Art, Culture & Media Quarterly

2026/ Vol. 1/ No. 2/ PP 58-84

https://doi.org/10.22034/acmj.2026.592153.1011

Research Paper

Communicative Modalities of Serious Computer Games for Development of Intertextual Connections: Comparative case studies of *Peacemaker* and *Global Conflicts: Palestine*

Aryan Taheri

PhD in Social Communication Sciences, Allamah Tabatabaei University (RA), Tehran, Iran: tahery.aryan@gmail.com

Masoud Kowsari

Professor, Department of Communication, Faculty of Social Sciences, University of Tehran, Tehran, Iran (Corresponding Author): mkousari@ut.ac.ir

Seyyed Bashir Hossieni Department of Communication, Faculty of Communication & Media, IRIB University, Tehran. Iran: saiedbashir@gmail.com

Received: 2026/07/22

Accepted: 2026/08/04

Abstract

In this article, we explore communicative modalities of computer games for development of intertextual connections in order to realizing its discursive media functions. Considering importance of intertextual connections for socio-cultural meaning and discourse formation, the main issue for us is investigating facilities of computer games (as an influential medium) to develop intertextual connections regarding to its communicative modalities.

Elaborating the main issue, after a review on related theoretical literature and prior researches, we utilize a suggested method based on a combination of "stratificational semiotics" and "theory of triple moods of representation in computer games" to carry out textual analyses of computer games. According to this method, textual structure of computer games should be separated analytically to triple layers of "Signal", "Narrative" and "Procedural". Toward evaluating facilities of computer games' communicative modalities for development of intertextual connections, we adopt an approach to comparative case study. Hence, two serious games (*Global Conflicts: Palestine* and *Peacemaker*) were selected purposively. These two games have great deal of similarities in thematic aspects and also has various dissimilarities in style and genre characteristics which effectively provide required context to carry out comparative case study. Findings shows, communicative modalities of computer games have capability to utilize each of "five modes of developing of intertextual connections" that Julia Kristeva had mentioned them. Each of case studies consist of unique combination of these moods in triple textual layers.

Key Words: Computer Games, Serious Games, Intertextuality, Stratificational Semiotics, Game Studies, Communicative Modalities.

ISSN: 3134-0903

Extended Abstract

Introduction

This study examines how the communicative modalities of serious computer games enable intertextual connections toward realizing discursive and media functions. Intertextuality, as theorized by Julia Kristeva, holds that meaning emerges from relationships between texts, not from a single source. Every text is constructed from pre-existing cultural quotations, and its meaning depends on prior texts that readers have encountered. The central research question asks: what facilities do the communicative modalities of computer games, as media texts, offer for establishing intertextual connections toward realizing their media functions?

Theoretical Framework

The literature review establishes that new media possess unique communicative modalities irreducible to spoken or written language. Games combine cinematic, televisual, comic, and mythological elements yet remain distinct because they invite user intervention in narrative construction, enhancing message impact. The theoretical foundation draws on the three-layer model of game text analysis: the signal layer (visual and auditory signs), the narrative layer (story elements), and the procedural layer (coded rules for progression). While previous research has examined intertextuality in specific games—such as mythological references in *World of Warcraft* or music styles in game sound design—the authors adopt a broader approach, identifying general possibilities for intertextual connections across all three layers.

Method

The research employs a comparative case study approach integrating qualitative analytical techniques. The textual analysis combines "stratificational semiotics" with the "theory of triple moods of representation." The game text is separated into three layers: the signal layer (visual and auditory signs including graphics, sound design, and music), the narrative layer (plot themes, character information, dialogues, and pre-designed events), and the procedural layer (required actions, victory/defeat conditions, and interactivity design). Intertextual references can occur in any layer and may refer to other games or non-game texts such as photographs, films, or myths. Two serious games were purposively selected: *Global Conflicts: Palestine* (2006) and *Peacemaker* (2006). Both address the Israeli-Palestinian conflict and explicitly reference real-world historical situations, but differ significantly in style and genre, providing an instructive basis for comparison. *Global Conflicts: Palestine* is a hybrid of role-playing, adventure, and strategy genres. The player assumes the role of a journalist (choosing between an Israeli female or Arab male reporter), investigates checkpoints, conducts interviews, and produces a news report for one of three newspapers (Palestinian, Israeli, or European), each with a distinct editorial policy. *Peacemaker* is a turn-based strategy game where the player takes the role of either the Israeli Prime Minister or the President of the Palestinian Authority, aiming to achieve a two-state solution by balancing security, diplomatic, and development actions while managing factions, international actors, and public opinion.

Findings

The comparative analysis across the three layers revealed distinct intertextual patterns. In the signal layer, *Global Conflicts* employs realistic visual and auditory representations. The 3D urban environment, characters, and objects are graphically realistic, while the ambient soundscape reinforces this realism, linking the in-game world to real urban experiences. The final report preparation screen, designed as an abstract newspaper page, connects the player's memory to real-world journalism. In contrast, *Peacemaker* features an abstract, fragmented visual design centered on a 3D map of the occupied territories, surrounded by news photographs and videos. Despite its abstraction, it establishes strong intertextual connections through documentary images linking the crisis space to the game world. The color scheme reinforces identity: green for the Palestinian version and blue for the Israeli version. In the auditory layer, *Global Conflicts* lacks a musical score, using ambient sounds for realism, while *Peacemaker* features a continuous musical theme blending Hebrew and Arabic styles, reinforcing reconciliation values. In the narrative layer, *Global Conflicts* presents a tree-branch structure with static elements (animated introduction, character biographies, newspaper choice) and dynamic elements (interview choices affecting trust meters). The final reward—a real published news report—reinforces the connection to professional journalism. *Peacemaker* has a predominantly dynamic narrative where player decisions shape the story. Static elements include textual information about factions, news photographs representing groups, and edited newsreels from 1922–2007. The game mixes real and fictional news: early events are based on real reports, but as the player approaches peace, fictional events (e.g., Hamas surrendering weapons) increase, presented through real documentary images to imply achieved reconciliation. In the procedural layer, *Global Conflicts* translates actions into journalism skills. The player must conduct interviews, manage trust levels, select quotes, and assemble the final report while monitoring indicators of journalistic quality and public empathy. The game establishes cross-genre connections with adventure games, using a constrained environment suited to its educational purpose. *Peacemaker* imposes a preferred political discourse through its rules. The player must raise two main scores from zero to one hundred; insisting on armed resistance quickly leads to defeat. Only pursuing a two-state peace solution allows success. Available procedures model real-world actions (press conferences, diplomatic pressure, humanitarian aid), linking the game to social memory and implicitly suggesting that peaceful resolution is achievable. The findings show that *Global Conflicts* primarily uses: realistic graphic design to refer to the real world as a system of signs (Kristeva's first mode); character-based elements drawing on common cultural knowledge (second mode); and journalism-skill mechanics relying on analogous texts (fourth mode). *Peacemaker* primarily uses real news footage as a foundation for its narrative (fifth mode) and selected real-world information transformed through procedures to stabilize the designers' preferred discourse (fifth mode). Both games also share common strategies: using recognizable symbols, naming real-world locations and groups, and establishing cross-genre connections.

Conclusion

The study concludes that the communicative modalities of computer games enable them to simultaneously utilize all five of Kristeva's modes of intertextual connection to fulfill their media and discursive goals. However, each game employs a specific combination of these

modes across the three layers depending on its intended functions. This finding is particularly significant for serious games, which are designed for specific educational or persuasive objectives. In the contemporary media landscape, discourses and cultural meanings are stabilized and gain social influence through intertextual relationships. The comparative case study demonstrates that communicative modalities offer designers extensive possibilities to reinforce their intended functions. By strategically establishing intertextual connections in all three textual layers—linking the game to real-world events, other media texts, and the player's prior knowledge—designers can enhance educational, persuasive, and cultural impact. Thus, intertextuality is not optional but a core strategic tool for serious game design, enabling deeper engagement and more effective communication of intended meanings.

فصلنامهٔ علمی هنر، فرهنگ و رسانه
سال اول، شمارهٔ دوم، تابستان۱۴۰۵، صص ۸۴-۵۸
https://doi.org/10.22034/acmj.2026.592153.1011

مقالهٔ پژوهشی

ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند در برقراری روابط بینامتنی: مطالعهٔ مقایسه‌ای دو بازی *آشتی‌ساز* و *درگیری‌های جهانی: فلسطین*

آرین طاهری
دکتری علوم ارتباطات اجتماعی دانشگاه علامه طباطبایی(ره)، تهران، ایران: tahery.aryan@gmail.com
مسعود کوثری
استاد گروه علوم ارتباطات اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران (نویسندهٔ مسئول): mkousari@ut.ac.ir
سید بشیر حسینی
استادیار گروه ارتباطات، دانشکدهٔ ارتباطات و رسانه، دانشگاه صداوسیما، تهران، ایران: saiedbashir@gmail.com

تاریخ دریافت:
۱۴۰۵/۰۴/۳۱
تاریخ پذیرش:
۱۴۰۵/۰۵/۱۳

چکیده

با توجه به اهمیت مناسبات بینامتنی در تثبیت گفتمان‌ها و معانی فرهنگی، مسئلهٔ محوری پژوهش این است که بازی‌های رایانه‌ای هدفمند به فراخور ظرفیت‌های ارتباطی خود، از چه امکاناتی برای برقراری روابط بینامتنی برخوردارند. برای این مقصود، پس‌از مرور نوشتگان نظری و تحقیقات پیشین، روشی برای تحلیل متنی بازی‌های رایانه‌ای پیشنهاد شده که در طراحی آن، از ترکیب روش نشانه‌شناسی لایه‌ای با نظریهٔ شیوه‌های سه‌گانهٔ بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای استفاده شده است. براساس این روش، ساختار متنی بازی رایانه‌ای در سه لایهٔ «نشانه‌ای»، «روایی» و «رویه‌ای» به‌تفکیک تجزیه‌وتحلیل می‌شود. برای ارزیابی ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای، از رهیافت مطالعهٔ موردی مقایسه‌ای استفاده شده است و دو بازی رایانه‌ای هدفمند درگیری‌های جهانی: فلسطین و آشتی‌ساز برای مطالعهٔ موردی انتخاب شدند. این دو بازی ازحیث درون‌مایه مشابه و ازحیث سبک و ژانر دارای تمایزات عمده‌اند. یافته‌های مطالعه نشان داد ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند پنج شیوهٔ برقراری روابط بینامتنی را به خدمت گیرد. دو بازی مورد مطالعه هرکدام بنا به هدف‌ها و کارکردهای رسانه‌ای مدنظر طراحان، از ترکیبی متفاوت از این شیوه‌ها در طراحی لایه‌های سه‌گانهٔ متنی خود سود جسته‌اند. بازی درگیری‌های جهانی، استفاده از مناسبات بینامتنی را در خدمت انتقال مهارت روزنامه‌نگاری به بازیکنان قرار داده است؛ مهارتی که با اتکا به آن می‌توان با تأکید گزینشی بر وجوه خاصی از واقعیت، روایت‌هایی متفاوت از واقعیتی واحد، اما چندبُعدی ارائه کرد؛ اما بازی آشتی‌ساز، با استفاده از تداعی‌های بینامتنی، به‌دنبال ساختن نگرشی دربارهٔ سرشت تاریخی‌سیاسی بحران فلسطین و کیفیت نقش‌آفرینی نقش‌آفرینان مختلف در آن است.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های هدفمند، بینامتنیت، نشانه‌شناسی لایه‌ای، مطالعات بازی، ظرفیت‌های ارتباطی.

ISSN: 3134-0903

مقالهٔ حاضر، مستخرج از پایان‌نامهٔ کارشناسی‌ارشد *تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند* است که توسط آقای آرین طاهری، به راهنمایی دکتر مسعود کوثری و مشاورهٔ دکتر سیدبشیر حسینی، شهریور۱۳۹۳ در دانشگاه صداوسیما دفاع شده است.

مقدمه و بیان مسئله

از ایدهٔ «بینامتنیت»، اغلب در تحلیل روند شکل‌گیری و فهم معنا سخن به میان می‌آید؛ زیرا چنین به نظر می‌رسد که: معنا واجد هیچ منبع اصیلی نیست، بلکه حاصل روابط بین متون، یعنی بینامتنیت است. بینامتنیت به انباشت معنا در بین متون اشاره دارد؛ جایی که همهٔ معانی به معانی دیگری که در زمینه‌های دیگر تولید می‌شوند، وابسته‌اند. متن، یک معنا یا یک منبع اصیل ندارد؛ بلکه از مجموعه‌ای از نقل‌قول‌های فرهنگی ازپیش‌موجود ساخته می‌شود (بارکر، ۱۳۹۵: ۵۹۴). در چنین فهمی از موقعیت معنا و کارکرد فرهنگی آن، «بینامتنیت الگویی از قابلیت ارجاع را اتخاذ می‌کند که نمی‌تواند بین ارجاع به جهان و ارجاع به متنی دیگر تمایز قائل شود؛ زیرا اساساً متنیت، بافته‌ای از همه‌چیز است» (کوری، ۱۹۹۸: ۷۰). بنابراین بافتگی یا درهم‌تنیدگی متن، نه‌تنها به متون هم‌جوار، بلکه به تبار و تاریخ متون «تولیدشده» و «خوانده‌شدهٔ» پیشین مربوط است. در نتیجه، توجه به جایگاه دریافت‌کنندگان پیام ارتباطی و تجربه‌هایشان از ارتباط رسانه‌ای، در کانون توجه مفهوم بینامتنیت است.

بازی‌های رایانه‌ای هدفمند[1] برای تأمین اهدافی مشخص طراحی می‌شوند و جامعهٔ هدف آن‌ها اغلب ازپیش‌شناخته‌شده و تعیین‌شده است. طراحان این بازی‌ها می‌کوشند جنبه‌هایی از تجربهٔ کاربر از مواجهه با متن بازی را با جنبه‌هایی از زندگی واقعی او در جهان واقعی مرتبط سازند (کوثری و دیگران، ۱۳۹۸). این تلاش، اصلی‌ترین خصیصهٔ بلاغی دربارهٔ یک بازی رایانه‌ای هدفمند است که نسبتی وثیق با مفهوم بینامتنیت دارد. پژوهش حاضر قصد دارد از منظر مطالعات بازی، کاربرد روابط بینامتنی را در طراحی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند مطالعه کند. مفهوم بینامتنیت به فهم پیچیدگی روابط درونی مابین متن‌ها و اینکه معانی در یک متن چگونه تحت‌تأثیر آن‌ها قرار می‌گیرد کمک کرده است. اگرچه ملاحظات بینامتنی به مطالعات بازی‌های رایانه‌ای مربوط‌اند، اما خودارزیابی متنی در مطالعات بازی اهمیت اساسی دارد؛ زیرا تحلیل بازی باید بر مطالعهٔ ذاتاً مقایسه‌ای عناصر درون‌متنی، از دل خود متن متکی باشد (پرون و ولف، ۲۰۰۹: ۱۱).

بر همین مبنا، در این مقاله پس‌از ارائهٔ مباحث نظری و پیشینهٔ پژوهش و مباحث روش‌شناختی، روشی سازمان‌یافته برای تحلیل متنی بازی رایانه‌ای پیشنهاد می‌دهیم و سپس با انجام مطالعهٔ موردی مقایسه‌ای میان دو بازی رایانه‌ای هدفمند با استفاده از روش پیشنهادی، ظرفیت‌های ارتباطی مختلف آن‌ها را برای برقراری روابط بینامتنی مقایسه می‌کنیم. سؤال محوری تحقیق حاضر این است که ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای، چه امکاناتی را برای برقراری روابط بینامتنی در جهت تحقق کارکردهای رسانه‌ای بازی رایانه‌ای در دسترس قرار می‌دهد.

ادبیات نظری و پیشینهٔ پژوهش

رسانه‌های نوین اگرچه در عمل برقراری ارتباط، استعاره‌ای از کاربرد زبان هستند، مقولات مفهومی که می‌توان این رسانه‌ها را با آن‌ها مطالعه کرد، ضرورتاً تأویل‌پذیر به ابزارها و امکانات بیانی زبان گفتاری و نوشتاری نیست. چنین تلاشی نوعی رویکرد تقلیل‌گرایانه به مطالعهٔ قابلیت‌ها و کارکردهای متون نوین رسانه‌ای است. در نظر متفکران و نظریه‌پردازان ساختارگرا و پساساختارگرا، زبان رسانه‌های نوین، متکی به ظرفیت‌های ارتباطی جدیدی بود که ابزارهای انتقال پیام را تشکیل می‌دادند. طبق تعریف ینسن (۲۰۰۸)،

1. serious games

ظرفیت‌های ارتباطی: نگارش نشانه‌ای زبان، صوت، تصویر و... را در متون رسانه‌ای تنظیم می‌کند، حواس انسانی را به شیوه‌ای «گزینش‌گرانه» و از جهت فرهنگی «قراردادی» درگیر می‌سازد و فهرست مفصلی از ژانرها و گفتمان‌های رسانه‌ای پدید می‌آورد. از این طریق است که رسانه‌ها انتقال جهان‌های گذشته و حال و تخیلی و واقعی را به یکدیگر ممکن ساخته و میان آن‌ها تعامل برقرار می‌کنند (جنسن، ۲۰۰۸: ۲۸۱۴). هر نوع متن رسانه‌ای، به ظرفیت‌های ارتباطی خاصی مجهز است که قابلیت‌های منحصربه‌فردی برای تحقق کارکردهای فرهنگی و معنایی فراهم می‌کند. از منظر تحلیل ظرفیت‌های ارتباطی، «بازی‌ها ترکیبی از فیلم سینمایی، سریال تلویزیونی، داستان‌های مصور، کارتون‌ها و قصه‌های اسطوره‌ای‌اند. بااین‌حال، هنوز چیز دیگری‌اند» (کوثری، ۱۳۸۹: ۱۵۲). علی‌رغم تمام شباهت‌ها، ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌ها تفاوت‌هایی مهم نیز با ظرفیت‌های ارتباطی این رسانه‌ها دارند. اگرچه برخی از بازی‌ها داستان‌گو هستند، اما بازی‌ها به همان شیوه‌ای که رسانه‌های دیگر داستان‌گویی می‌کنند، داستان‌هایشان را نقل نمی‌کنند. ... بنابراین ما باید متوجه خصوصیت بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابهٔ یک رسانه باشیم؛ به‌ویژه اینکه چه‌چیزی آن‌ها را از سایر اشکال سنت‌های روایی متمایز می‌سازد (جنکینز، ۲۰۰۴: ۱۲۰). برای مثال بازی رایانه‌ای که می‌تواند واسطی برای انتقال پیام ازسوی فرستندگان (سازندگان بازی) به مخاطبان (بازیکنان) محسوب شود، با فراهم‌کردن زمینهٔ مداخله‌گری بیشترِ مخاطب و مشارکت او در ساخت روایت، اثر پیام حاصل از خود را افزایش می‌دهد (خانیکی و برکت، ۱۳۹۴: ۱۱۱).

کوثری و طاهری (۱۳۹۴)، عناصر تشکیل‌دهندهٔ متن بازی‌ها را در سه لایه طبقه‌بندی کرده‌اند: لایهٔ نشانه‌ای،[1] لایهٔ روایی،[2] لایهٔ رویه‌ای. تقسیم‌بندی سطوح سه‌گانهٔ بازی به‌مثابهٔ متن رسانه‌ای، سرآغاز شناخت ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابهٔ متن رسانه‌ای است. مبانی نظری و روش‌شناختی این تفکیک در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای آمیزه‌ای از نظریهٔ نشانه‌شناسی لایه‌ای فرزان سجودی (۱۳۹۰) و تفکیک روش‌شناسانهٔ گنزالو فراسکا (۲۰۰۱) از سطوح سه‌گانهٔ بازنمایی در بازی‌های رایانه‌ای است.[3] تحلیل متن بازی رایانه‌ای، در لایهٔ نشانه‌ای به تحلیل انواع نشانه‌های دیداری و شنیداری به‌کاررفته در متن می‌پردازد، در لایهٔ روایی، به ویژگی‌های عناصر داستان و گسترش روایت بازی توجه می‌کند و در لایهٔ رویه‌ای، ویژگی‌های مربوط به دستورالعمل‌های کدنویسی‌شده و اغلب لازم‌الاجرا را برای کاربر برای دوام‌آوردن در جهان بازی و پیشبرد آن، ارزیابی می‌کند. در جدول ۱، مشخص شده است که در هر لایه از لایه‌های سه‌گانهٔ بازی، چه اجزا و عناصری مطالعه می‌شود.

جدول ۱. راهنمای تحلیل لایه‌های سه‌گانهٔ متن بازی رایانه‌ای (کوثری و طاهری، ۱۳۹۴: ۱۳۳)

لایه‌های سه‌گانهٔ متن بازی	موارد مورد مطالعه در هر لایه
لایهٔ نشانه‌ای	• چگونگی طراحی اشیا، شخصیت‌ها و محیط بازی ازلحاظ بصری • چگونگی طراحی حاشیه‌های صوتی بازی، اعم از دیالوگ‌ها، موسیقی یا صداهای محیطی بازی • نقش انواع نشانه‌های دیداری در محیط بازی، از نوشتار گرفته تا عناصر تصویری دارای قابلیت تعامل و فاقد آن

1. signal layer
2. narrative layer

۳. مقالهٔ مورد بحث ازطریق سایت فصلنامهٔ مطالعات فرهنگی و ارتباطات به آدرس زیر در دسترس است:

http://jcsc.iaocsc.ir/article_16820_2455.html

لایهٔ روایی	• مضمون پی‌رنگ داستان • اطلاعات ارائه‌شده درخصوص هرکدام از شخصیت‌ها یا رویدادهای بازی • چگونگی گفت‌وگوهای بین شخصیت‌های اصلی بازی • مسیری که در هر مرحله باید طی کرد و رویدادهای ازپیش‌طراحی‌شده در مسیر • معانی حاصل از آغاز و پایان در هر مرحله و نیز معانی حاصل از آغاز و پایان‌بندی نهایی در بازی
لایهٔ رویه‌ای	• نحوهٔ عملکرد واسط‌های درون‌داد و برون‌داد اطلاعات، شامل انواع صفحهٔ نمایشگر و کنترلرها برای هدایت آواتار در بازی ازطریق تعامل کاربر و رایانه • چیستی عملکردهای لازم برای موفقیت در پشت‌سرگذاشتن هر مرحله • روند تغییرات عملکردهای لازم برای پیشبرد بازی (ازحیث پیچیده‌تر و گسترده‌ترشدن) • معانی حاصل از رویه‌های الزام‌آور برای پیشبرد بازی در مراحل مختلف • معانی حاصل از پیروزی و شکست در هر مرحله از بازی و در مرحلهٔ نهایی • چگونگی طراحی تعامل‌پذیربودن یا نبودن (فضاها، اشیا، شخصیت‌ها و...)

بینامتنیت به‌عنوان اصطلاح، به مباحث هنرهای ادبی منحصر نیست و به‌طور فزاینده‌ای جذب نظریه‌های مربوط به انواع شیوه‌های تولید و بازتولید فرهنگی و هنری و حتی فناورانه شده است (آلن، ۱۳۹۷). این تسری شامل رسانه‌های نوین تعاملی و به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌شود. روابط بینامتنی در بازی‌های رایانه‌ای ممکن است ازطریق هرکدام از این لایه‌های سه‌گانهٔ متنی در بازی‌های رایانه‌ای ایجاد شود؛ یعنی ارجاعات بینامتنی ممکن است به لایهٔ نشانه‌ای، روایی یا رویه‌ای مربوط باشند. این ارجاعات همچنین ممکن است به بازی رایانه‌ای یا بازی‌های رایانه‌ای دیگری مربوط باشند یا به عکس‌ها، برنامه‌های تلویزیونی، فیلم‌ها، داستان‌ها، اسطوره‌ها و نظایر آن‌ها که متونی غیر از بازی‌های رایانه‌ای هستند، ارتباط یابند. در مرور پیشینهٔ تاریخی مفهوم بینامتنیت باید اشاره کرد که جولیا کریستوای معناشناس در مقاله‌ای نوشته‌شده در پاریس در سال ۱۹۶۹، بر نگرهٔ فرازبان‌شناختی و بینازبان‌شناختی باختین تکیه کرد تا برای نخستین بار بینامتنیت را تعریف کند. غیر از کار پیش‌گامانهٔ متکی بر باختین کریستوا، بارت، دریدا، فوکو و فرکلاف نیز به تحلیل بینامتنی بسیار افزوده‌اند (بژه، ۱۳۸۸: ۱۷۳). بارت نقشی تعیین‌کننده در جلب‌توجه به اهمیت نقش خوانندگی در درک مفهوم بینامتنیت ایفا کرده است. او در کتاب اس/زد[1] که در ۱۹۷۰ منتشر شد، نوشت: آن من که با متن روبه‌رو می‌شود، خود مجموعه‌ای است از متون دیگر. او کلی است از رمزگان بی‌شمار و گم‌شده (که تبار آن‌ها گم شده است). ... هر متن براساس متونی که پیش‌تر خوانده‌ایم، معنا می‌دهد و استوار به رمزگانی است که پیش‌تر شناخته‌ایم. بینامتنیت، توجه ما را به متون پیشین جلب می‌کند (متنی که پیش‌تر خوانده‌ایم، مطرح است و نه الزاماً متنی که زودتر نوشته شده است). بنا به قاعدهٔ بینامتنی، هر متن تنها به این دلیل معنا دارد که ما پیش‌تر متونی را خوانده‌ایم. ازسوی‌دیگر، با تأکید بر این دانش پیشینی، ناگزیریم که متون پیشین را چونان سازندگان رمزگان گوناگون بدانیم که افق دلالت را ممکن می‌کنند (احمدی، ۱۳۷۰: ۳۲۷).

احمدی (۱۳۷۰) ابراز می‌کند مفهوم بینامتنیت تعیین‌کنندهٔ شکل حضور هر متن در قلمروی فرهنگ است؛ یعنی تعیین رابطه‌ای که میان یک متن و انواع سخن و کنش‌های دلالت در هر فرهنگ وجود دارد. بنابراین مناسبات بینامتنی مجموعه‌دانشی است که به متن امکان می‌دهد معنا داشته باشد. سویهٔ معنایی متن هرچه باشد، پیش‌فرض سخن‌هایی دیگر را در خود دارد. در واقع، هر متن از همان آغاز در قلمروی قدرت گفتمان‌هایی است که فضایی خاص را به آن تحمیل می‌کنند.

1. *S/Z*

در یکی از نخستین تلاش‌ها برای مقوله‌بندی مفهوم بینامتنیت، کریستوا پنج الگو یا روش را که در آن‌ها متنی می‌تواند در تماس با «متنی» دیگر قرار گیرد تا به یاری آن «شناخته شود»، از یکدیگر جدا کرد. این پنج روش ازنظر کریستوا عبارت‌اند از: ۱. واقعیت‌های اجتماعی یا جهان واقعی (یعنی جهان یا واقعیت را چونان متنی در نظر می‌گیریم؛ نظامی از مناسبات بینانشانه‌ای)، ۲. فرهنگ همگانی یا دانش مشترکی که به چشم همگان واقعیت و پاری از فرهنگ می‌آید، ۳. قاعده‌های نهایی ژانرهای هنری، ۴. یاری‌گرفتن و تکیهٔ متنی به متون همسان، ۵. ترکیب پیچیده‌ای از درون متن؛ جایی که هر متن، متنی دیگر را همچون پایه و آغازگاهش می‌یابد و در پیوند با آن شناخته می‌شود (احمدی، ۱۳۷۰: ۳۲۸).

کریستوا این طبقه‌بندی از انواع برقراری رابطهٔ بینامتنی در یک متن را براساس مطالعهٔ متون ادبی پیشنهاد کرد؛ اما دسته‌بندی وی قابلیت بسط و گسترش به مطالعات بازی‌های رایانه‌ای را دارد.

استفاده از چهارچوب مفهومی بینامتنیت در مطالعات بازی‌های رایانه‌ای دارای سابقهٔ پژوهشی است. فنکات[1] و همکارانش (۲۰۱۲) فصلی از کتاب مهاجمان بازی: نظریه و درک بازی‌های رایانه‌ای را به موضوع معنا در بازی‌های رایانه‌ای اختصاص داده‌اند و در بخشی از مطالب این فصل، با ارائهٔ نمونه‌هایی کلاسیک از بازی‌های رایانه‌ایِ جریان اصلی (نظیر پک‌من)، به شیوه‌های مختلفِ ایجاد روابط بینامتنی اشاره می‌کنند. آن‌ها با اتکا به نوشتگان نظری نشانه‌شناسی، از اصطلاح «رمزگان بینامتنی» برای توصیف نحوهٔ استفاده از ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌ها در ایجاد روابط بینامتنی استفاده می‌کنند. رمزگان بینامتنی، رمزگان‌های متنی سایر رسانه‌های ارتباطی را وام می‌گیرد. ... استفاده از رمزگان‌های بینامتنی می‌تواند شیوهٔ بسیار مؤثری برای غنی‌سازی بافت یک بازی رایانه‌ای به‌وسیلهٔ ارجاعاتی به رسانه‌های دیگری که آن‌ها را می‌شناسیم باشد (فِن‌کات و همکاران، ۲۰۱۲: ۱۵۳).

فنکات و همکارانش رمزگان‌های بینامتنی را ابزارهایی نامتعین برای برقراری روابط معنایی میان بازی‌ها و سایر انواع متون (اسطوره‌ها، فیلم‌ها و...) در نظر می‌گیرند که ممکن است در قالب بخش‌هایی از داستان، مضمون یا شکل‌ها و نشانه‌های گرافیکی نمود پیدا کنند. رویکرد نگارندگان مقالهٔ حاضر به مسئلهٔ بینامتنیت، ازاین‌رو که آن را در ارتباط انواع یا ژانرهای مختلف بازی‌ها با یکدیگر نیز در نظر می‌گیرند، متفاوت است. همچنین ما در این مقاله به‌دنبال تبیین ظرفیت‌های ارتباطی‌ای در بازی‌ها برای ایجاد روابط بینامتنی هستیم که طبق الگوی تفکیک لایه‌های سه‌گانهٔ متن بازی رایانه‌ای (نشانه‌ای، روایی و رویه‌ای) طبقه‌بندی شده است.

کریزوینسکا[2] (۲۰۰۶) روابط بینامتنی بازی شناخته‌شدهٔ ورلد آف وارکرفت را با افسانه‌ها و شخصیت‌های اساطیری به‌لحاظ خطوط و طرح کلی داستان و نیز با فیلم ارباب حلقه‌ها به‌لحاظ سبک بصری و تصویرپردازی مطالعه کرده است. وی به مطالعهٔ استفاده از روابط بینامتنی در طراحی بازی برای تحقق کارکرد ایجاد جهانی فانتزی پرداخته است. ازاین‌رو، تفاوت عمدهٔ مطالعهٔ کریزوینسکا با مقالهٔ حاضر، در این است که وی از انجام مطالعهٔ موردی، قصد دارد تحقق کارکردی مشخص (خلق جهانی فانتزی) را در نمونهٔ موردی مشخصی ارزیابی کند، درحالی‌که ما به‌دنبال تبیین امکاناتی هستیم که بازی‌ها به‌طور کلی و به‌دلیل برخورداری از ظرفیت‌های ارتباطی خاص خود، برای برقراری روابط بینامتنی در جهت تأمین کارکردهای رسانه‌ای‌شان، از آن‌ها برخوردارند.

1. Fencott
2. Krzywinska

همچنین کالینز[1] (۲۰۰۸ و ۲۰۱۳) در بخش‌هایی کوچک از دو پژوهش گستردهٔ خود که در قالب دو کتاب مجزا با نام‌های صدای بازی: مقدمه‌ای بر تاریخ، نظریه و ممارست طراحی صدا و موسیقی بازی رایانه‌ای و بازی‌کردن با صدا: نظریهٔ تعامل با صدا و موسیقی در بازی‌های رایانه‌ای انتشار یافته است، به روابط بینامتنی سبک‌های موسیقی و ژانرهای بازی اشاراتی داشته است. توجه او به صدا به‌منزلهٔ جزئی از لایهٔ نشانه‌ای بازی رایانه‌ای و قابلیت‌های آن در فضاسازی ازطریق ایجاد مناسبات بینامتنی، برای تحقیق حاضر الهام‌بخش بوده است. ارجاعات بینامتنی در موسیقی بازی (یا خود بازی) ممکن است به برقراری پیوندی تلویحی بین موسیقی یا بازی با انواع مشخصی از فیلم‌ها، کتاب‌ها یا گروه‌های اجتماعی کمک کند. هرآینه، انواع مشخصی از بازی‌ها با ژانرهای مشخصی از موسیقی مرتبط شده‌اند (کالینز، ۲۰۰۸: ۱۱۷). کالینز در تحقیقات خود به‌طور جزئی و منحصراً محدود به لایهٔ نشانه‌ای شنیداری بازی‌های رایانه‌ای، به قابلیت برقراری روابط بینامتنی توجه کرده است. نگارندگان مقالهٔ حاضر، رویکردی کلان‌تر به مقولهٔ بینامتنیت در ساختار متنی بازی‌های رایانه‌ای اتخاذ می‌کنند.

روش تحقیق و شیوهٔ اجرای پژوهش

در این تحقیق، از رهیافت مطالعهٔ موردی استفاده می‌شود. مطالعهٔ موردی به زمینهٔ نظری و فلسفی خاصی وابسته نیست و فاقد مراحل عملیاتی تعریف‌شدهٔ واحدی برای جمع‌آوری داده‌ها و تحلیل آن‌هاست. به همین دلیل، انتخاب رهیافت مطالعهٔ موردی، بیشتر نوعی تصمیم‌گیری پیشاروش‌شناختی ازسوی محقق درخصوص نزدیک‌شدن به موضوعات مختلف است (Hepp, 2008: 416). مطالعهٔ موردی می‌تواند روش‌های کاملاً مختلف (کمی یا کیفی) و رویکردهای تحلیلی متفاوتی را در خود جذب کند. هنگامی که مطالعات موردی در چهارچوب تحقیقات رسانه‌ای کیفی استفاده می‌شوند، تعداد قابل توجهی از آن‌ها تحقیق را چونان روشی برای بازتابندگی انتقادی، بر مواردی مشخص و ویژه (و نه بر نمونه‌ها و مقولاتی ازپیش‌تعریف‌شده) معطوف می‌سازند. ایدهٔ ضمنی این شیوه آن است که مطالعات موردی ورود صداها و ویژگی‌هایی را به گفتمان دانشگاهی ممکن می‌سازند که به‌طور معمول خارج از محدودهٔ تحقیق رسانه‌ای قرار دارند (Hepp, 2008: 418). در مطالعهٔ موردی این مقاله، روش تحلیل متن مبتنی بر «نشانه‌شناسی لایه‌ای» است و نحوهٔ تفکیک تحلیلی لایه‌های متنی بازی رایانه‌ای در بخش مبانی نظری تشریح شد. انتخاب موردهای مطالعه در این پژوهش، با توجه به چهارچوب نظری و سؤال تحقیق (چیستی امکانات ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای برای برقراری روابط بینامتنی) به‌صورت هدفمند صورت پذیرفته است. محقق کیفی در انتخاب هدفمند موردهای مطالعه، «بر مواردی تأکید دارد که به نظر برسد موقعیت بیشتری برای یادگیری فراهم می‌آورند. ... قابلیت یادگیری از متن، متفاوت با قابلیت نمایندگی آن است و گاهی معیار برتری نسبت به آن محسوب می‌شود» (Stake, 2005: 451).

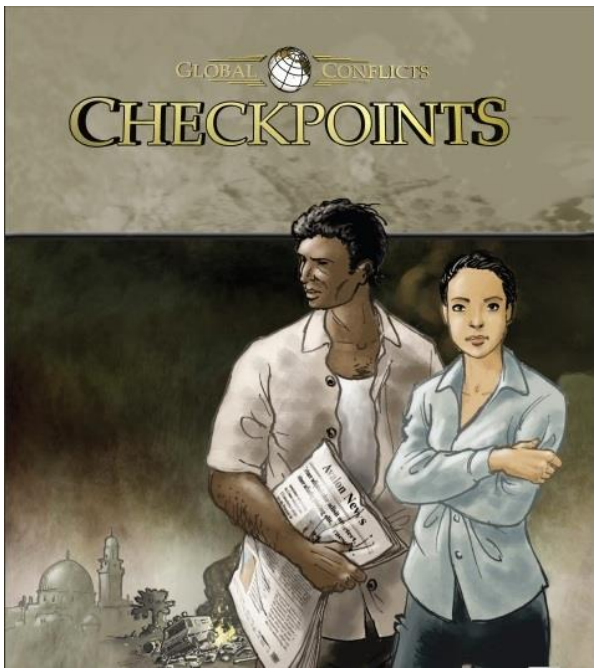
متون انتخاب‌شده برای تحلیل، دو بازی درگیری‌های جهانی: فلسطین و آشتی‌ساز، از چند جهت زمینه‌ای مناسب را برای مطالعهٔ عمیق مسئلهٔ تحقیق فراهم می‌آورند. نخست این که هر دو بازی، ارجاعات صریح به موقعیت‌هایی دارند که در جهان واقعی و تاریخی وجود دارد. تم اصلی هر دو بازی، به بحران فلسطین و اسرائیل مربوط است. همچنین هر دو بازی، ارجاعاتی بارز به حضور و فعالیت رسانه‌ها در موقعیت بحران و تأثیرگذاری آن بر اوضاع جاری در منطقه دارند. این شباهت‌های درون‌مایه‌ای بین دو بازی، زمینه را برای

1. Collins

مقایسهٔ شیوه‌های ارجاعات بینامتنی هرکدام فراهم می‌کند. درعین‌حال، دو بازی ازلحاظ ویژگی‌های ژانری کاملاً متفاوت هستند. ازاین‌رو، مقایسهٔ تفاوت‌های سبکی و ژانری آن‌ها و تأثیری که این تفاوت‌ها بر نحوهٔ استفاده از ظرفیت‌های ارتباطی برای برقراری روابط بینامتنی دارد، آموزنده است. در این مطالعهٔ موردی مقایسه‌ای، امکانات ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های تحلیل‌شده را در نهایت، با استفاده از دسته‌بندی کریستوا از شیوه‌های برقراری روابط بینامتنی که در ادامه تشریح می‌شود، ارزیابی می‌کنیم. دلیل این محدودسازی انتخاب از بین رویکردهای متنوع به تحلیل روابط بینامتنی، این است که محققانِ علاقه‌مند به رویکرد و نقد بینامتنی باید ضمن شناختن انواع گرایش‌ها، گرایش مورد علاقه و متناسب با پیکرهٔ مطالعاتی خود را برگزینند و از آن بهره بجویند؛ زیرا در غیر این صورت، دچار اختلال روش‌شناختی و تناقض‌گویی خواهند شد و نتیجهٔ تحقیق آن‌ها علی‌رغم کوشش و زحمت بسیار، متزلزل و نادرست خواهد بود (نامور مطلق، ۱۳۹۴: ۳۵۳).

- **معرفی متون انتخابی**

۱. توصیف عمومی بازی *درگیری‌های جهانی: فلسطین* (۲۰۰۶)



تصویر ۱. تصویر آغازین بازی *درگیری‌های جهانی: فلسطین*

«درگیری‌های جهانی» مجموعه‌ای از بازی‌های رایانه‌ای هدفمند است که به‌طور مشخص با اهداف آموزشی برای تدریس خبرنگاری طراحی شده است و ضمن انتقال اطلاعاتی درخصوص بحران‌های جاری در جهان که عمده‌ترین سهم‌های پوشش خبری را در خبرگزاری‌های بزرگ دنیا به خود اختصاص داده‌اند، نکته‌هایی کاربردی دربارهٔ حرفه و مهارت‌های خبرنگاری به بازیکن انتقال می‌دهد. درگیری‌های جهانی: فلسطین یک قسمت از این مجموعه است که به موضوع بحران در سرزمین‌های اشغالی می‌پردازد. در

این مطالعه، یکی از مراحل هشت‌گانهٔ این بازی به نام ایستگاه‌های بازرسی[1] انتخاب شده است. در این مرحله، کاربر در نقش خبرنگار، به ایستگاه‌های بازرسی تحت‌کنترل نیروهای اسرائیلی می‌رود تا دربارهٔ وضعیت این ایستگاه‌ها گزارشی تهیه کند.

این بازی ازنظر گونه‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای، ترکیبی از بازی‌های نقش‌آفرینی[2] و ماجراجویی[3] و استراتژی[4] است. کاربر پیش‌از آغاز بازی انتخاب می‌کند که در نقش خبرنگار زن اسرائیلی یا خبرنگار مرد عرب وارد جهان بازی شود. بعداز اینکه کاربر آواتار خود را در جهان بازی انتخاب کرد، بازی با ملاقات خبرنگار با یک کارگزار رسانه‌ای آغاز می‌شود. کارگزار دربارهٔ موقعیت منطقه توضیحاتی می‌دهد و به او پیشنهاد می‌کند درخصوص وضعیت ایستگاه‌های بازرسی، گزارشی تهیه کند. ازآنجاکه کاربر در نقش روزنامه‌نگار آزاد بازی می‌کند، کارگزار رسانه‌ای سه روزنامهٔ مختلف را به خبرنگار پیشنهاد می‌کند تا گزارش خود را مطابق با خط‌مشی‌های کلی یکی از آن‌ها تنظیم کند: یک روزنامهٔ فلسطینی، یک روزنامهٔ اسرائیلی و یک روزنامهٔ اروپایی. پس‌از آنکه کاربر یکی از روزنامه‌ها را انتخاب کرد، کارگزار توضیحاتی درخصوص خط‌مشی آن روزنامه می‌دهد. کاربر بر مبنای این آگاهی‌های کلی باید در شهر پرسه بزند، به ایستگاه‌های بازرسی سرکشی کند، با آدم‌های مطلع ملاقات و گفت‌وگو کند و از مطالبی که گمان می‌کند برای گزارش مفید است، یادداشت بردارد تا بعداً آن‌ها را در قالب گزارشی تنظیم کند. این گزارش باید خط‌مشی روزنامه‌ای را که خبرنگار متن را برای آن تنظیم می‌کند، در نظر بگیرد و از سوگیری‌های خبری مورد نظر آن‌ها تبعیت کند. کارکرد بازی درگیری‌های جهانی: فلسطین در مرحلهٔ سرحدها، آشناساختن کاربران با مبانی و اصول مقدماتی خبرنگاری در میدان عمل است. بازی قصد دارد به کاربر نکته‌هایی را دربارهٔ چگونگی فرایند تولید محتوای رسانه‌های خبری انتقال دهد؛ نکته‌هایی که هم‌زمان می‌تواند سواد رسانه‌ای کاربر را در هنگام مصرف محتواهای رسانه‌ای خبری نیز ارتقا دهد.

۲. توصیف عمومی بازی *آشتی‌ساز* (۲۰۰۶)



تصویر ۲. تصویر آغازین بازی *آشتی‌ساز*

آشتی‌ساز یک بازی تک‌نفره در ژانر استراتژی نوبت‌مبنا[5] است که با درون‌مایهٔ کشمکش فلسطینی‌اسرائیلی طراحی شده و به سه زبان انگلیسی و عربی و عبری قابل اجراست. کاربر بازی مأموریت دارد تا راه‌حلی دوجانبه برای دامنه‌دارترین بحران سیاسی در غرب آسیا

1. Checkpoints
2. role playing
3. adventure
4. strategy
5. Turn-Based Strategy Game

بیابد و میان دولت فلسطینی و اسرائیلی با تأمین امنیت و ثبات و بقای هر دو دولت، صلحی پایدار برقرار کند. این درحالی است که انواع مختلفی از تنش‌های فرهنگی و نظامی و سیاسی میان دو طرف در جریان است.

کاربر می‌تواند برگزیند که برای انجام مأموریت برقراری صلح، در نقش نخست‌وزیر اسرائیل یا در نقش رئیس دولت خودگردان فلسطینی بازی را آغاز کند. در هرکدام از این دو انتخاب، کاربر ابزارهایی مختلف برای رسیدن به هدف برقراری صلح دوجانبه در اختیار دارد و با چالش‌ها و راه‌حل‌هایی متفاوت سروکار پیدا می‌کند. زمینهٔ اصلی تصویر بازی، نقشه‌ای از منطقهٔ جغرافیایی مناقشه‌برانگیز دو دولت است که در اطراف آن، اطلاعات لازم به‌صورت هایپرلینک‌هایی نمایان می‌شود.

یکی از نکته‌های جالب‌توجه این بازی، استفادهٔ آن از عکس‌ها و فیلم‌های خبری در روایت بازی است. به همین مناسبت است که زیر عنوان اصلی این بازی آمده است: «با اخبار بازی کنید و راه‌حل را بیابید».[1] هرچند که در جریان بازی، کاربر با ترکیبی از خبرهای نسبتاً واقعی و خبرهای کاملاً خیالی مواجه است، جریان همین اخبار است که در نوبت‌های مختلف بازی، کاربر را در اتخاذ سیاست‌های درست به‌منظور دستیابی به هدف برقراری صلح میان دو طرف تخاصم، یاری می‌رساند. کاربر بازی (چه در نقش رئیس‌جمهور دولت فلسطین و چه در نقش نخست‌وزیر اسرائیل) با خرده‌جریان‌های سیاسی تندرو و میانه‌رو در جبههٔ خودی و طرف مقابل و نیز با سازمان‌های بین‌المللی میانجی در درگیری‌های دو طرف سروکار دارد که باید نظر همهٔ این خرده‌جریان‌ها را دربارهٔ رسیدن به صلح پایدار و دوسویه، به تعادل برساند. کاربر این کار را ازطریق تصمیم‌گیری‌هایی درخصوص انجام «اقدامات امنیتی»، «اقدامات دیپلماتیک» و «اقدامات سازندگی و توسعهٔ عمومی» صورت می‌دهد. آشتی‌ساز از روایتی خطی برخوردار نیست و این خصیصهٔ اغلب بازی‌های استراتژی است. یک نقطهٔ آغاز و یک نقطهٔ پایان برای بازی تعریف شده است؛ اما خط‌سیری که مابین این دو نقطه جریان پیدا می‌کند، با تصمیم‌های کاربر ایجاد می‌شود. اقدامات رویه‌ای که در بازی در دسترس کاربر قرار دارد، روابط علت‌ومعلولی مشخصی دارند و نتایج به‌بارآمده از هر اقدام در بازی، به مجموعه‌ای از تصمیم‌های قبلی کاربر وابسته است. کارکرد بازی آشتی‌ساز، آشناکردن کاربر با جنبه‌هایی مشخص از واقعیت درگیری‌های فلسطینی‌اسرائیلی و ارائهٔ اطلاعاتی مستقیم و تلویحی درخصوص موجودیت و هویت طرف‌های درگیر است. همچنین متن راه‌حل‌هایی را القا می‌کند که ممکن است برای خاتمه‌دادن به این بحران و رسیدن به راه‌حل دوجانبه کارآمد باشد.

یافته‌ها

در این بخش، متون انتخابی در سه لایهٔ نشانه‌ای و روایی و رویه‌ای، به‌طور مجزا مطالعهٔ مقایسه‌ای شده‌اند:

- **مقایسهٔ لایهٔ نشانه‌ای متون انتخابی از منظر به‌کارگیری روابط بینامتنی**

لایهٔ نشانه‌ای در متن بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به‌تفکیک در دو نظام نشانه‌ای دیداری و شنیداری مطالعه کرد که هرکدام از این دو نظام نشانه‌ای، از به‌هم‌پیوستن رمزگان‌هایی دیداری (مثل عکس، گرافیک، نوشتار و تصاویر متحرک) و شنیداری (مانند موسیقی، صدای گفتار، دیالوگ‌ها و صدای محیط) شکل می‌گیرد. بازی درگیری‌های جهانی: فلسطین در نظام نشانه‌ای دیداری، به‌لحاظ فضاسازی بصری کوشیده است تا بازنمایی‌های واقع‌گرایانه ارائه کند. این بازی از محیطی سه‌بعدی برخوردار است که انسان‌ها در

1. Play the News, Find the Solution

آن در تناسبات و خصوصیات فیزیکی واقع‌گرایانه طراحی شده‌اند. همچنین محیط‌ها (نظیر بازارها و خیابان‌ها) و اشیا (مانند تاکسی‌ها، تلفن عمومی و سلاح‌ها) در شمایل‌های گرافیکی واقع‌گرایانه طراحی شده‌اند. به‌این‌ترتیب، گرایش به «واقع‌گرایی» در طراحی گرافیکی محیط شهری و بازنمایی انسان‌ها و اشیای مختلف در جهان بازی، مشهود است که در بازی آشتی‌ساز شاهد آن نیستیم. گرایش به بازنمایی گرافیکی واقع‌گرایانه از فضای شهری، فضای جهان درون‌متن را به تجربهٔ فضاهای واقعی مرتبط می‌سازد. موقعیت چندفرهنگی و نیز تلاطم امنیتی ایستگاه‌های بازرسی در این بازی ازطریق بازنمایی‌های گرافیکی واقع‌گرایانه به نمایش درآمده است و در آن‌ها نشانی از طراحی‌های انتزاعی و فانتزی دیده نمی‌شود. در همین راستا، طراحی صدای محیطی در نظام نشانه‌ای شنیداری از لایهٔ نشانه‌ای متن، بر این بازنمایی واقع‌گرایانه تأکید می‌کند و فضای جهان درون‌متن را به تجربه‌های فضای صوتی محیط‌های شهری واقعی پیوند می‌دهد.



تصویر ۳. نمایی از فضای واقع‌گرایانهٔ طراحی گرافیکی بازی؛ بازنمایی ایستگاه‌های بازرسی

در انتهای مرحله، زمانی که کاربر، یادداشت‌برداری‌های مورد نیازش را برای تنظیم گزارش تکمیل کرده است، به صفحه‌ای هدایت می‌شود که در آن باید اقدام به انتخاب تیتر، لید، عکس و تنظیم متن گزارش کند. زمینهٔ اصلی تصویر این بخش از بازی را یک صفحهٔ روزنامه تشکیل می‌دهد که فضاهای خالی مشخصی برای قراردادن تیتر، لید، بدنهٔ گزارش و عکس در آن تعیین شده است که با انتخاب‌های کاربر از میان مواردی که یادداشت‌برداری کرده است تکمیل می‌شود. طراحی نشانه‌ای صفحهٔ آماده‌سازی و تنظیم گزارش نهایی، به‌شکلی واقع‌گرایانه، حافظهٔ فردی بازیکن را به‌مثابهٔ دانشجوی روزنامه‌نگاری، با فرایند تنظیم و صفحه‌بندی گزارش در جهان واقعی پیوند می‌دهد. در حاشیهٔ این نظام نشانه‌ای گستردهٔ واقع‌گرایانه، وجوهی خرد از طراحی‌های نشانه‌ای انتزاعی در قالب نشانه‌های نمایه‌ای و نمادین نیز در بازی وجود دارند که چون بیشتر در پیوند با بازنمایی تبعات رویه‌ای بازی موضوعیت پیدا می‌کنند، در تحلیل لایهٔ رویه‌ای بازی، به آن‌ها خواهیم پرداخت.

در مقابل، طراحی نظام نشانه‌ای دیداری در بازی آشتی‌ساز به‌لحاظ فضاسازی بصری، غالباً انتزاعی است و بازنمایی‌های واقع‌گرایانه در حاشیهٔ طراحی‌های لایهٔ نشانه‌ای بازی نمود یافته‌اند. تصاویر بازی، مجموعه‌ای پراکنده و نامنسجم از نشانه‌های نمایه‌ای (مانند نقشه‌ها و نمودارها)، نمادین (مانند پرچم‌ها و نشان‌های هویتی و سازمانی) و شمایلی (مانند عکس‌ها و فیلم‌های خبری) هستند. این مجموعه‌نشانه‌ها، بر حاشیهٔ نقشه‌ای جغرافیایی از منطقهٔ بحران‌زده، فضای بصری بازی را تشکیل می‌دهد. بنابراین فضای بصری

در این بازی، تقطیع‌شده و پراکنده است و کلیتی منسجم را تعریف نمی‌کند؛ اما همین بخش‌های پراکنده و قطعه‌قطعه‌شده، از شمایل‌هایی برخوردار است که جهان بازی را با واقعیت مرتبط می‌سازد؛ مانند عکس‌های خبری که در حاشیهٔ پیشبرد بازی نمایان می‌شود. استفاده از عکس‌ها و فیلم‌های مستند و خبری و پیونددادن آن‌ها به جهان بازی، روابط بینامتنی تأثیرگذاری در بستر پیشبرد بازی به وجود می‌آورد. اینکه فضای بحران‌زدهٔ منطقه در جهان واقعی ازطریق به‌کارگیری تصاویر خبری و مستند با جهان بازی مرتبط می‌شود، تمهیدی برای مرتبط‌کردن دو فضای رسانه‌ای مجزاست که به فهم منظومهٔ معنایی و گفتمانی بازی آشتی‌ساز یاری می‌رساند. زمینهٔ اصلی تصویر بازی که نقشه‌ای سه‌بعدی از سرزمین‌های اشغالی است، رابطه‌ای بینامتنی با دانش ضمنی موجود دربارهٔ جغرافیای سیاسی منطقهٔ بحران‌زدهٔ فلسطین برقرار می‌کند. این نقشه، اطلاعاتی کلی دربارهٔ موقعیت جغرافیایی شهرهای فلسطینی اشغالی در اختیار کاربر قرار می‌دهد که هم به اطلاعات او دربارهٔ برخی جزئیات می‌افزاید و هم آگاهی‌های قبلی موجود در حافظهٔ کاربر را با تجربهٔ سرگرم‌سازی بازی درگیر می‌کند.

بازی آشتی‌ساز باوجود فضاسازیِ غالباً انتزاعی در لایهٔ نشانه‌ای، ارجاعات بسیاری به واقعیت‌هایی در جهان خارج از متن و نشانه‌ها و نمودهای فرهنگی و تاریخی دارد. پرچم‌ها و لوگوهای کشورها و نهادهای مختلفِ درگیر در بحران سرزمین‌های اشغالی و نیز نقشهٔ سه‌بعدی منطقه ازجملهٔ این ارجاعات محسوب می‌شود. اشاره شد که کاربر به‌طور انتخابی می‌تواند با هویت رئیس دولت فلسطین یا نخست‌وزیر اسرائیل وارد جهان بازی شود. این فرایند هویت‌بخشی به کاربر پیش‌از ورود به جهان بازی، ازطریق نشانه‌های دیداری (پرچم فلسطین یا پرچم رژیم اشغالگر قدس) تقویت شده است. همچنین زمینهٔ رنگی تصویر بازی در حالتی که کاربر نسخهٔ فلسطینی بازی را پیش ببرد، به رنگ سبز است که در معنای نمادین و با توجه به بافت متن، نماد قلمروی اسلام فهمیده می‌شود. این زمینهٔ رنگی در تصویرهای بازی و کادرهای مختلف آن، در نسخهٔ اسرائیلی بازی، به رنگ آبی بدل می‌شود که تم رنگی اصلی در پرچم رژیم اشغالگر قدس و نماد موجودیت آن در منطقه است. این زمینه‌های رنگی همچنین ازطریق برقراری روابط بینامتنی با جهان واقعی و تاریخی، به‌طور نمادین بر هویت فلسطینی یا اسرائیلی کاربر در جهان بازی تأکید می‌کنند.

در مطالعهٔ نظام نشانه‌ای شنیداری، بازی درگیری‌های جهانی: فلسطین فاقد موسیقی متن است و موسیقی تنها در مقدمهٔ روایی و منوی بازی شنیده می‌شود. در جریان بازی، تنها صدای محیط به گوش می‌رسد؛ صدای عبورومرور ماشین‌ها، صدای اذان مسجد، صدای ناقوس کلیسا، صدای هیاهوی فروشندگان در بازار و نظایر این‌ها. بنابراین در نظام نشانه‌ای شنیداری متن، صدای محیطی به فضاسازی عمومی جهان بازی می‌پردازد و فضاسازی ازطریق صدای محیط، به واقع‌گرایی تصویری بازی و مرتبط‌ساختن تجربهٔ مشارکت کاربر در جهان بازی با درک ماهیت چندفرهنگی سرزمین‌های اشغالی کمکی چشمگیر می‌کند.

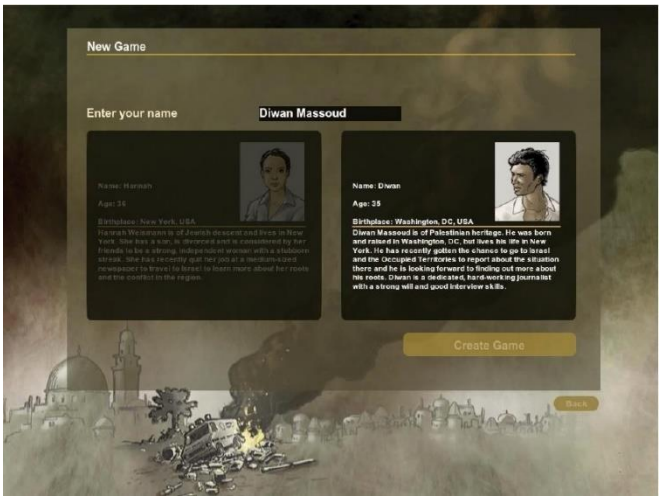
در مقابل، نظام نشانه‌ای شنیداری در بازی آشتی‌ساز فاقد طراحی صدای محیطی واقع‌گرایانه است؛ احتمالاً به این دلیل که اساساً فضای بصری بازی نیز واقع‌گرایانه نیست. جلوه‌های ویژهٔ شنیداری و صداهای ساختگی در رابطه‌ای انتزاعی با نشانه‌های تصویری، پرکنندهٔ فضاهای معنایی در بازی هستند. هم‌نشینی آن‌ها با نشانه‌های دیداری، به‌منظور تأکید بر عملکرد نظام نشانه‌ای دیداری در متن است. بااین‌حال، چیزی که از جنبهٔ برقراری روابط بینامتنی در نظام نشانه‌ای شنیداری این بازی اهمیت پیدا می‌کند، موسیقی است. موسیقی در سراسر بازی شنیده می‌شود و تمی ثابت دارد که با سبکی آمیخته، میان موسیقی عبری و عربی پیوندهایی برقرار می‌کند. این موسیقی حافظهٔ اجتماعی کاربر درخصوص فرهنگ موسیقایی عربی و عبری را با جهان متن مرتبط می‌سازد و بر ارزش ایجاد آشتی و تلفیق فرهنگی و هم‌زیستی مسالمت‌آمیز تأکید می‌کند. تا زمانی که پیشرفتی چشمگیر درخصوص دستیابی به راه‌حل

دوجانبه برای بحران منطقه صورت نگرفته باشد، موسیقی ریتم آرام و لحنی درون‌گرا دارد. پس‌از آنکه کاربر در پی انجام اقدامات متنوع، به برقراری صلح نزدیک می‌شود، موسیقی لحنی امیدوارکننده و ریتمی شاداب‌تر به خود می‌گیرد. به‌این‌ترتیب، موسیقی خود به نشانه‌ای برای نزدیک‌شدن به پیروزی در بازی تبدیل می‌شود. شناخت کاربر از لحن موسیقایی که به ارتباطات رسانه‌ای پیشین او با مقولهٔ لحن در موسیقی مرتبط است، به فهم جهت‌گیری ارزشی متن و همراه‌شدن با آن، کمکی مؤثر می‌کند.

- **مقایسهٔ لایهٔ روایی متون انتخابی از منظر به‌کارگیری روابط بینامتنی**

روایت در بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان از دو جنبه ارزیابی کرد. نخست، جنبه‌هایی از روایت است که ازپیش‌ساخته هستند و کاربر به‌منزلهٔ شخصیتی تأثیرگذار، به روابط و مناسبات میان اجزای تشکیل‌دهندهٔ آن وارد می‌شود. با ورود کاربر به جهان ازپیش‌طراحی‌شدهٔ روایت، تغییر و تحولاتی در جهان بازی رخ می‌دهد که جنبهٔ پویای روایت در بازی رایانه‌ای را شکل می‌دهد. بنابراین در تحلیل جنبه‌های روایت در بازی رایانه‌ای، با دو جنبهٔ روایت ایستا (ازپیش‌طراحی‌شده) و روایت پویا (تحت‌تأثیر مداخلات کاربر در جهان بازی) سروکار داریم.

در بازی درگیری‌های جهانی پیش‌از آنکه منوی آغازین ظاهر شود، در قالب انیمیشن کوتاهی، فضای چندفرهنگی حاکم بر سرزمین‌های اشغالی نمایش داده می‌شود. در تصاویر این انیمیشن، نماهایی از درگیری‌ها و خطرهای موجود در منطقه برای شهروندان نیز دیده می‌شود. در این مقدمهٔ روایی، کاربر با بازنمایی جهان مجازی متن از سرزمین‌های اشغالی و بحران ایستگاه‌های بازرسی آشنا می‌شود و در ذهن خود، زمینه‌ای کلی از فضایی که قرار است در آن به ایفای نقش بپردازد، برپا می‌سازد. پس‌از این مقدمه، دو شخصیت به کاربر معرفی می‌شود. او می‌تواند از میان آن‌ها یکی را انتخاب کند و در قالب آواتار آن شخصیت وارد جهان بازی شود. بیوگرافی فشرده‌ای، هر دو شخصیت را به کاربر معرفی می‌کند. یکی زنی خبرنگار با ریشه‌های خانوادگی یهودی و دیگری مردی خبرنگار با ریشه‌های خانوادگی عرب است. کاربر پس‌از انتخاب شخصیت مورد نظرش، بازی را آغاز می‌کند. این‌ها جنبه‌هایی ثابت از روایت بازی هستند.



تصویر ۴. انتخاب شخصیت و آواتار پیش‌از آغاز بازی

بازی درگیری‌های جهانی: فلسطین، ازحیث عناصر روایی ایستا، با محوریت تهیهٔ گزارشی از موقعیت ایستگاه‌های بازرسی که سربازان اسرائیلی عبورومرور مردم را با آن‌ها کنترل می‌کنند، پیش می‌رود. کاربر در نقش خبرنگار باید دربارهٔ این موقعیت به تحقیق و

جست‌وجو بپردازد و تأثیر آن را بر کیفیت زندگی شهروندان و نظامیان مطالعه کند. کاربر در نخستین ملاقات، با فردی گفت‌وگو می‌کند که کارگزار مطبوعاتی است و به خبرنگار می‌گوید که می‌تواند گزارش خود را از وضعیت سرحدها و تأثیر آن‌ها بر کیفیت زندگی مردم و نظامیان در منطقه، برای یکی از روزنامه‌های فلسطینی، اسرائیلی یا اروپایی تنظیم کند. روزنامهٔ فلسطینی بیشتر تمایل دارد تأثیر منفی بازرسی‌های سربازان اسرائیلی در ایستگاه‌ها را بر زندگی مردم فلسطین پوشش دهد. روزنامهٔ اسرائیلی تمایل دارد دربارهٔ تهدیدات بالقوهٔ امنیتی و اقدامات تروریستی و بمب‌گذاری‌های انتحاری گزارش‌هایی منتشر کند. روزنامهٔ اروپایی نیز دغدغه‌های حقوق‌بشری را مدنظر دارد که به بحران‌های موجود در سرحدها مربوط می‌شود؛ نظیر وضعیت نامطلوب سربازان اسرائیلی ازحیث روان‌شناختی، به‌دلیل مواجههٔ دائم با تهدیدها و خشونت‌های موجود در ایستگاه‌ها یا محرومیت فلسطینیان برای استفاده از امکانات پیشرفته‌تر بیمارستان‌ها و مراکز درمانی مناطق اسرائیلی.

پس‌از اینکه کاربر، یکی از این روزنامه‌ها را انتخاب کرد، باید در جمع‌آوری اطلاعات و تنظیم گزارش دقت کند تا مطابق خط‌مشی رسانهٔ مورد نظر کارش را کامل کند. او موقعیت جغرافیایی اطلاع‌رسان‌ها را روی نقشهٔ بازی می‌یابد و برای جمع‌آوری اطلاعات دربارهٔ موضوع گزارش، نزد آن‌ها می‌رود و با آن‌ها گفت‌وگو می‌کند. این گفت‌وگوها به‌صورت زیرنویس و در قالب گزینه‌های ازپیش‌طراحی‌شده پیش می‌رود. اگرچه این گفت‌وگوها نیز جنبه‌های ایستای روایت را تشکیل می‌دهد، اما انتخاب کاربر از میان آن‌ها، شکل‌گیری تدریجی روایت پویا در بازی را رقم می‌زند.

معمولاً در مقاطع مختلف هر گفت‌وگو، برای کاربر بازی، دو یا چند گزینهٔ مختلف برای چگونگی پاسخ‌دادن به پرسش‌های اطلاع‌رسان یا طرح‌کردن پرسش از او یا ابراز همدلی یا قطع‌کردن سخن او وجود دارد. تأثیر کیفیت پرسش‌وپاسخ، در نمودار اعتماد اطلاع‌رسان به خبرنگار نمود می‌یابد. علاوه‌بر این، هر فراگرد پرسش‌وپاسخ، فراگرد پرسش‌وپاسخ بعدی را تحت‌تأثیر قرار می‌دهد. در این حالت، اگرچه انتخاب‌های رویه‌ای بازیکن، تعیین‌کننده به نظر می‌رسد، اما بازیکن در درون روایتی ازپیش‌طراحی‌شده، با انتخاب‌های خود وارد مسیرهای ازپیش‌معماری‌شدهٔ مختلف می‌شود. این ساختار روایی در نوشتگان مطالعات بازی با عنوان روایت شاخه‌درختی نام‌گذاری شده است. این ساختار تلاشی است برای‌آنکه ساختار نمایشی تا حد ممکن توسط بازیکن تعیین شود تا بتواند بیشترین کنترل را بر بازی اعمال کند. بازیکن هر شاخه از روایت را که انتخاب کند، مسیر منحصربه‌فردی را تجربه خواهد کرد و در آن با آرایشی از حوادث مختلف روبه‌رو خواهد شد. باوجوداین، تنها برخی از مسیرهای روایی به نتیجهٔ مورد نظر بازی خواهند رسید و در بقیهٔ موارد، بازیکن با شکست مواجه خواهد شد (کوثری، ۱۳۸۹: ۹۱).

در این بازی، گاهی یک اطلاع‌رسان، مسائل یا درخواست‌های نامربوطی را مطرح می‌کند که به تنظیم گزارش کمکی نمی‌کند. همچنین گاهی کاربر مسیر پرسش‌وپاسخ‌ها را نادرست هدایت می‌کند؛ به‌طوری که موجب پراکنده‌گویی اطلاع‌رسان می‌شود یا اعتماد او را مخدوش می‌سازد. در این شکل از ساختار روایی بازیکن نمی‌تواند حدس بزند که کدام مسیر برای او بهترین مسیر خواهد بود و بسته به تجربه و یا از روی حدس‌وگمان مسیرهایی را انتخاب خواهد کرد که ممکن است نادرست باشند. ... فقط هنگامی که اتفاقات روی می‌دهند و ما عواقب آن‌ها را می‌بینیم، متوجه می‌شویم که تصمیم‌ها و انتخاب‌های ما درست بوده‌اند یا نادرست (کوثری، ۱۳۸۹: ۹۱).

در جریان تلاش‌های کاربر برای گفت‌وگو با شخصیت‌های مختلف، به‌ویژه در نزدیکی ایستگاه بازرسی، رخدادهای تصادفی مختلفی در قالب انیمیشن‌های ازپیش‌طراحی‌شده[1] به نمایش درمی‌آیند که دریچه‌هایی تازه برای پیشبرد رویه‌های بازی به روی کاربر می‌گشایند. این رویدادهای تصادفی، موضوع بخش مهمی از گفت‌وگوهای کاربر بازی با اطلاع‌رسان‌ها را تشکیل می‌دهد. برای مثال، سرگیجه‌گرفتن یک زن باردار فلسطینی در صف ایست بازرسی موجب می‌شود کاربر بتواند سوژه‌ای مناسب برای گفت‌وگو بیابد و با این زن و همسرش مصاحبه‌هایی ترتیب دهد. همچنین نمایش حمله‌ای تروریستی که به کشته و زخمی‌شدن دو سرباز اسرائیلی و برخی از فلسطینیان منجر می‌شود، موجب می‌شود کاربر بتواند گفت‌وگوهایی جدید با سربازان اسرائیلی انجام دهد. کاربر هرچه بتواند به‌شکلی مؤثرتر در موقعیت‌های خبرساز (مثلاً نزدیک ایستگاه‌های بازرسی) پرسه بزند، بیشتر با سوژه‌های این‌چنینی مواجه می‌شود و در نتیجه، می‌تواند اطلاعاتی مؤثرتر برای تنظیم گزارش خود جمع‌آوری کند.

در پایان، درصورتی‌که کاربر موفق شده باشد گزارشی با مقبولیت فراوان ازنظر حرفه‌ای و دارای ارزش‌های خبری تنظیم کند، یک گزارش خبری واقعیِ چاپ‌شده در یکی از روزنامه‌های معتبر دربارهٔ وضعیت سرحدها در سرزمین‌های اشغالی، در برابر چشمان کاربر قرار می‌گیرد. این پاداش نهایی، روابط بینامتنی بازی رایانه‌ای و روزنامه‌نگاری حرفه‌ای را تقویت می‌کند.

در این بازی، تمام جنبه‌های روایی ایستا و پویا، به‌خوبی با موقعیت حرفه‌ای یک خبرنگار در جهان واقعی ارتباط بینامتنی برقرار می‌کند. از توجه به عناصر خبر و خط‌مشی روزنامه‌ها گرفته تا لزوم پرسه‌زنی در موقعیت‌های خبرساز و گفت‌وگو با افراد مطلع و مرتبط با موضوع گزارش، همگی ارتباطی معنادار با کنش اجتماعی روزنامه‌نگاری پیدا می‌کنند.

در مقابل، بازی آشتی‌ساز به‌دلیل ماهیت ژانری خود، مانند اغلب بازی‌های رایانه‌ای استراتژی، براساس روایتی مشخص و ازپیش‌طراحی‌شده پیش نمی‌رود. بازی موقعیتی کلی را تعریف کرده و هدف نهایی را مشخص می‌کند. بازیکن در قالب نقشی، در این موقعیت کلی وارد می‌شود و سعی می‌کند طوری در موقعیت نقش‌آفرینی کند که به هدف نهایی دست یابد. بنابراین روایت در مسیر بازی‌کردن بازیکن به‌تدریج شکل می‌گیرد. در نتیجه، وزن عناصر روایت پویا بر عناصر روایت ایستا غلبه دارد؛ اما به این معنا نیست که جزئیات عناصر روایِی ازپیش‌طراحی‌شده و ایستا، در بازی دارای اهمیت نیستند.

عناصر روایی ایستا در بازی آشتی‌ساز به سه شیوه در جهان بازی گنجانده شده‌اند. یکی ازطریق اطلاعاتی که در قالب نشانه‌های دیداری نوشتاری در قسمت‌های مختلف بازی و در طول مقاطع مختلف آن دربارهٔ موقعیت کلی منطقه و گروه‌ها و سازمان‌های نقش‌آفرین در بحران، به کاربر منتقل می‌شود و همچنین گزارش‌های نوشتاری که در حاشیهٔ عکس‌ها و فیلم‌های خبری ارائه می‌شود. شیوهٔ دیگر، ازطریق خلق عکس‌هایی است که عمدتاً در حاشیهٔ همین توضیحات کلامی قرار می‌گیرند و بازنمایی تصویری رخدادها و گروه‌ها و سازمان‌های مختلف درگیر در بحران را بر عهده دارند. نحوهٔ بازنمایی هر گروه، سازمان یا رخداد ازطریق انتخاب عکس‌ها، به‌وضوح از پیش طراحی شده است و خود بخشی مهم از عناصر روایی در بازی را تشکیل می‌دهد. برای مثال، اینکه گروه‌هایی مثل حماس در طرف فلسطینی یا شورای یشا در طرف اسرائیلی که گروه‌های افراطی در بازی تلقی می‌شوند، چگونه ازطریق انتخاب عکس‌های خبری بازنمایی شده‌اند یا مقامات مسئول دولت و اقتدار سیاسی در طرف فلسطینی و اسرائیلی و اقدامات مرتبط با آن‌ها

1. cut-scene

ازطریق چه عکس‌هایی بازنمایی شده‌اند، ازحیث روایی اهمیتی بسزا دارد. شیوهٔ سوم مربوط است به استفاده از فیلم‌های خبری پیش‌از آغاز بازی، در ابتدای آن و در مقاطع مختلفِ ارائهٔ گزارش‌های پیروزی یا شکست.

بازی آشتی‌ساز قصد دارد پیش‌از شروع بازی، جهانی را که کاربر درحال واردشدن به آن است، با استفاده از جنبه‌های روایی ایستای خود تعریف کند؛ به‌این‌ترتیب که پیش‌از ظاهرشدن منوی آغازین بازی، مجموعه‌ای تدوین‌شده از فیلم‌های خبری از سال ۱۹۲۲ تا ۲۰۰۷ از سرزمین‌های فلسطینی و رخدادها و نبردهای دوران مختلف بحران فلسطین و اسرائیل نمایش داده می‌شود. این فیلم‌های خبری تدوین‌شده به‌منزلهٔ جلوه‌ای روایی در طراحی بازی، فضای تاریخی موضوع اصلی بازی، یعنی کشمکش در سرزمین‌های اشغالی، را به کاربر معرفی می‌کنند. نخستین فیلم‌های خبری که در آغاز بازی از رخدادهای منطقه به نمایش درمی‌آید، در واقع، رخدادهای ساختگی و مربوط به بازی را به گزارش‌های خبری از رخدادهای واقعی مرتبط می‌سازد. ازاین‌رو، فیلم‌های به‌نمایش‌درآمده در آغاز بازی، گزارشی از رخدادی واقعی است که زیربنای یک سلسله‌رویداد بازی‌گونه و غیرواقعی در بازی واقع می‌شود. این وضعیت نیمه‌واقعی / نیمه‌ساختگی در جریان بازی تداوم می‌یابد. برخی از رخدادهایی که به‌تناوب در جریان بازی در منطقه رخ می‌دهند، در قیاس با گزارش‌های خبری که بخشی از حافظهٔ تاریخی ما را درخصوص کشمکش‌های سرزمین‌های اشغالی شکل می‌دهند، آشنا به نظر می‌رسند. به همین دلیل است که پیش‌از آغاز بازی نوشته می‌شود که «در طراحی بازی از خبرها الهام گرفته شده است»؛ اما برخی دیگر از رخدادهای روایی در جریان بازی، یکپارچه ساختگی‌اند. برای مثال، رخدادهایی نظیر حملهٔ پلیس دولتی فلسطین به نیروهای حماس یا تمایل نیروهای حماس برای تسلیم‌کردن سلاح‌هایشان به دولت فلسطینی، رویدادهایی خیالی است که در جهان واقعی هرگز رخ نداده است؛ اما در جریان بازی، در کنار ارائهٔ چنین گزارش‌هایی، عکس‌هایی مستند از صحنه‌های نبرد واقعی یا سلاح‌های تسلیم‌شده نیز ضمیمه شده است. با پیشرفت بازی و نزدیک‌شدن کاربر به موفقیت در برقراری صلح میان دو طرف، درصد این رویدادهای خیالی افزایش می‌یابد. در مقاطع مختلف نزدیک‌شدن به پیروزی در بازی، عکس‌ها و نیز فیلم‌های خبری باز هم در معرض دید کاربر قرار می‌گیرند؛ اما این بار این مجموعه‌تصاویر اگرچه واقعی‌اند، برای دلالت بر رویدادهایی خیالی دربارهٔ حصول تفاهم و آشتی توأم با به رسمیت شناخته‌شدن اقتدار و استقلال هر دو دولت به کار گرفته شده‌اند. در واقع، اگرچه در آغاز بازی سعی شده است رنگ‌ولعابی از واقعیت به فضای انتزاعی بازی داده شود، هرچه فراگردهای روایت پویا، بازی را به پایانی موفقیت‌آمیز نزدیک می‌کند، رویدادهای خیالی به‌شکل واقعیتی برساخته از تدوین فیلم‌های خبری، بروز و نمود بیشتری می‌یابد.

جنبه‌های عمده‌ای از روایت ایستا در این بازی، ازجمله در قالب اطلاعاتی که دربارهٔ گروه‌ها و سازمان‌های درگیر در بحران فلسطین ارائه می‌کند، نمایان است. اطلاعات هر گروه یا سازمان، در حقیقت، ویژگی‌هایی از منش یا هویت گروهی‌سازمانی طرف‌های درگیر در بحران را به کاربر معرفی می‌کند که برای پیشبرد بازی و اتخاذ تصمیم‌های راهبردی در جریان بازی به او کمک می‌کند. برای مثال، حماس گروهی افراطی اما محبوب در فلسطین معرفی می‌شود که اهداف اساسی آن با برقراری صلح فلسطینی‌اسرائیلی تعارض دارد. آن‌ها علاوه‌بر تمایل به جهاد و مبارزهٔ مسلحانه با اسرائیل و نابودی آن، علاقه‌مند به گسترش برنامه‌ها و خدمات توسعهٔ عمومی و امور خیرخواهانهٔ اجتماعی، نظیر کمک به اقشار فقیر، برپایی مراکز و برنامه‌های درمانی و نظایر آن، توصیف می‌شوند. رویه‌های بازی در جریان تعامل کاربر و بازی، این ویژگی‌ها را برای گروه حماس تثبیت می‌کند. به‌این‌ترتیب، کاربر هنگام اتخاذ راهبردهایش در جریان بازی، به‌تدریج درمی‌یابد که انتظارات و تمایلات گروه حماس چیست و چگونه می‌تواند این انتظارات و تمایلات را برای رسیدن به خواستهٔ بلندمدت خود، یعنی برقراری صلح میان دو دولت، مدیریت کند. این اطلاعات به‌مثابهٔ جنبه‌های روایی ایستای بازی، در

جلوه‌هایی مختلف از جهان بازی پخش شده‌اند و یکدیگر را کامل می‌کنند تا به‌تدریج با مداخلهٔ رویه‌های بازی، محدوده‌های احتمالی ایفای نقش آن‌ها در پیشبرد بازی، بر کاربر مکشوف می‌شود.



تصویر ۵. بازنمایی تصویری شورای یشا (پایین) و گروه حماس (بالا)

- **مقایسهٔ لایهٔ رویه‌ای متون انتخابی از منظر به‌کارگیری روابط بینامتنی**

اقدامات رویه‌ای کاربر در بازی درگیری‌های جهانی: فلسطین را می‌توان در دو فاز مجزا مطالعه کرد: پیش‌از تکمیل جمع‌آوری داده‌های مورد نیاز و پس‌از آن. رویه‌های پیشبرد بازی در فاز اول شامل این‌هاست: ملاقات با اطلاع‌رسان‌ها، هدایت درست چرخه‌های پرسش‌وپاسخ هنگام مصاحبه با توجه به میزان اعتماد اطلاع‌رسان‌ها و مطلوبیت اطلاعات دریافتی، یادداشت‌برداری از مهم‌ترین اطلاعات دریافتی به تشخیص کاربر با توجه به خط‌مشی روزنامهٔ انتخاب‌شده به‌منظور تنظیم گزارش. کاربر باید پانزده نقل‌قول را از خلال گفت‌وگوهایی که با اشخاص متفاوت ترتیب می‌دهد یادداشت کند. بازیکن پس‌از انتخاب پانزده مورد از نقل‌قول‌های مطلوب، ازطریق تلفن عمومی با دفتر روزنامه تماس می‌گیرد و برای تنظیم و تحویل گزارش، اعلام آمادگی می‌کند.

از اینجا فاز دوم رویه‌های پیشبرد بازی آغاز می‌شود. کاربر با استفاده از پانزده نقل‌قول یادداشت‌شده، با انتخاب خود، لید و بدنهٔ گزارش را تنظیم می‌کند، از میان انتخاب‌هایی که برای عنوان اصلی گزارش در اختیار دارد، یکی را انتخاب می‌کند و نیز از میان عکس‌هایی که در اختیار دارد، بهترین و مرتبط‌ترین را برای گزارش خود برمی‌گزیند. با هر انتخاب، شاخص نمودارهای موجود در صفحه جابه‌جا می‌شود و درجه‌هایی متفاوت از مطلوبیت و عدم‌مطلوبیت را نشان می‌دهد که در تنظیم گزارش نهایی باکیفیت، بازیکن را راهنمایی می‌کنند. این انتخاب‌ها را بارها می‌توان اصلاح و جایگزین کرد؛ تاجایی‌که شاخص‌های نمودارهای مربوط به

کیفیت روزنامه‌نگاری و ارزش‌های خبری، در محدودهٔ مطلوب قرار گیرد. همچنین این گزارش باید طوری تهیه شود که جهت‌گیری محتوایی آن درراستای افکار عمومی جامعهٔ هدف روزنامه باشد و شاخص‌های نمودار مربوط به همدلی آن‌ها را در جهت مثبت تحت‌تأثیر قرار دهد.

انتخاب‌های رویه‌ای در بازی همگی در محدودیت‌ها شکل می‌گیرند. گزینه‌های انتخاب محدود است، مرزهای شهر مجازی محدود است، اطلاع‌رسان‌ها محدودند و نقاطی که می‌توان به آن‌ها سر زد و کسب اطلاع کرد نیز محدود است. این جهان محدودشده، روابط بینامتنی مستحکمی با ژانری از بازی‌های رایانه‌ای که به بازی‌های ماجرایی مشهورند برقرار می‌کند. سبک پیشبرد بازی در فاز اول، کاملاً با سبک پیشبرد بازی‌های ماجرایی، در الگویی محدودتر ارتباط پیدا می‌کند که انتخابی مناسب برای بازی‌هایی با درون‌مایهٔ آموزش روزنامه‌نگاری است.

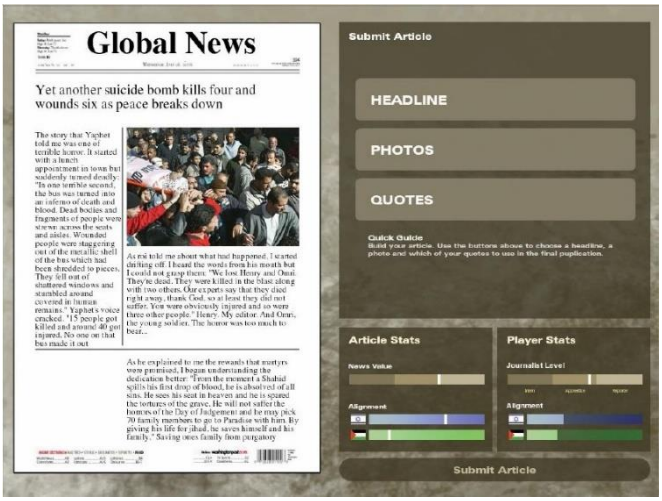
کاربر در جریان بازی و با تکرار مصاحبه‌ها درمی‌یابد که روزنامه‌نگار در گفت‌وگوهایش باید ازطریق انتخاب‌هایش در نحوهٔ پرسیدن و پاسخ‌دادن یا ربط‌دادن موضوعات به یکدیگر، چه ویژگی‌هایی را برای جلب‌اعتماد اطلاع‌رسان‌های مختلف از خود بروز دهد و چه نکته‌هایی را از میان سخنان آنان برای تهیهٔ گزارش خود، یادداشت‌برداری کند. این شکل‌گیری تدریجی هویت روزنامه‌نگارانه، یکی از مهم‌ترین کارکردهای آموزشی است که متن برای تحقق آن تألیف شده است. همچنین تلاش رویه‌ای کاربر برای اعتمادسازی در طول انجام گفت‌وگو با اطلاع‌رسان‌ها، متن را با حافظهٔ فردی کاربر از زندگی اجتماعی مرتبط می‌سازد. هنگامی که کاربر در نقش خبرنگار، با افراد مختلف برای تهیهٔ گزارش گفت‌وگو می‌کند، نموداری کوچک در گوشهٔ سمت راست و بالای تصویر ظاهر می‌شود که میزان اعتماد اطلاع‌رسان به خبرنگار را نشان می‌دهد. با پیشرفت گفت‌وگو و پرسش‌وپاسخ‌هایی که بین دو طرف ردوبدل می‌شود، شاخص این نمودار بر روی محوری افقی جابه‌جا می‌شود تا تغییرات میزان اعتماد اطلاع‌رسان به خبرنگار را نمایش دهد. این تلاش رویه‌ای برای جلب‌اعتماد اطلاع‌رسان‌ها با آگاهی کاربر دربارهٔ ظرایف برقراری ارتباطات میان‌فردی در جهان واقعی پیوند می‌خورد.



تصویر ۶. مصاحبه با یکی از اطلاع‌رسان‌ها؛ در سمت راست و بالای کادر، نمودار میزان اعتماد اطلاع‌رسان به خبرنگار دیده می‌شود که با پیشروی در روند پرسش‌وپاسخ‌ها شاخصی کوچک در درون آن به‌سمت منطقهٔ سبز (سمت راست نمودار) یا سرخ (سمت چپ نمودار) به حرکت می‌افتد.

در صفحهٔ تنظیم گزارش که فاز دوم رویه‌های پیشبرد بازی را تشکیل می‌دهد، کاربر با اعمال تغییر در انتخاب‌هایش به‌صورت مکرر، شاهد جابه‌جاشدن شاخص‌های نمودارهای کیفیت روزنامه‌نگاری و ارزش‌های خبری است. همچنین در پایین تصویر، میزان همدلی افکار عمومی حامی فلسطین و حامی اسرائیل در قبال گزارش تهیه‌شده، به‌صورت دو نمودار نشان داده می‌شود و پرچم کشور فلسطین

و نیز پرچم اسرائیل در سمت چپ این نمودارها دیده می‌شود (نمودار فلسطینی به رنگ سبز و نمودار اسرائیلی به رنگ آبی است). برقراری این مناسبات بینامتنی، در تحقق کارکرد رسانه‌ای این بازی نقشی مؤثر دارد. با انتخاب هر عکس، لید، عنوان، زیرعنوان و بدنه برای گزارش، شاخص این دو نمودار در محور افقی جابه‌جا می‌شود و کاربر با توجه به اینکه گزارش خود را برای روزنامهٔ فلسطینی، اروپایی یا اسرائیلی تنظیم می‌کند، باید به تغییرات این دو نمودار دقت داشته باشد.



تصویر ۷. صفحهٔ تنظیم گزارش نهایی؛ کاربر از سه بخش عنوان‌ها، عکس‌ها و نقل‌قول‌ها باید از میان اطلاعاتی که جمع‌آوری کرده است و در اختیار دارد، گزارشی متناسب با خط‌مشی روزنامه تنظیم کند؛ به‌طوری که از بیشترین حد ممکن ارزش خبری و کیفیت روزنامه‌نگاری برخوردار باشد.

استفاده از ظرفیت‌های نظام رویه‌ای در بازی‌های استراتژی، یکی از مناسب‌ترین بسترها برای طراحی بازی‌های هدفمند است؛ به‌ویژه در مواردی که موضوع بازی به پدیده یا رخدادی واقعی اشاره دارد. در چنین شرایطی، جهان بازی ازطریق نظام رویه‌ای، خوانش و تحلیل مرجحی از پدیده یا رخداد واقعی به کاربر بازی پیشنهاد می‌دهد. بخش عمدهٔ مرزهای گفتمانی بازی آشتی‌ساز، ازطریق رویه‌های بازی تثبیت می‌شود و به‌تبع آن، کارکرد این متن رسانه‌ای نیز ازطریق همین نظام رویه‌ها تأمین می‌گردد.

کاربر بازی باید تلاش کند تا دو امتیاز اصلی بازی را از صفر به صد برساند. زمانی که کاربر در نقش رئیس دولت فلسطین بازی را آغاز می‌کند، این دو امتیاز اصلی، یکی به موافقت عمومی مردم فلسطین و دیگری به موافقت و همراهی جامعهٔ جهانی مربوط است. برایند تمایلات مردم فلسطین و گروه حماس و سازمان فتح، یکی از دو امتیاز اصلی بازی را تعیین می‌کند. ازسوی‌دیگر، سازمان ملل متحد، اتحادیهٔ کشورهای عرب، دولت آمریکا، نخست‌وزیر و مردم اسرائیل، مهم‌ترین گروه‌های تأثیرگذار بر امتیاز اصلی دوم، یعنی موافقت جامعهٔ جهانی با سیاست‌های پیش‌گرفته‌شده ازسوی کاربر بازی است. زمانی که کاربر به‌عنوان نخست‌وزیر اسرائیل بازی را آغاز می‌کند، دو امتیاز اصلی بازی، به موافقت عمومی مردم اسرائیل و موافقت عمومی مردم فلسطین مربوط است. اعضای کابینهٔ دولت و نگرش مردم اسرائیل و شورای یشا به‌منزلهٔ یک گروه افراطی و تندروی صهیونیست که حامی گسترش شهرک‌سازی در سرزمین‌های اشغالی است، گروه‌ها و جریان‌های اثرگذار بر امتیاز اصلی موافقت عمومی مردم اسرائیل هستند. ازسوی‌دیگر، مقامات دولت فلسطینی و نگرش مردم فلسطین و جریان‌های شبه‌نظامی فلسطینی، گروه‌ها و جریان‌های تأثیرگذار بر امتیاز موافقت عمومی مردم فلسطین را تشکیل می‌دهند.

نظام رویه‌ای در این بازی طوری طراحی شده است که بازی به‌شرط تلاش کاربر برای دستیابی به راه‌حل دوجانبهٔ صلح، با حفظ امنیت و موجودیت دو طرف ادامه پیدا می‌کند. اگر کاربر سعی کند بر ایدهٔ مقاومت مسلحانه در برابر اسرائیل یا موشک‌باران مواضع

نیروهای جهادی در فلسطین اصرار ورزد، خیلی زود امتیازاتش به منفی پنجاه می‌رسد و بازی با شکست او و عزل‌شدنش از مقام رهبری دولت، خاتمه می‌یابد. در نتیجه، شرط اصلی تداوم در بازی، تلاش کاربر برای دستیابی به راه‌حلی مسالمت‌آمیز برای بحران سرزمین‌های اشغالی است. نظام رویه‌ای به‌تدریج به کاربر آموزش می‌دهد که اگر سعی کند کلیشه‌های رفتار سیاسی و نظامی در منطقه (مقاومت فلسطینی، اصرار بر شهرک‌سازی، حملات موشکی و...) را در جهان بازی تکرار کند، بازی او چندان دوام نخواهد داشت. بنابراین نظام رویه‌ای بازی نوعی رفتار سیاسی را در جهان بازی تشویق می‌کند که با درنظرگرفتن دستیابی به صلح و راه‌حل دوجانبه صورت بپذیرد، نه بر مبنای دفاع سرسختانه از منافع یک‌جانبه. این منش تصمیم‌سازی به‌طور مشخص ازسوی نظام رویه‌ای بازی به کاربر تحمیل می‌شود. این اقدامات رویه‌ای که در سه مقولهٔ کلی امنیتی و دیپلماتیک و سازندگی طبقه‌بندی شده، اغلب حاوی اقداماتی است که در جهان واقعی شناخته‌شده‌اند؛ مانند ترتیب‌دادن کنفرانس مطبوعاتی، راه‌اندازی جریان‌های رسانه‌ای حمایت‌کننده، ایجاد فشار دیپلماتیک ازسوی نهادها و کشورهای دخیل در بحران منطقه، ارسال کمک‌های بشردوستانه، برپایی برنامه‌های فرهنگی آمیخته و نظایر آن‌ها. به‌این‌ترتیب، لایهٔ رویه‌ای بازی می‌کوشد تا جهان متن را ازطریق برقراری روابط بینامتنی با حافظهٔ اجتماعی کاربر مرتبط سازد و به‌طور ضمنی، وجود راه‌حل‌هایی برای توقف بحران در خاورمیانه و برقراری صلح فلسطینی‌اسرائیلی را ازطریق اقدامات مسالمت‌آمیز و تلاش برای تغییر رفتار نقش‌آفرینان اصلی، به کاربر بازی القا کند.

جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

با توجه به آنچه از تحلیل مقایسه‌ای هر دو بازی در لایه‌های سه‌گانهٔ متنی مطرح شد، می‌توان از جدول ۲ برای فشرده‌سازی یافته‌های مطالعهٔ موردی مقایسه‌ای استفاده کرد.

جدول ۲. جمع‌بندی شیوه‌های برقراری ارتباط بینامتنی به تفکیک لایه‌های سه‌گانهٔ متن دو بازی

بازی	شیوهٔ برقراری روابط بینامتنی در لایهٔ نشانه‌ای	شیوهٔ برقراری روابط بینامتنی در لایهٔ روایی	شیوهٔ برقراری روابط بینامتنی در لایهٔ رویه‌ای
درگیری‌های جهانی: فلسطین	- بازنمایی واقع‌گرایانهٔ شهر (هم به‌لحاظ طراحی مناظر و شخصیت‌ها و هم به‌لحاظ طراحی صدای محیطی) - بازنمایی واقع‌گرایانه از تنظیم نهایی گزارش و صفحه‌بندی آن در صفحه‌ای از روزنامه - استفاده از نمادهای شناخته‌شده (پرچم فلسطین و پرچم اسرائیل، صدای اذان مسجد، صدای ناقوس کلیسا و...)	- طراحی پیشینهٔ شخصیت‌های روزنامه‌نگار (عرب یا اسرائیلی‌بودن، مرد یا زن‌بودن) - ایفای نقش خبرنگار مستقل برای روزنامه‌هایی با خط‌مشی‌های مختلف (فلسطینی، اسرائیلی، اروپایی) - درگیرشدن با مهارت‌های کنش روزنامه‌نگاری (نظیر انجام مصاحبه) در میدان‌های ایست بازرسی - نام‌بردن از موقعیت‌ها (نظیر سرحدها) یا بازنمایی جریان‌های تأثیرگذار در منطقه (نظیر حضور سربازان ارتش اسرائیل و حملات انتحاری)	- تبدیل مهارت‌های رویه‌ای پیشبرد بازی به مهارت‌های لازم برای حرفهٔ روزنامه‌نگاری (اعتمادسازی، انتخاب تیتر مناسب، رعایت ارزش‌های خبری، توجه به خط‌مشی روزنامه و...) - برقراری روابط بین‌ژانری، متناسب با درون‌مایهٔ بازی برای ایجاد جذابیت بیشتر - بازنمایی انتزاعی از نحوهٔ تنظیم گزارش و صفحه‌بندی آن با استفاده از یادداشت‌برداری‌ها و عکس‌ها

آشتی‌ساز	- استفاده از نقشهٔ جغرافیایی سرزمین‌های اشغالی به‌منزلهٔ زمینهٔ اصلی تصویر بازی - استفاده از نمادهای شناخته‌شده (پرچم فلسطین، پرچم اسرائیل، لوگوی احزاب و سازمان‌های سیاسی و نهادهای بین‌المللی، و...)	- استفاده از عکس‌ها و گزارش‌های خبری تصویری - ارائهٔ اطلاعاتی دربارهٔ مکان‌ها، گروه‌ها، سازمان‌ها و جریان‌های سیاسی واقعی تأثیرگذار در بحران منطقه	- تبدیل رویه‌هایی گزینش‌شده از جهان واقعی به رویه‌هایی انتزاعی برای پیشبرد راهبردی بازی و دستیابی به اهداف آن - برقراری روابط بین‌ژانری، متناسب با درون‌مایهٔ بازی برای ایجاد جذابیت بیشتر

نقاط اشتراک در شیوه‌های برقراری روابط بینامتنی در طراحی دو بازی مطالعه‌شده عبارت بود از: ۱. استفاده از نمادها یا نشانه‌های شناخته‌شده (در لایهٔ نشانه‌ای چه به‌صورت دیداری و چه به‌صورت شنیداری)، ۲. استفاده از نام جریان‌ها، مکان‌ها یا موقعیت‌های شناخته‌شده در جهان واقعی (در لایهٔ روایی و جنبه‌های روایت ایستا)، ۳. بازنمایی انتزاعی از رویه‌های انجام اموری نظیر تنظیم گزارش و صفحه‌بندی آن برای روزنامه یا اتخاذ تصمیم‌های دیپلماتیک براساس وقایع انعکاس‌یافته در رسانه‌های خبری (در لایهٔ رویه‌ای) و ۴. برقراری روابط بین‌ژانری در بازی‌های رایانه‌ای برای ایجاد جذابیت بیشتر (در لایهٔ رویه‌ای).

اختصاصات بازی درگیری‌های جهانی در برقراری روابط بینامتنی عبارت بود از: ۱. طراحی غالباً واقع‌گرایانهٔ جهان مجازی بازی (فضای شهری، شخصیت‌ها، اشیا و نظایر آن‌ها) در لایهٔ نشانه‌ای که اگر از دسته‌بندی کریستوا دربارهٔ طبقه‌بندی شیوه‌های ایجاد رابطهٔ بینامتنی استفاده کنیم، در دستهٔ اول، یعنی ارجاع به جهان واقعی به‌مثابهٔ نظامی از نشانه‌ها تعلق دارد، ۲. استفاده از عناصر شخصیت‌پردازانه و هویتی (نظیر اشاره به تمایزات نژادی، جنسیتی، طبقاتی، حرفه‌ای و تبیین تفاوت در خط‌مشی‌های رسانه‌ای) در جنبه‌های ثابت لایهٔ روایی که طبق دسته‌بندی کریستوا بر دستهٔ دوم از شیوه‌های برقراری ارتباط بینامتنی، یعنی تکیه بر دانش همگانی و فهم مشترک پاره‌فرهنگی انطباق می‌یابد، ۳. تبدیل روند مداخلهٔ کاربر در جهان بازی به روایتی برای یادگیری بیشتر دربارهٔ مهارت‌های خبرنگاری در جنبه‌های پویای لایهٔ روایی که باز هم به دستهٔ دوم طبقه‌بندی کریستوا از شیوه‌های ایجاد روابط بینامتنی تعلق دارد و ۴. تبدیل دستورالعمل‌های رویه‌ای پیشبرد بازی به مهارت‌های مورد نیاز برای آموزش روزنامه‌نگاری (نظیر اعتمادسازی، گفت‌وگوی مؤثر با افراد مطلع و انتخاب تیتر و عکس مناسب) که به دستهٔ چهارم از طبقه‌بندی کریستوا، یعنی اتکای متن به متون همسان (انتزاعی از روزنامه و روزنامه‌نگاری برای آموزش روزنامه‌نگاری ازطریق بازی) مربوط می‌شود.

اختصاصات بازی آشتی‌ساز در برقراری روابط بینامتنی عبارت بود از: ۱. استفاده از عکس‌ها و فیلم‌های خبری در جنبه‌های ثابت لایهٔ روایی در قسمت‌های مختلف بازی که در دستهٔ پنجم طبقه‌بندی کریستوا، یعنی اتکای متنی به متن دیگر به‌منزلهٔ آغازگاه، ارتباط می‌یابد و ۲. تبدیل اطلاعات گزینشی از جهان واقعی به موادی برای پیشبرد سنجیدهٔ بازی برای دستیابی به پیروزی نهایی در لایهٔ رویه‌ای بازی که باز هم به دستهٔ پنجم دسته‌بندی کریستوا مربوط می‌شود؛ به‌این‌ترتیب که اطلاعاتی از جهان واقعی گزینش می‌شود و در فرایند تبعیت از دستورالعمل‌های رویه‌ای بازی، استحاله می‌یابد تا گفتمان مورد نظر طراحان بازی با استفاده از برقراری روابط بینامتنی و سپس بازی‌کردن با آن و براساس آن، تثبیت شود.

مطالعهٔ مقایسه‌ای دو بازی آشتی‌ساز و درگیری‌های جهانی به‌مثابهٔ دو بازی مشابه به‌لحاظ درون‌مایه، اما متمایز به‌لحاظ سبک و ژانر که دو فعالیت رسانه‌ای جداگانه در حوزهٔ طراحی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند محسوب می‌شوند، نشان داد که ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای، امکاناتی گسترده در اختیار طراحان قرار می‌دهد تا تحقق کارکردهای رسانه‌ای و گفتمانی مورد نظرشان را ازطریق

برقراری روابط بینامتنی در لایه‌های سه‌گانهٔ نشانه‌ای و روایی و رویه‌ای با سایر متون رسانه‌ای تقویت کنند. بازی درگیری‌های جهانی استفاده از مناسبات بینامتنی را بیشتر در خدمت انتقال مهارت روزنامه‌نگاری به بازیکنان قرار داده است؛ مهارتی که با اتکا به آن می‌توان با تأکید بر وجوهی خاص از واقعیت و نادیده‌گرفتن وجوهی دیگر، روایت‌هایی متفاوت از واقعیتی واحد، اما چندبُعدی ارائه کرد؛ اما بازی آشتی‌ساز با استفاده از تداعی‌های بینامتنی، به‌دنبال ساختن نگرشی دربارهٔ سرشت بحران تاریخی‌سیاسی فلسطین و کیفیت نقش‌آفرینی نقش‌آفرینان مختلف در آن است؛ بحرانی که می‌توان و باید برای آن راه‌حلی دوجانبه پیدا کرد.

با توجه به پنج روشی که ژولیا کریستوا برای برقراری روابط بینامتنی در متون رسانه‌ای نام برده است، یافته‌های این مطالعه نشان داد که ظرفیت‌های ارتباطی دو بازی رایانه‌ای هدفمند، به آن‌ها قابلیت‌هایی مشترک و منحصربه‌فرد می‌دهد که بتوانند از ترکیبی از پنج روش، برای تأمین اهداف رسانه‌ای خود استفاده کنند. به بیان دیگر، هر بازی ممکن است بنا به هدف‌ها و کارکردهای رسانه‌ای مورد نظر طراحان، از ترکیبی از چند شیوه در لایه‌های مختلف نشانه‌ای و روایی و رویه‌ای استفاده کند. برقراری روابط بینامتنی ازطریق کاربرد سنجیدهٔ ظرفیت‌های ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای در هر سه لایهٔ متنی، به‌ویژه برای بازی‌های رایانه‌ای هدفمند که درصدد تحقق اهدافی ویژه طراحی می‌شوند، مهم است؛ زیرا گفتمان‌ها و معانی مورد نظر فعالیت‌های رسانه‌ای، ازجمله تولید و طراحی بازی‌های رایانه‌ای هدفمند، از خلال برقراری روابط بینامتنی تثبیت می‌شوند و قدرت نفوذ اجتماعی و فرهنگی می‌یابند.

منابع

- آلن، گ. (۱۳۹۷). بینامتنیت. (پ. یزدانجو، مترجم). تهران: نشر مرکز.
- احمدی، ب. (۱۳۷۰). ساختار و تأویل متن. تهران: نشر مرکز.
- بارکر، ک. (۱۳۹۵). مطالعات فرهنگی؛ نظریه و عملکرد. (م. فرجی و ن. حمیدی، مترجم). تهران: پژوهشکدهٔ مطالعات فرهنگی و اجتماعی.
- بژه، د. (۱۳۸۸). تحلیل روایت و پیشاروایت: روش‌های روایی در تحقیقات اجتماعی. (ح. محدثی، مترجم). تهران: دفتر مطالعات و توسعهٔ رسانه‌ها.

خانیکی، ه.، و برکت، م. (۱۳۹۴). بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامهٔ رسانه‌های نوین، ۹۹-۱۳۱. https://doi.org/10.22054/cs.2015.4814

- سجودی، ف. (۱۳۹۰). نشانه‌شناسی کاربردی: ویرایش دوم. چ۲، تهران: نشر علم.
- کوثری، م. (۱۳۸۹). عصر بازی: بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در جامعهٔ معاصر. تهران: نشر دریچهٔ نو.
- کوثری، م.، و طاهری، آ. (۱۳۹۴). تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند: مطالعهٔ موردی بازی مک‌دونالد. فصلنامهٔ مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۱۴۹-۱۱۵.
- کوثری، م.، حسینی، س.، طاهری، آ.، و علیدادی، م. (۱۳۹۸). کاربرد منطق دو ارزشی در تحلیل کارکرد رسانه‌ای بازی‌های هدفمند. فصلنامهٔ مطالعات رسانه‌های نوین، ۸۵-۱۱۶. https://doi.org/10.22054/nms.2020.34055.538
- نامور مطلق، ب. (۱۳۹۴). درآمدی بر بینامتنیت: نظریه‌ها و کاربردها. تهران: انتشارات سخن.

- Ahmadi, B. (1991). *Sākhtār va ta'vīl-e matn* [Structure and interpretation of text]. Tehran: Nashr-e Markaz. [In Persian]
- Allen, G. (2018). *Baynamatniyat* [Intertextuality] (P. Yazdanjou, Trans.). Tehran: Nashr-e Markaz. [In Persian]
- Barker, C. (2016). *Motāle'āt-e farhangī; nazariyye va amalkard* [Cultural studies: Theory and practice] (M. Faraji & N. Hamidi, Trans.). Tehran: Pazhuheshkadeh-ye Motale'at-e Farhangi va Ejtemai. [In Persian]
- Boje, D. (2009). *Tahlil-e revāyat va piš-revāyat: ravishhā-ye revāyi dar tahqiqāt-e ejtemā'i* [Narrative Methods for Organizational & Communication research] (H. Mohaddesi, Trans.). Tehran: Daftar-e Motale'at va Towse'eh-ye Rasānehā.
- Collins K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. MA: MIT Press.
- Collins K. (2013). *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. MA: MIT Press.
- Currie M. (1998). *Postmodern Narrative Theory*. NY: St. Martin's Press.
- Fencott C., Lockyer M., Clay J. & Massy, P. (2012). *Game Invaders: the Theory and Understanding of Computer Games*. NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- Frasca, G. (2001). *Video Games of the Oppressed: Video Games as a Means for Critical Thinking and Debate*. Master's thesis at Gorgia Institute of Technology.

- Hepp, A. (2008). Case Studies. In W. Donsbach (ed.), *The International Encyclopedia of Communication*. Oxford: Blackwell Publishing, 415-419.
- Jenkins, Henry (2004). Game Design as Narrative Architecture, in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrington (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jensen, K. B. (2008). Media. In W. Donsbach (ed.), *The International Encyclopedia of Communication*. Oxford: Blackwell Publishing, 2811-2817.
- Khaniki, H., & Barkat, M. (2015). Representation of cultural ideologies in computer games. *New Media Studies*, *1*(3), 99-131. https://doi.org/10.22054/cs.2015.4814 [In Persian]
- Kowsari, M. (2010). *'Asr-e bāzi: bāzi-hā-ye vidiyo'i va rāyāne-i dar jāme'e-ye mo'āser* [The Age of Games: Video and Computer Games in Contemporary Society]. Tehran: Nashr-e Dariche-ye Now. [In Persian]
- Kowsari, M., & Taheri, A. (2015). Analysis of rhetorical devices in Serious Computer Games: A case study of the McDonald's videogame. Journal of Cultural Studies and Communication, *11*(39), 115-149. [In Persian]
- Kowsari, M., Hosseini, S., Taheri, A., & Alidadi, M. (2019). Application of Binary logic in analyzing the media function of Serious games. Journal of New Media Studies, *5*(19), 85-116. https://doi.org/10.22054/nms.2020.34055.538.[In Persian]
- Krzywinska, T. (2006). Blood scythes, festivals, quests, and backstories: World creation and rhetorics of myth in World of Warcraft. *Games and Culture*, 383–396. https://doi.org/10.1177/1555412006292618
- Namvar Motlagh, B. (2015). *Darāmadi bar baynamatniyat: nazariyye-hā va kārbrdhā* [An Introduction to Intertextuality: Theories and Applications]. Tehran: Enteshārāt-e Sokhan. [In Persian]
- Perron B. & Wolf M. J. P. (2009). Introduction. in B. Perron and M. J. P. Wolf (eds.) *The Video Game Theory Reader 2*. NY: Routledge.
- Sojoudi, F. (2011). *Neshāneshenāsi-ye kārbordi* [Applied Semiotics] (2nd ed.). Tehran: Nashr-e Elm. [In Persian]
- Stake, R. E. (2005). Qualitative Case Studies. In N. K. Denzin & Y. Lincoln (eds.), *Handbook of qualitative research Third Edition*. Thousand Oaks, CA: Sage, 443-466.