

راهنمای بالینی بازی درمانی (بازی‌های ویدئویی)

آنتونی ام. بین

ترجمه

بی نظیر جلالی

رادمهر کمالی



پژوهشگاه مطالعات آموزشی، اجتماعی و تمدنی
وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
(همفیات)



راهنمای بالینی بازی درمانی: (بازی‌های ویدئویی)

آنتونی ام. بین

ترجمه: بی نظیر جلالی و رادمهر کمالی

ناشر: پژوهشگاه مطالعات فرهنگی، اجتماعی و تمدنی

ویراستار: معصومه احمدی

طراح جلد و صفحه‌آرا: علی قربی

چاپ اول: بهار ۱۴۰۳

شمارگان: ۴۰۰

قیمت: ۱۴۶۰۰۰

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۲۶-۱۷۲-۶

(الف)

نشانی: تهران، خیابان پاسداران، خیابان شهید مؤمن نژاد (گلستان یکم)، شماره ۱۲۴.

پست الکترونیکی: publication@iscs.ac.ir

تلفن: ۲۲۵۷۰۷۷۷

وبسایت: www.iscs.ac.ir

کلیه آثار منتشره این پژوهشگاه در جهت ایجاد فضای آزاد علمی و نظر شخصی نویسندگان محترم آن است و لزوماً مورد تأیید پژوهشگاه نیست.

سرشناسه: بین، آنتونی ام. Bean, Anthony M.

عنوان و نام پدیدآور: راهنمای بالینی بازی درمانی (بازی‌های ویدئویی)/آنتونی ام. بین؛ ترجمه بینظیر جلالی، رادمهر کمالی؛ ویراستار معصومه احمدی.

مشخصات نشر: تهران: پژوهشگاه مطالعات فرهنگی، اجتماعی و تمدنی، انتشارات، ۱۴۰۳.

مشخصات ظاهری: ۳۹۱ص.

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۲۶-۱۷۲-۶

وضعیت فهرست‌نویسی: فیا

یادداشت: عنوان اصلی: 2018, Working with video gamers and games in therapy: a clinician's guide

موضوع: بازیکنان بازی‌های ویدئویی -- روان‌شناسی؛ Video gamers -- Psychology

موضوع: بازی‌های ویدئویی -- جنبه‌های روانشناسی؛ Video games -- Psychological aspects

موضوع: بازی‌های ویدئویی -- خواص درمانی؛ Video games -- Therapeutic use

موضوع: روان‌درمانی؛ Psychotherapy

موضوع: روابط بین اشخاص؛ Interpersonal relations

شناسه افزوده: جلالی، بی‌نظیر، ۱۳۶۰ -، ویراستار

شناسه افزوده: کمالی، رادمهر، ۱۳۷۶ -

شناسه افزوده: پژوهشگاه مطالعات فرهنگی، اجتماعی و تمدنی. انتشارات

رده‌بندی کنگره: GV۱۴۶۹/۳۴

رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۸۰۱۹

شماره کتابشناسی ملی: ۹۶۶۰۰۲۷

اطلاعات رکورد کتاب‌شناسی: فیا

فهرست

۹	دیباچه پژوهشگاه
۱۳	مقدمه
۲۱	کار با گیمرها و بازی‌های ویدئویی در درمان
۲۳	فصل ۱: مقدمه مؤلف
۳۴	منابع
۳۷	فصل ۲: بازی‌های ویدئویی چه هستند؟
۳۹	نگاهی اجمالی
۴۰	توسعه و بازی یک شخصیت
۴۵	درک نقطه دید
۴۷	لودولوژی
۵۰	تجارب معنادار و عاطفی
۵۵	مورد کار شده: امی
۵۷	منابع
۶۱	فصل ۳: گونه‌های بازی ویدئویی
۶۳	تاریخچه گونه‌های بازی ویدئویی
۶۹	گونه‌های بازی ویدئویی
۷۰	اکشن
۷۱	ماجراجویی
۷۳	اکشن ماجراجویی
۷۴	ایفای نقش
۷۶	شبیه‌سازی
۷۷	استراتژی
۷۹	سایر

۶ / راهنمای بالینی بازی درمانی: (بازی‌های ویدئویی)

۷۹	عوامل انگیزشی بازی.....
۸۶	پروفایل‌های شخصیت در گونه‌ها.....
۹۳	منابع.....
۹۵	فصل ۴: ویدئوبازی‌ها، روابط، و ارتباطات برخط بین‌شخصی
۹۶	ارتباطات.....
۱۰۰	ارتباطات با واسطهٔ رایانه.....
۱۰۳	نقص‌های ارتباطی: آیا وجود دارند؟.....
۱۰۶	ارتباطات ویدئوگیم.....
۱۰۸	سرنخ‌های اجتماعی و روابط بین‌فردی گیمرهای ویدئویی روابط.....
۱۱۱	مورد بالینی.....
۱۱۴	آواتارهای فناوری.....
۱۱۶	آواتارها و روابط تمی.....
۱۲۱	منابع.....
۱۲۳	فصل ۵: جامعه و بازی‌های ویدئویی
۱۳۰	هراس اخلاقی.....
۱۳۱	پین‌بال.....
۱۳۲	کشتار دبیرستان کلمباین.....
۱۳۴	تیراندازی دبستان سندی هوک.....
۱۳۵	آیا بازی مونوپولی شما را یک میلیونر می‌کند؟.....
۱۳۹	فصل ۶: کهن‌الگوها
۱۳۹	کهن‌الگوها چه هستند؟.....
۱۴۱	شناخت‌شناسی کهن‌الگوها.....
۱۴۴	یونگ و کهن‌الگوها.....
۱۴۶	کهن‌الگوها.....
۱۵۱	سفر قهرمان و کهن‌الگو.....
۱۵۷	بازی‌های ویدئویی و کهن‌الگوها.....
۱۶۰	گرگ، یک مورد مطالعاتی.....
۱۶۶	منابع.....
۱۶۷	فصل ۷: کهن‌الگوهای بازی ویدئویی
۱۶۸	کهن‌الگوی یتیم.....
۱۷۳	کهن‌الگوی جنگنده.....
۱۷۷	کهن‌الگوی شفادهنده.....
۱۸۰	کهن‌الگوی تکاور.....
۱۸۴	کهن‌الگوی دغَل‌ها.....

۱۸۷.....	کهن الگوی طلسم‌ساز.....
۱۹۰.....	کهن الگوی مهندس.....
۱۹۳.....	کهن الگوی ورزشکار.....
۱۹۵.....	کهن الگوی شرور.....
۱۹۸.....	منابع.....
۲۰۱.....	فصل ۸: اهمیت بازی و خیال
۲۰۲.....	فانتزی و باور.....
۲۰۶.....	بازی درآوردن.....
۲۱۲.....	قدرت درون.....
۲۱۴.....	آنچه بازی‌های ویدئویی ارائه می‌دهند.....
۲۲۱.....	فصل ۹: درک بازی و ویدئویی به عنوان پدیده‌ای غرق‌کننده
۲۲۴.....	اختلال بازی کردن اینترنتی: تعریف APA.....
۲۲۵.....	اختلال بازی کردن: تعریف سازمان بهداشت جهانی (WHO).....
۲۲۷.....	اهمیت تشخیص‌های بالینی.....
۲۲۸.....	نگرانی‌های تحقیقاتی و درمانی اختلال بازی کردن.....
۲۳۲.....	جریان.....
۲۳۴.....	مورد غرق‌شدگی.....
۲۳۹.....	منابع.....
۲۴۳.....	فصل ۱۰: کار درمانی با گیمران ویدئویی
۲۴۵.....	درک جهان‌های مجازی.....
۲۴۶.....	تصدیق سوگیری‌ها.....
۲۴۸.....	بازی خیالی معنادار.....
۲۵۰.....	بازی کهن الگویی.....
۲۵۱.....	مایوس نشوید.....
۲۵۳.....	منابع.....
۲۵۵.....	فصل ۱۱: برای خانواده‌ها! هدایت ایده‌ها و منابع برای درمانگران و والدین
.....	کودکم بعد از مدرسه با دوستانش بازی ویدئویی بازی می‌کند. نگرانم بیرون از محیط بازی دیگر نتواند با جامعه ارتباط بگیرد.....
۲۵۵.....
۲۵۶.....	زمان صفحه‌نمایش چه وقتی «بیش از حد» تلقی می‌شود؟.....
۲۵۷.....	اعتیاد بازی ویدئویی همه‌جا هست! هشدار دهید و به این بچه‌ها کمک کنید!.....
۲۵۸.....	بازی کردن بازی‌های ویدئویی خشن، بچه‌ام را خشن کرده است!.....
.....	بچه‌های من همیشه بازی ویدئویی بازی می‌کنند و من می‌ترسم از لحاظ شناختی، بین فردی و فیزیکی از بقیه عقب بیفتند.....
۲۵۹.....
۲۶۰.....	آیا بازی‌های ویدئویی باعث بروز افسردگی و بیش‌فعالی و کمبود توجه ADHD می‌شوند؟.....

۸ / راهنمای بالینی بازی درمانی: (بازی‌های ویدئویی)

۲۶۱	فرزندم به دلیل بازی بازی‌های ویدئویی قلدر خواهد شد
۲۶۲	منابعی برای پدر و مادرها و پزشکان
۲۶۴	صعود به سطح بالاتر
۲۶۵	Child's Play
۲۶۸	موضوعات کهن الگو
۲۷۱	ابزارهای اضطراب و افسردگی
۲۷۴	واژه‌نامه بازی‌های ویدئویی
۲۷۵	واژه‌نامه
۲۸۷	نمایه

مقدمه

بازی فعالیتی اجتماعی است که به صورت اختیاری و لذت‌بخش انجام می‌پذیرد که فرد را از دنیای واقعی جدا می‌نماید. بازی چه در قالب سنتی و چه در لباس مدرن ماهیت فرهنگی دارد و با حمایت‌های اجتماعی همراه است. کودکان بازی را زندگی می‌کنند، نوجوانان و جوانان با بازی هیجان‌های دوران بلوغ را به نمایش می‌گذارند و بزرگسالان با بازی از آلام دنیای واقعی فاصله می‌گیرند. هرچه سن بازیکنان بالاتر رود بازی‌ها شکل پیچیده‌تری به خود می‌گیرند و در بازی‌ها از نمادهای سازمان‌یافته‌تر و قواعد ساختارمندتر اجتماعی و فرهنگی بهره می‌برند.

هنجارهای حاکم بر بازی، اقتضانات فرهنگی بازی، کارکردهای فرهنگی و اجتماعی بازی، نسبت بازی و زندگی واقعی، وجوه تفاوت و تشابه بازی‌ها در فرهنگ‌ها و جوامع مختلف و کژکارکردها و آسیب‌هایی که بازی به دنبال می‌آورد از جمله مباحثی می‌باشد که از منظر جامعه‌شناختی سزاوار بحث و گفتگو است. به عبارتی بازی، انجام دادن رفتارهای واقعیت‌گريزانه در بافتی از تعامل اجتماعی است. سه نظریه اجتماعی کلان در باب بازی قابل تعقیب است. نظریه‌ای که بازی را زندگی اجتماعی می‌داند؛ نظریه‌ای که زندگی اجتماعی را بازی می‌شمارد؛ نظریه‌ای که بازی را مجزا از زندگی اجتماعی و دارای تأثیر مثبت و منفی می‌داند. محیط بازی بیش از هر چیزی نظام ساختاری حاکم بر بازی است؛ ساختاری که در نظام روابط اجتماعی به رسمیت شناخته می‌شود و قالبی را

به صورت لایه‌بندی شده در اختیار کنشگران اجتماعی قرار می‌دهد. محیط و محتوی دو رکنی است که بازی را از فعل و انفعالات شخصی به کنش معنادار اجتماعی و سازوکار یادگیری تغییر وضعیت می‌دهد.

در فرایند بازی جامعه‌پذیری اولیه شکل می‌گیرد. بازی ریشه‌های فرهنگی دارد و از کانال جامعه‌پذیری بر هویت، سبک زندگی، گرایش‌های فراملی و نگرش‌های اجتماعی تأثیر می‌گذارد.

نظریهٔ یادگیری اجتماعی^۱ که آلبرت باندورا^۲ مطرح کرده است. براساس این نظریه، انسان‌ها بیشتر آنچه را که برای راهنمایی و عمل در زندگی نیاز دارند، تنها از راه تجربه و مشاهده مستقیم یاد نمی‌گیرند، بلکه عمدهٔ آنها به‌طور غیرمستقیم و به‌ویژه از طریق رسانه‌های جمعی آموخته می‌شود. ادعای اصلی باندورا این است که بیشتر رفتارهای آدمی از طریق مشاهدهٔ رفتار دیگران و الگوبرداری یاد گرفته می‌شود. چهار فرایند اصلی یادگیری اجتماعی در الگوی باندورا عبارتند از: توجه^۳، حفظ و یادآوری^۴، تولید و انگیزش^۵.

ویژگی‌هایی از بازی که به یادگیری کمک می‌کنند:

۱. یادگیری از طریق آزمایش در محیطی بدون دغدغه. اینکه بازیکن می‌تواند هرگونه آزمایش و خطایی را، بدون دغدغه از دست دادن چیزی یا تحمل هزینه‌ای انجام دهد، به یادگیری فرد کمک شایانی می‌کند.
۲. عمل کردن بدون ترس از خطرات دنیای واقعی. بازی‌ها اگرچه در بسیاری از جنبه‌های زندگی بشری پا گذاشته‌اند و بسیار دقیق شبیه‌سازی شده‌اند، ولی به‌رحال این حقیقت که بازی «بازی» است و از خطرات

1. Social learning Theory

2. Ban Albert dura

3. Attention

4. Retention

5. Production

6. Motivation

و مشکلات عینی جهان واقعی فاصله دارد، به فرد اطمینان خاطر می‌دهد که هر طوری بازی کند، چیزی را از دست نمی‌دهد.

۳. امکان دستیابی به موقعیت‌ها و توانایی‌هایی در بازی که در دنیای واقعی نشدنی است. بازی می‌تواند بازیکن را در جایگاه و موقعیت رویایی قرار دهد، که همیشه آرزوی آن را داشته است. بازی می‌تواند کنجکاوای فرد را که در زندگی واقعی و در بسیاری از زمینه‌ها به دلیل محدودیت‌های ذاتی یا موقعیتی و یا شخصی ارضا نمی‌شود، راضی کند.

کارکرد درمانی بازی‌ها، فراتر از یادگیری اجتماعی یا آموزش مبتنی بر بازی‌ها و شبیه‌سازی^۱ و بازی‌وارسازی^۲ اهتمام این کتاب است که به شاخه‌ای از بازی‌ها که همانا بازی‌های ویدئویی دیجیتالی و گیم می‌باشد، می‌پردازد.

گیم بازی به‌روزر شده و مبتنی بر داده‌های دیجیتال است. گیم فعالیتی است که با عناصر کلیدی هدفمندی، قواعد، نقش، هم‌آوردجویی و کنش متقابل تشخیص داده می‌شود. یادگیری براساس بازی‌های دیجیتال برای محدوده عظیمی از موارد مانند واقعیت‌ها، مهارت‌ها، تصمیم‌گیری‌ها، رفتار، خلاقیت و ارتباطات تعریف شده است. به‌همین ترتیب برطبق هر روش آموزشی بازی‌های رایانه‌ای متفاوتی همچون بازی‌های نمایشی، استراتژیک، ماجراجویانه و شبیه‌سازی به وجود آمده است (طالبی و جلالی، ۱۳۸۹).

فناوری‌های پیچیده دیجیتال از قبیل پردازشگرهای پرسرعت، حافظه‌های بزرگ، حسگرهای متنوع صوتی، حرکتی، ارتباطات محیطی مادون قرمز و بلوتوث، الگوریتم‌ها و کدنویسی‌های ویژه، اینترنت اشیا و واقعیت‌های گسترده در گیم‌ها و بازی‌های ویدئویی بکارگیری می‌شوند و در سال ۲۰۲۲ اندازه بازاری معادل ۱۹۶/۸ میلیارد دلار را رقم زده است.

1. simulator

2. gamification

همچنین برای خلق آثار گیم و بازی‌های ویدئویی اقدامات و فناوری‌هایی نیاز است که به بخش‌هایی از آن اشاره می‌شود.

فناوری‌های بازی‌ها:

۱. فناوری‌های پیش‌تولید بازی: دانش خلق ایده و ارزیابی آن؛
 ۲. دانش فنی تولید اسناد بازی: اسناد مهندسی، طراحی، هنری؛
 ۳. فناوری‌های تولید بازی: سمعی، بصری، واسط کاربری، یکپارچه‌سازی، هسته و روایت‌سازی (موشن کپچر، رندر فارم، اسکرن، فناوری‌های گرافیکی، انیمیشن و سینماتیک)؛
 ۴. فناوری‌های تست بازی؛
 ۵. فناوری‌های جانبی و مکمل بازی از قبیل گجت و کنسول؛
 ۶. فناوری‌های نشر و توزیع از قبیل شبکه اجتماعی، اپلیکیشن، پورتال، خدمات ابری، بازاریابی، مدل‌های قیمت‌گذاری، ارزیابی بازار؛
 ۷. فناوری‌های کنترل مصرف.
- همچنین فناوری‌های برهم زنده‌ای برای گیم‌ها در حال وقوع یا در راه هستند از قبیل:
۱. پردازش ابری (کلاود گیمینگ): دیگر به سخت‌افزارهایی نظیر XBOX و PLAYSTATION 5 نیاز نیست؛
 ۲. استریم کردن بازی‌ها؛
 ۳. صفحه نمایش دوم توسط شرکت نینتندو و مایکروسافت؛
 ۴. واقعیت‌های مختلط^۱: واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و واقعیت گسترده^۲؛
 ۵. بازی‌های گیم‌فای مبتنی بر بلاک‌چین و توکن‌های NFT^۳: دریافت پاداش توسط بازیکنان و قابل معامله در صرافی‌های بزرگ نظیر بایننس؛

1. Mixed reality
2. Extended reality
3. Non fungible token

۶. بازی‌های کراس پلتفرم: بازی‌های با قابلیت پشتیبانی در پلتفرم‌های متعدد؛
۷. فناوری تشخیص صدا و چهره: تطبیق بازی متناسب با احساسات بازیکن
۸. فناوری کنترل حرکت؛
۹. هوش مصنوعی؛
۱۰. فناوری‌های پردازش تصویر و گرافیکی: تحت عنوان رندرینگ و کمپانی اصلی NVIDIA.

بازی‌های ویدئویی، بیش از هر چیز، شبیه‌ساز نحوی از زندگی قابل کنترل هستند. بازی‌های ویدئویی، به‌عنوان نوع جدیدی از رسانه، به‌همراه خود صورت جدیدی از تعامل را بین رسانه و مخاطب به وجود آورده که وجه‌های خاص و متمایز به آن می‌بخشد. این نوع جدید تعامل رسانه‌ای حاوی کارکردها، فرهنگ، بازخوردهای اجتماعی و مهم‌تر از همه پیامدهایی اجتماعی بوده که آن را تبدیل به موضوع اجتماعی جدیدی کرده است که این موضوع تفاوت‌های عدیده‌ای با رسانه‌های پیش از خود داشته است.

مطالعات بازی‌های ویدئویی به‌عنوان یک رشته علمی نوظهور در بعضی محافل دانشگاهی در سراسر جهان شده است. بازی‌های ویدئویی خود شبیه‌ساز / وانموده‌هایی هستند که به‌صورت مستقل از چیزی که آن را شبیه‌سازی می‌کنند دارای معناهای قابل تفسیر مرتبط با خود هستند و به‌خودی‌خود دارای منطق درونی می‌باشند. وانموده، ویژگی‌های خود را از مدل‌های مثبت‌امر واقع دریافت نمی‌کند، بلکه بحث بر سر «نبود» آنهاست و وانموده، توجیه‌کننده خلاء واقعیت آنها به شیوه ساختن واقعیتی جدید و بدون پشتوانه است. وانموده همواره بر نیستی دلالت دارد.

بازی‌های ویدئویی شکلی از تن زدودگی را در ایجاد ارتباطات به‌همراه دارد اما با این حال وجود مجازی فرد خود شکلی از تن‌یافتگی را به‌همراه دارد که باید به‌عنوان یک امر واقعی با آن برخورد شود زیرا تعاملات اجتماعی در این بازی‌ها قرابت غیر

قابل انکاری با کنش‌های اجتماعی روزمره دارند که به‌عنوان یک امر حقیقی فهم می‌شوند و در آنها به‌طور بین‌الذهانی وجود یک جامعه‌تن‌زوده اهمیت پیدا می‌کند. قهرمانان بازی‌های ویدئویی هم در خود وجهه عاملیت بازیکن را دارد و هم اینکه شخصیت‌های خیالی هستند هم به ترتیب در نظام نظریات بازی قرار می‌گیرند و هم در نظامات بازی‌نمایی. همین مسئله به شخصیت‌های بازی‌های ویدئویی ویژگی‌های مطالعاتی دوگانه اعطا می‌کند و باید با علم به این دوگانگی تحلیل شوند. مخاطب هم از طریق ارتباط با قهرمان بازی به‌صورت شناختی هم درون آن شخصیت قرار می‌گیرد و حسی از هم‌ذات‌پنداری پیدا می‌کند و هم از بیرون به آن شخصیت به‌عنوان یک مخلوق غیرواقعی و خیالی نگاه می‌کند. این مسئله‌ای است که باعث می‌شود بین شخصیت‌ها در بازی‌های ویدئویی با شخصیت‌ها در فیلم و رمان تمایز به وجود بیاید.

مصرف به‌مثابه امر نمادین است که از مصرف به‌عنوان امری معطوف به پاسخ‌گویی به نیازهای زندگی و زیستی عبور کرده و همچنین با گذر از نشانه‌ها، نماد را برای تبیین جنبه‌های فرهنگی مصرف به کار می‌بندد. از طریق همین مصرف افراد به دنبال دال‌های مشترکی هستند که دلالت بر هویت دارد و به‌صورت فعالانه سعی در ایجاد آن هویت درون خود می‌کنند. به‌عبارتی نمادها در طی فرایند مصرف و شرکت در آن معانی خود را می‌یابند. طبق نظریات پسا‌ساختارگرایانه بودریار، همه مصرف همیشه مصرف نشانه‌های نمادین است. دیگر وضعیت طبقه اقتصادی فرد و عضویت وی در گروه اجتماعی منزلتی یا شرایط قومیتی و جنسیتی در ساخته شدن هویت تأثیر به‌مراتب کمتری ایفا می‌کند و این مصرف است که در ساخت هویت نقش محوری دارد. از نظر بودریار، معنا به‌صورت پیشینی در کالا وجود ندارد و این معنا در فرایند مصرف است که تولید می‌شود. در نتیجه، افراد برای دستیابی به آن معنا به‌طور نامتناهی در چرخه مصرف قرار می‌گیرند که دیگر در آن پاسخ به یک نیاز مطرح نیست.

آواتارهای فناوری

شری ترکل^۱، استاد مشهور دانشگاه MIT این ایده را باب کرد که فناوری در واقع می‌تواند به افراد کمک کند تا در فضاهای مجازی دست به مشارکت زده و خود را کشف کنند. نوشته‌های او نشان می‌دهد وقتی افراد از آواتارهای برخط و از فناوری به‌عنوان حالات و مدل‌های ارتباطی استفاده می‌کنند، احساس آزادی به آنها دست می‌دهد. اغلب موقع پرداختن به ایده خود پست‌مدرن، عبارت‌رهایی از خود چیزی است که استفاده می‌شود. رهایی از خود بدین معناست که فرد رهاشده __ در اینجا رهاشده توسط بازی آواتارهای برخط __ از بند تن رهاشده شده و اجازه پیدا می‌کند از طریق طیف‌های مختلف فناوریانه خود را مجدداً اختراع کند. او در کتابش __ خود دوم^۲ (۲۰۱۰) __ با افراد مختلف که از کامپیوتر استفاده می‌کنند و یکجورهایی با گیم‌های برخط یا شبیه‌سازی‌ها سر و کار دارند مصاحبه می‌کند. در این مصاحبه‌ها نشان داده شد افرادی که از فناوری استفاده می‌کنند آن را هم به‌عنوان افزونه‌ای از خود و هم جزئی از جهان خارجی بیرون از تن تجربه می‌کنند. نمونه رایجش تلفن هوشمند. تلفن هوشمند برای ارتباط‌گیری با افراد در سراسر فضاهای مجازی (مانند تویتر، فیسبوک و غیره) استفاده می‌شود و __ از طریق شبکه اجتماعی __ نوعی خود افزوده را ترویج می‌کند اما همچنین به‌طور همزمان آگاهانه و ناخودآگاهانه متوجه می‌شود آن شیء (تلفن همراه) شیء‌ایست بیرون از خود فرد و بنابراین ابزار است که به‌طور مکانیکی استفاده می‌شود. افراد در نهایت متوجه می‌شوند که این بخشی از فیزیک‌شان نیست اما درعین حال بخشی از عادت و ظاهر هر روزمان شده تا جایی که بازنمایی‌ایست از آنچه هستیم یا مفهومی که از خود سراغ داریم. گوشی تلفن همراه آواتاری است برای فرد تا از آن در شبکه اجتماعی استفاده کند و با آن ارتباط بگیرد. تلفن هوشمند، تصویر و پوشش دارد، از خصوصیات تعاملی

1. Sherry terkle

2. Second self

برخوردار است، برخی مواقع دچار حملات سایبری می‌شود و می‌تواند نمونه اجتماعی بازیکن باشد. شخصیت شاید از میان پیکسل‌ها ساخته شده باشد اما داستانی پیرامون شخصیت، قابلیت‌های او، مأموریت‌های کلی و انگیزه‌های او را شکل می‌دهد. آواتار در نهایت یعنی پیشرفت شخصیت در نوعی قصه که هم اجتماعی است و هم شخصی. با ساخت آواتار و درگیر کردن بازیکن‌ها و حتی NPCها^۱ در برخی موارد، قصه و سندسازی زندگی فرد با آواتار شکل می‌گیرد و این تجربه را می‌شود با بقیه به اشتراک گذاشت. در پس ایده‌های رهایی خود و آواتارها موردی وجود دارد که همه شبکه‌های اجتماعی فضاهای تعاملی قلمداد می‌شوند و بازنمایی‌ای از هویت هستند. سایت‌های رسانه اجتماعی مانند فیسبوک و توئیتر محیط‌هایی هستند چندکاربره و مبتنی بر آواتار مشابه با گیم‌های ایفای نقش با این تفاوت که ورودی کاربر بیشتری به خلق آواتارهای فرد تزریق می‌شود زیرا آن‌ها بیشتر متکی بر فردی هستند که استفاده‌شان می‌کند نه اینکه برنامه‌نویس بخواهد آن‌ها را از پیش برنامه‌نویسی کند. این آزادی بیشتری به انتخاب‌های آواتار و تعاملات می‌دهد تا اینکه بخواهند با تعاملات برنامه‌ریزی شده محکوم باشند. شبکه‌های اجتماعی به اشیائی تبدیل می‌شوند که فرد در چارچوب شبکه خود آن را تجربه کرده و با آن دست به تعامل می‌زند؛ شیء‌ای چندفضایی و موجود در چندین فضا از جمله فضای فیزیکی، مجازی و دیجیتال به‌طور همزمان.

توجه به ارتباط بازی‌های ویدئویی به دیدگاه‌های کارل یونگ در حوزه کهن‌الگوها و جنبه درمانی آنها و نگرش مثبت به بازی‌های ویدئویی از ویژگی‌های برجسته این کتاب است و از آن اثری شایسته توجه می‌سازد.

سید ابوالحسن فیروزآبادی

۱۴۰۳