



<https://ecs.ui.ac.ir/?lang=en>

Journal of Endowment & Charity Studies

E-ISSN: 3115-7475

Vol.4, Issue.1, No.7, 2026, pp 197-218

Received: 30/05/2026

Last Revised: 11/07/2026

Accepted: 22/07/2026

Research Paper

Redefining Charity in Casual Mobile Games: A Critical Discourse Analysis of Narratives of Suffering and Helping in Puzzle–Narrative Games

Fatemeh Kamali 

M.A. Student, Department of Social Communication, Faculty of Social Sciences, University of Tehran, Tehran, Iran
fatemekamali@ut.ac.ir

Mehri Bahar * 

Associate Professor, Department of Social Communication, Faculty of Social Sciences, University of Tehran, Tehran, Iran
mbahar@ut.ac.ir

Introduction

Casual mobile games have become one of the most widespread forms of digital entertainment. Their accessibility, simple rules, short play sessions, and freemium business models have integrated them into users' everyday media practices. These games, however, should not be regarded merely as entertainment products. Through narratives, visual representations, character design, dialogue, gameplay mechanics, and reward systems, they participate in constructing and normalizing particular understandings of social and moral concepts.

A recurring narrative pattern in several puzzle–narrative games involves women, mothers, and children facing poverty, homelessness, cold weather, inadequate living conditions, or the breakdown of domestic and family life. Players are invited to assist these characters by completing puzzles, collecting resources, repairing houses, purchasing objects, redesigning spaces, or improving the characters' appearance. At first glance, such narratives appear to promote empathy, generosity, and prosocial behavior. Nevertheless, the ways suffering is represented, the limited agency assigned to characters in need, the construction of the player as a rescuer, and the incorporation of helping into the economic and procedural logic of the game raise important critical questions. The central purpose of this study is to investigate how charity is redefined in casual puzzle–narrative mobile games and how suffering and helping are constructed through linguistic, visual, narrative, and interactive resources. The study also examines how these representations are shaped by broader social and economic structures and how the games simultaneously contribute to the reproduction of those structures.

Methodology

The study adopts a qualitative research design. The cases were purposively selected from casual mobile games available on Google Play. The selection criteria included the simultaneous presence of a puzzle–narrative structure, a freemium economic model, and explicit narratives of suffering, deprivation, rescue, or helping. Based on these criteria, three games were selected: *Story Match*, *Pop Designer–Bubble Shooter*, and *Bubble Shooter Family*. The research data consisted of screenshots, visual scenes, character dialogues, representations of bodies and domestic spaces, interactions between players and characters in need, before-and-after sequences of assistance, puzzle-solving mechanics, coin and resource systems, design and renovation choices, and reward structures. The units of analysis were narrative and interactive situations in which suffering was displayed, and the player was required to perform an act of assistance.

*Corresponding Author

Kamali, F., & Bahar, M. (2026). Redefining charity in casual mobile games: A critical discourse analysis of narratives of suffering and helping in puzzle–narrative games. *Journal of Endowment & Charity Studies*, 4(1), 197-218.
<https://doi.org/10.22108/ecs.2026.149080.1193>



3115-7475 © The Author(s). Published by University of Isfahan

This is an open access article under the CC BY-NC 4.0 License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>).



<https://doi.org/10.22108/ecs.2026.149080.1193>

The analysis was conducted in three stages. First, the linguistic, visual, and interactive features of the games were identified and examined in terms of their experiential, relational, and expressive values. Second, the communicative context and the relationships among the player, the suffering character, and the game system were interpreted. Third, the findings were explained in relation to broader economic, social, and cultural structures. To enhance analytical credibility, the linguistic, visual, narrative, and procedural dimensions of the games were examined together, and recurring patterns across the three games were compared with their distinctive features.

Findings

The findings at the descriptive level reveal that suffering is predominantly represented through material and domestic signs, including dilapidated houses, broken windows, cold environments, worn-out furniture, inadequate clothing, and sad facial expressions. Poverty is depicted not as a social or historical process, but as an immediate and visibly repairable condition tied to domestic disorder and disrupted family relations.

At the experiential level, the games construct a strong binary opposition between undesirable and desirable conditions. Before intervention, settings are dark, cold, damaged, and disordered; after assistance, they become bright, warm, orderly, and aesthetically pleasing. Relationally, characters in need make direct emotional appeals to the player, while the player occupies a position of power to allocate resources and make decisions. Expressive values are reinforced through emotional vocabulary, self-blaming statements, and striking visual contrasts.

At the interpretive level, the player-character relationship is markedly asymmetrical. Suffering characters lack agency and are positioned as passive recipients of help, while the player is constructed as a rescuer and crisis manager. The game system intermediates all acts of assistance, making help conditional upon completing puzzle levels, collecting coins, and earning rewards. Helping is therefore transformed from an autonomous ethical act into a conditional, sequential procedure in which moral achievement depends on ludic achievement, and charity is reduced to measurable indicators such as points, coins, and visible progress. Player agency is emphasized discursively but remains procedurally limited.

At the explanatory level, these representations are closely linked to freemium economics and the attention economy. Suffering becomes a resource for sustaining user engagement, as emotional appeals and visible transformations create incentives for continued play. Furthermore, the games align with neoliberal discourses of individualized responsibility, as structural problems are reframed as personal domestic crises, and their resolution is assigned to the individual player rather than to collective institutions or public policy. Welfare systems and structural causes of poverty are notably absent from the narrative.

The findings also reveal a feminization of suffering, with women and mothers disproportionately portrayed as vulnerable, dependent, and in need of rescue. Their difficulties are tied not only to material deprivation but also to perceived failures in fulfilling maternal roles and maintaining a stable home, thereby reproducing gendered stereotypes about female vulnerability and domestic responsibility.

Discussion and Conclusion

The findings demonstrate that the selected games redefine charity by transforming it from a collective, socially oriented practice into an individualized, sequential, measurable, and aestheticized intervention. Helping is largely reduced to repairing, renovating, decorating, and visually improving domestic environments. Its success is represented through rapid and visible transformations. Poverty, in turn, is converted into a manageable problem that can seemingly be resolved by spending resources and making appropriate consumer-oriented choices. The games are both shaped by and productive of broader social structures. Freemium logic turns suffering into an incentive for continued interaction; the attention economy employs emotional appeals to retain users; and neoliberal discourses of responsibility locate the solution to social problems in the actions of individual subjects. Charity therefore becomes platformized: it is organized according to game rules, reward systems, progress indicators, restricted choices, and market-oriented mechanisms.

The contribution of this study lies in connecting digital game studies, humanitarian communication, and critical discourse analysis. It highlights the importance of examining not only what games narrate but also how their mechanics and economic models organize moral action. The findings suggest that game designers should provide greater agency to characters represented as vulnerable, avoid gendered stereotypes, acknowledge the structural dimensions of suffering, and develop more collective and participatory representations of helping.

The study is limited by its focus on three mobile games and by the absence of audience reception and production-based data. Future studies may investigate how players interpret these narratives, how developers conceptualize suffering and prosocial action, and how representations of charity differ across cultural contexts, platforms, and game genres. Such research could provide a more comprehensive understanding of the relationships among digital play, empathy, suffering, and charitable action.

Keywords

Multimodal Critical Discourse Analysis, Casual Mobile Games, Charity, Representation of Suffering, Puzzle–Narrative Games, Attention Economy, Freemium.



مقاله پژوهشی

بازتعریف نیکوکاری در بازی‌های موبایلی کژوال: تحلیل گفتمان انتقادی روایت رنج و کمک‌رسانی در بازی‌های پازل-روایتی

فاطمه کمالی^۱ و مهری بهار^{۲*}

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد، گروه ارتباطات اجتماعی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران

fatemekamali@ut.ac.ir

۲. دانشیار، گروه ارتباطات اجتماعی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه تهران، تهران، ایران

mbahar@ut.ac.ir

چکیده

پژوهش حاضر با هدف بررسی چگونگی بازتعریف نیکوکاری و بازنمایی رنج در بازی‌های موبایلی کژوال انجام شده است. پژوهش از نظر رویکرد، کیفی است و با استفاده از تحلیل گفتمان انتقادی چندوجهی و بر پایه الگوی سه‌بعدی فرکلاف، سه بازی استوری مج، پاپ دیزاینر - بابل شوتر و بابل شوتر فمیلی را بررسی می‌کند. داده‌های پژوهش شامل دیالوگ‌ها، تصاویر، شخصیت‌ها، ساختار روایت، مکانیک‌های گیم‌پلی، نظام پاداش و الگوی اقتصادی بازی‌ها هستند. یافته‌ها نشان داد در سطح توصیف، رنج عمدتاً از طریق نشانه‌های مادی و خانگی، مانند خانه مخروبه، سرما، کمبود امکانات و آسیب‌پذیری زنان و کودکان بازنمایی می‌شود. در سطح تفسیر، بازیکن در جایگاه نجات‌دهنده و مدیر بحران و شخصیت نیازمند در موقعیتی وابسته و کم‌عاملیت قرار می‌گیرد؛ همچنین، کمک‌رسانی در بازی به حل پازل و انتخاب‌های مصرفی تقلیل داده می‌شود. در سطح تبیین، منطق فریموم، اقتصاد توجه و گفتمان نئولیبرالی مسئولیت، زمینه شکل‌گیری این بازنمایی را فراهم می‌کنند و بازی‌ها نیز با فردی‌سازی مسئولیت، زنانه‌سازی رنج و کالایی‌سازی فقر، این ساختارها را بازتولید می‌کنند. در نتیجه، نیکوکاری از کنشی جمعی و معطوف به تغییر اجتماعی، به مداخله‌ای فردی، مرحله‌ای، زیبایی‌شناختی و سازگار با منطق بازار تبدیل می‌شود.

واژه‌های کلیدی

تحلیل گفتمان انتقادی چندوجهی، بازی‌های موبایلی کژوال، نیکوکاری، بازنمایی رنج، اقتصاد توجه.

*نویسنده مسئول

کمالی، ف. و بهار، م. (۱۴۰۵). بازتعریف نیکوکاری در بازی‌های موبایلی کژوال: تحلیل گفتمان انتقادی روایت رنج و کمک‌رسانی در بازی‌های پازل-روایتی. *مطالعات وقف و امور خیریه*، ۴(۱)، ۱۹۷-۲۱۸. <https://doi.org/10.22108/ecs.2026.149080.1193>



۱- مقدمه و بیان مسأله

در دهه‌های اخیر، بازی‌های موبایلی کژوال به یکی از فراگیرترین اشکال مصرف فرهنگی در زندگی روزمره تبدیل شده‌اند. این بازی‌ها به دلیل امکان تجربه در بازه‌های زمانی کوتاه، سهولت یادگیری و سازگاری با ریتم زندگی کاربران، مرز میان بازی و فعالیت‌های روزمره را کم‌رنگ کرده‌اند (Hjorth & Pink, 2014: 43-48; Juul, 2010: 10-16). همچنین، بسیاری از این بازی‌ها بر مدل اقتصادی فری‌توپلی یا فریمیوم^۱ استوار هستند؛ الگویی که در آن تداوم بازی و دسترسی به امکانات مختلف با صرف زمان، مشاهده تبلیغات یا پرداخت‌های درون‌برنامه‌ای پیوند می‌خورد. نیبورگ^۲ (2015) نیز نشان داده است ارزش اقتصادی این بازی‌ها فقط از فروش اقلام مجازی حاصل نمی‌شود، بلکه از اتصال مستمر بازیکن به بازی، پلتفرم و شبکه‌های اجتماعی نیز شکل می‌گیرد. مطالعات پیشین نشان داده‌اند رسانه‌های دیجیتال و بازی‌ها صرفاً ابزار سرگرمی یا بازتاب‌دهنده واقعیت نیستند، بلکه از طریق روایت، تصاویر، شخصیت‌ها و قواعد تعامل، معناهایی خاص درباره مفاهیمی مانند رنج، مسئولیت، کمک و نیکوکاری تولید می‌کنند. پژوهش‌های حوزه ارتباطات انسان‌دوستانه نیز از حرکت نیکوکاری به سمت اشکال کوتاه‌مدت، نمایشی و پیوندخورده با فرهنگ مصرف و اقتصاد توجه سخن گفته‌اند (Chouliaraki, 2010; 2012). از سوی دیگر، در چارچوب عقلانیت نئولیبرال، ممکن است مسئولیت مواجهه با مسائل اجتماعی از نهادها به افراد منتقل شود و فرد به عنوان سوژه‌ای مسئول و خودمدیر فراخوانده شود (Lemke, 2001: 203-204). با این حال، بیشتر پژوهش‌های موجود یا بر تأثیر بازی بر همدلی و رفتار نوع‌دوستانه تمرکز کرده‌اند، یا نیکوکاری را در تبلیغات و شبکه‌های اجتماعی بررسی کرده‌اند و یا بازی‌های فری‌توپلی را صرفاً از نظر اقتصاد سیاسی و درآمدزایی تحلیل کرده‌اند؛ از این رو، هنوز روشن نیست که در بازی‌های موبایلی کژوال پازل‌روایتی، پیوند میان روایت، تصویر، دیالوگ، مکانیک بازی، نظام پاداش و مدل فریمیوم چگونه مفهوم نیکوکاری را بازتعریف می‌کند. مجهول اصلی پژوهش حاضر آن است که این بازی‌ها چه تصویری از فرد نیازمند، بازیکن کمک‌کننده و کنش نیکوکارانه می‌سازند؛ رنج را به عنوان مسئله‌ای اجتماعی و ساختاری بازنمایی می‌کنند یا موقعیتی فردی و قابل مدیریت؛ و چه نسبتی میان کمک‌رسانی، انتخاب‌های مصرفی، حفظ توجه کاربر و منطق اقتصادی بازی برقرار می‌شود. بر همین اساس، پژوهش حاضر سه بازی استوری میچ^۳، پاپ دیزاینر - بابل شوتر^۴ و بابل شوتر فمیلی^۵، و را با استفاده از تحلیل گفتمان انتقادی چندوجهی و الگوی سه‌بعدی فرکلاف بررسی می‌کند تا چگونگی بازنمایی و بازتعریف رنج و نیکوکاری در عناصر زبانی، بصری و تعاملی این بازی‌ها را آشکار کند.

۱-۱ پرسش اصلی پژوهش

این بازی‌ها چگونه رنج انسانی را به موتور محرک بازی تبدیل و مفهوم نیکوکاری را در قالب مداخلات مادی، مصرف زیبایی‌شناختی و مسئولیت فردی بازیکن بازتعریف می‌کنند؟

۲- ادبیات پژوهش

۲-۱ پیشینه پژوهش

چولیاراکی^۶ (2010) در مقاله «پسانسان‌دوستی: ارتباطات بشردوستانه فراتر از سیاست ترحم»^۷، با تحلیل تحول سبک‌های

¹ Freemium

² Nieborg

³ Story Match

⁴ Pop Designer-Bubble Shooter

⁵ Bubble Shooter Family

⁶ Chouliaraki

⁷ Post-humanitarianism: Humanitarian communication beyond a politics of pity



ارتباطات بشردوستانه، نشان می‌دهد گفتمان انسان‌دوستی از الگوی سنتی مبتنی بر سیاست ترحم به سوی شکلی پسااحساسی حرکت کرده است. در الگوی کلاسیک، نیکوکاری بر پایهٔ برانگیختن احساس همدردی و اخلاق جهان‌شمول سامان می‌یافت؛ اما در الگوی جدید، کنش انسان‌دوستانه به شکلی کوتاه‌مدت، کم‌هزینه و کم‌شدت عرضه می‌شود که بیش از آنکه مبتنی بر تعهد اخلاقی پایدار باشد، در چارچوب فرهنگ مصرف و بازار رسانه‌ای عمل می‌کند. به تعبیر او، این جابه‌جایی با گسست از ترحم و جایگزینی آن با اشکال سبک‌بار و مصرف‌پذیر کنش همراه است؛ نوعی عاملیت که در بستر بازار جهانی رسانه‌ای و اقتصاد توجه شکل می‌گیرد و در عین حال، واجد ابهام اخلاقی است، زیرا هم امکان اشکالی جدید از نوع‌دوستی را فراهم می‌کند و هم خطر خودشیفتگی فرهنگی را در پی دارد. این تحلیل برای پژوهش حاضر اهمیت دارد، زیرا نشان می‌دهد نیکوکاری در رسانه‌های دیجیتال می‌تواند از کنشی اخلاقی و عمیق به کنشی سبک، مصرف‌محور و لحظه‌ای تبدیل شود.

چولیاراکی (2012) در مقاله‌ای دیگر با عنوان «نمایش‌مندی انسان‌دوستی: نقدی بر کنشگری سلبریتی‌ها»^۱ ساختار ارتباطی انسان‌دوستی سلبریتی‌محور را تحلیل می‌کند و آن را نوعی تئاتر ترحم می‌داند که از طریق گردش تصاویر و روایت‌های رنج، شیوه‌هایی خاص از احساس و کنش را به مخاطبان پیشنهاد می‌کند. وی با مقایسهٔ دو لحظه در انسان‌دوستی سلبریتی‌ها، از مدل «سامری نیک» تا شکل معاصر و اعترافی، نشان می‌دهد گفتمان جدید بیش از آنکه بر مسئلهٔ انسانی تمرکز کند، بر اصالت عاطفی سلبریتی و پیوند احساسی مخاطب با او تأکید دارد. از نظر او، این جابه‌جایی به شکل‌گیری نوعی نوع‌دوستی تماشاگرانه و خودشیفته منجر می‌شود که در آن، رنج به ابژهٔ نمایش و سوژهٔ نیکوکار به کانون توجه تبدیل می‌شود. این تحلیل برای پژوهش حاضر اهمیت دارد، زیرا نشان می‌دهد نیکوکاری در رسانه‌های معاصر می‌تواند از کنشی اخلاقی و عدالت‌محور به کنشی نمایشی و وابسته به اقتصاد توجه تبدیل شود؛ منطقی که در بازی‌های دیجیتال نیز قابل ردیابی است.

نیبورگ (2015) در مقالهٔ «کندی کراش: بازی فری‌توپلی در قالب کالای متصل»^۲ با رویکرد اقتصاد سیاسی انتقادی، ساختار کالایی بازی‌های موبایلی فری‌توپلی را در بستر پلتفرم‌های اجتماعی بررسی می‌کند. با مطالعهٔ موردی بازی کندی کراش ساگا^۳، او نشان می‌دهد این بازی‌ها فقط از طریق فروش آیتم‌های مجازی ارزش تولید نمی‌کنند، بلکه هم‌زمان کالای محصول، کالای پروسومر و کالای بازیکن را در پیوند با پلتفرم‌هایی مانند فیس‌بوک، اپ‌استور و گوگل‌پلی تولید می‌کنند. این تحلیل نشان می‌دهد منطق بازی‌های موبایلی با اقتصاد پلتفرمی و کالایی‌سازی اتصال اجتماعی درهم‌تنیده است؛ امری که در پژوهش حاضر نیز در قالب بازتعریف نیکوکاری در بازی‌های کژوال قابل ردیابی است.

دانکن^۴ و همکاران (2024) در مقالهٔ «داوری‌های اخلاقی دربارهٔ بازنمایی فقر در تبلیغات خیریه»^۵ واکنش مخاطبان نسبت به شیوه‌های نمایش فقر در کمپین‌های کمک‌رسانی را بررسی می‌کنند. یافته‌ها نشان می‌دهد ارزیابی اخلاقی مخاطبان بیش از شدت تصاویر، به اصالت یا ساختگی بودن آنها وابسته است؛ به گونه‌ای که تصاویر واقعی، حتی اگر بسیار تکان‌دهنده باشند، از تصاویر صحنه‌سازی‌شده پذیرش اخلاقی بیشتری دارند. این نتایج نشان می‌دهد مشروعیت نیکوکاری در رسانه‌های معاصر تا حدی زیاد به واقعی بودن بازنمایی رنج وابسته است. این تحلیل برای پژوهش حاضر اهمیت دارد، زیرا نشان می‌دهد بازنمایی رنج و نیکوکاری در رسانه‌های دیجیتال در مرز میان اصالت، نمایش و اقتصاد توجه شکل می‌گیرد؛ منطقی که در بازی‌های موبایلی کژوال نیز قابل بررسی است.

¹ The theatricality of humanitarianism: A critique of celebrity advocacy

² Crushing Candy: The free-to-play game in its connective commodity form

³ Candy Crush Saga

⁴ Duncan

⁵ Ethical judgments of poverty depictions in the context of charity advertising



لورنزو و اوکاهاتا^۱ (2026) در مقاله «همدلی در عمل: پرورش نوع دوستی از طریق تجربه های بازی غوطه ورانه»^۲، بررسی می کنند آیا مشارکت در رفتارهای کمک رسان در یک بازی واقعیت مجازی روایت محور می تواند موجب افزایش همدلی و نوع دوستی شود. این پژوهش بر مبنای نظری اقتصاد بازی های جامعه پسند^۳، نظریه مدل های ذهنی، نظریه شناخت اجتماعی بندورا و نظریه رفتار نوع دوستانه استوار است. پژوهش با روش ترکیبی و بهره گیری از پیش آزمون، پس آزمون و مصاحبه انجام شد. یافته ها نشان داد اگرچه میزان همدلی گزارش شده پس از تجربه بازی کاهش یافت، نگرش های نوع دوستانه به طرزی معنادار افزایش پیدا کرد؛ نتیجه ای که بر نقش عاملیت اخلاقی و تجربه ایفای نقش کمک رسان در بازی های دیجیتال تأکید دارد.

در میان پژوهش های فارسی، خانیکی و برکت (۱۳۹۴) در مقاله «بازنمایی ایدئولوژی های فرهنگی در بازی های رایانه ای»، بازی رایانه ای را به مثابه متنی فرهنگی و حامل ایدئولوژی بررسی می کنند. این پژوهش، با رویکرد مطالعات فرهنگی و روش تحلیل محتوای تفسیری، نشان می دهد بازی های دیجیتال از طریق روایت، شخصیت پردازی و منطق کنش، ایدئولوژی های فرهنگی مسلط، از جمله الگوهای هویت، قدرت، نقش های اجتماعی و سبک زندگی را بازتولید و طبیعی سازی می کنند. این مطالعه ظرفیت ایدئولوژیک بازی های دیجیتال را برای تولید معنا و شکل دهی به نگرش ها برجسته می کند.

عزیزی و همکاران (۱۳۹۷) در پژوهش «بازی های رایانه ای و بازنمایی زنان؛ تحلیل نشانه شناختی مجموعه بازی السا»، با بهره گیری از روش نشانه شناسی، بازنمایی شخصیت زن در این مجموعه بازی را تحلیل کردند. یافته ها نشان داد هویت زنانه در قالب کلیشه هایی مانند نقش های سنتی، بدن تربیت پذیر، نمایش توأم با رضایت و حضور پنهان سوژه حامی بازتولید می شود و بازی از طریق طبیعی سازی این الگوها به تثبیت روابط جنسیتی موجود یاری می رساند.

مؤمنی و بهار (۱۴۰۴) در پژوهش «کنش های نیکوکارانه سلبریتی گونه در اینستاگرام؛ مطالعه موردی خرده سلبریتی حمید بری»، با استفاده از مفهوم «جامعه نمایش» دبور و روش تحلیل مضمون، نشان دادند فعالیت های نیکوکارانه در اینستاگرام به سازوکاری برای تولید شهرت و بر ساخت سوژه «خرده سلبریتی نیکوکار» تبدیل می شود. یافته ها حاکی از آن است که بازنمایی فقر و نمایش کمک های مادی به ابژه شدن نیازمندان و سوژه شدن نیکوکار می انجامد. این پژوهش نشان می دهد نیکوکاری در رسانه های دیجیتال می تواند به کنشی نمایشی و وابسته به اقتصاد توجه تبدیل شود؛ امری که با مسئله پژوهش حاضر هم پوشانی دارد، با این تفاوت که پژوهش کنونی این منطق را در بستر بازی های موبایلی کژوال و سازوکارهای تعاملی آنها بررسی می کند.

مرور پژوهش های پیشین نشان می دهد ادبیات موجود عمدتاً در سه مسیر حرکت کرده است: نخست، بررسی ظرفیت بازی های دیجیتال برای تقویت همدلی و رفتار نوع دوستانه (Lorenzo & Okahata, 2026)؛ دوم، تحلیل دگرگونی گفتمان انسان دوستی در رسانه های معاصر و حرکت آن از «سیاست ترحم» به سوی اشکال نمایشی، مصرف محور و اقتصاد توجه محور (Chouliaraki, 2010; 2012; Duncan et al., 2024)؛ و سوم، مطالعه بازی های دیجیتال به مثابه متونی ایدئولوژیک یا کالاهای پلتفرمی در چارچوب اقتصاد سیاسی (Nieborg, 2015)، خانیکی و برکت، ۱۳۹۴؛ عزیزی و همکاران، ۱۳۹۷). با این حال، کمتر پژوهشی به طور هم زمان این سه سطح را در بستر بازی های موبایلی کژوال روایت محور به هم پیوند داده است. وجه تمایز پژوهش حاضر در آن است که نه صرفاً اثرات روان شناختی بازی بر همدلی را بررسی می کند، نه فقط به نقد انسان دوستی نمایشی در رسانه ها محدود می شود و نه بازی را صرفاً از نظر اقتصاد پلتفرمی تحلیل می کند؛ بلکه با

¹ Lorenzo & Okahata

² Empathy in action: Cultivating altruism through immersive game experiences

³ Prosocial



بهره‌گیری از تحلیل گفتمان انتقادی فرکلاف و چارچوب حکومت‌مندی فوکو، نشان می‌دهد چگونه در تلاقی روایت رنج، مکانیک‌های پازلی و منطق فریم‌یوم، شکلی خاص از سوژه کمک‌کننده مسئول تولید می‌شود. در این چارچوب، نیکوکاری نه به مثابه یک کنش اخلاقی مستقل، بلکه به عنوان فرایندی مرحله‌ای، مشروط، محاسبه‌پذیر و درهم‌تنیده با اقتصاد توجه و مصرف درون‌برنامه‌ای بازتعریف می‌شود. به این ترتیب، پژوهش حاضر با تمرکز بر بازی‌های پازل-روایتی موبایلی، خلأ موجود میان مطالعات انسان‌دوستی رسانه‌ای، اقتصاد سیاسی پلتفرم‌ها و تحلیل ایدئولوژیک بازی‌های دیجیتال را پر می‌کند و نشان می‌دهد چگونه نیکوکاری در زیست‌جهان روزمره کاربران، در قالبی تعاملی و بازی‌وار، بازساخته می‌شود.

۲-۲ چارچوب نظری

در این پژوهش، مفهوم «بازی کژوال» بر اساس چارچوب نظری یسپر یول^۱ (2010) تبیین می‌شود. یول بازی‌های کژوال را نه صرفاً یک گونه ساده یا سطحی، بلکه واکنشی به تغییرات ساختاری در صنعت بازی و سبک زندگی بازیکنان می‌داند. به اعتقاد او، بازی کژوال بازی‌ای است که امکان «تجربه‌ای معنادار را در بازه‌های زمانی کوتاه» فراهم می‌کند، بدون آنکه بازیکن را به تعهد زمانی یا مهارتی سخت‌گیرانه ملزم کند (Juul, 2010: 5-8).

یول تأکید می‌کند کژوال‌بودن به معنای فقدان معنا نیست، بلکه به میزان انعطاف‌پذیری بازی نسبت به زندگی بازیکن اشاره دارد (Juul, 2010: 8-10). این انعطاف‌پذیری باعث شده است تا پارادایم صنعت بازی از فناوری‌محوری (تمرکز بر قدرت سخت‌افزار و گرافیک) به سمت تجربه‌محوری حرکت کند؛ یعنی جایی که موفقیت بازی در گرو تناسب آن با ریتم زندگی روزمره، رابط‌های کاربری ساده و یادگیری سریع است (Juul, 2010: 10-16). برخلاف تعاریف کلاسیک که بازی را در یک «دایره جادویی» و جدا از زندگی می‌دیدند، بازی‌های موبایلی کژوال با حضور مداوم در فضاهای اجتماعی، مرز میان بازی و فعالیت عادی را کم‌رنگ کرده‌اند و به بخشی از ریتم زندگی روزمره تبدیل شده‌اند (de Souza e Silva & Hjorth, 2009: 603-605).

برای تحلیل نحوه بازتعریف مسئولیت در این بازی‌ها، از مفهوم «حکومت‌مندی»^۲ فوکو استفاده شده است. توماس لمکه^۳ (2001) در بازخوانی درس‌گفتارهای فوکو توضیح می‌دهد حکومت‌مندی نه به معنای اعمال قانون مستقیم، بلکه به معنای نوعی طرز فکر سیاسی است که مشخص می‌کند چگونه باید درباره مسائل اجتماعی اندیشید (Lemke, 2001: 191-192). در این چارچوب، قدرت به مثابه «هدایت هدایت‌ها» عمل می‌کند؛ یعنی تنظیم محیط به گونه‌ای که افراد به طور داوطلبانه انتخاب‌هایی کنند که از پیش هدایت شده‌اند.

بر اساس منطق نئولیبرال، مسئولیت مسائل ساختاری (مانند فقر و بیکاری) به تدریج از دوش نهادها برداشته و به سطح فردی منتقل می‌شود (Lemke, 2001: 203-204). در این عقلانیت، فرد در جایگاه یک سوژه مسئول، محاسبه‌گر و خودمدیر بازساخته می‌شود که آزادی‌اش دقیقاً در قالب پذیرش مسئولیت فردی برای حل بحران‌ها معنا می‌یابد (Lemke, 2001: 191-204). به این ترتیب، رنج و فقر نه به عنوان نتیجه ساختارهای کلان، بلکه به عنوان پروژه‌هایی فردی و قابل مدیریت بازتعریف می‌شوند.

¹ Juul

² Governmentality

³ Lemke



در نهایت، برای فهم کامل تر بازی های موبایلی معاصر، صرف تحلیل سوژه و مسئولیت کافی نیست، بلکه باید به بستر رسانه ای و اقتصادی ای نیز توجه کرد که این بازی ها در آن عمل می کنند. بازی های کژوال در فضایی شکل گرفته اند که کاربران هم زمان با انبوهی از محتوا، پیام و پلتفرم های رقیب مواجه هستند؛ فضایی که در آن مسأله اصلی نه تولید محتوا، بلکه جلب و حفظ حضور کاربر است. از این رو، بازی موبایلی را باید در چارچوب نظامی گسترده تر دید که در آن ماندگاری، درگیری مستمر و بازگشت روزانه کاربران اهمیت محوری دارد؛ در این نقطه است که مفهوم «اقتصاد توجه» وارد می شود. در چارچوب نظری اقتصاد توجه، توجه و نه اطلاعات، به عنوان منبع اصلی کمیاب در جوامع معاصر در نظر گرفته می شود؛ منبعی که در بستر گسترش فناوری های اطلاعاتی و وفور محتوا، به موضوع رقابت فزاینده میان رسانه ها و پلتفرم ها تبدیل شده است. برخلاف رویکردهای کلاسیک عصر اطلاعات که بر کمبود اطلاعات تأکید داشتند، اقتصاد توجه نشان می دهد در شرایط وفور اطلاعات، مسأله محوری به جذب، حفظ و مدیریت توجه کاربران منتقل می شود (Hendriks Vettehen & Schaap, 2023: 1-2).

در مجموع، تلاقی این سه محور نشان می دهد بازی های پازل-روایتی، رنج انسانی را در قالبی کژوال و روزمره بازنمایی می کنند تا از آن به عنوان ابزاری برای جذب توجه مداوم بهره ببرند و هم زمان، نیکوکاری را به عنوان یک مسئولیت فردی در چارچوب عقلانیت نئولیبرال بازتعریف کنند.

۳- روش شناسی پژوهش

پژوهش حاضر از نظر هدف، بنیادی و از نظر ماهیت و روش، کیفی است که با رویکرد توصیفی-تحلیلی انجام شده است. با توجه به اینکه بازی های موبایلی پازل-روایتی مجموعه ای پیچیده از نشانه های زبانی (دیالوگ ها)، تصویری (طراحی صحنه و شخصیت) و تعاملی (مکانیک های گیم پلی) هستند، برای تحلیل دقیق آنها از روش تحلیل گفتمان انتقادی چندوجهی با تمرکز بر رویکرد نورمن فرکلاف استفاده شده است. بر اساس این الگو، هر گفتمان در سه سطح بررسی می شود: متن، عمل گفتمانی (تولید، توزیع و مصرف متن) و عمل اجتماعی (فرکلاف، ۱۳۷۹: ۹۷). تحلیل نیز در سه مرحله توصیف، تفسیر و تبیین انجام می شود؛ به گونه ای که ابتدا ویژگی های زبانی و نشانه شناختی متن توصیف و سپس فرایندهای تولید و مصرف معنا تفسیر می شوند، و در نهایت، ارتباط آنها با ساختارهای اجتماعی، روابط قدرت و ایدئولوژی های حاکم تبیین می شود (فرکلاف، ۱۳۷۹: ۱۱۷-۱۱۸).

در این پژوهش، داده ها بر اساس مدل سه بُعدی نورمن فرکلاف در سه سطح توصیف، تفسیر و تبیین تحلیل شدند. در سطح توصیف، ویژگی های زبانی و بصری بازی ها شامل دیالوگ ها، تصاویر، شخصیت ها و عناصر روایی بررسی شدند. این مرحله بر مبنای سه ارزش پیشنهادی فرکلاف انجام شد: ارزش تجربی، ارزش رابطه ای و ارزش بیانی. در ارزش تجربی، نحوه بازنمایی فقر و رنج تحلیل شد تا مشخص شود بازی ها چگونه واقعیت اجتماعی را بازنمایی می کنند. در ارزش رابطه ای، روابط میان بازیکن و شخصیت های بازی و چگونگی شکل گیری جایگاه های قدرت و وابستگی بررسی شدند. همچنین، در ارزش بیانی، بار عاطفی واژگان، تصاویر و هویت های اخلاقی شخصیت ها تحلیل شد تا شیوه ارزش گذاری و طبیعی سازی مفاهیم آشکار شود.

در سطح تفسیر، فرایند تولید و مصرف معنا در بازی ها بررسی شد. در این مرحله، نحوه سازمان دهی روایت، تعامل میان مکانیک های بازی و روایت، و چگونگی هدایت بازیکن به سوی تفسیرهای خاص تحلیل شد. همچنین، سازوکارهایی مانند

بازنمایی بحران به عنوان وضعیتی مستمر و تبدیل کنش نیکوکاری به فرایندی مبتنی بر حل پازل و انتخاب‌های مصرفی، به عنوان بخشی از عمل گفتمانی بازی‌ها واکاوی شد.

در سطح تبیین، یافته‌های دو مرحله پیشین در ارتباط با ساختارهای اجتماعی و ایدئولوژیک تفسیر شدند. در این مرحله، چگونگی بازتولید گفتمان‌هایی مانند کالایی‌سازی فقر، فردی‌سازی مسئولیت در چارچوب عقلانیت نئولیبرال، زنانه‌سازی رنج و منطق اقتصاد توجه بررسی شد تا روشن شود بازی‌ها چگونه از طریق عناصر زبانی، بصری و تعاملی، روابط قدرت و ایدئولوژی‌های مسلط را بازتولید یا مشروعیت‌بخشی می‌کنند.

۳-۱ جامعه پژوهش و شیوه انتخاب نمونه‌ها

نمونه‌های پژوهش به صورت هدفمند و بر اساس پنج معیار انتخاب شدند: نخست، قرارگرفتن در ژانر بازی‌های کژوال پازل-روایتی؛ دوم، برخورداری از رده‌بندی سنی ۳+ در فروشگاه گوگل پلی^۱؛ سوم، ثبت بیش از ۱۰ میلیون دانلود؛ چهارم، دسترس‌پذیری عمومی از طریق فروشگاه رسمی گوگل پلی؛ و پنجم، انطباق با مسأله پژوهش؛ به این معنا که روایت بازی بر محور موقعیت‌هایی شکل گرفته باشد که در آنها بازیکن در جایگاه کمک‌کننده قرار می‌گیرد و مفهوم نیکوکاری از طریق گیم‌پلی بازنمایی می‌شود.

بر این اساس، سه بازی استوری مچ، پاپ دیزاینر و بابل شوتر به عنوان نمونه‌های پژوهش انتخاب شدند. این بازی‌ها در ژانر پازل-روایتی قرار دارند و با تلفیق مکانیک‌های حل پازل یا تیراندازی به حباب‌ها و روایت‌های احساسی، پیشرفت داستان را به موفقیت بازیکن در مراحل بازی وابسته می‌کنند. روایت آنها عمدتاً حول شخصیت‌های زن و کودک در موقعیت‌هایی مانند فقر، سرما، تخریب خانه و ناامنی شکل می‌گیرد و بازیکن از طریق حل پازل‌ها امکان کمک به شخصیت‌ها و پیشبرد روایت را به دست می‌آورد.

هر سه بازی بر اساس اطلاعات منتشرشده در گوگل پلی و مطابق **جدول (۱)** دارای رده‌بندی سنی ۳+ هستند؛ رده‌ای که بیانگر ارائه مضامین در قالبی ساده، غیرخشونت‌آمیز و مناسب برای طیفی گسترده از کاربران است. همچنین، این بازی‌ها از الگوی اقتصادی «رایگان با پرداخت درون‌برنامه‌ای»^۲ استفاده می‌کنند که در آن درآمد از طریق تبلیغات و پرداخت‌های درون‌برنامه‌ای تأمین می‌شود. در چنین الگویی، روایت‌های مبتنی بر نیاز و کمک‌رسانی علاوه بر پیشبرد داستان، در حفظ تعامل کاربر، افزایش زمان حضور در بازی و ترغیب او به استفاده از امکانات درون‌برنامه‌ای نقش دارند. این ویژگی‌ها بازی‌های منتخب را به نمونه‌هایی مناسب برای تحلیل گفتمان فقر، نیکوکاری و بازنمایی روابط قدرت در رسانه‌های تعاملی دیجیتال تبدیل می‌کنند.

¹ Google Play

² Free-to-Play



۳-۲ معرفی بازی‌ها

جدول ۱. معرفی و مشخصات کلی بازی‌های مورد مطالعه بر اساس گوگل پلی

Table 1. Overview and General Characteristics of the Games Examined Based on Google Play

نام بازی	توسعه‌دهنده	ژانر	نوع بازی	رده سنی	مدل اقتصادی	تعداد دانلود	امتیاز کاربران
استوری مچ	Link Desks Daily Puzzle	معمایی / جورچین سه‌تایی / ماجراجویی	تک نفره	۳+	رایگان با تبلیغات و پرداخت درون‌برنامه‌ای	بیش از ۱۰ میلیون	۴/۵ از ۵
پاپ دیزاینر - بابل شوتر	Bubble Pop Puzzle Studio	معمایی / طراحی / شبیه‌سازی	تک نفره	۳+	رایگان با تبلیغات و پرداخت درون‌برنامه‌ای	بیش از ۱۰ میلیون	۴/۵ از ۵
بابل شوتر فمیلی	Playful Bytes	معمایی / شبیه‌سازی / طراحی	تک نفره	۳+	رایگان با تبلیغات و پرداخت درون‌برنامه‌ای	بیش از ۱۰ میلیون	۴/۵ از ۵

۳-۳ اعتبار پژوهش

برای اطمینان از اعتبار یافته‌ها، از روش تثلیث داده‌ها استفاده شده است؛ به این معنا که الگوهای گفتمانی در سه بازی مختلف تحلیل شدند تا نتایج به یک مورد خاص محدود نباشد. همچنین، پژوهشگر از طریق غوطه‌وری در داده‌ها و تجربه مستقیم تمامی مراحل بازی‌ها، اطمینان حاصل کرده است که تمامی نشانه‌های زبانی، بصری و تعاملی به‌دقت استخراج شده‌اند.

۴- یافته‌ها

۴-۱ سطح توصیف

در سطح توصیف، داده‌های سه بازی استوری مچ، پاپ دیزاینر - بابل شوتر و بابل شوتر فمیلی بر اساس سه ارزش تجربی، رابطه‌ای و بیانی فرکلاف بررسی می‌شوند. در این مرحله، تمرکز بر این است که فقر و نیکوکاری با چه واژگان، تصاویر، جایگاه‌های دستوری و نشانه‌های ارزشی بازنمایی شده‌اند.

ارزش تجربی به چگونگی بازنمایی واقعیت، رویدادها، شخصیت‌ها و شرایط زندگی در متن و تصویر مربوط است. در بازی استوری مچ، شخصیت‌ها عمدتاً فاقد نام هستند و با برچسب‌هایی مانند «مادر ناامید» و «دختر تنها» معرفی می‌شوند. تصویر آغازین، زنی باردار و کودکی را در خانه‌ای آسیب‌دیده نشان می‌دهد که با دیوارهای فرسوده، پنجره شکسته، لباس‌های پاره، فضای تاریک و ورود باد و برف مشخص شده است. واژگان و تصاویر تجربه شخصیت‌ها را حول سرما، خرابی، بی‌پناهی و فقدان امکانات سامان می‌دهند. جمله «چند روز است در باد و سرمای شدید مانده‌ایم» وضعیت زندگی را از طریق شرایط جوی و جسمانی توصیف می‌کند و دیالوگ «دلم برای مادرم، آغوش‌های آرامش‌بخش و لبخندهای گرمش تنگ شده است» بُعد عاطفی رنج را به فقدان مادر و فضای امن خانوادگی پیوند می‌زند.

در بازی پاپ دیزاینر - بابل شوتر، وضعیت اولیه با حضور لیزا و نوزادش در خانه فرسوده مادر بزرگ بازنمایی می‌شود. میدان واژگانی این بخش شامل عبارت‌هایی مانند «خرابی»، «ویرانی کامل» و «سرمای استخوان‌سوز» است و تصاویر نیز پنجره شکسته، وسایل خراب، فضای سرد و لباس‌های نامناسب را نشان می‌دهند. جمله «جای دیگری برای رفتن نداریم» محدودیت



موقعیت شخصیت را بیان و فقدان امکان انتخاب یا خروج از وضعیت را در سطح روایت برجسته می‌کند. برخلاف استوری مچ، در این بازی شخصیت اصلی نامی مشخص دارد و رویدادهای مربوط به او در چند مرحله ادامه پیدا می‌کنند. بازی بابل شوتر فمیلی، بازنمایی رنج بیش از آنکه متکی بر دیالوگ باشد، بر نشانه‌های تصویری استوار است. مادر و کودک با برچسب‌های «مادر فقیر» و «کودک فقیر» معرفی می‌شوند و در خانه‌ای با دیوارهای مخروبه، پنجره‌های شکسته، تارهای عنکبوت، برف و وسایل فرسوده قرار دارند. لرزش مداوم بدن مادر و کودک سرما را به نشانه‌ای حرکتی و جسمانی تبدیل می‌کند. در هر سه بازی، فضای اصلی وقوع رویداد خانه است و مشکلات شخصیت‌ها عمدتاً از طریق کمبود سرپناه مناسب، وسایل گرمایشی، غذا، لباس و امکانات زندگی نشان داده می‌شوند.

ارزش رابطه‌ای به چگونگی ساخته‌شدن روابط میان گویندگان، مخاطبان و کنشگران از طریق زبان و شیوه خطاب مربوط است. در هر سه بازی، شخصیت نیازمند مستقیماً بازیکن را مخاطب قرار می‌دهد و بیشتر دیالوگ‌ها در قالب درخواست، خواهش یا قدردانی بیان می‌شوند. در بازی استوری مچ، شخصیت پس از انجام تعمیرات می‌گوید: «تو خانواده مرا نجات دادی». کاربرد ضمیر «تو» رابطه‌ای مستقیم میان شخصیت و بازیکن ایجاد می‌کند و فعل «نجات دادی» کنش انجام‌شده را به بازیکن نسبت می‌دهد. جمله «مامانی، خودتی؟» نیز نوعی خطاب عاطفی است که جایگاه بازیکن را از یک مخاطب بیرونی فراتر می‌برد و او را به رابطه خانوادگی وارد می‌کند.

در بازی پاپ دیزاینر - بابل شوتر، مطابق شکل (۱)، لیزا با جمله «می‌توانی کمکم کنی؟ فقط یک جرقه، لطفاً» از ساختار پرسشی و واژه احترام‌آمیز «لطفاً» استفاده می‌کند. در این جمله، لیزا در نقش درخواست‌کننده و بازیکن در جایگاه مخاطبی قرار می‌گیرد که امکان انجام کنش را دارد. عبارت «مگر ذهن‌خوانی؟» نیز پس از برطرف کردن نیاز شخصیت بیان می‌شود و نشان می‌دهد دیالوگ‌های بازی واکنشی مستقیم به اقدامات بازیکن هستند. همچنین، جمله «این گرما حس یک آغوش را دارد» نتیجه تعمیر وسیله را در قالب رابطه‌ای عاطفی میان شخصیت و کمک‌کننده بیان می‌کند.

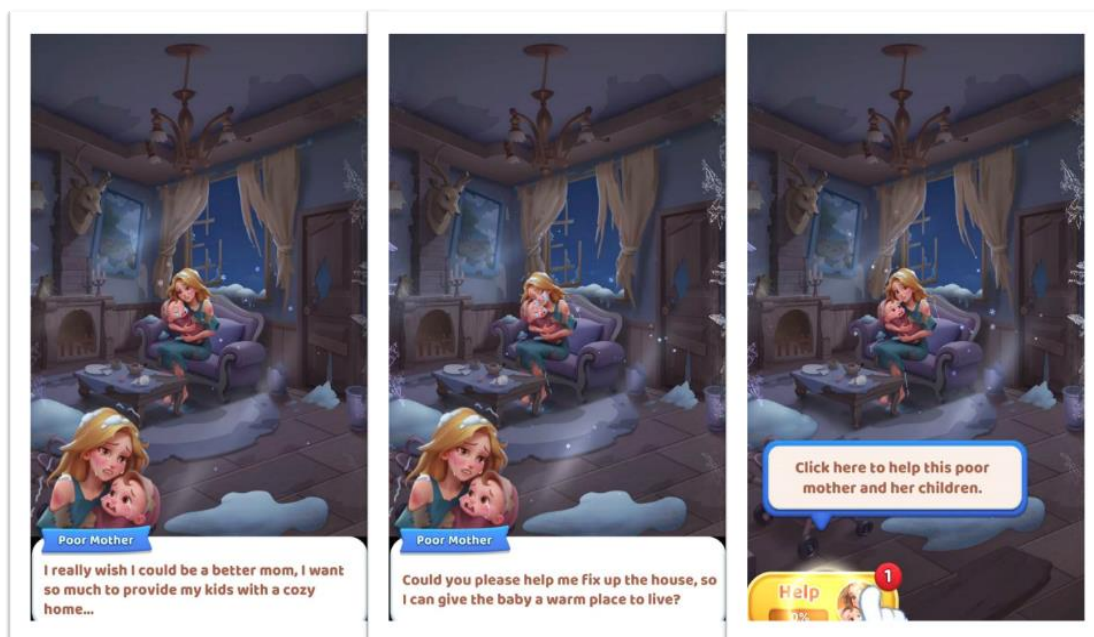


شکل ۱. عکس‌ها و دیالوگ‌های مربوط به بازی پاپ دیزاینر

Figure 1. Images and Dialogues from Pop Designer-Bubble Shooter



در بازی بابل شوتر فمیلی، مطابق شکل (۲)، رابطه از طریق ترکیب درخواست شخصیت و دستور رابط کاربری ساخته می‌شود. مادر می‌پرسد: «ممکن است لطفاً به من کمک کنید تا خانه را تعمیر کنم؟» و هم‌زمان نظام بازی با جمله «برای کمک به این مادر فقیر اینجا کلیک کنید» به بازیکن دستور می‌دهد. در جمله نخست، شخصیت نقش درخواست‌کننده دارد؛ اما در جمله دوم، خود بازی نقش هدایت‌کننده را به عهده می‌گیرد. کاربرد فعل امری «کلیک کنید» مسیر پاسخ بازیکن را تعیین می‌کند. قلب‌ها و واکنش‌های شاد پس از هر اقدام نیز به عنوان نشانه‌های غیرزبانی تأیید و قدردانی عمل می‌کنند.



شکل ۲. عکس‌ها و دیالوگ‌های مربوط به بازی بابل شوتر

Figure 2. Images and Dialogues from Bubble Shooter Family

ارزش بیانی نشان‌دهنده نگرش‌ها، داوری‌ها و ارزش‌گذاری‌هایی است که از طریق واژگان، حالت چهره، رنگ، نور و سایر نشانه‌ها بیان می‌شوند. در وضعیت آغازین بازی‌ها، واژگانی مانند «ناامید»، «تنها»، «فقیر»، «خراب»، «ویران» و «سرد» بار منفی دارند و با چهره‌های غمگین، گریه، لرزش بدن، رنگ‌های تیره و فضاهای فرسوده همراه هستند. این نشانه‌ها شخصیت‌ها و محیط زندگی آنان را در وضعیتی منفی و بحرانی ارزش‌گذاری می‌کنند. این ارزش‌گذاری در برخی از دیالوگ‌ها به صورت قضاوت شخصیت درباره خود نیز ظاهر می‌شود. در بازی پاپ دیزاینر - بابل شوتر، لیزا پس از خاموش شدن بخاری می‌گوید: «چقدر احمق». صفت «احمق» حاوی داوری منفی شخصیت درباره عملکرد خود است. در بازی بابل شوتر فمیلی نیز مادر با جمله «واقعاً آرزو می‌کنم می‌توانستم مادر بهتری باشم» وضعیت خود را با معیار ارزشی «مادر بهتر» می‌سنجد. قید «واقعاً» شدت احساس را افزایش می‌دهد و ساختار آرزویی جمله نارضایتی شخصیت از وضعیت موجود را نشان می‌دهد.

با پیشرفت مراحل، قطب ارزشی منفی به قطب مثبت تغییر می‌کند. در بازی استوری مچ، مطابق شکل (۳)، برجسب‌های «مادر ناامید» و «دختر تنها» پس از بازسازی به «مادر شاد» و «دختر خوشحال» تبدیل می‌شوند. هم‌زمان، فضای تاریک و مخروبه جای خود را به محیطی روشن، رنگارنگ و لوکس می‌دهد. جمله «بین خانه‌مان حالا چقدر فوق‌العاده شده است» با استفاده از صفت ارزیابانه «فوق‌العاده»، وضعیت نهایی را مثبت معرفی می‌کند.

در بازی پاپ دیزاینر - بابل شوتر، جمله «اینجا مثل بهشت است» بالاترین سطح ارزش‌گذاری مثبت را درباره فضای بازسازی‌شده بیان می‌کند. در بازی بابل شوتر فمیلی نیز عبارت «بین نوزاد چقدر با شادی می‌خندد» حالت عاطفی کودک را به عنوان نشانه موفقیت نمایش می‌دهد. این دیالوگ‌ها با تصاویر خانه‌های روشن، گرم و مجهز، لباس‌های شیک، لبخند شخصیت‌ها و ایموچی‌های قلب همراه می‌شوند؛ بنابراین، تقابل میان «تاریکی، سرما، خرابی و اندوه» در آغاز و «روشنایی، گرما، زیبایی و شادی» در پایان، اصلی‌ترین الگوی ارزش‌گذاری زبانی و بصری در هر سه بازی است.



شکل ۳. تصاویر مربوط به بازی استوری میچ

Figure 3. Images from Story Match

در مجموع، سطح توصیف نشان می‌دهد واقعیت رنج از طریق نشانه‌های مادی و خانگی بازنمایی می‌شود؛ روابط زبانی بر درخواست شخصیت و اقدام بازیکن استوار هستند؛ و نظام ارزش‌گذاری بازی‌ها از تقابل میان وضعیت منفی آغازین و وضعیت مثبت پس از بازسازی شکل می‌گیرد. چگونگی پیوند این ویژگی‌ها با بافت موقعیتی، نقش کنشگران و فرایند هدایت بازیکن در سطح تفسیر و ارتباط آنها با ساختارهای اقتصادی و اجتماعی در سطح تبیین بررسی می‌شود.

۲-۴ سطح تفسیر

در سطح تفسیر، معنای نیکوکاری از خلال بافت موقعیتی بازی‌ها و رابطه میان روایت، تصویر، دیالوگ و کنش بازیکن شکل می‌گیرد. ماجرای اصلی در هر سه بازی با نمایش بحرانی فوری در یک فضای خانگی آغاز می‌شود. در بازی استوری میچ، زنی باردار و فرزندش در خانه‌ای آسیب‌دیده از زلزله و در معرض باد و سرمای شدید قرار دارند. در بازی پاپ دیزاینر - بابل شوتر، لیزا و نوزادش پس از گرفتارشدن در برف به خانه فرسوده مادر بزرگ پناه می‌برند؛ خانه‌ای با پنجره‌های شکسته، دیوارهای تخریب‌شده و وسایل ازکارافتاده. در بازی بابل شوتر فمیلی نیز مادر و نوزادی در خانه‌ای تاریک، سرد و مخروبه

حضور دارند و لرزش مداوم بدن آنها، شدت سرما و بی‌پناهی را به صورت بصری نشان می‌دهد؛ بنابراین، بافت موقعیتی هر سه بازی بر الگوی مشترکی استوار است: ابتدا، بحرانی قابل مشاهده و عاطفی ساخته می‌شود و سپس، بازیکن برای برطرف کردن آن به چرخه حل پازل و بازسازی محیط وارد می‌شود.

کنشگران درگیر ماجرا را می‌توان در سه جایگاه اصلی قرار داد: شخصیت نیازمند، بازیکن و نظام بازی. شخصیت‌های نیازمند عمدتاً زنان و کودکان هستند که یا فاقد نام هستند و با برچسب‌هایی مانند «مادر ناامید»، «دختر تنها»، «مادر فقیر» و «کودک فقیر» معرفی می‌شوند، یا مانند لیزا، هویتشان بیش از هر چیز بر اساس رنج و نیازشان تعریف می‌شود. در مقابل، بازیکن اگرچه به صورت شخصیتی قابل مشاهده در جهان بازی حضور ندارد، از طریق لمس صفحه، حل پازل، مصرف سکه و انتخاب وسایل، تنها کنشگر مؤثر ماجراست. نظام بازی نیز در جایگاه واسطه، وظایف را تعیین می‌کند، منابع را در اختیار بازیکن قرار می‌دهد و با پیام‌های دستوری، او را به مداخله هدایت می‌کند. در این میان، هیچ نهاد حمایتی، عضو دیگری از خانواده یا عامل اجتماعی مؤثری حضور ندارد؛ از این رو، مسأله از ابتدا به رابطه‌ای مستقیم میان فرد نیازمند و بازیکن کمک‌کننده محدود می‌شود.

روابط میان کنشگران ماهیتی سلسله‌مراتبی و مبتنی بر وابستگی دارد. شخصیت نیازمند در جایگاه درخواست‌کننده و دریافت‌کننده کمک قرار می‌گیرد، در حالی که بازیکن در مقام نجات‌دهنده، تصمیم‌گیرنده و مدیر بحران ظاهر می‌شود. در بازی استوری مچ، جمله «تو خانواده مرا نجات دادی» نقش بازیکن را از فردی که صرفاً پنجره یا وسایل خانه را تعمیر می‌کند، به منجی خانواده ارتقا می‌دهد. در مرحله‌ای دیگر، دختر بچه با گفتن «مامانی، خودتی؟» بازیکن را حتی در جایگاه عاطفی مادر قرار می‌دهد؛ گویی بازسازی خانه معادل بازگرداندن محبت، امنیت و خانواده است. در بازی پاپ دیزاینر - بابل شوتر نیز درخواست «می‌توانی کمکم کنی؟ فقط یک جرقه لطفاً» بازیکن را صاحب توانایی برطرف کردن نیازهای اولیه معرفی می‌کند و عبارت «مگر ذهن‌خوانی؟» پس از تأمین غذا، او را به یک نجات‌دهنده دانای کل تبدیل می‌کند. در بازی بابل شوتر فمیلی نیز مادر می‌پرسد: «ممکن است لطفاً به من کمک کنید تا خانه را تعمیر کنم؟» و رابط کاربری با دستور «برای کمک به این مادر فقیر اینجا کلیک کنید» مستقیماً بازیکن را به مداخله فرامی‌خواند. نمایش قلب و واکنش‌های شاد پس از هر تعمیر نیز این رابطه نابرابر را با تأیید عاطفی تقویت می‌کند.

تصاویر بازی‌ها نیز در شکل‌دهی به این رابطه نقش اساسی دارند. در ابتدای هر مرحله، خانه با دیوارهای شکسته، پنجره‌های باز، برف، تاریکی، لباس‌های پاره و وسایل فرسوده نمایش داده می‌شود و زنان و کودکان با حالت‌های غمگین، گریان یا لرزان در مرکز تصویر قرار می‌گیرند. این ترکیب بصری، شخصیت‌ها را آسیب‌پذیر و فاقد توانایی تغییر وضعیت خود نشان می‌دهد. پس از مداخله بازیکن، همان فضا به خانه‌ای روشن، گرم، رنگارنگ و مجهز به لوستر، شومینه، مبلمان و وسایل تزئینی تبدیل می‌شود و حالت چهره شخصیت‌ها نیز از اندوه به شادی تغییر می‌کند. تصاویر «قبل و بعد» مطابق شکل‌های (۴)، (۵) و (۶) به بازیکن القا می‌کنند که منشأ رنج در ظاهر نامناسب محیط و فقدان کالاهاست و پایان رنج نیز با بازسازی و زیباسازی خانه تحقق می‌یابد. در بازی پاپ دیزاینر - بابل شوتر، انتخاب میان مدل‌ها و رنگ‌های مختلف وسایل، بازیکن را علاوه بر کمک‌کننده، در جایگاه طراح و مصرف‌کننده قرار می‌دهد؛ بنابراین، کنش نیکوکارانه از طریق مجموعه‌ای از انتخاب‌های زیبایی‌شناختی و مصرفی تجربه می‌شود.

زبان و دیالوگ‌ها در پیشبرد ماجرا چند کارکرد هم‌زمان دارند. نخست، با تأکید بر اضطرار و بی‌پناهی، ضرورت دخالت بازیکن را ایجاد می‌کنند؛ برای مثال، لیزا می‌گوید: «جای دیگری برای رفتن نداریم» و شخصیت استوری مچ توضیح می‌دهد: «چند روز است در باد و سرمای شدید مانده‌ایم». دوم، زبان از طریق درخواست‌هایی مانند «می‌توانی کمکم کنی؟» بازیکن را مستقیماً مخاطب قرار می‌دهد و او را وارد رابطه اخلاقی کمک‌کردن می‌کند. سوم، دیالوگ‌های قدردانی مانند «تو خانواده مرا نجات دادی»، «این گرما حس یک آغوش را دارد» و «بین نوزاد چقدر با شادی می‌خندد» نتیجه کنش بازیکن را نه فقط تعمیر

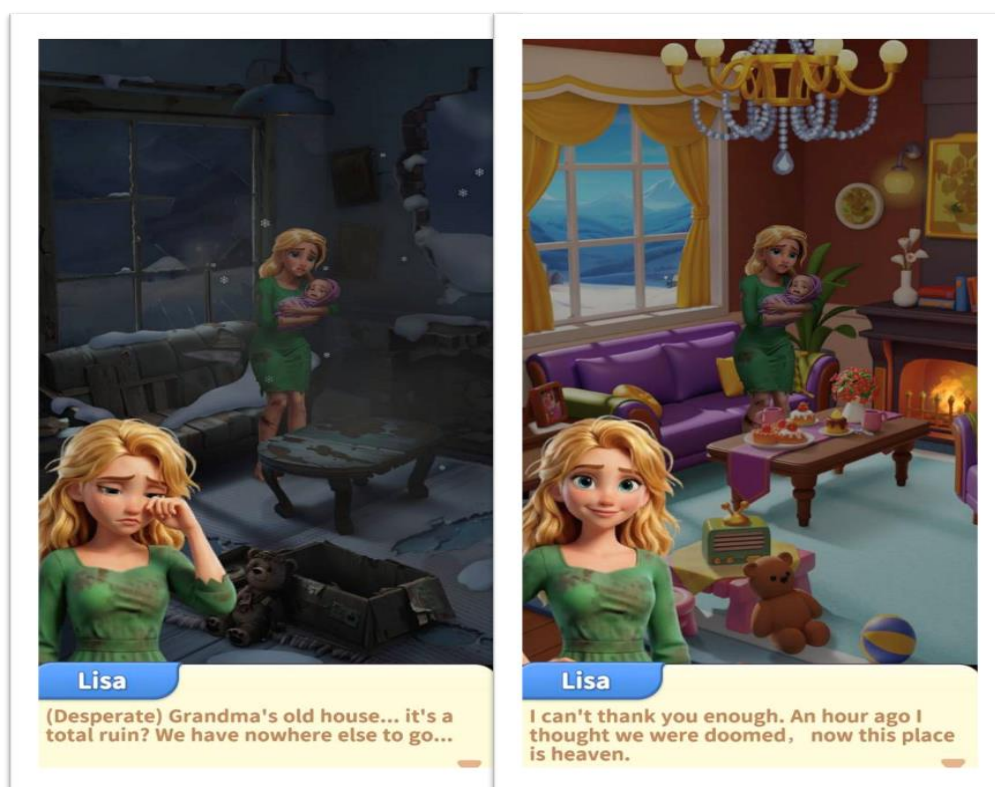
محیط، بلکه نجات عاطفی شخصیت‌ها معرفی می‌کنند. چهارم، زبان معیار موفقیت را به زیبایی و رفاه ظاهری پیوند می‌زند؛ چنانکه شخصیت‌ها پس از بازسازی می‌گویند: «بین خانه‌مان حالا چقدر فوق‌العاده شده است» و «اینجا مثل بهشت است». استفاده از واژه‌هایی مانند «فوق‌العاده» و «بهشت» به جای «امن»، «قابل سکونت» یا «گرم»، نشان می‌دهد پایان بحران در قالب دگرگونی نمایشی و مصرفی محیط معنا می‌یابد.

زبان همچنین در فردی‌سازی مسئولیت رنج نقش دارد. لیزا پس از خاموش شدن بخاری خود را سرزنش می‌کند و می‌گوید: «چقدر احمقم!» مادر بازی بابل شوتر فمیلی نیز می‌گوید: «واقعاً آرزو می‌کنم می‌توانستم مادر بهتری باشم». این دیالوگ‌ها علت بحران را نه به فقدان حمایت اجتماعی یا وضعیت اقتصادی، بلکه به ناتوانی و کوتاهی خود شخصیت نسبت می‌دهند. به این ترتیب، زنان نیازمند هم‌زمان در جایگاه قربانی و فرد مقصر قرار می‌گیرند، در حالی که بازیکن به عنوان فرد توانمند و بخشنده ظاهر می‌شود. زبان با ایجاد احساس دلسوزی، گناه، اضطراب و سپس قدردانی و رضایت، بازیکن را در چرخه‌ای عاطفی نگه می‌دارد که هر بحران را به مأموریتی تازه برای حل پازل، کسب سکه و ادامه بازسازی تبدیل می‌کند. در مجموع، بافت موقعیتی بازی‌ها رابطه‌ای سه‌جانبه میان سوژه نیازمند، بازیکن نجات‌دهنده و نظام هدایت‌کننده بازی ایجاد می‌کند. تصاویر، بحران را فوری و قابل مشاهده می‌کنند؛ دیالوگ‌های درخواست، بازیکن را به مداخله فرا می‌خوانند؛ مکانیک‌های بازی کمک‌کردن را به حل پازل و مصرف منابع وابسته می‌کنند؛ و دیالوگ‌های قدردانی و تصاویر خانه بازسازی‌شده، به کنش بازیکن پاداش عاطفی می‌دهند. در نتیجه، نیکوکاری در فرایند مصرف معنا نه به عنوان کنشی جمعی و اجتماعی، بلکه به صورت رابطه‌ای فردی، سلسله‌مراتبی و مرحله‌ای تفسیر می‌شود که در آن شخصیت نیازمند منتظر مداخله است و بازیکن با تغییر ظاهر محیط، نقش ناجی را به دست می‌آورد.



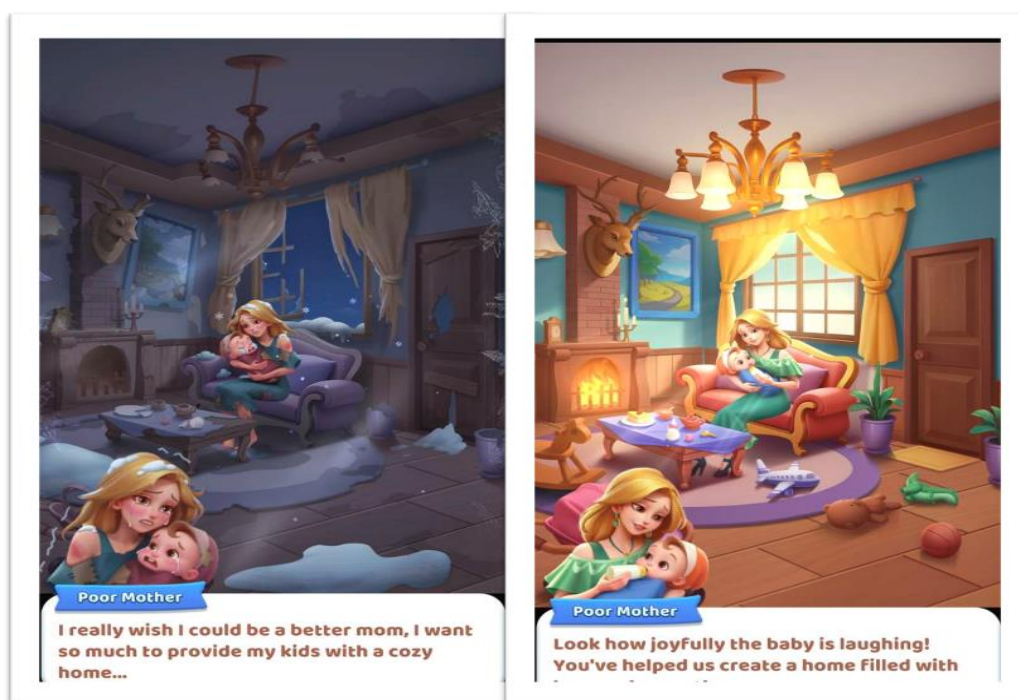
شکل ۴. قبل و بعد از کمک‌رسانی در بازی استوری مچ

Figure 4. Before-and-After Scenes of Helping in Story Match



شکل ۵. قبل و بعد از کمک‌رسانی در بازی پاپ دیزاینر

Figure 5. Before-and-After Scenes of Helping in Pop Designer



شکل ۶. قبل و بعد از کمک‌رسانی در بازی بابل شوتر

Figure 6. Before-and-After Scenes of Helping in Bubble Shooter Family



۳-۴ سطح تبیین

در سطح تبیین، بازنمایی نیکوکاری در بازی‌های موبایلی کژوال پازل-روایتی نه پدیده‌ای مستقل و صرفاً حاصل انتخاب طراحان، بلکه محصول ساختارهای اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی گسترده‌تری است که صنعت بازی‌های موبایلی درون آنها فعالیت می‌کند. مدل فریموم، اقتصاد توجه، منطق پلتفرمی و فرهنگ مصرف، شرایطی را ایجاد کرده‌اند که در آن تجربه عاطفی بازیکن باید هم‌زمان به تداوم حضور، مشاهده تبلیغات و انجام پرداخت‌های درون‌برنامه‌ای منجر شود. در چنین ساختاری، رنج شخصیت‌ها به یک محرک روایی برای ورود بازیکن به چرخه بازی تبدیل می‌شود و کمک‌کردن نیز از طریق حل پازل، کسب امتیاز، مشاهده تبلیغ یا خرید امکانات امکان‌پذیر می‌شود؛ بنابراین، پیوند میان نیکوکاری و مصرف را نمی‌توان صرفاً ویژگی محتوایی این بازی‌ها دانست، بلکه این پیوند از الزامات اقتصادی بازی‌های فریموم و وابستگی آنها به حفظ مستمر توجه کاربر ناشی می‌شود (Nieborg, 2015).

این بازنمایی همچنین تحت تأثیر ساختار اجتماعی و گفتمان نئولیبرالی مسئولیت قرار دارد. در این گفتمان، مسائل اجتماعی بیش از آنکه پیامد مناسبات اقتصادی، نهادی و سیاسی تلقی شوند، به وضعیت‌هایی فردی تبدیل می‌شوند که حل آنها به اراده، انتخاب و اقدام اشخاص وابسته است. بازی‌های بررسی‌شده نیز فقر، بی‌خانمانی، بیماری یا محرومیت را عمدتاً در قالب مشکلات شخصی شخصیت‌ها نمایش می‌دهند و کمتر به عوامل ساختاری شکل‌دهنده این وضعیت‌ها توجه دارند. در نتیجه، بازیکن در جایگاه فردی توانمند و نجات‌دهنده قرار می‌گیرد که از طریق مجموعه‌ای از انتخاب‌های شخصی و اقدامات مرحله‌ای، شرایط شخصیت نیازمند را بهبود می‌بخشد. این صورت‌بندی با عقلانیتی هم‌سو است که مسئولیت مواجهه با مسائل اجتماعی را از نهادهای عمومی و ساختارهای جمعی به افراد منتقل می‌کند (Lemke, 2001: 191-192, 203-204). از این رو، شکل خاص نیکوکاری در این بازی‌ها را باید محصول هم‌زمان ساختار اقتصادی صنعت بازی، فرهنگ مصرفی و فردی‌سازی مسئولیت اجتماعی دانست.

رابطه گفتمان و ساختار، با این حال، یک‌سویه نیست. همان‌گونه که ساختارهای اقتصادی و اجتماعی بر نحوه بازنمایی نیکوکاری اثر می‌گذارند، گفتمان تولیدشده در این بازی‌ها نیز به بازتولید و تثبیت همان ساختارها کمک می‌کند. هنگامی که فقر و رنج بدون اشاره به علل ساختاری نمایش داده می‌شوند، مسئله اجتماعی به یک بحران شخصی و موقتی تقلیل می‌یابد و راه‌حل آن نیز نه در تغییر روابط اجتماعی، بلکه در مداخله فردی بازیکن جست‌وجو می‌شود. در این فرایند، کمک‌کردن به مجموعه‌ای از کش‌های کوچک، قابل اندازه‌گیری و پاداش‌پذیر تبدیل می‌شود و بازیکن می‌آموزد که نیکوکاری را در قالب پیشرفت مرحله‌ای، بازسازی ظاهری محیط و مصرف منابع بازی تجربه کند. به این ترتیب، بازی‌ها ضمن ایجاد احساس همدلی، نوعی نیکوکاری فردی، غیرسیاسی و مصرف‌محور را عادی‌سازی و توجه را از ضرورت تغییر ساختارهای مولد محرومیت دور می‌کنند.

بر این اساس، یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد بازتعریف نیکوکاری در این بازی‌ها حاصل رابطه‌ای دیالکتیکی میان گفتمان و ساختار است. از یک سو، ساختارهای پلتفرمی، منطق فریموم، اقتصاد توجه و گفتمان نئولیبرالی، شیوه روایت رنج و سازمان‌دهی کنش کمک‌رسانی را تعیین می‌کنند؛ از سوی دیگر، بازی‌ها با تبدیل کمک به فعالیتی فردی، مرحله‌ای، لذت‌بخش و وابسته به مصرف، همین ساختارها را طبیعی و مشروع جلوه می‌دهند. در نتیجه، نیکوکاری از کنشی جمعی و معطوف به تغییر شرایط اجتماعی، به تجربه‌ای شخصی و کالایی شده تبدیل می‌شود که هم نیاز عاطفی بازیکن به کمک‌کردن را پاسخ می‌دهد و هم چرخه اقتصادی بازی را استمرار می‌بخشد. این همان رابطه متقابل متن، گفتمان و ساختار اجتماعی است که در سطح تبیین الگوی فرکلاف بررسی می‌شود؛ یعنی ساختار، گفتمان را شکل می‌دهد و گفتمان نیز در بازتولید یا تثبیت ساختار نقش ایفا می‌کند (فرکلاف، ۱۳۷۹: ۹۷).

۵- بحث و نتیجه‌گیری

۵-۱ بحث

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد نیکوکاری در بازی‌های استوری مچ، پاپ دیزاینر - بابل شوتر و بابل شوتر فمیلی نه صرفاً به عنوان موضوعی روایی، بلکه در پیوند میان زبان، تصویر و مکانیک بازی ساخته می‌شود. برآیند سه سطح توصیف، تفسیر و تبیین نشان می‌دهد این بازی‌ها نیکوکاری را به صورت مداخله‌ای فردی، مرحله‌ای، محاسبه‌پذیر و زیبایی‌شناختی بازتعریف می‌کنند. در این الگو، رنج شخصیت‌ها با نشانه‌هایی سریع و قابل تشخیص مانند خانه مخروبه، سرمای شدید، لباس پاره، گریه کودک و اضطراب مادر نمایش داده می‌شود. سپس، بازیکن از طریق حل پازل، کسب سکه یا ستاره و انتخاب وسایل، امکان تغییر وضعیت را به دست می‌آورد؛ بنابراین، مسأله اجتماعی به مجموعه‌ای از نیازهای جزئی و وظایف قابل انجام تبدیل می‌شود که می‌توان آنها را در مراحل کوتاه بازی مدیریت کرد.

این شیوه بازنمایی با منطق بازی‌های کژوال هماهنگ است. بازی کژوال برای ایجاد درگیری سریع، باید موقعیت را بدون توضیح طولانی برای بازیکن قابل فهم و امکان کنش در بازه‌های زمانی کوتاه را فراهم کند (Juul, 2010: 5-10). از این رو، خانه سرد، مادر بی‌پناه، کودک گریان و وسایل شکسته، نشانه‌هایی هستند که بحران را بی‌واسطه منتقل می‌کنند. با این حال، ساده‌سازی روایی فقط به کوتاه‌شدن داستان محدود نمی‌شود، بلکه در تعریف خود مسأله نیز اثر می‌گذارد. فقر و محرومیت از پدیده‌هایی پیچیده با زمینه‌های اقتصادی، سیاسی و نهادی به مشکلاتی مادی و قابل تفکیک، مانند تعمیر پنجره، روشن کردن بخاری، تهیه غذا یا تعویض مبلمان، تبدیل می‌شوند. به این ترتیب، منطق مرحله‌ای بازی نه فقط نحوه ارائه روایت، بلکه حدود فهم بازیکن از مسأله و راه‌حل‌های ممکن را نیز تعیین می‌کند.

یکی از نتایج مهم پژوهش آن است که عاملیت بازیکن در این بازی‌ها، با وجود ظاهر فعال آن، عاملیتی ازپیش‌طراحی‌شده و محدود است. بازیکن در مقام نجات‌دهنده ظاهر می‌شود، اما نمی‌تواند علت بحران را بررسی کند، راه‌حلی جمعی برگزیند یا شکلی دیگر از کمک را پیشنهاد دهد. گزینه‌های او به حل پازل، مصرف منابع و انتخاب میان چند وسیله یا طرح ازپیش‌تعیین‌شده محدود می‌شوند. در مقابل، شخصیت‌های نیازمند نیز امکان کنش مستقل ندارند و نقش آنان بیشتر درخواست کمک، بیان رنج و قدردانی از بازیکن است؛ بنابراین، رابطه میان بازیکن و شخصیت‌ها رابطه‌ای نامتقارن است: شخصیت نیازمند موضوع مداخله و بازیکن عامل تصمیم‌گیری است، اما هر دو در چارچوبی عمل می‌کنند که نظام بازی تعیین کرده است. این یافته نشان می‌دهد قدرت اصلی فقط در اختیار بازیکن نیست، بلکه در طراحی بازی و مجموعه انتخاب‌هایی قرار دارد که نوع کنش اخلاقی مجاز را از پیش مشخص می‌کنند.

از نظر اقتصاد سیاسی، پیوند کمک‌رسانی با حل پازل، جمع‌آوری منابع، مشاهده تبلیغات و پرداخت‌های درون‌برنامه‌ای اهمیتی ویژه دارد. نیکوکاری در این بازی‌ها فقط زمانی امکان‌پذیر می‌شود که بازیکن در چرخه اقتصادی و تعاملی بازی باقی بماند. به بیان دیگر، کمک به شخصیت نیازمند هم‌زمان با تولید ارزش برای پلتفرم انجام می‌شود. این نتیجه با تحلیل نیبورگ از بازی فری‌توبلی به عنوان «کالای متصل» هم‌خوان است؛ کالایی که ارزش آن از استمرار ارتباط کاربر با بازی، تبلیغات و سازوکارهای درآمدی حاصل می‌شود (Nieborg, 2015). در بازی‌های بررسی‌شده، رنج نیز بخشی از همین اتصال است: بحران انگیزه ورود به مرحله را ایجاد می‌کند؛ حل پازل منابع لازم برای کمک را فراهم می‌آورد؛ بازسازی پاداش عاطفی تولید می‌کند؛ و نیاز جدید چرخه را دوباره آغاز می‌کند.

این چرخه با منطق اقتصاد توجه نیز ارتباط دارد. در شرایطی که بازی‌های موبایلی برای جذب و حفظ کاربر رقابت می‌کنند، روایت باید به طور مستمر انگیزه بازگشت ایجاد کند (Hendriks Vettehen & Schaap, 2023: 1-2). به همین دلیل، حل یک مشکل به پایان قطعی رنج نمی‌انجامد. در بازی پاپ دیزاینر - بابل شوتر، پس از تعمیر دیوار، سرمایه خانه همچنان ادامه دارد و پس از گرم شدن فضا، نیازی دیگر مانند غذا، لباس یا بازسازی بخشی جدید از خانه مطرح می‌شود. در بازی استوری مچ و بابل شوتر فمیلی نیز پایان هر مرحله با ورود شخصیت یا موقعیتی تازه همراه است. در نتیجه، الگوی «بحران - مداخله - ارتقا» امکان پایان یافتن کامل نیاز را به تعویق می‌اندازد و رنج را به سازوکاری برای استمرار توجه و فعالیت بازیکن تبدیل می‌کند.

در سطح اجتماعی، غیاب نهادهای حمایتی، روابط خانوادگی گسترده، سیاست‌های رفاهی و عوامل اقتصادی، مسئولیت مواجهه با رنج را به بازیکن و شخصیت نیازمند منتقل می‌کنند. از یک سو، بازیکن باید با تلاش، مهارت و مدیریت منابع بحران را حل کند، و از سوی دیگر، شخصیت‌هایی مانند لیزا یا مادر بازی بابل شوتر فمیلی با دیالوگ‌هایی همچون «چقدر احمقم» و «واقعاً آرزو می‌کنم می‌توانستم مادر بهتری باشم»، بخشی از مسئولیت وضعیت موجود را متوجه خود می‌کنند. این الگو با عقلانیت نئولیبرالی هم‌خوان است که در آن مسائل اجتماعی به حوزه مسئولیت، انتخاب و خودمدیریتی افراد انتقال می‌یابند (Lemke, 2001: 191-192, 203-204). در چنین چارچوبی، رنج نه نتیجه مناسبات نابرابر، بلکه وضعیتی شخصی و قابل مدیریت بازنمایی می‌شود و راه‌حل نیز نه تغییر ساختارها، بلکه عملکرد بهتر فرد است.

یافته‌های پژوهش همچنین نشان می‌دهد فردی‌سازی مسئولیت با زنانه‌سازی رنج همراه شده است. شخصیت‌های اصلی عمدتاً مادران و کودکانی هستند که در فضای خانه گرفتار شده‌اند. فقر در قالب ناتوانی مادر در تأمین گرما، غذا، سرپناه یا آرامش کودک بازنمایی می‌شود و به همین دلیل، وضعیت اقتصادی با ارزیابی اخلاقی نقش مادری پیوند می‌خورد. این نتیجه با پژوهش‌هایی هم‌سو است که نشان داده‌اند بازی‌های دیجیتالی می‌توانند نقش‌های جنسیتی و هویت زنانه را در قالب مسئولیت‌های خانگی و مراقبتی بازتولید کنند (عزیزی و همکاران، ۱۳۹۷). در بازی‌های بررسی‌شده، حتی راه‌حل مسأله نیز در محدوده خانه باقی می‌ماند: تعمیر، نظافت، تزئین و تجهیز فضای خانگی؛ از این رو، هم منشأ قابل مشاهده رنج و هم مسیر رهایی از آن در حوزه خصوصی و خانگی تعریف می‌شود.

دگرگونی بصری خانه‌ها نیز نشان می‌دهد برطرف کردن رنج با دستیابی به حداقل امنیت یا تأمین نیازهای ضروری پایان نمی‌یابد. خانه مخروبه در بسیاری از مراحل به محیطی روشن، رنگارنگ و گاه لوکس تبدیل می‌شود و وسایلی مانند لوستر، مبلمان مجلل، شومینه و اشیای تزئینی نشانه موفقیت تلقی می‌شوند. دیالوگ‌هایی مانند «بین خانه‌مان حالا چقدر فوق‌العاده شده است» و «اینجا مثل بهشت است» نیز ارزش کنش نیکوکارانه را بر اساس زیبایی و کیفیت ظاهری محیط ارزیابی می‌کنند؛ بنابراین، کمک‌رسانی از تأمین نیاز اولیه فراتر می‌رود و به فرایندی برای ارتقای زیبایی‌شناختی و مصرفی فضا تبدیل می‌شود. در این وضعیت، انتخاب مدل و رنگ وسایل بخشی از تجربه کمک‌کردن است و بازیکن هم‌زمان نقش نجات‌دهنده، مصرف‌کننده و طراح را به عهده می‌گیرد.

این یافته‌ها را می‌توان در امتداد مفهوم «پسانسان‌دوستی» چولی‌اراکي قرار داد. در این چارچوب، کنش انسان‌دوستانه از تعهدی پایدار و معطوف به عدالت، به تجربه‌ای محدود، شخصی و آسان برای مصرف رسانه‌ای تغییر می‌کند (Chouliraki, 2010; 2012). در بازی‌های بررسی‌شده نیز مواجهه با رنج به اقداماتی کوتاه، کم‌هزینه و تکرارپذیر تبدیل می‌شود. بازیکن بدون مواجهه با پیچیدگی‌های واقعی فقر، می‌تواند با حل چند پازل احساس مؤثر بودن و رضایت اخلاقی را تجربه کند. با این حال،

این تجربه الزاماً به شناخت علل رنج یا توانمندسازی شخصیت نیازمند منجر نمی‌شود؛ بلکه با پایان هر مرحله، نتیجه کمک در قالب تغییر ظاهر محیط، لبخند شخصیت‌ها و دریافت بازخورد عاطفی نمایش داده می‌شود. از این رو، بازی‌ها صرفاً همدلی ایجاد نمی‌کنند، بلکه شکلی معین از همدلی را سازمان می‌دهند که با مصرف، پیشرفت و پاداش درون بازی سازگار است. بر اساس الگوی فرکلاف، رابطه گفتمان و ساختار در اینجا رابطه‌ای دوسویه است. ساختار اقتصادی فریموم، رقابت بر سر توجه، منطق بازی‌های کژوال و گفتمان فردگرایانه مسئولیت، بر شیوه بازنمایی نیکوکاری اثر می‌گذارند؛ اما بازی‌ها نیز با تکرار این بازنمایی، همان ساختارها را طبیعی جلوه می‌دهند. هنگامی که فقر بدون زمینه اجتماعی نمایش داده می‌شود، بازیکن به عنوان تنها نجات‌دهنده معرفی می‌شود و راه حل در مصرف منابع و بازسازی محیط خلاصه می‌شود و فردی‌سازی مسئولیت و کالایی‌شدن کمک به صورت اموری بدیهی پذیرفته می‌شوند. بنابراین، گفتمان بازی نه بازتاب منفعل ساختار، بلکه بخشی از فرایند بازتولید آن است؛ ساختار، حدود روایت و کنش را تعیین می‌کند و روایت بازی نیز همان حدود را به عنوان شکل طبیعی مواجهه با رنج تثبیت می‌کند (فرکلاف، ۱۳۷۹: ۹۷).

۲-۵ نتیجه‌گیری

در پاسخ به پرسش اصلی پژوهش، می‌توان گفت بازی‌های موبایلی کژوال پازل-روایتی از طریق ترکیب سه نظام نشانه‌ای، معنای نیکوکاری را بازتعریف می‌کنند. در سطح زبانی، درخواست کمک، ابراز ناتوانی، خودسرزنشگری و قدردانی، شخصیت نیازمند را وابسته و بازیکن را نجات‌دهنده بازنمایی می‌کند. در سطح بصری، تقابل میان خانه تاریک و فرسوده در آغاز و خانه روشن و مجهز در پایان، برطرف کردن رنج را با بازسازی و زیباسازی محیط هم‌معنا می‌کند. در سطح تعاملی نیز، زنجیره «حل پازل - کسب منابع - انتخاب کالا - بازسازی» کمک کردن را به پیشرفت در گیم‌پلی و مصرف منابع وابسته می‌کند. حاصل پیوند این سه سطح تبدیل نیکوکاری به مداخله‌ای شخصی، مرحله‌ای و قابل اندازه‌گیری است.

در این بازتعریف، بازیکن ظاهراً از عاملیت زیادی برخوردار است، اما عاملیت او به گزینه‌هایی محدود می‌شود که نظام بازی و مدل اقتصادی آن پیشاپیش تعریف کرده‌اند. شخصیت نیازمند نیز به جای آنکه کنشگری توانمند یا عضوی از یک شبکه اجتماعی باشد، در جایگاه دریافت‌کننده کمک باقی می‌ماند؛ بنابراین، بازی‌ها نوعی رابطه نابرابر میان «سوژه نیازمند» و «بازیکن نجات‌دهنده» ایجاد می‌کنند که در آن، رضایت عاطفی و اخلاقی بازیکن با ادامه بازی و مصرف منابع همراه می‌شود. نیکوکاری در این چارچوب از کنشی جمعی و معطوف به تغییر شرایط اجتماعی، به تجربه‌ای فردی و زیبایی‌شناختی انتقال می‌یابد.

اهمیت نظری این پژوهش در آن است که نشان می‌دهد معنای اخلاقی بازی را نمی‌توان فقط از داستان یا دیالوگ‌های آن استخراج کرد؛ مکانیک بازی، نظام پاداش، رابط کاربری و مدل درآمدی نیز در تولید این معنا نقش دارند؛ از این رو، ارزیابی ظرفیت بازی‌ها برای ایجاد همدلی یا رفتار نوع‌دوستانه باید با بررسی این پرسش همراه باشد که بازیکن دقیقاً از چه مسیرهایی اجازه کمک‌کردن دارد، کمک او چگونه ارزش‌گذاری می‌شود و این کنش چه نسبتی با منافع اقتصادی پلتفرم برقرار می‌کند.

از نظر کاربردی، یافته‌ها ضرورت توجه طراحان بازی به شیوه بازنمایی فقر و شخصیت‌های نیازمند را نشان می‌دهد. نمایش زمینه‌های اجتماعی رنج، افزودن کنشگران جمعی و نهادهای حمایتی، تقویت عاملیت شخصیت‌های نیازمند و طراحی راه‌حلی فراتر از خرید و بازسازی ظاهری می‌تواند از تقلیل مسائل اجتماعی به بحران‌های فردی جلوگیری کند. همچنین، مطالعه حاضر به سه بازی و تحلیل کیفی متن، تصویر و گیم‌پلی آن‌ها محدود بوده است. بررسی تجربه واقعی بازیکنان، تحلیل واکنش کاربران، مطالعه فرایند طراحی و مقایسه بازی‌های کژوال با بازی‌های آموزشی یا جدی می‌تواند در پژوهش‌های آینده ابعادی دیگر از رابطه میان بازی، نیکوکاری و اقتصاد پلتفرمی را روشن کند.

مقاله حامی مالی ندارد.

مقاله تعارض منافع ندارد.

در تهیه این مقاله، از هوش مصنوعی ChatGPT نسخه 5.6 جهت بهبود نگارش و بازنویسی بخش ادبیات نظری استفاده گردید. نویسندگان محتوای تولیدشده را بازبینی و ویرایش کرده و مسئولیت کامل محتوای نهایی مقاله را برعهده دارند.

۶- منابع فارسی

- خانیکی، ه.، و برکت، م. (۱۳۹۴). بازنمایی ایدئولوژی‌های فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای. *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، (۴)، ۹۹-۱۳۱. <https://doi.org/10.22054/cs.2015.4814>
- عزیزی، ف.، و اتابک، م.، و افخمی، ح. (۱۳۹۷). بازی‌های رایانه‌ای و بازنمایی زنان: تحلیل نشانه‌شناختی مجموعه بازی السا. *مطالعات رسانه‌های نوین*، ۴، ۲۵۳-۲۲۱. <https://doi.org/10.22054/nms.2018.30380.433>
- فرکلاف، ن. (۱۳۷۹). *تحلیل گفتمان انتقادی* (فاطمه شایسته‌پیران و همکاران، مترجمان). تهران: مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها.
- مؤمنی، ع.، و بهار، م. (۱۴۰۴). کنش‌های نیکوکارانه سلبریتی‌گونه در اینستاگرام: مطالعه موردی خرده‌سلبریتی حمید بیری. *مطالعات وقف و امور خیریه*، ۳(۱)، ۸۹-۱۱۰. <https://doi.org/10.22108/ecs.2025.143483.1123>

References

- Azizi, F., Atabak, M., & Afkhami, H. (2018). Computer games and the representation of women: A semiotic analysis of the Elsa game series. *New Media Studies*, 4, 221-253. [In Persian]
- Chouliaraki, L. (2010). Post-humanitarianism: Humanitarian communication beyond a politics of pity. *International Journal of Cultural Studies*, 13(2), 107-126. <https://doi.org/10.1177/1367877909356720>
- Chouliaraki, L. (2012). The theatricality of humanitarianism: A critique of celebrity advocacy. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 9(1), 1-21. <https://doi.org/10.1080/14791420.2011.637055>
- de Souza e Silva, A., & Hjorth, L. (2009). Playful urban spaces: A historical approach to mobile games. *Simulation & Gaming*, 40(5), 602-625. <https://doi.org/10.1177/1046878109333723>
- Duncan, S. M., Levine, E. E., & Small, D. A. (2024). Ethical judgments of poverty depictions in the context of charity advertising. *Cognition*, 245, 105735. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2024.105735>
- Fairclough, N. (2000). Critical discourse analysis (F. Shayestehpiran et al., Trans.). Tehran: Markaz-e Motale'at va Tahqiqat-e Resaneha. [In Persian]
- Hendriks Vettehen, P. H., & Schaap, G. (2023). An attention economic perspective on the future of the information age. *Futures*, 153, 103243. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2023.103243>
- Hjorth, L., & Pink, S. (2014). New visualities and the digital wayfarer: Reconceptualizing camera phone photography and locative media. *Mobile Media & Communication*, 2(1), 40-57. <https://doi.org/10.1177/2050157913505257>
- Juul, J. (2010). *The pull of games. In A casual revolution: Reinventing video games and their players* (pp. 1-28). Cambridge, MA: MIT Press.
- Khaniki, H., & Barakat, M. (2015). Representation of cultural ideologies in computer games. *New Media Studies*, 1(4), 99-131. <https://doi.org/10.22054/cs.2015.4814> [In Persian]
- Lemke, T. (2001). "The birth of bio-politics": Michel Foucault's lecture at the Collège de France on neo-liberal governmentality. *Economy and Society*, 30(2), 190-207.



- <https://doi.org/10.1080/03085140120042271>
Lorenzo, S. B., & Okahata, L. (2026). Empathy in action: Cultivating altruism through immersive game experiences. *Frontiers in Virtual Reality*, 6, 1716138.
<https://doi.org/10.3389/frvir.2025.1716138>
Momeni, A., & Bahar, M. (2025). Celebrity-like charitable practices on Instagram: A case study of Hamid Babri. *Journal of Endowment and Charity Studies*, 3(1), 89–110.
<https://doi.org/10.22108/ecs.2025.143483.1123> [In Persian]
Nieborg, D. B. (2015). Crushing Candy: The free-to-play game in its connective commodity form. *Social Media + Society*, 1(2). <https://doi.org/10.1177/2056305115621932>

