

بازنمایی ارزش‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای شرقی و غربی؛ مطالعه موردی شیخ سوشیما و ویچر ۳: شکار وحشی

علی رازی‌زاده^۱

چکیده

بررسی بازنمایی ارزش‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای یکی از چالش‌های اصلی مطالعات معاصر در حوزه رسانه‌های دیجیتال است، زیرا این آثار به واسطه روایت‌تعاملی و ساختار چندلایه خود، فراتر از سرگرمی عمل کرده و به بستری برای بازتاب هنجارها، جهان‌بینی‌ها و نظام‌های ارزشی جوامع بدل می‌شوند. پرسش محوری پژوهش حاضر آن است که این بازنمایی‌ها در بازی‌های برخاسته از سنت‌های فرهنگی متفاوت، به‌ویژه شرق و غرب، چگونه شکل می‌گیرند و چه تفاوت‌های نظام‌مندی میان آن‌ها قابل شناسایی است؟ این پرسش در قالب مطالعه‌ای تطبیقی میان دو نمونه شاخص؛ شیخ سوشیما و ویچر ۳: شکار وحشی، پیگیری شده است. پژوهش حاضر باهدف شناسایی تفاوت‌های نظام‌مند در بازنمایی مفاهیمی چون سرنوشت و اختیار، نقش اجتماع و فردگرایی، شرافت و عمل‌گرایی، و نگرش به خیر و شر در دو سنت فرهنگی، انجام شده است. رویکرد پژوهش کیفی و روش آن تحلیل محتوای تفسیری است. اطلاعات از طریق منابع کتابخانه‌ای و همچنین مشاهده و مطالعه دقیق محتوای روایی و مکانیسم‌ها روند بازی گردآوری شده‌اند و تحلیل، مبتنی بر چارچوبی مفهومی با چهار مؤلفه اصلی و مجموعه‌ای از مؤلفه‌های فرعی انجام شده است. نتایج نشان می‌دهد که بازی شیخ سوشیما نمایانگر منظومه‌ای فرهنگی مبتنی بر جبرگرایی، جمع‌گرایی، پابندی به شرافت سنتی و تقابل روشن میان خیر و شر است؛ در حالی که ویچر ۳ تصویری از فردگرایی، اختیار تصمیم‌گیری، عمل‌گرایی اخلاقی و نسبی‌گرایی ارزشی ارائه می‌دهد. این تفاوت‌ها ریشه در ساختارهای عمیق فرهنگی و اخلاقی شرق و غرب داشته و در روایت، شخصیت‌پردازی و طراحی تعامل بازی‌ها منعکس شده‌اند.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، ارزش‌های فرهنگی، فرهنگ شرقی، شیخ سوشیما، فرهنگ غربی، ویچر ۳: شکار وحشی.

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۱/۲۴ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۵/۰۹

Doi: 10.22034/imrl.2025.514294.1305

۱. استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران.

ali.razizadeh@iribu.ac.ir



مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای در دهه‌های اخیر از جایگاه سرگرمی صرف فراتر رفته و به رسانه‌هایی چندلایه و معنادار تبدیل شده‌اند که نه تنها تجربه‌ای تعاملی و روایی به کاربران ارائه می‌دهند، بلکه به‌عنوان حاملان ارزش‌های فرهنگی و اجتماعی نیز ایفای نقش می‌کنند. از آن‌جا که فرهنگ به‌مثابه شبکه‌ای از باورها، هنجارها و معناهای مشترک در جامعه عمل می‌کند، بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان بازتابی از جهان‌بینی، ساختار اخلاقی و نگرش‌های اجتماعی جوامع تولیدکننده آن‌ها دانست. در این میان، مقایسه میان بازی‌هایی که از بسترهای فرهنگی متفاوتی نشأت گرفته‌اند، به ما امکان می‌دهد تا درک دقیق‌تری از نحوه انعکاس و بازتولید مفاهیم فرهنگی در فضای دیجیتال به دست آوریم. با این حال، بررسی‌های تطبیقی در این حوزه هنوز محدود بوده و خلأهای پژوهشی متعددی، به‌ویژه در زمینه مطالعات فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای در نسبت میان فرهنگ‌های شرقی و غربی وجود دارد.

پرسش اصلی این پژوهش آن است که چگونه ارزش‌های فرهنگی در دو سنت فرهنگی متمایز شرق و غرب در بازی‌های رایانه‌ای بازنمایی می‌شوند و این بازنمایی‌ها چه تفاوت‌هایی در سطوح روایت، روندبازی^۱ و تصمیم‌گیری اخلاقی ایجاد می‌کنند. در راستای پاسخ به این پرسش، دو بازی منتخب، یعنی «شبح سوشیما»^۲ که بر مبنای سنت‌های سامورایی ژاپنی و ارزش‌های اخلاقی شرق طراحی شده، و «ویچر ۳: شکار وحشی»^۳ که برگرفته از فرهنگ اسلاوی و نظام اخلاقی نسی‌گرای غربی است، مورد تحلیل تطبیقی قرار گرفته‌اند. انتخاب این دو بازی به‌دلیل بهره‌گیری از ساختار روایی پیچیده، موقعیت‌های انتخاب‌محور، تنش‌های اخلاقی، و قابلیت ارائه‌ی معنادار ارزش‌های فرهنگی صورت گرفته است.

پژوهش حاضر با هدف تحلیل نحوه‌ی بازنمایی چهار مؤلفه کلیدی فرهنگی شامل نگرش به سرنوشت و اختیار، نسبت میان اجتماع و فردگرایی، مفهوم شرافت در تقابل با عمل‌گرایی، و نگاه به خیر و شر در روایت و روندبازی طراحی شده است. این مؤلفه‌ها نه تنها بخش مهمی از ساختار اخلاقی فرهنگ‌های شرق و غرب را شکل می‌دهند، بلکه نقش تعیین‌کننده‌ای در تجربه کاربر از بازی ایفا می‌کنند. افزون بر آن، پژوهش پیش رو به‌دنبال آن است که نشان دهد چگونه

1. Gameplay
2. Ghost of Tsushima
3. The Witcher 3: Wild Hunt



تفاوت‌های فرهنگی بر تصمیم‌گیری کاربر، تعامل شخصیت‌ها، مسیرهای داستانی، و در نهایت شکل‌گیری هویت قهرمان اثر می‌گذارند.

ضرورت انجام پژوهش حاضر در چند سطح قابل توجه است. نخست، از منظر نظری، مطالعه تطبیقی بازی‌های رایانه‌ای از منظر فرهنگ، گامی در جهت توسعه مطالعات فرهنگی در حوزه رسانه‌های تعاملی به‌شمار می‌آید. دوم، از حیث کاربردی، نتایج این پژوهش می‌تواند برای طراحان بازی در تولید روایت‌های میان‌فرهنگی و حساس به ارزش‌های جوامع مختلف مفید باشد. سوم، از منظر بومی، با توجه به خلأ چشمگیر منابع فارسی در زمینه تحلیل فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای، این پژوهش می‌تواند به گسترش ادبیات نظری در این حوزه کمک کند و بستری برای پژوهش‌های آینده فراهم سازد. در ادامه مقاله، پس از مرور پیشینه نظری و پژوهشی مرتبط، چارچوب مفهومی پژوهش بر مبنای منابع معتبر تدوین و ارائه می‌شود. سپس روش‌شناسی پژوهش با تمرکز بر تحلیل محتوای تفسیری و بررسی عناصر روایی و مکانیک‌های بازی تشریح خواهد شد. در بخش بعد، یافته‌های تحلیلی به‌صورت تطبیقی ارائه و در نهایت، بحث، نتیجه‌گیری، محدودیت‌ها و پیشنهادهایی برای پژوهش‌های آتی مطرح می‌گردد.

پیشینه پژوهش

در بررسی مفهوم ارزش‌های فرهنگی در بازی‌های ویدئویی، مطالعات پیشین در حوزه‌های مختلفی به تحلیل ابعاد فرهنگی این رسانه پرداخته‌اند که هر یک از آن‌ها از منظر متفاوتی به بازنمایی فرهنگ در بازی‌ها می‌پردازند. برخی پژوهش‌ها در حوزه بازی‌های ویدئویی نشان داده‌اند که این رسانه‌های دیجیتال در قالب‌های متنوعی از ابعاد فرهنگی تأثیرگذارند و هر یک از پژوهش‌های زیر به نحوی به ابعاد مختلف تأثیر فرهنگ بر بازی‌ها می‌پردازند. در پژوهشی، فرهنگ بازی‌های آنلاین چندنفره و تعاملات اجتماعی مورد بررسی قرار گرفته و فرضیات رایج مبنی بر انزوای طلبانه بودن بازی‌های رایانه‌ای را به چالش کشیده است (تیلور، ۲۰۰۶). این پژوهش با تأکید بر فعالیت‌های اجتماعی در فضاهای آنلاین، نشان می‌دهد که بازی‌ها با ایجاد ارتباط میان کاربران، فضای میان‌خطی بین آنلاین و آفلاین را به هم متصل می‌کنند؛ نکته‌ای که به‌صورت ضمنی به بررسی ارزش‌های جمعی و مشارکتی در رسانه‌های دیجیتال مرتبط است.

در مطالعه‌های دیگر، نویسندگان به بررسی تعاملات پیچیده میان فناوری، فرهنگ و بازاریابی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و تنش‌های اساسی میان نوآوری‌های فناوری و روند تجاری‌سازی را بررسی می‌کند (کلاین^۱ و همکاران، ۲۰۰۳). این پژوهش با ارائه مدلی مبتنی بر نوآوری در طراحی و بازاریابی، به روشن ساختن روابط میان تولیدکنندگان بازی و مصرف‌کنندگان جوان پرداخته و از این منظر ابعاد اقتصادی و فرهنگی در تولید بازی را به نمایش می‌گذارد.

از سوی دیگر، در اثری پژوهشگری به بررسی تحول بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آن‌ها بر فرهنگ معاصر می‌پردازد (استرانک^۲، ۲۰۲۱). این مطالعه نشان می‌دهد که بازی‌ها، از گذر از جایگاه سرگرمی حاشیه‌ای به اشکال هنری و فرهنگی برجسته، فرایندی تحولی را تجربه کرده‌اند؛ تحولی که نه تنها بازتاب‌دهنده تغییرات فرهنگی است، بلکه خود عاملی در شکل‌دهی به فرهنگ معاصر محسوب می‌شود. در حوزه دیگری، نویسندگان بازی‌های رایانه‌ای را به‌عنوان ابزاری برای درک زندگی اجتماعی معاصر و شکل‌گیری هویت‌های دیجیتال تحلیل می‌کنند (موریل^۳ و کرافورد^۴، ۲۰۲۴). این پژوهش مبتنی بر داده‌های تجربی و مصاحبه با گیمرها و افراد کلیدی از صنعت، نشان می‌دهد که بازی‌های ویدئویی نه تنها تأثیری در مصرف فرهنگی دارند، بلکه در فرایند ساخت هویت‌های فردی و جمعی نیز نقش مهمی ایفا می‌کنند.

همچنین پژوهشی به نقد بازنمایی فرهنگی در بازی‌های ویدئویی پرداخته و به بررسی نحوه نمایش جنسیت، نژاد و دسته‌بندی‌های اجتماعی در آثار دیجیتال اشاره می‌کند (شاو^۵، ۲۰۲۵). این پژوهش نشان می‌دهد که بازی‌ها ممکن است هویت‌های فرهنگی را به شکلی تحریف‌شده یا سطحی نشان دهند؛ موضوعی که اهمیت تحلیل انتقادی ارزش‌ها و بازنمایی‌های فرهنگی در بازی‌ها را برجسته می‌سازد. در نهایت نویسندگان استدلال می‌کنند که بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای همچنان کلیشه‌های فرهنگی مضر را تقویت می‌کنند (وایرینوس^۶ و همکاران، ۲۰۲۱). آن‌ها با استفاده از مطالعات موردی، نشان می‌دهند که نمایش ساده‌سازی‌شده و اشتباه هویت‌های فرهنگی در بازی‌ها، بازتاب‌دهنده تعاملات کاربری و نگرش‌های متعارف فرهنگی است. این یافته‌ها اهمیت تحلیل دقیق بازنمایی‌های فرهنگی در آثار دیجیتال را مورد تأکید قرار می‌دهد.

1. Kline
2. Strunk
3. Muriel
4. Crawford
5. Shaw
6. Vairinhos



این شش مطالعه را می‌توان در دو دسته کلی قرار داد. دسته اول شامل پژوهش‌هایی است که به بررسی تحول بازی‌ها و اثرگذاری آن‌ها بر فرهنگ معاصر و شکل‌گیری هویت‌های دیجیتال می‌پردازند؛ دسته دوم شامل پژوهش‌هایی است که به تعاملات اجتماعی، تکنولوژی و بازاریابی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای و ابعاد اقتصادی-فرهنگی آن می‌پردازند. هر دو دسته به نحوی به موضوع مقاله، که بررسی ارزش‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای شرقی و غربی است، مرتبط هستند؛ زیرا هر یک از این پژوهش‌ها به تفکیک و تحلیل ابعاد مختلفی از ارزش‌های فرهنگی می‌پردازند که در طراحی، روایت و تجربه بازی‌های ویدئویی بازتاب می‌یابد. این مطالعات زمینه‌ای غنی فراهم می‌کنند تا پژوهش حاضر با تکیه بر چارچوب‌های مفهومی و تحلیلی، به بررسی تطبیقی تأثیرات فرهنگ در بازنمایی ارزش‌های اخلاقی، اجتماعی و فلسفی در بازی‌های رایانه‌ای بپردازد.

علاوه بر این، مطالعات دیگر نیز به تحلیل اهمیت فرهنگی بازی‌ها در مقیاس جهانی پرداخته‌اند. برای نمونه، پژوهشگران در مقاله‌ای اهمیت تعامل بازی‌ها با سایر شاخه‌های فرهنگی و تأثیر آن بر بافت فرهنگی معاصر را نشان می‌دهند (یودوویچ^۱ و همکاران، ۲۰۲۵). پژوهش دیگری در ایران و جمهوری چک، نشان‌دهنده چالش‌ها و فرصت‌های فرهنگ محلی در تولید و مصرف بازی‌های رایانه‌ای است (شیسلر^۲ و همکاران، ۲۰۱۷). همچنین پژوهشگری به بررسی چگونگی بازنمایی فرهنگ عربی در بازی‌ها می‌پردازد و کمک می‌کند تا بحث بازنمایی فرهنگی نه فقط در غرب یا شرق کلی، بلکه در مواردی که فرهنگ‌ها کمتر بررسی شده‌اند غنی‌تر شود (الراوی^۳، ۲۰۲۴).

پژوهش‌های پیشین هر یک بخشی از ابعاد فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای را تحلیل کرده‌اند؛ برخی تمرکز بر تحولات فرهنگی و شکل‌گیری هویت‌های دیجیتال داشته‌اند و برخی دیگر به ابعاد اجتماعی، اقتصادی یا بازنمایی‌های خاصی مانند جنسیت و نژاد پرداخته‌اند. با وجود اهمیت این مطالعات، بیشتر آن‌ها یا به‌صورت موضوع‌محور به یک مؤلفه خاص پرداخته‌اند یا از منظر کلان فرهنگی، بدون تمرکز تحلیلی بر ساختارهای روایی و تعاملی بازی‌ها عمل کرده‌اند. آنچه در ادبیات موجود کمتر مورد توجه قرار گرفته، تحلیل تطبیقی ساخت یافته‌ای است که بتواند با اتکا به مؤلفه‌های نظری مشخص، نحوه بازنمایی نظام‌های ارزشی را در قالب تجربه تعاملی کاربر

1. Yodovich
2. Šisler
3. Al-Rawi

بررسی کند. نوآوری این پژوهش در آن است که با بهره‌گیری از رویکردی میان‌رشته‌ای، چهار مؤلفه‌ی بنیادین فرهنگی را که در بسیاری از نظام‌های روایی نقش تعیین‌کننده دارند، یعنی نگرش به سرنوشت و اختیار، نسبت میان اجتماع و فردگرایی، شرافت در تقابل با عمل‌گرایی، و تلقی از خیر و شر، به‌عنوان محورهای تحلیلی انتخاب کرده و آن‌ها را در دو بازی شاخص با بستر فرهنگی متفاوت به‌صورت نظام‌مند تحلیل می‌کند. این مقاله از یک سو به تعامل میان روایت و روندبازی در بازنمایی ارزش‌ها توجه دارد و از سوی دیگر، با پرهیز از تعمیم‌های کلی، تلاش می‌کند شمایی معنادار از تفاوت‌های ارزشی میان دو سنت فرهنگی را به‌کمک ابزارهای تحلیلی دیجیتال نمایان سازد. بدین ترتیب، پژوهش حاضر فراتر از تحلیل سطحی محتوا یا نقد فرهنگی موردی، زمینه‌ای مفهومی برای فهم چگونگی بازتاب فرهنگ در بازی‌های روایی فراهم می‌سازد و سهمی در توسعه ادبیات نظری در حوزه‌ی مطالعات فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای ایفا می‌کند.

چارچوب مفهومی پژوهش

رسانه‌های دیجیتال، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، به‌عنوان یکی از اثرگذارترین ابزارهای انتقال ارزش‌های فرهنگی، نه‌تنها بازتابی از باورها و نگرش‌های جوامع مختلف هستند، بلکه به کاربران این امکان را می‌دهند که از طریق تعامل مستقیم، این ارزش‌ها را تجربه و بازآفرینی کنند؛ به طوری که این مفاهیم در چارچوب نظریه‌های مرتبط با رسانه‌های دیجیتال، فضای مجازی و تعاملات انسان - رایانه قرار می‌گیرند و می‌توانند در تحلیل تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هویت‌های فرهنگی مؤثر باشند (موری^۱، ۲۰۱۷: ۱۲۸). فرهنگ، به‌عنوان مجموعه‌ای از ارزش‌ها، هنجارها و اعتقادات مشترک در یک جامعه، نقش تعیین‌کننده‌ای در شکل‌دهی به محتوا و ساختار رسانه‌ای دارد. در این میان، بازی‌های رایانه‌ای به‌دلیل ماهیت تعاملی خود، فرصتی منحصربه‌فرد برای بررسی چگونگی بازنمایی ارزش‌های فرهنگی فراهم می‌کنند (مایرا^۲، ۲۰۲۳: ۳۷۵).

فرهنگ‌های مختلف، بر اساس نگرش‌های متفاوت خود به مفاهیمی همچون سرنوشت و اختیار، اجتماع و فردگرایی، شرافت و عمل‌گرایی، و خیر و شر، رویکردهای متمایزی را در طراحی بازی‌های رایانه‌ای اتخاذ می‌کنند. در جوامع شرقی، که بر ارزش‌های جمع‌گرایانه و پیوندهای اجتماعی تأکید دارند، بازی‌ها معمولاً حول محور مسئولیت‌های قهرمان در قبال جامعه و تعهد به

1. Murray
2. Mäyrä



اصول اخلاقی شکل می‌گیرند. در مقابل، در جوامع غربی که بر فردگرایی و آزادی انتخاب تمرکز دارند، بازی‌ها اغلب بر توانایی کاربر در تصمیم‌گیری‌های مستقل و پیامدهای شخصی آن‌ها تأکید می‌کنند. این تفاوت‌های فرهنگی نه تنها در روایت داستان، بلکه در طراحی مکانیک‌های روندبازی، توسعه شخصیت‌ها، و حتی سبک‌های بصری بازی‌ها نیز منعکس می‌شود.

بررسی تأثیر فرهنگ بر بازی‌های رایانه‌ای نیازمند تحلیل دقیق ارزش‌هایی است که در این رسانه بازتاب یافته‌اند. در این پژوهش چهار مؤلفه کلیدی به‌عنوان محور تحلیل انتخاب شده‌اند که عبارت‌اند از: نگرش به سرنوشت و اختیار^۱، نقش اجتماع و فردگرایی^۲، مفهوم شرافت و عمل‌گرایی^۳، و نگرش به مسئله خیر و شر به‌صورت مطلق یا نسبی^۴. انتخاب این چهار مؤلفه بر پایه دو دلیل اساسی صورت گرفته است. نخست آن‌که مطالعات نظری در حوزه فرهنگ و بازی‌های ویدئویی نشان داده‌اند که این مؤلفه‌ها در اغلب بازی‌های روایی و تعاملی، بیشترین تأثیر را بر شیوه تصمیم‌گیری کاربران، جهت‌گیری داستان و تعامل شخصیت‌ها با یکدیگر دارند. دوم آن‌که این مؤلفه‌ها به‌طور مستقیم بیانگر تفاوت‌های فرهنگی میان شرق و غرب هستند؛ به‌عنوان نمونه، تقابل جبرگرایی و اختیار در سنت‌های شرقی و غربی در فلسفه و ادبیات بارها مورد بحث قرار گرفته و به‌وضوح در روایت‌های دیجیتال نیز بازتاب یافته است. همچنین، تمایز میان جمع‌گرایی شرقی و فردگرایی غربی یکی از شاخص‌ترین تفاوت‌های فرهنگی در علوم اجتماعی به‌شمار می‌آید (هوفستده^۵، ۲۰۰۱: ۲۰۹) که در بستر بازی‌های رایانه‌ای نیز نمود عینی پیدا می‌کند. در همین راستا، ارزش‌هایی چون شرافت و عمل‌گرایی و نیز تلقی متفاوت از خیر و شر، هم در نظریه‌های فرهنگی و اخلاقی و هم در نمونه‌های پیشین بازی‌های شرقی و غربی به‌عنوان نقاط تمایز بارز شناخته شده‌اند. بنابراین، تمرکز بر این چهار مؤلفه نه به‌معنای نادیده گرفتن سایر ارزش‌های فرهنگی، بلکه به‌دلیل جایگاه محوری آن‌ها در شکل‌دهی روایت، شخصیت‌پردازی و تجربه کاربر است. تحلیل این چهار بعد، امکان مقایسه‌ای نظام‌مند و روشن میان دو سنت فرهنگی را فراهم می‌آورد و چارچوبی عملیاتی برای بازنمایی دقیق‌تر تفاوت‌ها و شباهت‌ها در محتوای بازی‌ها ایجاد می‌کند. در ادامه این چهار مؤلفه به‌صورت کامل‌تری تبیین می‌شوند.

1. Fate vs. Free Will
2. Collectivism vs. Individualism
3. Honor vs. Pragmatism
4. Good vs. Evil vs. Gray Morality
5. Hofstede



نگرش به سرنوشت و اختیار یکی از ارزش‌های بنیادی در بازی‌های رایانه‌ای است که تعیین می‌کند آیا شخصیت‌ها و رویدادها تابع سرنوشتی از پیش تعیین‌شده‌اند یا این که کاربر از آزادی اراده برای تغییر مسیر داستان برخوردار است (پتکوشک^۱، ۲۰۲۴: ۳۵). در فرهنگ‌های شرقی، باور به سرنوشت و نیروهای فراتر از کنترل فردی نقش پررنگی دارد و بسیاری از بازی‌ها شخصیت‌هایی را به تصویر می‌کشند که ناگزیر باید با تقدیر خود روبه‌رو شوند. در مقابل، در فرهنگ‌های غربی، اختیار فردی و امکان تغییر مسیر زندگی از طریق تصمیمات آگاهانه اهمیت بیشتری دارد. این تفاوت در طراحی بازی‌های رایانه‌ای نیز مشاهده می‌شود.

نقش اجتماع و فردگرایی نیز به‌طور مستقیم بر نحوه طراحی شخصیت‌ها و روایت داستان در بازی‌های رایانه‌ای اثر می‌گذارد (شرایر^۲، ۲۰۲۱: ۹۸). در فرهنگ‌های جمع‌گرا، وفاداری به گروه و رعایت هنجارهای اجتماعی از اهمیت بالایی برخوردار است و این امر در بسیاری از بازی‌های شرقی نمود پیدا می‌کند. شخصیت‌های اصلی در این بازی‌ها اغلب مجبورند منافع شخصی خود را فدای خیر جمعی کنند و وظایف اجتماعی خود را به‌عنوان یک اصل غیرقابل تغییر بپذیرند. در مقابل، بازی‌های غربی معمولاً به کاربران این امکان را می‌دهند که مسیر فردی خود را دنبال کنند، حتی اگر این مسیر در تعارض با ارزش‌های اجتماعی باشد. این تقابل میان جمع‌گرایی و فردگرایی در نحوه روایت داستان، گزینه‌های روندبازی و حتی نحوه تعامل کاربران با دنیای بازی تأثیرگذار است.

مفهوم شرافت و عمل‌گرایی نیز یکی دیگر از ارزش‌های کلیدی است که در بازی‌های شرقی و غربی به شیوه‌های متفاوتی بازنمایی می‌شود. در بسیاری از آثار شرقی، شرافت و تعهد به اصول اخلاقی نقش محوری دارند و شخصیت‌ها برای حفظ شرافت خود حاضرند سختی‌های بسیاری را متحمل شوند (چیکا^۳، ۲۰۲۱: ۷۷). این امر در بازی‌هایی که به فرهنگ سامورایی یا نظام‌های سنتی وفادارند، مانند «سکیرو: سایه‌ها دو بار می‌میرند»^۴، به‌وضوح دیده می‌شود. در مقابل، بازی‌های غربی اغلب رویکردی عمل‌گرایانه‌تر دارند و تصمیمات شخصیت‌ها معمولاً بر اساس مصلحت و پیامدهای عملی آن‌ها گرفته می‌شود. در چنین آثاری، قهرمانان ممکن است از اصول

-
1. Petkovsek
 2. Schrier
 3. Chicka
 4. Sekiro: Shadows Die Twice



اخلاقی خود چشم‌پوشی کنند تا به اهداف مهم‌تری دست یابند، پدیده‌ای که در بازی‌هایی مانند «فال‌آوت»^۱ و «عصر اژدها»^۲ مشاهده می‌شود.

نگرش به خیر و شر نیز یکی دیگر از جنبه‌های فرهنگی تأثیرگذار بر بازی‌های رایانه‌ای است (شولتسکه^۳، ۲۰۲۰: ۱۳۷). در برخی از آثار شرقی، خیر و شر به صورت دو نیروی متضاد و مطلق بازنمایی می‌شوند، در حالی که بازی‌های غربی تمایل بیشتری به اخلاق خاکستری و پیچیدگی‌های اخلاقی دارند (شاله‌گر^۴، ۲۰۲۴: ۴۹). در این رویکرد، هیچ تصمیمی کاملاً درست یا غلط نیست و کاربر باید میان انتخاب‌هایی دشوار با پیامدهای غیرقابل پیش‌بینی تصمیم بگیرد. این تفاوت در نحوه روایت داستان و انتخاب‌های اخلاقی در بازی‌ها تأثیر عمیقی دارد و باعث ایجاد تجربه‌های متنوعی برای کاربران در سراسر جهان می‌شود.

چهار مؤلفه فرهنگی اصلی این پژوهش بر پایه ترکیبی از منابع نظری معتبر در حوزه‌های مطالعات فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای، اخلاق تعاملی، و روایت‌شناسی بازی‌ها استخراج شده‌اند. آثاری در باب جبرگرایی روایی (پتکوشک، ۲۰۲۴)، آموزش اخلاق از طریق بازی (شرایر، ۲۰۲۱)، مسئولیت‌پذیری اخلاقی کاربر (چیکا، ۲۰۲۱)، و سیاست اخلاقی در بازی‌ها (شولتسکه، ۲۰۲۰)، به عنوان مبنای نظری انتخاب این مؤلفه‌ها عمل کرده‌اند. دلیل تمرکز پژوهش بر این چهار مؤلفه آن است که این مفاهیم در بازی‌های رایانه‌ای، بیشترین نقش را در شکل‌دهی به تجربه کاربر، طراحی روایت، الگوهای تصمیم‌گیری، و سازمان‌دهی نظام ارزش‌ها ایفا می‌کنند. به بیان دیگر، این مؤلفه‌ها ساختار اخلاقی و فلسفی بستر فرهنگی هر بازی را در سطوح مختلف روایت، روندبازی و نقش‌آفرینی بازتاب می‌دهند. در مقابل، مفاهیمی همچون جنسیت، نژاد، دین یا طبقه اجتماعی اگرچه در بسیاری از بازی‌ها حائز اهمیت‌اند، اما در چارچوب خاص این پژوهش که مبتنی بر تحلیل مقایسه‌ای عناصر روایی و ارزشی در دو بازی منتخب است، در اولویت تحلیل قرار نگرفته‌اند. هدف تمرکز بر مفاهیمی بوده است که هم در هر دو بازی حضور فعال دارند، هم در تقابل فرهنگی شرق و غرب به وضوح قابل ردیابی هستند، و هم قابلیت عملیاتی‌سازی مستقیم در تحلیل روایت و تصمیم‌سازی‌های درون بازی را دارا هستند

1. Fallout
2. Dragon Age
3. Schulzke
4. Schallenger



به‌منظور عملیاتی‌سازی این مفاهیم در تحلیل محتوای بازی‌ها، هر مؤلفه اصلی به مجموعه‌ای از مؤلفه‌های فرعی تقسیم شده است. برای مثال، در مؤلفه سرنوشت و اختیار، مؤلفه‌های فرعی شامل میزان جبرگرایی روایت^۱، دامنه اختیار کاربر در تصمیم‌گیری، و پیامدهای انتخاب‌ها بر ساختار داستان هستند. این تقسیم‌بندی بر اساس تحلیل نظریه‌های پیشین و بررسی ساختار بازی‌های مورد مطالعه انجام شده است. همچنین تلاش شده تا این مؤلفه‌ها نه فقط در سطح روایت و دیالوگ‌ها، بلکه در لایه‌های تعاملی روندبازی و ساختار انتخاب‌ها نیز بررسی شوند. با این حال، باید تأکید کرد که چارچوب مفهومی پژوهش محدود به همین چهار مؤلفه اصلی است و به‌صورت آگاهانه سایر ابعاد فرهنگی چون هویت‌های جنسیتی، باورهای دینی، یا ساختارهای نژادی را پوشش نمی‌دهد. از این رو، نتایج پژوهش به‌مثابه یک تحلیل عمیق و هدفمند از بازنمایی چهار مفهوم بنیادین فرهنگی در دو بازی خاص تلقی می‌شود و قصد تعمیم آن به تمامی عناصر فرهنگی یا همه آثار بازی‌های شرقی و غربی وجود ندارد؛ با این حال، این تحلیل می‌تواند شمایی کلی و نشانه‌شناختی از روندهای غالب در بازنمایی ارزش‌های فرهنگی در رسانه‌های دیجیتال ارائه دهد و مسیر مناسبی برای درک جهت‌گیری‌های فرهنگی در طراحی و روایت بازی‌های تعاملی فراهم آورد.

روش پژوهش

این پژوهش با رویکرد کیفی و بهره‌گیری از روش تحلیل محتوای تفسیری، به بررسی بازنمایی ارزش‌های فرهنگی در دو بازی رایانه‌ای منتخب از سنت‌های فرهنگی شرق و غرب می‌پردازد. در این روش، مضامین فرهنگی مبتنی بر چارچوبی مفهومی و از پیش تعیین‌شده، از درون محتوای بازی‌ها استخراج و به‌صورت تفسیری تحلیل شده‌اند. انتخاب این روش با هدف تحقق اهداف اصلی پژوهش، یعنی شناسایی و مقایسه نحوه بازنمایی مؤلفه‌های فرهنگی در روایت و روندبازی بازی‌ها انجام گرفته است. با توجه به آن‌که بازی‌های رایانه‌ای ترکیبی از روایت، تصویر، صدا و تعامل هستند، تحلیل صرف روایی نمی‌تواند به‌تنهایی سازوکار انتقال ارزش‌های فرهنگی را توضیح دهد؛ از این‌رو تحلیل محتوای تفسیری به کار گرفته شده تا امکان بررسی هم‌زمان لایه‌های معنایی روایی، اخلاقی و تعاملی در ساختار بازی‌ها فراهم گردد.



داده‌های این پژوهش در دو سطح گردآوری شده است. در سطح نظری، داده‌ها به صورت کتابخانه‌ای و بر پایه مطالعه و تحلیل منابع علمی مرتبط با فرهنگ، رسانه‌های دیجیتال و بازی‌های رایانه‌ای جمع‌آوری شده‌اند تا چارچوب مفهومی پژوهش تدوین شود. در سطح تجربی، داده‌ها صرفاً از خود بازی‌ها استخراج شده‌اند و تمرکز پژوهش، معطوف به تحلیل درون‌متنی بازی‌ها به مثابه متون فرهنگی مستقل است؛ نه تأثیرگذاری آن‌ها بر کاربران یا تفسیرهای فردی مخاطبان. برای گردآوری داده‌ها، هر دو بازی چندین بار به صورت کامل و از طریق مشاهده مشارکتی تجربه شده‌اند. در این فرایند، تمامی رویدادهای کلیدی، دیالوگ‌ها، مسیرهای روایی، گره‌های انتخاب، و الگوهای تعاملی میان شخصیت‌ها به صورت دقیق ثبت و کدگذاری شده‌اند. تمرکز اصلی در این مشاهدات بر موقعیت‌های اخلاقی، نقش ساختاری شخصیت‌ها در روابط اجتماعی بازی، و تقابل‌های معنایی میان عناصر روایی بوده است.

انتخاب نمونه‌ها در این پژوهش با استفاده از روش نمونه‌گیری هدفمند، یعنی انتخاب آگاهانه مواردی که بیشترین ظرفیت را برای پاسخ‌گویی به پرسش‌های پژوهش دارند (پالینکاس^۱ و همکاران، ۲۰۱۵)، و بر اساس چهار معیار مشخص انجام شده است؛ نخست، وجود ساختار روایی غنی و چندلایه؛ دوم، حضور سیستم‌های انتخاب اخلاقی و تصمیم‌گیری کاربر؛ سوم، بازتاب روشن ارزش‌های فرهنگی شرقی و غربی در ابعاد مختلف روایت و طراحی؛ و چهارم، جایگاه تثبیت‌شده این بازی‌ها در ادبیات پژوهش‌های فرهنگی در حوزه رسانه‌های دیجیتال. بر اساس این معیارها، بازی‌های شبیح سوشیما و ویچر ۳: شکار وحشی به عنوان نمونه‌های پژوهش برگزیده شده‌اند؛ آثاری که با وجود تفاوت‌های سبکی، هر دو دارای بنیان فرهنگی و روایی قدرتمند هستند و زمینه‌ای مناسب برای تحلیل تطبیقی مفاهیم ارزشی در دو بستر فرهنگی متمایز فراهم می‌سازند.

فرایند تحلیل بر اساس چارچوب مفهومی پژوهش انجام شده که شامل چهار مؤلفه‌ی اصلی است؛ نگرش به سرنوشت و اختیار، نقش اجتماع و فردگرایی، مفهوم شرافت و عمل‌گرایی، و نگرش به خیر و شر. برای هر یک از این مؤلفه‌ها، مجموعه‌ای از مؤلفه‌های فرعی طراحی شده که در قالب سؤالات تحلیلی مشخص بر محتوای بازی‌ها اعمال شده‌اند. این مؤلفه‌ها با تکیه بر منابع نظری در حوزه‌ی مطالعات بازی و تحلیل روایت‌های فرهنگی، و همچنین تحلیل مقدماتی ساختار دو بازی مورد بررسی تدوین شده‌اند. به منظور سازمان‌دهی نظام‌مند تحلیل، جدول



مفهومی شامل مؤلفه‌های اصلی و فرعی (جدول ۱) طراحی و به‌عنوان چارچوب تحلیلی پژوهش به کار گرفته شده است. این جدول که بر مبنای مطالعات نظری درباره ارزش‌های فرهنگی در رسانه‌های دیجیتال و نیز ساختارهای روایت و تصمیم‌گیری طراحی شده، بستر مناسبی برای تحلیل تطبیقی و تفسیر علمی محتوای بازی‌ها فراهم می‌کند.

جدول ۱. مؤلفه‌های اصلی و فرعی برای تحلیل محتوای بازی‌های رایانه‌ای بر پایه ارزش‌های چهارگانه فرهنگی

مؤلفه‌های اصلی	مؤلفه‌های فرعی	توضیح
نگرش به سرنوشت و اختیار	جبرگرایی در روایت	بررسی نقش سرنوشت از پیش تعیین‌شده در داستان و میزان اجبار در مسیر روایی بازی
	میزان اختیار کاربر در تصمیم‌گیری‌ها	بررسی امکان تغییر مسیر داستان از طریق انتخاب‌های کاربر و تأثیرگذاری آن‌ها بر روایت
	پیامدهای انتخاب‌ها	تحلیل میزان تأثیرگذاری انتخاب‌های کاربر بر نتیجه نهایی داستان و تغییرات در جهان بازی
نقش اجتماع و فردگرایی	اهمیت روابط اجتماعی در روایت	بررسی نقش گروه‌ها، جوامع و روابط میان شخصیت‌ها در پیشبرد داستان
	تعهد به گروه در مقابل منافع فردی	تحلیل موقعیت‌هایی که در آن‌ها شخصیت اصلی بین پایبندی به اجتماع یا انتخاب منافع شخصی قرار می‌گیرد
	سیستم تعاملات اجتماعی در روندبازی	بررسی نحوه تعامل کاربر با سایر شخصیت‌ها و اثرات آن بر پیشرفت داستان
مفهوم شرافت و عمل‌گرایی	پایبندی به اصول اخلاقی	تحلیل موقعیت‌هایی که در آن‌ها شخصیت‌ها مجبور به تصمیم‌گیری بر اساس افتخار، اخلاق یا اصول خود هستند
	عمل‌گرایی و پیامدهای آن	بررسی تصمیم‌هایی که از منظر عملی سودمند هستند اما ممکن است ارزش‌های اخلاقی را به چالش بکشند
نگرش به خیر و شر	نقش سنت‌ها و باورهای فرهنگی	تحلیل تأثیر سنت‌های فرهنگی و تاریخی بر رفتار و تصمیمات شخصیت‌ها
	قطب‌بندی خیر و شر در روایت	بررسی اینکه آیا بازی دارای شخصیت‌های کاملاً خیر و شر است یا مرزهای اخلاقی در آن خاکستری‌تر هستند
	امکان انتخاب بین مسیرهای اخلاقی و غیراخلاقی	تحلیل میزان آزادی کاربر در اتخاذ تصمیمات اخلاقی یا غیراخلاقی در طول بازی
	پیچیدگی پیامدهای اخلاقی	بررسی تأثیر انتخاب‌های کاربر بر شخصیت‌ها و دنیای بازی از منظر اخلاقی



این جدول به‌عنوان چارچوب تحلیلی پژوهش، مبنای تطبیق و بررسی نظام‌مند محتوای دو بازی منتخب قرار گرفته و امکان تحلیل دقیق‌تری از نحوه بازنمایی ارزش‌های فرهنگی در ساختار روایی و تعاملی آن‌ها فراهم می‌سازد. با استفاده از این چارچوب، داده‌های گردآوری‌شده به‌صورت تطبیقی تحلیل شده‌اند تا نقاط اشتراک و تمایز در بازنمایی چهار مؤلفه اصلی فرهنگی در هر دو بازی شناسایی شود. نتایج این تحلیل، نه‌تنها میزان اثرگذاری زمینه‌های فرهنگی شرقی و غربی بر روایت، شخصیت‌پردازی و طراحی مکانیک‌های بازی را آشکار می‌سازد، بلکه درک روشن‌تری از نسبت میان بازی‌های رایانه‌ای و نظام‌های ارزشی حاکم بر جوامع سازنده آن‌ها به‌دست می‌دهد.

معرفی بازی‌های رایانه‌ای شیخ سوشیما و ویچر ۳: شکار وحشی

بازی شیخ سوشیما یک بازی رایانه‌ای اکشن ماجراجویی و جهان‌باز است که توسط استودیو ساکرپانچ^۱ توسعه یافته و به وسیله شرکت سونی^۲ منتشر شده است. این بازی ابتدا در سال ۲۰۲۰ به‌طور انحصاری برای کنسول پلی‌استیشن ۴ عرضه گردید و پس از آن نسخه‌ای برای پلی‌استیشن ۵ نیز منتشر شد. داستان بازی در بستر تاریخی حمله مغول‌ها به جزیره سوشیما در دوره فئودالی ژاپن روایت می‌شود. در این بازی، کاربر نقش جین ساکای^۳، یک سامورایی وفادار به اصول اخلاقی سامورایی را بر عهده دارد که در برابر تهاجم مغول‌ها می‌ایستد. این بازی تأکید زیادی بر تعارض میان پایبندی به سنت‌های اخلاقی سامورایی و ضرورت‌های عملی جنگ دارد و به‌طور برجسته ارزش‌های فرهنگی شرقی مانند وفاداری، جمع‌گرایی و تعهد به اصول اخلاقی را در دل ساختار روایی و مکانیک‌های بازی به تصویر می‌کشد. گرافیک چشم‌نواز بازی، داستان عمیق و روندبازی ترکیبی از مخفی‌کاری و مبارزات تن به تن، از ویژگی‌های اصلی و برجسته این اثر هستند که آن را مورد تحسین گسترده منتقدان و کاربران قرار داده‌اند. مسیر جین ساکای، به‌ویژه در مواجهه با تعارض‌های اخلاقی و چالش‌های ناشی از جنگ، حامل تنش‌های میان سنت و نوآوری است که این اثر را به یک تجربه منحصر به فرد و تاثیرگذار در دنیای بازی‌های رایانه‌ای تبدیل کرده است. در کنار این ویژگی‌ها، بازی رایانه‌ای شیخ سوشیما دو بسته الحاقی مهم به نام‌های «داستان جزیره ایکی»^۴ که شامل مناطق جدید،

1. Sucker Punch Productions
2. Sony Interactive Entertainment
3. Jin Sakai
4. Iki Island Story



دشمنان و ماموریت‌ها است، و «افسانه‌ها»^۱ که محتواهای چندنفره و داستانی جدیدی را به بازی اضافه می‌کند نیز ارائه داده است. این بسته‌های الحاقی نه تنها روندبازی را گسترش داده‌اند، بلکه داستان بازی را عمیق‌تر کرده و به کاربران فرصت بیشتری برای کاوش در دنیای وسیع و غنی سوشیما می‌دهند.

بازی ویچر^۳: شکار وحشی یک بازی نقش‌آفرینی جهان‌باز است که توسط استودیو سی‌دی‌پروجکت‌رد^۲ توسعه یافته و به‌وسیله سی‌دی‌پروجکت^۳ منتشر شده است. این بازی در سال ۲۰۱۵ برای کنسول‌های پلی‌استیشن ۴، ایکس‌باکس وان و همچنین رایانه‌های شخصی عرضه شد و بعدها نسخه‌های بهبود یافته آن برای پلی‌استیشن ۵ و ایکس‌باکس سری ایکس منتشر گردید. ویچر^۳ به‌عنوان سومین قسمت از سری بازی‌های ویچر، داستان «گرالت از ریویا»^۴، یک شکارچی هیولا را دنبال می‌کند که در جستجوی «سیری»^۵، دخترخوانده‌اش است که توسط نیرویی تاریک به نام شکار وحشی تعقیب می‌شود. ویچر^۳ یکی از بزرگ‌ترین و تحسین‌شده‌ترین بازی‌های نقش‌آفرینی جهان‌باز است که داستان پیچیده و عمیق آن، همراه با دنیای وسیع و غنی، آن را به یک تجربه بی‌نظیر تبدیل کرده است. در این بازی، کاربران علاوه بر انجام ماموریت‌های اصلی و فرعی، با انتخاب‌های پیچیده‌ای روبرو هستند که به طور مستقیم بر داستان و پایان بازی اثر می‌گذارند. محیط بازی پر از فرهنگ‌های مختلف، شهرهای پویا و مناطق خطرناک است که در آن‌ها مبارزه با هیولاها، تعامل با شخصیت‌های متنوع و کشف رازهای گذشته و حال قرار دارد. ویژگی‌های برجسته ویچر^۳ شامل گرافیک مناسب، مکانیک‌های مبارزاتی پیچیده، سیستم تعامل با دنیای باز و روایت فرعی‌های غنی است که با توجه به عمق انتخاب‌ها و پیامدهای آن‌ها، به کاربران احساس تأثیر واقعی می‌دهد. داستان بازی، که تأکید زیادی بر تضادهای اخلاقی، هویت و تقدیر دارد، ارزش‌های فرهنگی و فلسفی عمیقی مانند وفاداری، رهایی، و فداکاری را در دل خود جای داده است. در کنار داستان اصلی، ویچر^۳ با دو بسته الحاقی برجسته به نام‌های «قلب‌های سنگی»^۶ و «خون و شراب»^۷، عمق داستان بیشتری

1. Legends
2. CD Projekt Red
3. CD Projekt
4. Geralt of Rivia
5. Ciri
6. Hearts of Stone
7. Blood and Wine



را ارائه می‌دهد که در آن‌ها کاربران به مناطقی جدید می‌روند، با دشمنان جدید مواجه می‌شوند و ماجراجویی‌های جدیدی را تجربه می‌کنند. انتخاب‌ها و پیامدهای اخلاقی در تمام جنبه‌های بازی از طراحی مأموریت‌ها تا روابط شخصیت‌ها به‌طور برجسته‌ای نقش دارند، که این امر بازی را به یک تجربه کاملاً شخصی و قابل تنظیم برای هر کاربر تبدیل می‌کند. ویچر ۳: شکار وحشی با دنیای وسیع، شخصیت‌های پیچیده، داستان جذاب و روندبازی اثرگذار خود، جایگاه ویژه‌ای در صنعت بازی‌های رایانه‌ای دارد و به‌عنوان یکی از بهترین بازی‌های تاریخ شناخته می‌شود.

یافته‌های پژوهش

تحلیل بازی شبیح سوشیما بر اساس چارچوب مفهومی پژوهش

بازی شبیح سوشیما روایتی از حمله مغولان به جزیره سوشیما در قرن سیزدهم ارائه می‌دهد. در این بازی، شخصیت اصلی جین ساکای، یک سامورایی است که بین وفاداری به آموزه‌های سنتی و نیاز به روش‌های جدید برای مقابله با دشمنان قرار دارد. این بازی به‌شدت تحت تأثیر فرهنگ ژاپنی و ارزش‌های سامورایی است و بسیاری از ارزش‌های فرهنگی شرق، به‌ویژه در زمینه‌های سرنوشت، فردگرایی در برابر جمع‌گرایی، مفهوم افتخار، و نگرش به خیر و شر در آن بازتاب یافته است. بر اساس چارچوب مفهومی پژوهش، این ارزش‌ها در قالب مؤلفه‌های اصلی و فرعی تحلیل می‌شوند که در جدول ۲ بازتاب یافته است.

جدول ۲. تحلیل محتوای شبیح سوشیما بر پایه ارزش‌های چهارگانه فرهنگی

مؤلفه‌های اصلی	مؤلفه‌های فرعی	توضیح
نگرش به سرنوشت و اختیار	جبرگرایی در روایت	سرنوشت جین به‌عنوان یک سامورایی از پیش تعیین شده است. او در ابتدا بر این باور است که تنها راه مقابله با دشمن، پایبندی به اصول سامورایی است. اما در طول بازی، این جبرگرایی به چالش کشیده می‌شود و او مجبور به انتخاب میان روش سنتی و روش‌های غیرمتعارف برای بقا می‌شود.
	میزان اختیار کاربر در تصمیم‌گیری‌ها	بازی در برخی مقاطع، اختیار را در دستان کاربر قرار می‌دهد، اما مسیر کلی داستان به‌شدت تحت تأثیر سرنوشت از پیش تعیین شده جین قرار دارد. با این حال، نحوه‌ی برخورد با دشمنان (نبرد مستقیم یا روش‌های نینجایی) نشان‌دهنده نوعی اختیار در شیوه انجام مأموریت‌ها است.



مؤلفه‌های اصلی	مؤلفه‌های فرعی	توضیح
	پیامدهای انتخاب‌ها	انتخاب‌های جین تأثیر محدودی بر روند داستان دارند، اما تصمیم نهایی بازی (بخشیدن یا کشتن عمویش، لرد شیمورا) ^۱ نشان‌دهنده یک دوگانگی مهم بین سرنوشت از پیش تعیین شده و اختیار فردی است. این انتخاب تعیین می‌کند که جین همچنان به راه سامورایی پایبند بماند یا مسیر شخ را ادامه دهد.
	اهمیت روابط اجتماعی در روایت	جین در ابتدا به‌عنوان عضوی از طبقه‌ی سامورایی و تحت فرمان عمومی خود قرار دارد. او به ارزش‌های جمعی سامورایی‌ها وفادار است، اما در طول داستان یاد می‌گیرد که برای نجات مردم سوشیما، باید روش‌های خود را تغییر دهد.
نقش اجتماع و فردگرایی	تعهد به گروه در مقابل منافع فردی	بازی مدام این تضاد را به تصویر می‌کشد. جین در برابر مغولان مسئولیت جمعی را حس می‌کند، اما در نهایت برای حفظ مردم جزیره، ارزش‌های سنتی را زیر پا می‌گذارد و از روش‌های غیراخلاقی مثل ترور و کمین استفاده می‌کند. این موضوع باعث تضاد میان او و سایر سامورایی‌ها، به‌ویژه عمویش، می‌شود.
	سیستم تعاملات اجتماعی در روندبازی	بازی روابط جین با شخصیت‌های دیگر مانند بانوماساکو ^۲ ، ایشیکاوا ^۳ و یونا ^۴ را به‌شدت گسترش داده است. این روابط باعث می‌شود جین از یک سامورایی مطیع به فردی تبدیل شود که ارزش همکاری و روابط انسانی را بالاتر از تعهدات سنتی می‌داند.
	پایبندی به اصول اخلاقی	شرافت یکی از مفاهیم کلیدی بازی است. جین ابتدا به اصول سامورایی، مانند جنگ رو در رو، پایبند است. اما با پیشرفت داستان، او یاد می‌گیرد که تنها با این روش نمی‌توان دشمن را شکست داد.
مفهوم شرافت و عمل‌گرایی	عمل‌گرایی و پیامدهای آن	بازی نشان می‌دهد که گاهی برای بقاء، باید از اصول تخطی کرد. جین برای حفظ مردم جزیره، از روش‌های ترور و کمین استفاده می‌کند که برخلاف آموزه‌های سنتی سامورایی است. این امر منجر به طرد او از سوی دیگر سامورایی‌ها و در نهایت، ستیز با عمویش می‌شود.

1. Lord Shimura
2. Lady Masako
3. Ishikawa
4. Yuna

مؤلفه‌های اصلی	مؤلفه‌های فرعی	توضیح
	نقش سنت‌ها و باورهای فرهنگی	بازی به‌شدت به سنت‌های ژاپنی، به‌ویژه آموزه‌های بوشیدو ^۱ ، وفادار است. با این حال، در طول داستان، سنت‌ها به چالش کشیده می‌شوند و نشان داده می‌شود که تطبیق‌پذیری در شرایط سخت، مهم‌تر از پیروی کورکورانه از اصول قدیمی است.
	قطب‌بندی خیر و شر در روایت	بازی در ابتدا تقابل روشنی بین خیر (سامورایی‌ها) و شر (مغولان) ارائه می‌دهد، اما با پیشرفت داستان، پیچیدگی‌های اخلاقی بیشتری آشکار می‌شود. برخی شخصیت‌های مغول، مانند خوتون خان ^۲ ، هوشمندانه و تاکتیکی عمل می‌کنند و از نظر خودشان در حال انجام مأموریتی مشروع هستند.
نگرش به خیر و شر	امکان انتخاب بین مسیرهای اخلاقی و غیراخلاقی	جین در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرد که مجبور است بین شرافت و عمل‌گرایی یکی را انتخاب کند. مثلاً استفاده از روش‌های مخفی‌کاری، برخلاف اصول سامورایی، اما مؤثرتر در برابر دشمن است. در پایان بازی، کاربر باید تصمیم بگیرد که عمودیش را بکشد یا ببخشد، که این انتخاب نشان‌دهنده‌ی دو مسیر اخلاقی متفاوت است.
	پیچیدگی پیامدهای اخلاقی	برخلاف بسیاری از بازی‌های دیگر، شبخ سوشیما از یک روایت کاملاً سیاه و سفید پیروی نمی‌کند. در برخی موارد، اعمال جین اخلاقاً نادرست، اما از نظر عملی ضروری هستند. این تضاد در روابط او با عمودیش و سایر شخصیت‌ها به اوج می‌رسد.

بازی شبخ سوشیما با تمرکز بر جهان‌بینی سامورایی و زمینه‌های تاریخی-فرهنگی شرق آسیا، ارزش‌های سنتی مانند شرافت، وفاداری، و ایثار را از منظری روایی و تعاملی بازنمایی می‌کند. این اثر، در آغاز بر پایبندی به اصول سامورایی و مبارزه مبتنی بر افتخار تأکید دارد، اما در ادامه، با ورود شخصیت اصلی به چالش‌های اخلاقی و واقعیت‌های جنگی، نشان می‌دهد که گاه بقا، نجات مردم، و مقابله مؤثر با دشمنان، مستلزم عبور از سنت‌های تثبیت‌شده است. تضاد میان جبرگرایی و اختیار، جمع‌گرایی و فردگرایی، شرافت و عمل‌گرایی، و همچنین نگاه مطلق‌گرایانه و نسبی‌گرایانه به خیر و شر، ساختار اصلی روایت بازی را شکل می‌دهد. انتخاب‌های اخلاقی

1. Bushidō
2. Khotun Khan

شخصیت جین ساکای، سیر تحول او را رقم می‌زنند و در نهایت، کاربر را در موقعیتی قرار می‌دهند که باید میان تداوم سنت یا پذیرش نوآوری، مسیر خود را برگزیند. این بازی نمونه‌ای برجسته از بازنمایی ارزش‌های فرهنگی شرقی در قالب روایتی سینمایی، چندلایه و تعاملی است که مخاطب را به مشارکت اخلاقی و فرهنگی فرا می‌خواند.

تحلیل بازی ویچر ۳: شکار وحشی بر اساس چارچوب مفهومی پژوهش

بازی ویچر ۳: شکار وحشی یکی از برجسته‌ترین نمونه‌های بازی‌های رایانه‌ای غربی محسوب می‌شود که بر اساس جهان‌پردازی غنی و داستانی بنا شده است. این بازی که برگرفته از مجموعه رمان‌های ویچر نوشته آندری ساپکوفسکی^۱ است، روایتی پیچیده از انتخاب‌ها، پیامدهای اخلاقی، و روابط اجتماعی ارائه می‌دهد. شخصیت اصلی بازی، «گرالت از ریویا»، یک شکارچی هیولا با سرنوشتی خاص است که در جهانی بی‌رحم و جنگ‌زده به‌دنبال دخترخوانده‌اش سیری می‌گردد. این بازی بازتاب‌دهنده ارزش‌های فرهنگی غرب، به‌ویژه در حوزه اختیار، فردگرایی، عمل‌گرایی، و اخلاق نسبی است. در جدول ۳، و بر اساس چارچوب مفهومی پژوهش، این ارزش‌ها در قالب مؤلفه‌های اصلی و فرعی تحلیل می‌شوند.

جدول ۳. تحلیل محتوای ویچر ۳: شکار وحشی بر پایه ارزش‌های چهارگانه

فرهنگی

مؤلفه‌های اصلی	مؤلفه‌های فرعی	توضیح
نگرش به سرنوشت و اختیار	جبرگرایی در روایت	گرالت به‌عنوان یک ویچر، سرنوشتی مشخص دارد؛ او یک شکارچی مزدور است که باید هیولاها را نابود کند و در بسیاری از جوامع، به چشم یک موجود غیرانسانی دیده می‌شود. با این حال، بازی او را در موقعیت‌هایی قرار می‌دهد که می‌تواند مسیر سرنوشت خود را تغییر دهد.
	میزان اختیار کاربر در تصمیم‌گیری‌ها	در ویچر ۳، کاربر کنترل قابل‌توجهی بر انتخاب‌های گرالت دارد. برخلاف شیخ سوشیما که مسیر کلی داستان از پیش تعیین شده است، ویچر ۳ بر مبنای انتخاب‌های کاربر شاخه‌های داستانی متفاوتی ایجاد می‌کند. هر تصمیم، تأثیرات قابل‌توجهی بر سرنوشت شخصیت‌ها و حتی دنیای بازی دارد.

مؤلفه‌های اصلی	مؤلفه‌های فرعی	توضیح
	پیامدهای انتخاب‌ها	تصمیمات کاربر در بسیاری از موارد پیامدهای غیرقابل پیش‌بینی دارند. مثلاً انتخاب‌های گرالت در طول بازی بر سرنوشت سیری تأثیر می‌گذارد و می‌تواند به پایان‌های متفاوتی منجر شود، از موفقیت او در تبدیل شدن به یک امپراتور گرفته تا مرگ او.
	اهمیت روابط اجتماعی در روایت	برخلاف بسیاری از قهرمانان سنتی، گرالت عضوی از یک گروه اجتماعی خاص نیست. او یک فرد مستقل است که بیشتر برای بقای خود و افراد نزدیکش تلاش می‌کند. هرچند روابط او با شخصیت‌هایی مانند ینفر ^۱ ، تریس ^۲ ، دندلیون ^۳ و زولتان ^۴ بسیار مهم است، اما او همواره به‌عنوان یک فرد بیگانه شناخته می‌شود.
نقش اجتماع و فردگرایی	تعهد به گروه در مقابل منافع فردی	گرالت در برخی لحظات بازی باید تصمیم بگیرد که آیا باید به نفع دیگران عمل کند یا منفعت شخصی خود را در نظر بگیرد. در مواردی مانند تعامل با پادشاهان شمال یا امپراتور نیلفگارد ^۵ ، او می‌تواند نقش یک مداخله‌گر را ایفا کند یا بی‌طرف باقی بماند. این انتخاب‌ها بر روند جنگ و سرنوشت قلمروهای مختلف تأثیر می‌گذارد.
	سیستم تعاملات اجتماعی در روندبازی	بازی دارای یک سیستم پیچیده‌ی تعامل اجتماعی است که در آن کاربر می‌تواند با انتخاب‌های خود روابط شخصیت‌ها را تغییر دهد. انتخاب‌های گرالت در روابط عاشقانه (بین ینفر و تریس) یا نحوه برخورد با کاراکترهایی مانند رادووید یا دیکسترا می‌تواند تأثیرات عمیقی بر روند بازی داشته باشد.
مفهوم شرافت و عمل‌گرایی	پابندی به اصول اخلاقی	در دنیای ویچر ^۳ ، شرافت یک مفهوم کاملاً نسبی است. برخلاف شیخ سوشیما که ارزش‌های سامورایی را پررنگ می‌کند، این بازی جهان را از دیدگاه واقع‌گرایانه‌تری بررسی می‌کند. گرالت گاهی مجبور است برای بقا، کارهایی را انجام دهد که چندان افتخارآمیز نیستند.
	عمل‌گرایی و پیامدهای آن	تصمیمات گرالت اغلب بر مبنای عمل‌گرایی است. مثلاً در یکی از مأموریت‌ها، او باید بین کشتن یا نجات یک موجود جادویی تصمیم بگیرد. اگر او تصمیم به نجات این موجود بگیرد، ممکن است باعث مرگ

1. Yennefer
2. Triss
3. Dandelion
4. Zoltan
5. Nilfgaard



مؤلفه‌های اصلی	مؤلفه‌های فرعی	توضیح
		افراد بی‌گناهی در آینده شود، در حالی که کشتن آن می‌تواند از فجایع بعدی جلوگیری کند. این تصمیم‌گیری‌ها بازی را در مسیری اخلاقی خاکستری قرار می‌دهد.
	نقش سنت‌ها و باورهای فرهنگی	بازی به شدت بر تفاوت‌های فرهنگی تأکید دارد. در سرزمین‌های مختلف، گرالت با فرهنگ‌های متنوعی روبه‌رو می‌شود، از دنیای خشن و سیاست‌زده نیلفگارد گرفته تا اعتقادات خرافی و جادویی اسکلیگه. این تنوع باعث می‌شود که شخصیت‌ها به روش‌های مختلفی با مفاهیم شرافت و وظیفه برخورد کنند.
	قطب‌بندی خیر و شر در روایت	برخلاف بسیاری از بازی‌ها که خیر و شر را به‌صورت مطلق نشان می‌دهند، ویچر ۳ یک دنیای کاملاً خاکستری را به تصویر می‌کشد. در بسیاری از موارد، حتی شخصیت‌هایی که در ابتدا به‌عنوان ضدقهرمان معرفی می‌شوند، انگیزه‌های موجهی دارند.
نگرش به خیر و شر	امکان انتخاب بین مسیرهای اخلاقی و غیراخلاقی	کاربر می‌تواند در بسیاری از مأموریت‌ها بین گزینه‌های اخلاقی متفاوتی تصمیم بگیرد. مثلاً در مأموریت شکار وحشیانه مردان، او می‌تواند یک قاتل سریالی را مجازات کند یا به او اجازه دهد که فرار کند، و هر دو گزینه پیامدهای پیچیده‌ای دارند.
	پیچیدگی پیامدهای اخلاقی	بسیاری از تصمیمات بازی تأثیرات غیرقابل‌پیش‌بینی دارند. مثلاً کمک به یک جناح خاص ممکن است به ناپودی جناح دیگر منجر شود. انتخاب‌های گرالت گاهی عواقبی دارند که فقط در آینده داستان مشخص می‌شود، که این امر عمق بیشتری به پیچیدگی‌های اخلاقی بازی می‌بخشد.

بازی ویچر ۳: شکار وحشی نمونه‌ای از یک بازی غربی است که ارزش‌های فرهنگی این جوامع را به‌وضوح منعکس می‌کند. برخلاف شیخ سوشیما که به جبرگرایی و سنت‌های جمع‌گرایانه متکی است، ویچر ۳ به آزادی انتخاب و پیامدهای اخلاقی تصمیمات فردی تأکید دارد. بازی در بسیاری از موارد به کاربر اجازه می‌دهد که مسیر داستان را شکل دهد و پیامدهای تصمیمات خود را تجربه کند. جهان بازی مملو از پیچیدگی‌های اخلاقی و اجتماعی است و شخصیت‌ها نه به‌عنوان قهرمانان یا شروران مطلق، بلکه به‌عنوان افرادی با انگیزه‌ها و اهداف گوناگون به تصویر کشیده می‌شوند.

این بازی یک نمونه عالی از تأثیر فرهنگ غربی بر روایت‌های تعاملی است، جایی که اختیار، عمل‌گرایی، و اخلاق خاکستری در کانون توجه قرار دارند.

بحث و بررسی

بازی‌های شیخ سوشیما و ویچر۳: شکار وحشی دو نمونه برجسته از عناوینی هستند که ارزش‌های فرهنگی شرق و غرب را در قالب روایت‌های تعاملی بازتاب می‌دهند. هر دو بازی دارای دنیایی وسیع، شخصیت‌های عمیق، و داستانی غنی هستند، اما نحوه پردازش موضوعات اصلی و ارزش‌های فرهنگی در آن‌ها تفاوت‌های اساسی دارد. این تفاوت‌ها به‌ویژه در چهار مقوله سرنوشت و اختیار، نقش اجتماع و فردگرایی، مفهوم شرافت و عمل‌گرایی، و نگرش به خیر و شر قابل بررسی است.

از نظر نگرش به سرنوشت و اختیار، شیخ سوشیما تأکید زیادی بر مفهوم جبرگرایی دارد. قهرمان بازی، جین ساکای، در برابر سرنوشتی که برای او رقم خورده است، واکنش نشان می‌دهد و با وجود تلاش‌هایش برای انتخاب مسیر خود، همچنان در چارچوبی از پیش تعیین‌شده محدود است. او با وظیفه‌ای که در برابر سرزمین و خانواده‌ی خود دارد، درگیر است و مبارزات درونی‌اش حول پذیرش یا تغییر سرنوشت او می‌چرخد. در مقابل، ویچر۳ انتخاب‌های فردی را به‌شدت پررنگ می‌کند. سرنوشت گرالت، برخلاف جین، کاملاً وابسته به انتخاب‌های کاربر است. مسیر داستانی بازی به‌طور مداوم بر اساس تصمیمات او تغییر می‌کند و پیامدهای انتخاب‌هایش نه‌تنها بر او، بلکه بر جهان اطرافش نیز تأثیر می‌گذارد. در حالی که شیخ سوشیما جبرگرایی را در تقابل با مسئولیت فردی قرار می‌دهد، ویچر۳ به کاربر اجازه می‌دهد تا روایت شخصی خود را بسازد و از این جهت بازتاب‌دهنده فرهنگ غربی است که بر اختیار و مسئولیت فردی تأکید دارد.

در مقوله نقش اجتماع و فردگرایی، تفاوت‌های بارزی میان دو بازی دیده می‌شود. شیخ سوشیما نمایانگر فرهنگ شرقی است که جمع‌گرایی را بر فردگرایی مقدم می‌داند. جین ساکای در تمام طول بازی با این معضل روبه‌روست که آیا باید برای نجات مردمش از سنت‌های سامورایی پیروی کند یا راه جدیدی را برای جنگ انتخاب کند. فداکاری برای اجتماع و اولویت دادن به وظایف گروهی از ارزش‌های اساسی این بازی است. در نقطه مقابل، ویچر۳ بر فردگرایی تأکید دارد. گرالت یک قهرمان مستقل است که در جهانی مملو از تعارض‌ها و درگیری‌های سیاسی، سعی می‌کند مسیر خود را انتخاب کند. او برخلاف جین، به یک گروه اجتماعی خاص متعهد نیست و حتی تعاملاتش با دیگران نیز بر اساس انتخاب‌های شخصی و منافع فردی او





شکل می‌گیرد. هرچند او روابط نزدیکی با شخصیت‌هایی مانند سیری، ینفر و تریس دارد، اما همچنان استقلال خود را حفظ می‌کند و در بسیاری از موارد تصمیمات او براساس منفعت شخصی یا قضاوت اخلاقی فردی‌اش اتخاذ می‌شود.

در زمینه مفهوم شرافت و عمل‌گرایی، شبخ سوشیما و ویچر ۳ دو نگرش متفاوت را نشان می‌دهند. در شبخ سوشیما، شرافت و وظیفه به‌عنوان ارزش‌هایی سنتی و بنیادین مطرح می‌شوند. جین ساکای در تلاش است میان وظایف سامورایی خود و نیاز عملی برای شکست دادن مغولان تعادل برقرار کند. او می‌خواهد به اصول سامورایی پایبند بماند، اما واقعیت‌های جنگ او را وادار به اتخاذ روش‌های غیرمعتاد می‌کند. در پایان، او ناچار می‌شود بین پای‌بندی به اصول اخلاقی سنتی و موفقیت در جنگ یکی را انتخاب کند. این در حالی است که در ویچر ۳، عمل‌گرایی نقش بسیار پررنگ‌تری دارد. گرالت قهرمانی نیست که از یک کد اخلاقی ثابت پیروی کند؛ او بر اساس شرایط و منافع شخصی تصمیم می‌گیرد. در بسیاری از موقعیت‌ها، انتخاب‌های اخلاقی او در دنیای خاکستری بازی قابل‌بحث هستند. این تفاوت نشان‌دهنده دو دیدگاه متفاوت به اخلاق است: در فرهنگ شرقی، مفاهیم شرافت و وظیفه به‌عنوان اصولی مقدس در نظر گرفته می‌شوند، در حالی که در فرهنگ غربی، اخلاق به‌عنوان مفهومی پویا و وابسته به موقعیت تعریف می‌شود. در نهایت، نگرش به خیر و شر در این دو بازی به شکل متفاوتی نمایش داده می‌شود. شبخ سوشیما تا حد زیادی دوگانه‌ای روشن از خیر و شر را ارائه می‌دهد. مغولان به‌عنوان نیروهای مهاجم و شرور نمایش داده می‌شوند، در حالی که جین ساکای و مردمش در تلاشند تا از سرزمین خود دفاع کنند. در مقابل، ویچر ۳ مفهومی کاملاً نسبی از خیر و شر را ارائه می‌دهد. بازی به‌ندرت شخصیت‌هایی را به‌عنوان شرور مطلق یا قهرمان مطلق معرفی می‌کند. بسیاری از دشمنان گرالت انگیزه‌های پیچیده‌ای دارند و انتخاب‌های او اغلب پیامدهایی نامشخص دارند که نمی‌توان آن‌ها را به سادگی در دسته‌های خوب یا بد قرار داد. این امر نشان‌دهنده تأکید فرهنگ غربی بر اخلاق نسبی و پیچیدگی‌های اخلاقی در مقایسه با فرهنگ شرقی است که معمولاً مرزهای روشنی میان خیر و شر ترسیم می‌کند.

با توجه به این مقایسه، می‌توان نتیجه گرفت که شبخ سوشیما بازتاب‌دهنده ارزش‌های فرهنگی شرقی مانند جبرگرایی، جمع‌گرایی، تعهد به اصول اخلاقی سنتی و دوگانگی خیر و شر است، در حالی که ویچر ۳ نمایانگر ارزش‌های فرهنگی غربی مانند اختیار فردی، فردگرایی، عمل‌گرایی و اخلاق نسبی است. این تفاوت‌ها نه تنها در ساختار روایی و شخصیت‌پردازی این دو بازی، بلکه در نحوه تعامل



کاربر با دنیای بازی و تأثیر انتخاب‌هایش بر روند داستان نیز قابل مشاهده است.

از سوی دیگر، تحلیل مقایسه‌ای میان شیخ سوشیما و ویچر^۳: شکار وحشی نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان رسانه‌ای فرهنگی، به شکل عمیقی تحت تأثیر ارزش‌های جوامع سازنده خود قرار دارند. این تأثیر نه‌تنها در سطح روایت و داستان‌پردازی، بلکه در طراحی مکانیک‌های بازی، نحوه تعامل کاربر با محیط و تصمیمات اخلاقی‌ای که باید اتخاذ کند، منعکس شده است. بر این اساس، بررسی کلی‌تر ارزش‌های فرهنگی در بازی‌های شرقی و غربی نشان می‌دهد که تفاوت‌های بنیادینی در نحوه بازنمایی هویت، اخلاق، سرنوشت و نقش اجتماع در این دو سنت فرهنگی وجود دارد.

در بازی‌های شرقی، مفاهیمی همچون سرنوشت، جمع‌گرایی، شرافت و تعهد به اصول اخلاقی رایج هستند. قهرمانان اغلب در چارچوبی از پیش تعیین‌شده قرار دارند که باید آن را بپذیرند یا با تلاش و مبارزه تغییر دهند. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای ژاپنی مانند سری «فاینال فانتزی»^۱، «سکیرو»^۲ و «پرسونا»^۳ بر این موضوع تأکید دارند که شخصیت‌ها در برابر تعهدات اجتماعی خود مسئول هستند و در بسیاری از مواقع، منفعت جمعی را بر ترجیحات فردی ترجیح می‌دهند. در این بازی‌ها، مسیر داستان اغلب بر پایه ارزش‌های سنتی و وظایف قهرمان نسبت به جامعه یا گروه خود شکل می‌گیرد.

در مقابل، بازی‌های غربی بر اختیار فردی، آزادی تصمیم‌گیری، و پیچیدگی‌های اخلاقی تأکید دارند. قهرمانان در بازی‌هایی مانند «تاثیر فراگیر»^۴، «اسکایریم»^۵ و «رد دمپشن ۳»^۶ معمولاً از آزادی قابل توجهی برخوردارند تا مسیر خود را انتخاب کنند. آن‌ها اغلب در جهانی قرار دارند که اخلاق مطلق در آن وجود ندارد و هر انتخاب پیامدهایی چندوجهی دارد. این بازی‌ها انعکاسی از ارزش‌های مدرن غربی هستند که بر استقلال فرد، مسئولیت شخصی، و انعطاف‌پذیری اخلاقی تأکید دارند. در چنین آثاری، کاربر به‌عنوان یک عامل مختار، نه‌تنها مسیر داستان را انتخاب می‌کند، بلکه شخصیت خود را از طریق این انتخاب‌ها شکل می‌دهد.

از نظر روایی، بازی‌های شرقی اغلب دارای چارچوبی از پیش تعیین‌شده و داستان‌هایی با ساختاری خطی‌تر هستند که کاربر را به سمت تجربه‌ای کنترل‌شده هدایت می‌کنند. در مقابل،

-
1. Final Fantasy
 2. Persona
 3. Mass Effect
 4. Skyrim
 5. Red Dead Redemption 2

بازی‌های غربی تمایل بیشتری به داستان‌های باز و غیرخطی دارند که در آن‌ها انتخاب‌های کاربر نقش اساسی در شکل‌دهی به روند داستان ایفا می‌کند. این تفاوت ناشی از رویکردهای فرهنگی به مفهوم اختیار و سرنوشت است؛ در فرهنگ‌های شرقی، جهان‌بینی‌ای رایج است که در آن سرنوشت افراد به شکلی از پیش تعیین‌شده قابل تصور است، در حالی که در سنت‌های غربی، انسان به‌عنوان موجودی مختار و مسئول سرنوشت خود در نظر گرفته می‌شود.

در زمینه اخلاق و مسئولیت، بازی‌های شرقی بیشتر بر مفاهیمی همچون وفاداری، شرافت و تعهد به اصول اخلاقی تأکید دارند. شخصیت‌های قهرمان معمولاً موظف به پیروی از یک کد اخلاقی یا سنت خاص هستند که آن‌ها را در مسیر خود راهنمایی می‌کند. این مسئله در بازی‌هایی مانند «یاکوزا»^۱ یا «متال گیر سالید»^۲ نیز دیده می‌شود، جایی که شخصیت‌ها میان وظیفه و مصلحت شخصی در تضاد قرار دارند. در مقابل، بازی‌های غربی اغلب فضای بیشتری برای انعطاف اخلاقی فراهم می‌کنند. در ویچر^۳، دراگون ایج یا فال‌آوت، کاربر با موقعیت‌هایی روبه‌رو می‌شود که در آن‌ها هیچ پاسخ روشنی برای درست و غلط وجود ندارد و تصمیمات او می‌تواند پیامدهای اخلاقی پیچیده‌ای به دنبال داشته باشد.

علاوه بر این، نوع روایت شخصیت‌ها در بازی‌های شرقی و غربی نیز تفاوت‌هایی نشان می‌دهد. در آثار شرقی، قهرمانان اغلب در مسیری برای کشف هویت واقعی خود و پذیرش مسئولیت‌هایشان قرار دارند. آن‌ها معمولاً با تعهدی سنگین مواجه‌اند و رشد شخصیتی آن‌ها در چارچوب این تعهد تعریف می‌شود. در مقابل، شخصیت‌های بازی‌های غربی غالباً بر اساس کنش‌های فردی و انتخاب‌های شخصی‌شان توسعه می‌یابند. این تفاوت در روایت شخصیت‌ها بازتابی از نگاه فرهنگی به مفهوم هویت است: در فرهنگ شرقی، هویت فرد در ارتباط با اجتماع و سنت‌ها تعریف می‌شود، در حالی که در فرهنگ غربی، هویت نتیجه تجربه‌های شخصی و تصمیمات فردی است. جدول ۴، این بازتاب این مقایسه پرداخته است.

1. Yakuza
2. Metal Gear Solid



جدول ۴. مقایسه تطبیقی ارزش‌های فرهنگی در دو بازی شبخ سوشیما و ویچر ۳:

شکار وحشی

محور تحلیلی	شبخ سوشیما (فرهنگ شرقی)	ویچر ۳: شکار وحشی (فرهنگ غربی)
نگرش به سرنوشت و اختیار	تأکید بر جبرگرایی و نقش تعیین‌کننده سرنوشت؛ قهرمان در چارچوب‌های از پیش تعریف‌شده عمل می‌کند، اما با آن‌ها درگیر است.	تأکید بر اختیار فردی؛ مسیر داستان براساس انتخاب‌های کاربر تغییر می‌کند و نتیجه‌ها چندگانه‌اند.
نقش اجتماع و فردگرایی	جمع‌گرایی در اولویت است؛ فداکاری برای جامعه و ارزش‌های گروهی محور تصمیم‌گیری‌هاست.	فردگرایی پررنگ؛ گرالت در تصمیماتش عمدتاً براساس منفعت شخصی و استقلال اخلاقی عمل می‌کند.
مفهوم شرافت و عمل‌گرایی	شرافت و وفاداری به اصول اخلاقی سنتی جایگاه بالایی دارند؛ عبور از آن‌ها برای بقا چالش‌برانگیز است.	عمل‌گرایی در اولویت است؛ تصمیمات اخلاقی سیال و وابسته به موقعیت‌اند و شرافت جنبه‌ای انعطاف‌پذیر دارد.
نگرش به خیر و شر	دوگانه روشن خیر و شر؛ دشمنان شرور معرفی می‌شوند و اخلاق معمولاً سیاه‌وسفید است.	اخلاق خاکستری؛ انگیزه‌های متضاد شخصیت‌ها و پیچیدگی پیامدها باعث می‌شود خیر و شر مطلق نباشد.

با در نظر گرفتن این تحلیل، مشخص می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای نه تنها بازتاب‌دهنده ارزش‌های فرهنگی سازندگان خود هستند، بلکه تجربه‌ای منحصر به فرد از تفاوت‌های فرهنگی را به کاربران ارائه می‌دهند. این تفاوت‌ها نشان می‌دهند که چگونه رسانه‌های دیجیتال می‌توانند به عنوان ابزاری برای درک و مطالعه فرهنگ‌های گوناگون به کار گرفته شوند. در نهایت، بررسی بازی‌های شرقی و غربی از منظر ارزش‌های فرهنگی، علاوه بر آشکار کردن تفاوت‌های بنیادین میان آن‌ها، نشان می‌دهد که این رسانه تا چه حد می‌تواند حامل و بازتاب‌دهنده ارزش‌های اجتماعی و فلسفی جوامع مختلف باشد.

نتیجه‌گیری

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای فراتر از نقش سرگرم‌کننده خود، به مثابه متونی فرهنگی عمل می‌کنند که ظرفیت بالایی برای بازنمایی و بازتولید ارزش‌های فرهنگی جوامع سازنده دارند. بررسی تطبیقی دو نمونه روایی از سنت‌های فرهنگی متمایز، یعنی



شیخ سوشیما و ویچر^۳: شکار وحشی، نشان داد که این آثار چگونه از طریق روایت، شخصیت‌پردازی و ساختار روندبازی، به بازتاب مفاهیم بنیادین در نظام‌های اخلاقی و اجتماعی شرق و غرب می‌پردازند. تحلیل تفسیری محتوای این دو بازی بر پایه چارچوبی مفهومی که چهار مؤلفه اصلی، نگرش به سرنوشت و اختیار، نسبت فرد و اجتماع، مفهوم شرافت و عمل‌گرایی، و نگاه به خیر و شر را در بر می‌گرفت، تفاوت‌های معنادار و نظام‌مندی را در شیوه بازنمایی فرهنگی آن‌ها آشکار ساخت.

در پاسخ به پرسش اصلی پژوهش درباره نحوه بازتاب ارزش‌های فرهنگی در بازی‌های شرقی و غربی، تحلیل داده‌ها نشان داد که در شیخ سوشیما، عناصری همچون جبرگرایی روایی، تعهد به جمع، پای‌بندی به شرافت سنتی و تمایز روشن میان خیر و شر بر ساختار روایت مسلط‌اند. در مقابل، ویچر^۳ تأکید بیشتری بر آزادی تصمیم‌گیری، فردگرایی، رویکرد موقعیت‌محور به اخلاق، و پیچیدگی در مرزبندی خیر و شر دارد. این تقابل نه‌تنها در سطوح روایی بلکه در ساختار مکانیک‌های بازی، نوع مشارکت کاربر، و نحوه شکل‌گیری تجربه تعاملی نمود یافته است و با سنت‌های فلسفی و اخلاقی مسلط در دو بستر فرهنگی قابل تفسیر است.

یکی از نکات قابل توجه در این پژوهش آن است که تحلیل فرهنگی بازی‌ها بدون مداخله در تجربه کاربران و صرفاً بر پایه خوانش درون‌متنی انجام شده است. تمرکز بر خود بازی به‌عنوان یک متن فرهنگی، رویکردی روش‌مند را برای بررسی ارزش‌های بازنمایی‌شده فراهم کرد، هرچند همین انتخاب نیز محدودیتی بالقوه محسوب می‌شود؛ چرا که دریافت مخاطب و بُعد مصرف فرهنگی بازی‌ها، که در برخی پژوهش‌های دیگر مدنظر قرار می‌گیرد، در این مطالعه مورد توجه قرار نگرفته است. در عین حال، این انتخاب به افزایش دقت تحلیل و انسجام چارچوب مفهومی کمک کرده است.

یکی دیگر از محدودیت‌های این پژوهش، وابستگی تحلیل به نمونه‌هایی است که به‌رغم تفاوت در جهت‌گیری فرهنگی، هر دو در محیط‌هایی تولید شده‌اند که تا حدودی تحت تأثیر ساختار جهانی صنعت بازی قرار دارند. بنابراین، نتایج به معنای تعمیم به تمامی بازی‌های شرقی و غربی نیست، بلکه تحلیلی از دو نمونه شاخص و روایی است که نماینده‌گرایانه انتخاب شده‌اند. با این حال، مطالعه حاضر توانست نشان دهد که بازی‌ها به‌عنوان محصولات فرهنگی چندوجهی، می‌توانند حامل مجموعه‌ای منسجم از نشانه‌های فرهنگی باشند که در انتخاب شخصیت‌ها، طراحی انتخاب‌های اخلاقی، و ساختار تعاملی بازی بروز می‌یابد.



بر پایه یافته‌های پژوهش حاضر، پیشنهاد می‌شود که پژوهش‌های آتی به تحلیل بازی‌هایی با خاستگاه بومی‌تر و ساختار تولید متنوع‌تر در زمینه‌های غیرغربی بپردازند تا امکان بررسی دقیق‌تر رابطه میان فرهنگ تولید و طراحی بازی فراهم شود. همچنین مطالعه‌ی تجربه کاربران در مواجهه با ارزش‌های بازنمایی‌شده در بازی‌ها می‌تواند چشم‌انداز تازه‌ای برای فهم نحوه تأثیرگذاری این رسانه‌ها بر هویت فرهنگی، اخلاق فردی و گرایش‌های اجتماعی مخاطبان فراهم آورد. ترکیب تحلیل درون‌متنی با داده‌های تجربی از مصرف فرهنگی بازی‌ها، به‌ویژه در مطالعات تطبیقی میان جوامع مختلف، گام مهمی در توسعه پژوهش‌های بین‌رشته‌ای در حوزه مطالعات بازی و فرهنگ خواهد بود. در نهایت، این پژوهش با تکیه بر تحلیل محتوای تفسیری و چارچوبی مفهومی روشن، توانست به بررسی منسجم و نظام‌مند یکی از مهم‌ترین پرسش‌های فرهنگی پیرامون بازی‌های رایانه‌ای بپردازد. نتایج حاصل، بر اهمیت بازی‌ها به‌عنوان ابزارهایی برای بازنمایی ارزش‌ها و شکل‌دهی به افق‌های اخلاقی و اجتماعی کاربران تأکید می‌کند و بر آن است تا نشان دهد که درک عمیق‌تر از رسانه‌های دیجیتال، بدون توجه به خاستگاه‌های فرهنگی آن‌ها، نه تنها ناقص، بلکه گمراه‌کننده خواهد بود.

تعارض منافع

نویسنده مقاله اعلام می‌کند هیچ تضاد منافی درمورد انتشار پژوهش انجام‌شده وجود ندارد و برای مقاله حاضر موارد اخلاقی از جمله: مالکیت‌معنوی، رضایت مجریان طرح، امانتداری و استفاده از هوش مصنوعی در نگارش مقاله، سرقت ادبی، رفتار نادرست، جعل داده‌ها، انتشار هم-زمان و یا هرگونه تخلف دیگر، به‌طور کامل توسط نویسندگان رعایت شده است.

فهرست منابع

- Al-Rawi, A. (2024). The development of video game representations of the Middle East. *Games and Culture*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1177/15554120241255425>
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt Red.
- Chicka, B. J. (2021). *Playing as others: Theology and ethical responsibility in video games*. Baylor University Press.
- Hofstede, G. (2001). *Culture's consequences: Comparing values, behaviors, institutions and organizations across nations* (2nd ed.). Sage Publications.
- Kline, S., Dyer-Witthoford, N., & de Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's University Press.

- Mäyrä, F. (2023). Culture. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (2nd ed., pp. 370–377). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003214977-52>
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video games as culture*. Routledge.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (Updated ed.). The MIT Press.
- Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Administration and Policy in Mental Health*, 42(5), 533-544. <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>
- Petkovsek, M. A. (2024). *Chains in BioShock: The illusion of freedom and free will*. In K. F. Steinmetz & J. A. Grubb (Eds.), *Video games, crime, and control: Getting played* (pp. 13-32). Routledge.
- Schalleger, R. R. (2024). *A new virtual ethics: Interconnectedness and interrelationality in videogames*. McFarland.
- Schrier, K. (2021). *We the gamers: How games teach ethics and civics*. Oxford University Press.
- Schulzke, M. (2020). *Simulating good and evil: The morality and politics of videogames*. Rutgers University Press.
- Shaw, A. (2025). Video games as cultural studies other. *International Journal of Cultural Studies*, 28(2), 343-353. <https://doi.org/10.1177/13678779241295771>
- Šisler, V., Švelch, J., & Šlerka, J. (2017). Global digital culture| Video games and the asymmetry of global cultural flows: The game industry and game culture in Iran and the Czech Republic. *International Journal of Communication*, 11, 3857-3879. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/6200>
- Strunk, T. (2021). *Story mode: Video games and the interplay between consoles and culture*. Prometheus.
- Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Taylor, T. L. (2006). *Play between worlds: Exploring online game culture*. The MIT Press.
- Vairinhos, M., Costa, L. V., & Cardoso, P. (2021). Cultural representations in digital games. *Journal of Digital Media & Interaction*, 4(11), 5-7. <https://doi.org/10.34624/jdmi.v4i11.27235>
- Yodovich, N., Bagnall, G., Crawford, G., & Gosling, V. K. (2025). Video games in/as culture: The evolving cultural significance of video games. *International Journal of the Sociology of Leisure*, 8, 339-355. <https://doi.org/10.1007/s41978-025-00184-6> .