرده و از آن‌ها تقلید کند. علاوه بر این، این روند تقلید و درونی‌سازی نقش‌ها یا کاراکترها به یکی از جاذبه‌های اصلی استفاده از رسانه‌ها و یکی از محرک‌های اصلی تجارب رسانه‌ای تبدیل شده است. تحقیقات در حوزه رسانه‌های جمعی بر این فرض استوار است که رسانه‌ها به‌طور ضمنی قادر هستند فرضیات و دیدگاه‌های ما درباره خودمان را تحت تأثیر قرار دهند. این در حالی است که در داخل و خارج از فضای دانشگاهی به کرات از مفهوم هویت استفاده می‌شود اما تعریف جامع و پذیرفته شده‌ای در این زمینه شناسایی نشده است. عنصر مشترکی که در تمام توصیفات درباره هویت به چشم می‌خورد: این مسئله را یک فرایند ذهنی و درونی می‌دانند که در آن فرد چشم‌انداز شخصیتی و تصاویر و انگاره‌ها را از طریق تجربه‌های شناختی و عاطفی فرا می‌گیرد. از جمله تعاریفی که در حوزه هویت و رسانه مطرح شده است تعریفی است از کوهن<sup>۵</sup> (۲۰۰۱) که آن را به عنوان فرایندی تخیلی تلقی می‌کند که از طریق آن مخاطب، هویت، آرمان‌ها و چشم‌اندازها را از دید شخصیت فرض می‌کند. کوهن، هویت‌پذیری را صرفاً یک پاسخ عاطفی در برابر یک کاراکتر نمی‌داند بلکه آن را فرایندی می‌داند که تخیل و تصویرسازی مصرف‌کننده رسانه، دیدگاه و احساسات یک شخصیت رسانه‌ای را به خود گرفته و از طریق آن احساس می‌کند و می‌بیند. در چنین شرایطی فرد در مواجهه با کاراکتر یا شخصیت رسانه‌ای دچار یک شیفت در درک و فرایند عاطفی‌شناختی خود شده و این گونه نشان می‌دهد که جهان را از دریچه دید، تجربه‌ها و باورهای شخصیت رسانه‌ای درک می‌کند. این در حالی است که کارشناسان دیگری نظیر زیلمان<sup>۶</sup> نام این فرایند را همدلی می‌گذارند و معتقدند بر خلاف آن چیزی که کوهن به آن اشاره می‌کند مخاطبان همیشه فاصله‌ای را بین خود و شخصیت رسانه‌ای قرار می‌دهند و به‌طور کامل از دریچه دید آن‌ها به دنیا نگاه نمی‌کنند. نوع

دیدگاه زیلمان و کوهن به بحث هویت و رسانه بیانگر درجات مختلف احساس یگانگی مخاطب با شخصیت رسانه‌ای است که این فرایند براساس نوع کاراکترهای رسانه‌ای، شخصیت افراد، نوع محتوا و رسانه متفاوت است. از طریق همذات پنداری با شخصیت‌های رسانه‌ای، مخاطب با یکی کردن خود و شخصیت مورد نظر می‌تواند موقعیت‌هایی را تجربه کند که به صورت مستقیم امکان تجربه آن‌ها را در محیط واقعی ندارد. آن‌ها از این طریق می‌توانند افق دید و یادگیری خود را گسترش داده و چالش‌هایی را تجربه کنند و راه حل‌هایی را بیابند بدون این‌که به صورت مستقیم با این چالش‌ها مواجه شوند (Mansell et al, 2015: 2).

بازی‌های دیجیتال این فرصت را در اختیار مخاطب قرار می‌دهند تا با پذیرش اجتماعی و گونه هویتی جدید از طریق شخصیت‌های رسانه‌ای آشنا شوند: موقعیتی فارغ از هرگونه خطر به طوری که با استفاده از بدنی مجازی می‌توان بارها و بارها بیش از یک عمل را انجام داد و به تجربه یک زندگی ابدی پرداخت که در این صورت، کاربر باید مهارت کافی در انجام بازی را به دست بیاورد. داشتن بدنی جاودانی و بدون مرگ از ویژگی‌های کاراکترهای بازی‌هاست. این کاراکترها یا آواتارها در جریان بازی، تأثیری انکارناپذیر بر هویت کاربر نیز خواهند داشت چرا که هنگامی که یک نفر بازی می‌کند هم‌زمان هم هویت خود را دارد و هم یک آواتار است با بدن و هویتی مجازی. در صورتی که شخصیت آواتار ساده باشد به راحتی مراحل بازی پشت سر گذاشته خواهد شد اما در صورت پیچیده بودن ویژگی‌های این کاراکترها، مهارتی دوچندان در کنترل آن‌ها را طلب می‌کند و درجه همذات پنداری تشدید شده، فرد بیشتر غرق در بدن مجازی خواهد شد تا بدن واقعی خود (Murphy, 2004: 3). هویت در فرهنگ رسانه‌های دیجیتال از جمله بازی‌ها به درک این مسئله روی می‌آورد که جابه‌جایی هویت از بدن واقعی به بدن آنلاین چگونه صورت گرفته و از طرفی دیگر این جابه‌جایی‌ها چگونه به صورت هم‌زمان، هویت‌های متعدد و متناقض را شکل می‌دهند؟ این فرایند، مجازی شدن هویت نام دارد.

در کنار فرایند مجازی شدن هویت و همذات پنداری با آواتارها در بازی، بازی‌های دیجیتال با طراحی فضایی شبیه به جهان واقعی، حس حضور داشتن در آن فضا را برای کاربر پررنگ‌تر و واقعی‌تر جلوه می‌دهند. همذات پنداری با آواتارها و فراتر از آن یکی شدن کاربر با شخصیت درون بازی منجر به تداوم احساس بودن و حضور داشتن متوالی را در وی ایجاد می‌کند؛ تا جایی که کاربر تمایل استفاده پی در پی از بازی را دارد چرا که خود را با شخصیت درون بازی یکسان می‌انگارد (مینایی و رازی زاده، ۱۳۹۳، ۲۵). محدودیت‌های دنیای واقعی در شکل‌گیری

هویت واقعی افراد نقش قابل توجهی ایفا می‌کند. زمانی که کاربر در شرایطی قرار می‌گیرد که بدون واژه از خسارت جانی و مالی یا هرگونه محدودیت زمانی و مکانی با موجودات اساطیری مبارزه می‌کند، با پلیس یا نیروهای شرور درگیر می‌شود یا در نبردهای قرون گذشته می‌جنگد طبعاً رفتارهایی از خود بروز می‌دهد که محدودیت فضای واقعی و هویت واقعی او اجازه ظهور و بروز همه آن‌ها را نمی‌دهد. چنین رفتارهایی موجب پدید آمدن هویت دیگری در کاربر می‌شوند و فضای مجازی این‌گونه هویت مجازی را می‌سازد. تأثیر و تأثر هویت واقعی و هویت مجازی در اثر استفاده مداوم از بازی‌ها و تعامل با آواتارها به مرور زمان افزایش پیدا می‌کند. از علت‌های مهم شکل‌گیری این همذات‌پنداری، ویژگی تعاملی چند رسانه‌ای‌ها از جمله بازی‌های دیجیتال است (همان، ۲۶).

### نظریه‌های هویت: در آمدی بر هویت پست مدرن

امروزه بازی‌های دیجیتال پدیده فرهنگی مهمی به حساب می‌آیند که اهمیتی به اندازه و حتی بیش از تلویزیون و موسیقی یافته‌اند. پدیده‌ای که از زوایای مختلف فناوری، اقتصادی، هنری و فرهنگی قابل مطالعه و بررسی است (دوران و دیگران، ۱۳۹۱، ۳۰۰). این بازی‌ها به علت ماهیت تعاملی خود، نیروی جاذبه مسحور کننده‌ای دارند و بازیکنان را به قدری مشغول خود می‌کنند که با رویدادهای بازی و اعمال کنترل بر آن، رابطه‌ای متقابل ایجاد می‌کنند (Alipour et al, 2012) به نقل از فلاح، محمودی و کاظمی، ۱۳۹۲، ۶۰). دمومل با طرح نظریه "ساخت هویت لیهوی" معتقد است بازی‌های دیجیتال یکی از رسانه‌هایی است که چند خطی؛ تعاملی و مجازی هستند و کسی که بازی می‌کند فعالانه این ساختار را درونی کرده است و در نتیجه هویتش را تغییر می‌دهد. بنابراین کاربر بازی‌های دیجیتال فراتر از همانندسازی با کاراکترهای بازی و تأثیرپذیری از روایت‌های موجود، تحت تأثیر فضای بازی مآبانه قرار می‌گیرد. انعطاف‌پذیری، برگشت‌پذیری و عدم قطعیت برخی از ویژگی‌های این فضا هستند. این ویژگی‌ها خاص فضای بازی‌ها نبوده بلکه از ویژگی‌های عصر جدید نیز هستند. در این فضا هویت، تکلیفی مداوم است که تنها با مرگ پایان می‌پذیرد (دوران و دیگران، ۱۳۹۱، ۳۰۰). زمانی هدف، رسیدن به یک خود یکپارچه و واحد بود و حال، بر تعدد خودها در ارتباط

با تعدد نقش‌ها در دنیای تکنیک و فرهنگ زمان کنونی و مفهومی که پی در پی تجدید ساخت می‌یابد تأکید می‌شود (همان، ۳۰۱).

استوارت‌هال با برداشت از هویت به صورت امری متعین و ثابت به عنوان مصادیقی از ماهیت انگاری مخالف است. از دیدگاه وی هویت‌های قدیمی از بین رفته‌اند و انسان مدرن دارای یک هویت تکه تکه شده و دچار بحران هویت شده‌است. هال با ذکر سیال شدن هویت درخوابت تغییر جهت از اصطلاح هویت به استفاده از مفهوم هویت یابی<sup>۱۲</sup> که نشانگر فرایند چندگانگی و ساخت است را دارد (بل، ۱۳۸۹ به نقل از حاجی حیدری و دبستانی، ۱۳۹۲، ۱۳). در دنیای کنونی چهارچوب‌هایی که به افراد در جهان پیشین تکیه‌گاه‌هایی برای هویت می‌داد از بین رفته است (حاجی حیدری و دبستانی، ۱۳۹۲، ۱۲). در کنار دیدگاه‌هال درباره هویت‌های فرامدرن امروزی، جیمز پاول گی<sup>۱۳</sup> (۲۰۰۴) به صورت اختصاصی درباره هویت در بازی سخن می‌گوید. وی درباره اثرات هویتی بازی بر افراد به سه نوع هویت در بازی اشاره می‌کند: مجازی، واقعی و بازتابی. هویت مجازی در بازی اشاره به کاراکتر مجازی دارد که بازیکن آن را به نیابت از خویش در بازی به پیش می‌راند. هویت واقعی، هویت خود فرد است که به عنوان یک شخص حقیقی در حال کنترل کاراکتر بازی است. اما هویت بازتابی سومین هویتی است که در بازی به وجود می‌آید. هویت بازتابی نمایانگر بازتاب‌های هویت مجازی بر هویت واقعی است (گی، ۲۰۰۴ به نقل از حاجی حیدری و دبستانی، ۱۳۹۲، ۱۴). در حقیقت آنچه به عنوان تعامل و تأثیر و تأثر کاراکتر بر شخصیت کاربر می‌شناسیم در دسته هویت بازتابی قرار می‌گیرد.

مبحث دیگری که در این جا حائز اهمیت است پرداختن به مفهوم "خود"<sup>۱۴</sup> در قالب پست مدرنیته است. پست مدرنیته را می‌توان به صورتی ساده تحت عنوان نقد سرمایه داری و پوزیتیویسم بیان کرد و بر این فرض استوار است که واقعیت، آن چیزی است که ما در نمادهایی که به کار می‌بریم نمایان می‌شود (Kenneth Allan, 1997:4). "خود" پست مدرن در این فضا بیانگر خودی تکه تکه و پاره پاره و برخاسته از تصاویر موقعیتی است که برخلاف خود سنتی، سطحی و گذراست. دیدگاه گافمن در ادبیات اخیر و هویت پست مدرن در این زمینه پیش‌گام است. وی به ویژگی‌های غیر ذاتی بودن و گذرا بودن خود پست مدرن اشاره می‌کند. در این میان پست مدرنیسم یک "خود" و هویت تکه تکه را مد نظر قرار می‌دهد که هیچ اصل

<sup>12</sup> Identification

<sup>13</sup> Gee

<sup>14</sup> Self

و پایه‌ای ندارد و تنها از تصاویر تشکیل شده است. جیمسون<sup>۵</sup> (۱۹۸۴) درباره این نکته بحث می‌کند که در طول دوره سرمایه‌داری کلاسیک و خانواده هسته‌ای، خود و هویت ساده کامل وجود داشته این در حالی است که با ورود به عصر پست مدرن شاهد تمرکززدایی از هویت و خودی پاره پاره هستیم. با توجه به دیدگاه گرگن<sup>۶</sup> (۱۹۹۱) فرهنگ پست مدرن، طبقه‌بندی‌های هویتی را از بین برده است. در این جا "خود"، به عنوان فردی که با تصاویر رسانه‌ای اشباع شده است از بین رفته موجب شده با تعدد زبان‌های نامنسجم و غیر مرتبط با خود ذاتی روبه‌رو شویم. به عبارتی با تعدد تصاویر و زبان‌های نمادین و رسانه‌ای مواجه هستیم. تصویر خود پست مدرن، واقعیت این خود محسوب می‌شود (Ibid: 3).

از جمله دیدگاه‌های دیگری که در حوزه هویت‌های فرامدرن در شخصیت سازی بازی‌ها و تأثیرپذیری آن‌ها در تعامل بین فردی، گروهی و جمعی به چشم می‌خورد اشاره به دو مفهومی است که گیدنز در بحث تجدد و تشخیص در عصر جدید به آن اشاره می‌کند: یکپارگی<sup>۷</sup> در برابر چند پارگی<sup>۸</sup>. به باور گیدنز، تجدد، پاره ساز است اما یکپارچه و یک کاسه هم می‌کند. گرایش به سمت پراکندگی و در عین حال گردهمایی و یکپارگی دارد. چند پارگی، خود را در متنوع شدن زمینه‌های کنش متقابل نشان می‌دهد. متفاوت بودن فضاها، ارتباطی، گونه‌های متفاوتی از رفتارهای هویتی و جنسیتی را می‌طلبند که خاص عصر تجدد است. آن طور که گافمن به این مسئله اشاره می‌کند که فرد متناسب با محیطی که در آن قرار می‌گیرد در پی عرضه خویش‌تن است. به بیانی دیگر هر فرد به اندازه زمینه‌های گوناگون کنش متقابل، دارای "خود"های متفاوتی می‌شود. این اندیشه را می‌توان در مکاتب پساساختارگرا<sup>۹</sup> درباره خود مشاهده کرد (گیدنز، ۱۳۹۳، ۲۶۵).

## جنسیت و شخصیت پردازی در بازی‌ها

در بحث‌های رسانه‌ای امروز، مبحث جنسیت و جسمیت اشکال جدیدی به خود گرفته است. این اشکال با آنچه در دوران کاربرد رسانه‌های سنتی نظیر چاپ به چشم می‌خورد ماهیت متفاوتی پیدا کرده است به طوری که مرزهای واقعی و مجازی در هم تنیده شده‌اند و

1 Jameson

2 Gergen

3 Unification

4 Fragmentation

5 Poststructuralism

ویژگی‌های پسامدرن بر این رسانه‌ها حکم فرما شده است. شخصیت‌پردازی دیجیتال هم از این قاعده مستثنا نیست. در دورانی که وجوه مختلف انگاره‌پردازی دیجیتال به حد اشباع رسیده است مبحث جسمیت‌زدایی نیز ابعاد بنیادین جدیدی یافته است. صنعت الکترونیکی دیجیتال، امحاکننده امر واقع<sup>۲۳</sup> سیالیت مبنای حقیقت و عینیت شناخته شده‌اند. این در حالی است که عکس‌های آنالوگ (مطابق با واقعیت) با توجه به شیوه‌های فیزیکی تولیدشان منطبق با واقعیت می‌باشند؛ انگاره‌های دیجیتالی به گونه‌ای ساخته و پرداخته می‌شوند که اثری از کیفیت مادی تقلیدی فیلم، عکاسی ما قبل دیجیتال یا تلویزیون آنالوگ در آنها به چشم نمی‌خورد. اگر سال ۱۹۸۹ را آغاز دوره پسا عکاسی فرض کنیم یعنی زمانی که ضبط و پردازش دیجیتالی جای عکاسی را می‌گرفت و بلیام میشل<sup>۲۴</sup> آغا کرد که انگاره‌ها در دوران پسا عکاسی دیگر پشتوانه حقیقت‌دیداری ندارند یا حتی دلالت‌گرهایی با ارزش و معنای ثابت نیستند (هنسن و لنویر، ۱۳۸۶، ۱۴۱).

آنچه در مبحث جنسیت حایز اهمیت است و پیش از پرداختن به مؤلفه‌های جنسی شخصیت‌های دیجیتال می‌توان به آن اشاره کرد و به نوعی در ارتباط تنگاتنگ با مسئله جنسیت قرار می‌گیرد بحث بدن است. "جنس<sup>۲۴</sup>، بازتاب بدن فیزیکی فرد است و در گروه عناصر فیزیکی ای که فرد داراست تفسیر می‌شود. امروزه بدن‌ها به گونه‌ای متفاوت از بدن‌های فیزیکی و مادی که در گذشته تفسیر می‌شد درک و تحلیل می‌شوند. مرزهای مدرنیته گسترده‌تر و محوتر شده و مفاهیم و واقعیت‌ها را به چالش کشیده است. آنچه که بشر طی سال‌ها بر سر آن به تفاهم رسیده بود در دنیای پسامدرن جای خود را به مفاهیمی انتزاعی و گذرا می‌سپارد.

امروزه بدن در نظریه اجتماعی هم در همه جا هست و هم در هیچ کجا نیست. این امر به برجسته‌ترین شکل در اندیشه اخیر پسا ساختارگرایی ترسیم شده است. جایی که بدن‌ها به نحو ریشه‌ای به شکل سیال، چندگانه، تکه تکه و متفرق از نو پیکربندی شده‌اند. آنچه در بسیاری از خوانش‌های ماتریالیستی از ماتریس تکنولوژی - جنسیت به چشم می‌خورد مبتنی است بر

---

20 Disembodiment  
 21 The real  
 22 Post photography  
 23 William mitchel  
 24 ex



فقدان دسترسی زنان به تکنولوژی کامپیوتری و به مهارت ماشینی و نیز مردانه شدن<sup>۵</sup> کائمی فضای سایبر در تعدادی از سطوح را برجسته کرده‌اند این در حالی است که اتخاذ رویکرد ذات‌گرایانه به بحث بدن و هویت در مطالعه شخصیت‌های بازی‌های دیجیتال و دیجیتال، رویکرد عمیق‌تری را به این مبحث، فراتر از دیدگاه‌های مادی‌گرایانه زنانه یا مردانه بودن اتخاذ می‌کند (بل، ۱۳۸۹، ۱۹۹). در حقیقت، شخصیت‌های دیجیتال در بازی‌ها ویژگی‌های پساژنسیتی<sup>۶</sup> را دارا هستند که آن‌ها را از کاراکترهای بازی در جهان واقعی متمایز می‌کند. از جمله این ویژگی‌ها امکان انتخاب جنسیت برای کاراکتر بازی است. تغییرپذیری و سیال بودن از عناصر اصلی فرامدرن در شخصیت‌هاست. بدن‌هایی که توسط کاربر انتخاب می‌شوند و امکان تجربه بدن‌های مختلف با ویژگی‌های متفاوت جسمی به آن‌ها داده می‌شود. به گفته استفن وایتل (۲۰۰۱) فضای سایبر فضای امنی را برای آزمایش جنسیت فراهم آورده است. استون (۱۹۹۵) نیز معتقد است که در فضای سایبر، بدن فراجنسی یک بدن طبیعی محسوب می‌شود (همان، ۱۹۹). بدن و خصلت تغییرپذیری آن‌ها و نیز از طرفی متفاوت بودن ویژگی‌های فیزیکی (ابعاد جسمانی شخصیت، انجام کارهای خارق‌العاده با بدن فیزیکی، طراحی اندام‌های فیزیکی به گونه‌ای متفاوت از جهان واقعی) کاراکترهای بازی، درک کاربر از بدن در محیط واقعی را به چالش خواهد کشید چرا که قدرت انتخاب جنسیت و ویژگی‌های ظاهری آن‌ها در روند بازی، مفهوم قطعیت در حوزه زنانگی و مردانگی را به چالش می‌کشد. بدن در بازی‌های دیجیتال و دیجیتال، جولانگاه تفاوت‌ها و رویکردهای پساژنسیتی است. "جنس" نه به عنوان پدیده‌ای فیزیکی و قطعی که به عنوان برساختی دیجیتال است که از طریق انتخاب حاصل می‌شود. هویت‌ها در بازی‌های دیجیتال درباره کاراکتر بازی نیز تا حدی منبعث از ویژگی‌های فیزیکی آن است. بخشی از جنسیت را هویت تشکیل خواهد داد. این در حالی است که در کاراکترهای بازی‌های دیجیتال، هویت‌ها نیز مانند بدن‌ها سیال هستند و قطعیت و ثبات در آن‌ها دیده نمی‌شود چرا که با انتخاب گزینه‌هایی که مد نظر مخاطب است می‌توان ویژگی‌های هویتی و فیزیکی آن‌ها را تغییر داد. کاربران در مواجهه با این بدن‌ها و هویت‌های سیال و همذات‌پنداری با آن‌ها در جریان روایی بازی، به کسانی تبدیل می‌شوند که قادرند هویت و بدن فیزیکی خود را به همراه ویژگی‌های جسمانی‌شان دستکاری و به اختیار خود، روایت بازی را کنترل کرده و به چالش بطلبند.

ژان بودریار<sup>۲۷</sup> (۱۹۸۳) با وضع مفهوم وانمایی<sup>۲۸</sup> یا شبیه‌سازی به فهم ماهیت فرهنگ پست‌مدرن کمک می‌کند. وانمایی، اشاره‌ای است به محو شدن مرز میان واقعیت و تصویر (انگاره). رسانه‌های جمعی با عرضه بی‌پایان تصاویر، مرز بین واقعیت و تصویر را مخدوش و تصویر را جایگزین واقعیت می‌سازند. این عصر از دیدگاه بودریار عصر انفجار نشانه‌ها است. بر اساس این مفهوم ما دیگر نمی‌توانیم حلقه ربطی بین حقیقت و افسانه، واقعیت و وانمایی، سطح و عمق بیابیم (مهدی زاده، ۱۳۹۱، ۲۸۰). به اعتقاد بودریار، وانمایی از چنان نیرویی در پست مدرنیته برخوردار است که عملاً بر واقعیت غلبه می‌کند. حضور همه جایی امر فراواقعی اکنون چنان است که هرگونه تمایزی میان واقعی و فراواقعی توهم است (بنت، ۱۳۸۶ به نقل از مهدی زاده، ۱۳۹۱، ۲۸۱).

## نتیجه‌گیری

آن‌چه در این مقاله به آن پرداخته شد مروری نظری بر مفاهیم هویت و جنسیت با ویژگی‌های فرامدرن در حوزه کاراکترهای بازی‌های دیجیتال بود. در کنار بیان خصوصیات فراواقعی هویتی و جنسیتی که این شخصیت‌ها دارا هستند و نیز تجربیاتی که به عنوان تجربه واقعی و در فضایی مجازی در اختیار مخاطب قرار می‌دهند مخاطب نیز به تبع وجود چنین ویژگی‌هایی به تعامل با این شخصیت‌ها پرداخته و به باور جیمز پاول گی، دارای شخصیتی بازتابی خواهد شد، شخصیتی که از تأثیر و تأثر هویت واقعی و مجازی کاربر برمی‌خیزد. از طرفی دیگر وجود ویژگی‌های جسمانی خاص که در انگاره‌های دیجیتالی یا همان آواتارها به چشم می‌خورد کاربر را از مرز ویژگی‌های جسمانی فضای واقعی فراتر برده تا قادر به لمس تجربه‌های خارق‌العاده بدنی باشد که در جهان خارج امکان چالش با آن‌ها برای وی موجود نیست. این مقاله در هم آمیختگی مرزهای واقعی و مجازی را به مخاطب یادآور می‌شود و ساختار پسا مدرن هویتی و جنسیتی شخصیت‌های بازی را واکاوی می‌کند.

## منابع

- ۱- بل، دیوید (۱۳۸۹). درآمدی بر فرهنگ‌های سایبر. ترجمه مسعود کوثری و حسین حسینی. تهران: انتشارات جامعه شناسان.
- ۲- حاجی حیدری، حامد و دبستانی، سید مهدی (۱۳۹۲). بررسی نحوه هویت یابی دینی بازیگران مونث بازی ویدئویی سیمز در تقابل با بازی. فصلنامه راهبرد فرهنگ، شماره بیست و دوم.
- ۳- دروران، بهناز؛ آزاد فلاح، پرویز؛ فتحی آشتیانی، علی و پور حسین، رضا (۱۳۹۱). نقش بازی‌های کامپیوتری در شکل‌گیری هویت جوانان. مجله علوم رفتاری، دوره ششم، شماره چهارم.
- ۴- فلاح، وحید؛ محمودی، قهرمان و کاظمی، سیده شهین (۱۳۹۲). تأثیر بازی‌های دیجیتال غیر بومی بر تغییر هویت دانش‌آموزان. فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، سال سوم، شماره چهارم.
- ۵- گیدنز، آنتونی (۱۳۹۳). تجدد و تشخص، جامعه و هویت شخصی در عصر جدید. ترجمه ناصر موفقیان. تهران: نشر نی.
- ۶- مهدی‌زاده، سید محمد (۱۳۹۱). نظریه‌های رسانه: اندیشه‌های رایج و دیدگاه‌های انتقادی. تهران: انتشارات همشهری
- ۷- مینایی، بهروز و رازی زاده، علی (۱۳۹۳). عناصر شکل‌دهنده حس حضور و بازتاب آن بر هویت کاربران بازی‌های دیجیتال. فصلنامه تحقیقات فرهنگی ایران، دوره هفتم، شماره دوم.
- ۸- هنسن، مارک و لنویر، تیم (۱۳۸۶). دید حسی، پردازش رایانه، رسانه‌ها و جسمیت در دیدگاه نو پدیده شناسی. ترجمه فرهنگ ارشاد. فصلنامه رادیو و تلویزیون، سال سوم، شماره ویژه فلسفه رسانه.

## منابع لاتین

- 1- Allan, Kenneth (1991). The postmodern self: A theoretical consideration. Quarterly Journal of Ideology, Vol 20, No 1 & 2.
- 2- C. Murphy, Sheila (2004). Live in the world, play in ours: the spaces of video games identity. Journal of visual culture, Vol 3, No 2.
- 3- Klimmt, christoph. Hefner, Dorothee and Vordere, Peter (2009). The video game experience as true identification: A theory of enjoyable alterations of players ' self-perception. Communication theory journal, Vol 19, No 4.
- 4- Lankoski, Petri. Helio, Satu and Ekman, Inger (2003). Characters in computer games: toward understanding interpretation and design. Digital games research conference.

- 5- Mansell, Robin. Ang, Peng Hwa. Steinfield, Charles. Van Der Graff, Shenja. Ballen, Pieter. Kerr, Aphra. D.Ivery, James. Barman, Sandra. Kleine, Dorothea and J.Grimshaw, David (2015). The International Encyclopedia of digital communication and society. Wiley-Blackwell publication.