



The University of Tehran Press

**FALSAFEH**

Online ISSN: 2716-974X

<https://jop.ut.ac.ir>



## **A Dialectical Analysis of the Relationship Between Form and Meaning in Interactive Narratives Based on Hegel's Philosophy: The Unity of Idea and Embodiment in Video Games**

**Ali Razizadeh** 

Assistant Professor in Department of Media Arts, Religion and Media Faculty, IRIB University, Qom, Iran. Email: [ali.razizadeh@iribu.ac.ir](mailto:ali.razizadeh@iribu.ac.ir)

### **Article Info**

#### **Article Type:**

Research Article

(119-142)

#### **Article History:**

##### **Receive Date:**

29 June 2025

##### **Revise Date:**

21 February 2026

##### **Accept Date:**

28 April 2026

##### **Published online:**

16 August 2026

### **Abstract**

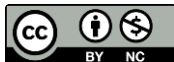
In Hegel's aesthetics, art is not merely the representation of the Idea, but a moment in which the Idea is actualized in a sensuous and formal configuration. The internal unity of content and form, conceived as the embodiment of the Idea, is the fundamental criterion of artistic authenticity. This study aims to investigate the possibility of realizing this dialectical unity within a novel framework of aesthetic experience. Accordingly, the central question of this article is how, in contemporary interactive art forms, particularly in interactive narratives within video games, the Idea might emerge not through representational form, but through lived and participatory experience. The research adopts a philosophical-conceptual method grounded in dialectical analysis and comparative interpretation, drawing on core Hegelian notions such as Idea, embodiment, negation, necessity in form, and the transition from sense to spirit. The findings suggest that when a work's form is constructed as temporally extended, nonlinear, and interactive, it can enable a mode of dialectical awareness in which meaning is not pre-given but generated through the subject's active engagement with form. In certain cases, breakdowns in narrative coherence, structural dissonance, or the absence of language foster philosophical reflection on limits, and this negative truth itself may signify a mode of the Idea's realization. Thus, Hegelian aesthetics may be conceptually extended to analyze emergent artistic forms without abandoning its foundational principles.

#### **Keywords:**

Dialectical Aesthetics, Hegelian Philosophy, Unity of Idea and Embodiment, Video Game Studies, Interactive Narrative

**Cite this article:** Razizadeh, A. (2026). A Dialectical Analysis of the Relationship Between Form and Meaning in Interactive Narratives Based on Hegel's Philosophy: The Unity of Idea and Embodiment in Video Games. *FALSAFEH*, Vol. 24, No. 1, Spring-Summer 2026, Serial No. 46 (119-142).

DOI: <https://doi.org/10.22059/jop.2026.397762.1006913>



**Publisher:** The University of Tehran Press.

## Extended Abstract

### Introduction

Hegel's philosophy of art conceives artistic creation not as mere representation but as the sensuous manifestation of the Idea. In his dialectical aesthetics, the authenticity of art depends upon the inner unity between content and form, between the conceptual Idea and its concrete embodiment. Form, in this account, is not an external container of meaning, nor is meaning a detachable abstraction imposed upon material expression. Rather, meaning becomes actual only insofar as it is realized within form, and form becomes artistic only insofar as it embodies the Idea through an inner necessity. This unity of Idea and embodiment constitutes the central criterion for artistic legitimacy in Hegel's system.

The emergence of interactive digital media, particularly narrative-oriented video games, raises a significant philosophical question in light of this framework: can interactive narratives fulfill the Hegelian requirement of dialectical unity between form and meaning? Or does the interactive structure of such works, characterized by player agency, branching temporality, and participatory engagement, undermine the possibility of coherent embodiment? While much scholarship in game studies has addressed video games from psychological, sociological, cultural, or technical perspectives, the relationship between form and meaning in interactive narratives has rarely been examined through a systematic engagement with Hegel's dialectical aesthetics. The present study seeks to address this gap.

This article investigates whether and under what structural conditions interactive narratives in video games can realize a dialectical unity of Idea and embodiment. Drawing upon key Hegelian concepts, Idea, embodiment (*Verkörperung*), negation, inner necessity in form, and the movement from sense-certainty to Spirit, the study develops a philosophical-conceptual analysis of interactive structures. Rather than isolating theory from application, the argument unfolds through an interpretive engagement with selected case studies of narrative-driven video games. These cases were chosen according to explicit criteria: the presence of a coherent experiential or narrative structure, the centrality of player participation in meaning-formation, the aesthetic integration of visual, auditory, and spatial design, and the potential for philosophical interpretation in terms of unity or rupture between form and content. Through this integrated conceptual and case-based approach, the article reconsiders interactive narratives as potential sites for dialectical realization.

At stake is not the generalized claim that video games are art, but the more precise philosophical inquiry into how form and meaning relate within interactive systems. If the Hegelian criterion of artistic truth is the necessary embodiment of the Idea, then interactive narratives must be examined in terms of whether their interactivity functions as an essential structural moment or remains merely instrumental.

### Dialectical Structures of Form and Meaning in Interactive Narratives

The analysis demonstrates that interactive narratives can, under specific structural conditions, activate dialectical processes analogous to those described in Hegel's aesthetics. In such works, interaction is not limited to mechanical input or rule-based progression; rather, it becomes a rational moment within aesthetic experience. Player participation is integrated into the formal organization of the work so that meaning emerges through lived engagement. The subject does not stand outside the work as a passive observer but becomes implicated in its unfolding structure. This participatory dynamic reflects the dialectical movement in which consciousness encounters itself within its object.

A crucial transformation occurs in the shift from representation to experience. In many traditional art forms, meaning is primarily conveyed through representational devices, images, narrative exposition, symbolic structures. Interactive narratives, however, often generate meaning through structured experience rather than explicit representation. The player does not simply interpret pre-given signs; instead, meaning arises through movement, choice, constraint, temporality, and spatial navigation. In such instances, form itself becomes the site of conceptual realization. The sensuous configuration of space, sound, rhythm, and interactivity does not merely accompany content but constitutes its embodiment.

This experiential dimension aligns closely with Hegel's account of Spirit's development from immediacy to reflective awareness. The player initially engages at the level of sensuous immediacy, navigating environments, responding to stimuli, but may gradually arrive at a higher level of self-awareness concerning the conditions of experience. When interactive design compels reflection upon choice, limitation, or narrative structure, it can facilitate a movement from immersion to critical consciousness. The aesthetic experience thereby acquires a dialectical depth that transcends entertainment.

Negation plays a crucial role in this process. Some interactive narratives employ rupture, fragmentation, or intentional breakdowns of coherence, not as flaws but as dialectical moments. In Hegelian terms, negation is productive: it advances truth through contradiction. When a game exposes tensions between agency and constraint or freedom and structure, it disrupts immediacy and provokes reflection. Such formal disjunctions can therefore generate a negative insight and contribute to the realization of the Idea rather than diminish it.

The study also draws a philosophical distinction between games as entertainment and games as art. This distinction does not rest on genre, technological complexity, or the mere presence of narrative, but on the criterion of inner necessity. Games primarily structured around reward systems, mechanical optimization, or external progression may offer engagement and challenge, yet they lack a dialectical unity of form and meaning; in such cases, form functions instrumentally rather than essentially. By contrast, interactive narratives in which spatial design, audiovisual elements, temporality, and player agency converge around a unified experiential Idea fulfill the Hegelian requirement of embodiment, where interactivity becomes constitutive of meaning rather than supplementary.

Accordingly, the central question is not whether video games as such are art, but under what structural conditions interactive narratives can realize the unity of Idea and embodiment. Where this unity is achieved, interactive media do not merely represent philosophical insight, they actualize it.

## Conclusion

This study argues that Hegel's dialectical aesthetics offers a robust and conceptually precise framework for analyzing the relationship between form and meaning in interactive narratives. Far from being restricted to classical artistic media, Hegel's concepts, when interpreted dynamically, prove capable of illuminating contemporary digital forms. Interactive narratives can, under conditions of structural necessity and aesthetic integration, realize the unity of Idea and embodiment central to Hegel's theory of art.

The analysis demonstrates that interactivity need not dissolve artistic unity. On the contrary, when integrated dialectically, player participation becomes a moment of conceptual realization. Meaning emerges not as a pre-existing message transmitted to a passive recipient, but as an event generated through structured engagement. Even moments of rupture, narrative fragmentation, or experiential limitation may contribute to dialectical depth by foregrounding negativity as a condition of self-consciousness.

By articulating a philosophical distinction between entertainment-oriented systems and works that embody inner necessity between form and content, the article provides a normative criterion for evaluating interactive narratives within a Hegelian aesthetic framework. In doing so, it contributes to both philosophy of art and game studies, challenging the assumption that classical aesthetics is inadequate for digital media. Instead, it proposes that interactive narratives represent a historically mediated continuation of Spirit's self-articulation, in which form becomes the living scene of meaning's emergence.

Accordingly, the unity of Idea and embodiment in video games is not a metaphorical extension of Hegel's thought but a genuine possibility within the dialectical evolution of artistic forms. Interactive narratives, when structured through inner necessity and reflective depth, may constitute a new horizon for the realization of art in the digital age.



## فلسفه

شاپای الکترونیکی: ۹۷۴X-۲۷۱۶

<https://jop.ut.ac.ir>



انشارات دانشگاه تهران

# تحلیل دیالکتیکی از نسبت فرم و معنا در روایت‌های تعاملی بر پایه نظام فلسفی هگل: وحدت ایده و تجسد در بازی‌های رایانه‌ای

علی رازی‌زاده ✉

استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران. رایانامه: [ali.razizadeh@iribu.ac.ir](mailto:ali.razizadeh@iribu.ac.ir)

## چکیده

## اطلاعات مقاله

در نظام زیبایی‌شناسی هگل، هنر نه صرفاً بازنمایی ایده، بلکه لحظه‌ای از تحقق آن در قالب حسی و فرمی است؛ جایی که وحدت درونی محتوا و صورت، به مثابه فعلیت‌یافتن ایده در تجسد، شرط اصالت اثر هنری تلقی می‌شود. هدف این پژوهش، واکاوی امکان تحقق این وحدت دیالکتیکی در قالبی نوین از تجربه زیباشناختی است. بر این اساس، مسئله اصلی مقاله آن است که در ساختارهای هنری-تعاملی معاصر، چگونه می‌توان شرایطی را شناسایی کرد که در آن ایده نه در بازنمایی صوری، بلکه در تجربه زیسته و مشارکتی به ظهور برسد. پژوهش حاضر با اتکا بر تحلیل فلسفی-مفهومی و تفسیر تطبیقی، و از رهگذر بررسی تحلیلی نمونه‌هایی منتخب از روایت‌های تعاملی، از مفاهیم بنیادین اندیشه هگل چون ایده، تجسد، نفی، ضرورت در فرم و گذار از حس به روح بهره می‌گیرد. یافته‌های مقاله نشان می‌دهد که هرگاه فرم هنری در ساختاری زمان‌مند، غیرخطی و تعاملی سازمان یابد، می‌تواند بستری برای تحقق نوعی آگاهی دیالکتیکی فراهم آورد؛ آگاهی‌ای که در آن معنا نه امری از پیش داده‌شده، بلکه در لحظه مشارکت فعال سوژه و در دل تجربه‌ی فرمی اثر پدید می‌آید. افزون بر این، تحلیل نمونه‌های موردی نشان می‌دهد که گاه شکست در انسجام روایی، گسست در ساختار معنا یا حذف عامدانه زبان، خود می‌تواند به شکل‌گیری آگاهی فلسفی از محدودیت‌ها بینجامد؛ آگاهی‌ای که در چارچوب دیالکتیک هگلی، به منزله حقیقت منفی و سطحی از تحقق ایده قابل فهم است.

### نوع مقاله:

علمی - پژوهشی

(۱۱۹-۱۴۲)

### تاریخ دریافت:

۰۸ تیر ۱۴۰۴

### تاریخ بازنگری:

۰۲ اسفند ۱۴۰۴

### تاریخ پذیرش:

۰۸ اردیبهشت ۱۴۰۵

### تاریخ انتشار:

۲۵ مرداد ۱۴۰۵

زیبایی‌شناسی دیالکتیکی، فلسفه هگل، وحدت ایده و تجسد، مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی

### واژه‌های کلیدی:

**استناد:** رازی‌زاده، علی (۱۴۰۵). تحلیل دیالکتیکی از نسبت فرم و معنا در روایت‌های تعاملی بر پایه نظام فلسفی هگل: وحدت ایده و تجسد در بازی‌های رایانه‌ای. *فلسفه*، سال ۲۴، شماره ۱، بهار و تابستان ۱۴۰۵، پیاپی ۴۶ (۱۱۹-۱۴۲).

DOI: <https://doi.org/10.22059/jop.2026.397762.1006913>



ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران

## ۱. مقدمه

یکی از بنیادی‌ترین مسائل در نظام‌های فلسفی کلاسیک، به‌ویژه در دستگاه دیالکتیکی هگل، نسبت میان ایده و تجسد است؛ نسبتی که نه صرفاً از حیث متافیزیکی، بلکه از منظر زیبایی‌شناختی، اخلاقی و تاریخی نیز واجد دلالت‌های عمیق است. در نظام هگل، ایده نه یک امر ذهنی یا مجرد، بلکه حقیقتی است که تنها از رهگذر تجسد در قلمرو واقع، تحقق می‌یابد. این تجسد در ساخت‌های گوناگون، از طبیعت تا تاریخ و از دین تا هنر، به‌منزله فعلیت‌یافتن روح است. هنر، در این میان، جایگاهی ممتاز دارد؛ آن‌گونه که هگل (۱۹۷۵) در درس‌گفتارهایی درباره زیبایی‌شناسی می‌نویسد، هنر نه صرفاً بیان احساس یا تزئین شکل، بلکه ظهور ایده در هیئت محسوس و عینی است؛ تجلی روح در ماده، که در آن، فرم و معنا در پیوندی دیالکتیکی به وحدت می‌رسند.

این وحدت، البته، به‌سادگی حاصل نمی‌شود؛ بلکه مستلزم فرآیندی دیالکتیکی است که در آن فرم نه ابزار انتقال معنا، بلکه خود بخشی از معنای در حال شدن است. تضاد آغازین میان درون‌مایه ذهنی (ایده) و شکل محسوس (جسمانیت، فرم)، تنها از رهگذر فرآیندهای متقابل سلب و ایجاب در ساختار دیالکتیکی قابل رفع است. از این منظر، فرم نه حاملی منفعل، بلکه عنصری فعال در پیکربندی معناست، و در نتیجه، هر رسانه یا شکلی از بیان هنری باید از حیث چگونگی این رابطه مورد ارزیابی قرار گیرد.

پژوهش حاضر بر پایه این بنیاد نظری بنا شده است و می‌کوشد تا در بستر مفاهیم دیالکتیکی فلسفه هگل، نسبت میان فرم و معنا را در قالبی نوین و معاصر مورد تأمل قرار دهد. مسئله اصلی آن است که آیا در رسانه‌ای چون بازی‌های رایانه‌ای، که بر تعامل، چندرسانه‌ای‌بودن، و مشارکت فعال مخاطب استوار است، امکان تحقق همان وحدت ایده و تجسد که هگل در نسبت با هنر کلاسیک مد نظر داشت، وجود دارد یا نه؟ به سخن دیگر، این مقاله می‌کوشد با رویکردی فلسفی، ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای را به‌مثابه هنر بالقوه روحانی بررسی کند؛ هنری که در آن فرم و معنا در نسبتی دیالکتیکی، و نه صرفاً تزئینی یا ابزاری، به یکدیگر گره می‌خورند.

اهمیت این مسئله، از یک سو، در پیوندزدن سنت فلسفی کلاسیک با پدیده‌ای معاصر نهفته است، و از سوی دیگر، در گشودن افقی نوین برای تأمل در باب ذات هنر، رسانه، و معنا. در جهانی که صورت‌های جدید بیان هنری روز به روز متکثرتر می‌شوند، بازاندیشی در باب معیارهای تحقق معنای هنری، و به‌ویژه بررسی امکان وحدت ایده و تجسد در زمینه‌های نوپدید، ضرورتی نظری و فلسفی است. مقاله حاضر، با تمرکز بر این پرسش بنیادین، کوششی است برای بازخوانی فلسفه هگل در افق رسانه‌های تعاملی معاصر.

## ۲. پیشینه پژوهش

در فلسفه هنر، مسئله نسبت میان ایده و تجسد از جایگاه والایی برخوردار است. هگل، در نظام دیالکتیکی خود، هنر را به مثابه تجلی حسی ایده در نظر می‌گیرد؛ به طوری که ایده از طریق فرم محسوس، به فعلیت می‌رسد و وحدت دیالکتیکی میان محتوا و شکل حاصل می‌شود (Hegel, 1975: 92). در این چارچوب، هنر نه صرفاً بازنمایی احساسات، بلکه ظهور ایده در هیئت محسوس و عینی است؛ تجلی روح در ماده، که در آن، فرم و معنا در پیوندی دیالکتیکی به وحدت می‌رسند، وحدتی که از منظر هگل، به عنوان هدف غایی و ایده‌آل مطرح شده است (نصیرزاده بکرآباد و اصغری، ۱۴۰۱: ۵۳۷). بر پایه این نگاه مقاله‌های مختلفی نگاشته شده است.

اکبرمسگری و ساعتچی (۱۳۹۲) در مقاله‌ای با عنوان «تحول زیبایی‌شناسی در فلسفه هنر هگل» به بازخوانی بنیادهای زیبایی‌شناسی از منظر فلسفه هگل پرداخته‌اند. به زعم آنان، هگل با عبور از تلقی سوژکتیو و ذوق‌محور زیبایی‌شناسی عصر روشنگری، هنر را به مثابه یکی از اشکال ظهور حقیقت در کنار دین و فلسفه تبیین می‌کند. در این رویکرد، زیبایی هنری واجد جایگاه فلسفی می‌شود و به قلمرو آگاهی تاریخی و آزادی گره می‌خورد. مقاله نشان می‌دهد که نزد هگل، هنر و فلسفه به یک حوزه معنایی تعلق دارند و این پیوند، گذار از زیبایی‌شناسی به فلسفه هنر را ممکن می‌سازد.

حاجیان و همکاران (۱۴۰۰) در پژوهشی با عنوان «قالب‌های هنری دین در زیبایی‌شناسی هگل و دلالت‌های تربیتی آن» با بهره‌گیری از روش استنتاجی فرانکنا، به تحلیل نسبت میان دین، هنر و فلسفه در زیبایی‌شناسی هگل پرداخته‌اند. این پژوهش با تأکید بر قالب‌های هنری دین، به‌ویژه در هنر مجسمه‌سازی، تلاش دارد اهداف و اصول تربیت زیباشناختی را از اندیشه‌های هگل استخراج کند. بر اساس یافته‌ها، آشکارسازی ایده مطلق، بیان ارزش‌های ذاتی تمدن‌ها، و رساندن انسان به کمال، از جمله اهداف اساسی تربیت زیباشناسی در نظام فکری هگل به شمار می‌روند. همچنین، کاربرد قالب‌های هنری نمادین و کلاسیک برای انتقال مفاهیم دینی، از روش‌های محوری در تحقق این اهداف تلقی شده است. مقاله به‌ویژه بر پیوند میان قالب‌های هنری، سیر تاریخی اندیشه، و تربیت در منظومه فلسفی هگل تأکید دارد.

شاهسون و همکاران (۱۳۹۹) در مقاله‌ای با عنوان «نقد و بررسی نسبت هنر با حقیقت در فلسفه هگل» به تحلیل رابطه مفهومی و فلسفی میان هنر و حقیقت در نظام فکری هگل پرداخته‌اند. به باور نویسندگان، برخلاف زیبایی‌شناسی مدرن که با اندیشمندانی چون بومگارتن و کانت، نوعی گسست میان حقیقت و هنر ایجاد کرده بود، هگل می‌کوشد با رویکردی نظام‌مند، پیوند میان این دو مقوله را احیا کند. هرچند هگل به صورت مستقیم به نسبت هنر و حقیقت

نپرداخته، اما در آثار وی، هنر به‌منزله اولین تجلی روح مطلق و مرحله‌ای از تحقق حقیقت در جهان محسوس معرفی می‌شود. مقاله با روش تفسیری و تحلیلی، نشان می‌دهد که هگل هنر را نه صرفاً عرصه زیبایی، بلکه زمینه‌ای برای بروز ایده مطلق و درک تاریخی از حقیقت تلقی می‌کند، و از این طریق بر شکاف مدرنی میان زیبایی و حقیقت غلبه می‌کند.

از سوی دیگر و با ظهور رسانه‌های دیجیتال، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، شکل‌های جدیدی از روایت پدید آمده‌اند که ویژگی‌هایی چون تعاملی بودن، چندرسانه‌ای بودن و مشارکت فعال مخاطب را دارا هستند. این آثار به بررسی روایت تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند و نشان می‌دهند که چگونه این رسانه‌ها می‌توانند تجربه‌های زیباشناختی و معنایی عمیقی را فراهم کنند (Murray, 2017). همچنین پژوهشگران متعددی به بررسی بازی‌های رایانه‌ای از منظر فلسفه هنر پرداخته‌اند. آنها استدلال می‌کنند که بسیاری از بازی‌های مدرن باید به‌عنوان هنر در نظر گرفته شوند، زیرا آن‌ها ویژگی‌های اصلی هنر را دارا هستند (Smuts, 2005). برخی نیز به بررسی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان هنر می‌پردازند و نشان می‌دهند که چگونه این رسانه‌ها می‌توانند تجربه‌های زیباشناختی منحصربه‌فردی را فراهم کنند (Tavinor, 2009).

با این حال، در ادبیات موجود، خلأهایی نیز وجود دارد. بسیاری از پژوهش‌ها به بررسی بازی‌های رایانه‌ای از منظرهای روان‌شناختی (Hodent, 2020)، جامعه‌شناختی (Muriel & Crawford, 2018) یا فنی (Adams & Dormans, 2012) پرداخته‌اند، اما کمتر به تحلیل دیالکتیکی فرم و معنا در این رسانه‌ها از منظر فلسفه هگل توجه شده است. همچنین، بررسی امکان تحقق وحدت ایده و تجسد در بازی‌های رایانه‌ای، به‌عنوان رسانه‌ای نوین، نیازمند تحلیل‌های عمیق‌تری است که در ادبیات موجود کمتر به آن پرداخته شده است. نوآوری مقاله حاضر در این است که با بهره‌گیری از مفاهیم دیالکتیکی فلسفه هگل، به تحلیل نسبت فرم و معنا در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد و بررسی می‌کند که چگونه این رسانه می‌تواند به‌عنوان تجسد ایده در نظر گرفته شود. این رویکرد، نه‌تنها به گسترش افق‌های نظری در مطالعات بازی‌های رایانه‌ای کمک می‌کند، بلکه امکان بازاندیشی در باب ذات هنر، رسانه و معنا را نیز فراهم می‌سازد.

### ۳. روش‌شناسی پژوهش

این پژوهش با رویکردی نظری و تحلیلی سامان یافته و در پی آن است تا با بهره‌گیری از چارچوب مفهومی نظام دیالکتیکی هگل، به بررسی نسبت میان فرم و معنا در بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در روایت‌های تعاملی، بپردازد. در این راستا، روش‌شناسی پژوهش مبتنی بر تحلیل مفهومی و تفسیر فلسفی است و از رهیافت تطبیقی میان سنت زیبایی‌شناسی کلاسیک و

پدیده‌های هنری معاصر استفاده می‌کند. پژوهش نه به دنبال گردآوری داده‌های آماری یا تجربی، بلکه در پی روشن‌سازی مفاهیم و ارزیابی نظریه‌ها در زمینه‌ای جدید است. فرایند پژوهش بر پایه بازخوانی و به‌کارگیری مفاهیم بنیادین نظام فلسفی هگل، از جمله ایده، تجسد، فرم، معنا و دیالکتیک، سامان یافته و این مفاهیم نه به‌صورت انتزاعی، بلکه در پیوند مستقیم با تحلیل ساختارهای روایی و فرمی بازی‌های رایانه‌ای به کار گرفته شده‌اند. از آنجا که هدف پژوهش، تبیین ظرفیت‌های مفهومی و زیبایی‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای در چارچوب دیالکتیک هگلی است، تحلیل نمونه‌های موردی به‌مثابه یکی از ارکان اصلی روش پژوهش در نظر گرفته شده است.

انتخاب بازی‌ها بر اساس معیارهای مشخص نظری و تحلیلی صورت گرفته است. نخست، بازی‌ها می‌بایست واجد ساختاری روایت‌محور یا دست‌کم دارای جهان معنایی منسجم و قابل تفسیر باشند، به‌گونه‌ای که امکان بررسی نسبت درونی میان فرم و معنا در آن‌ها فراهم شود. دوم، نقش کنش و مشارکت کاربر در شکل‌گیری تجربه‌ای اثر باید بنیادی باشد؛ بدین معنا که معنا نه صرفاً از طریق بازنمایی روایی، بلکه در جریان تعامل، انتخاب و تجربه‌ی زیسته‌ی بازی پدید آید. سوم، بازی‌ها باید از حیث طراحی فرمی، شامل تصویر، صدا، ریتم و محدودیت‌های کنشی، واجد انسجام زیبایی‌شناختی باشند، به‌گونه‌ای که بتوان از ضرورت در فرم و پیوند غیرتصادفی صورت و محتوا سخن گفت. در نهایت، امکان خوانش تأملی و فلسفی اثر، چه در جهت تحقق وحدت ایده و تجسد و چه در جهت فروپاشی آگاهانه آن، به‌عنوان معیاری تعیین‌کننده در انتخاب نمونه‌ها لحاظ شده است.

بر این اساس، آثاری چون *Journey*، *The Stanley Parable* و *Inside* انتخاب شدند؛ آثاری که در پژوهش‌های متأخر حوزه مطالعات بازی، به‌طور مکرر به‌عنوان نمونه‌هایی شاخص از بازی‌های هنری، معنامحور و تأمل‌برانگیز مورد تحلیل قرار گرفته‌اند. برای مثال، کیثو<sup>۱</sup> (۲۰۱۸) از *Journey* و *Inside* به‌عنوان نمونه‌هایی از بازی‌هایی یاد می‌کند که تجربه‌ی زیباشناختی را نه از طریق بازنمایی، بلکه از خلال زیستن در فرم و حرکت بدن‌مند کاربر سامان می‌دهند. همچنین گوالنی<sup>۲</sup> (۲۰۱۵) *The Stanley Parable* را نمونه‌ای از بازی‌های خودبازتاب و فلسفی می‌دانند که با فروپاشی آگاهانه روایت، امکان تأمل انتقادی در باب معنا، اختیار و ساختار رسانه‌ی بازی را فراهم می‌سازند. از این‌رو، انتخاب این نمونه‌ها نه بر مبنای شهرت یا داوری سلیقه‌ای، بلکه بر اساس انطباق آن‌ها با چهارچوب مفهومی پژوهش و جایگاه تثبیت‌شده‌شان در ادبیات تحلیلی معاصر صورت گرفته است.

1. Keogh  
2. Gualeni

تحلیل این آثار با تمرکز بر نحوه شکل‌گیری معنا در تعامل با فرم انجام می‌شود. برای هر بازی، مولفه‌هایی چون طراحی بصری، روایت چندلایه، تعامل کاربر با محیط، و چگونگی تبدیل تجربه بازی به یک امر تأویلی بررسی می‌گردد. سپس، این عناصر با مفاهیم دیالکتیکی هگل تطبیق داده می‌شوند تا مشخص گردد تا چه اندازه بازی‌ها می‌توانند در مقام تجسد ایده، واجد وحدتی درونی میان فرم و معنا باشند. در این فرآیند، پژوهشگر نه تنها نقش مفسر فلسفی را ایفا می‌کند، بلکه در مقام تجربه‌کننده مستقیم اثر نیز قرار می‌گیرد، چرا که معنای روایت تعاملی به نحوی انضمامی، از دل بازی کردن و مشارکت فعال با جهان بازی برمی‌خیزد. بر این اساس، روش پژوهش، نوعی تحلیل تفسیری تجربه‌محور درون‌دادهای هنری-دیجیتال است که با سنت هرمنوتیک فلسفی نیز نسبت دارد. با این رویکرد، مقاله می‌کوشد از چارچوبی مفهومی-فلسفی برای تحلیل آثار هنری معاصر بهره گیرد و در عین حال، به واکاوی یکی از مهم‌ترین مسائل نظری در نسبت میان فلسفه کلاسیک و رسانه‌های نوین بپردازد؛ امکان تحقق دیالکتیکی وحدت ایده و تجسد در جهانی که معنا در تعامل پدید می‌آید، نه در بازنمایی صرف.

#### ۴. زیبایی‌شناسی دیالکتیکی هگل و امکان تجسد ایده در فرم‌های هنری تعاملی

در نظام فلسفی هگل، مفهوم ایده جایگاهی بنیادین دارد و به مثابه حقیقت وحدت‌یافته ذهن و عین، یا صورت و ماده، درک می‌شود. ایده نزد هگل، برخلاف تصورات صرفاً ذهن‌گرایانه، تنها در مقام تجسد خویش در جهان عینی به فعلیت می‌رسد. این تجسد، فرآیندی دیالکتیکی دارد که از تقابل آغاز می‌شود، اما در نهایت به وحدتی تازه در سطحی بالاتر می‌انجامد (شاهوردی و مشکات، ۱۳۹۶: ۱۱۰). هنر در این فرآیند، به عنوان یکی از سه شکل اصلی تجلی ایده (در کنار دین و فلسفه) (عابدی‌جیغه، ۱۴۰۲: ۵۸۸)، نقشی ممتاز دارد؛ زیرا در آن، ایده در شکل محسوس، زیباشناختی، و مادی خود را متجلی می‌سازد. از دیدگاه هگل، هنر زمانی به کمال می‌رسد که وحدت کامل میان محتوا (ایده) و صورت (تجسد) برقرار گردد؛ به عبارتی، فرم نه صرفاً ظرف محتوا، بلکه لحظه فعلیت‌یافته آن است.

بر این اساس، هگل در درس‌گفتارهایی درباره زیبایی‌شناسی، سه مرحله اصلی در تحول تاریخی هنر را معرفی می‌کند؛ هنر نمادین<sup>۱</sup>، هنر کلاسیک<sup>۲</sup>، و هنر رمانتیک<sup>۳</sup> (Hegel, 1975: 47). در هنر نمادین، فرم هنوز نارسا و بیش از حد خارجی است. در هنر کلاسیک (مانند مجسمه‌سازی یونان باستان)، وحدت فرم و محتوا به تعادل رسیده است. اما در هنر رمانتیک (از جمله

1. Symbolic Art
2. Classical Art
3. Romantic Art

شعر و موسیقی)، فرم جنبه درونی‌تری می‌یابد و ایده بیش از آن که در ماده حلول کند، در درون سوژه متبلور می‌شود. این سیر تاریخی، از نظر هگل، نشان‌دهنده فرآیند دیالکتیکی تحقق روح است که از ماده آغاز می‌کند، در فرم کامل خود ظهور می‌یابد، و نهایتاً به درون می‌گراید (Pinkard, 2000: 49).

یکی از عناصر کلیدی در زیبایی‌شناسی هگل، مفهوم دیالکتیک فرم و معنا است. در نظر او، معنا تنها زمانی واقعی است که بتواند خود را در قالبی مشخص و منسجم بیان کند. به بیان دیگر، معنا بدون فرم انتزاعی، و فرم بدون معنا تهی است. از این رو، هر شکل هنری باید بر مبنای وحدت درونی این دو عنصر تحلیل شود. دیالکتیک میان فرم و معنا به معنای کشاکشی خلاقانه است که در آن، فرم نه تنها بازنمود معنا، بلکه خود بخشی از فرآیند تولید معناست که باید در روابط درونی اجزای آن غور و تفحص کرد (رهنما و نصری، ۱۴۰۲: ۵۸).

این چارچوب فلسفی، امکان نظری تحلیل فرم‌های هنری معاصر، از جمله بازی‌های رایانه‌ای، را فراهم می‌کند. بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه آن‌هایی که بر روایت‌های تعاملی<sup>۱</sup> مبتنی‌اند، حامل پیکربندی‌های نوینی از فرم و معنا هستند. فرم در اینجا صرفاً بصری یا زیبایی‌شناختی نیست، بلکه شامل عناصر ساختاری مانند طراحی تعاملی، روندبازی<sup>۲</sup>، انتخاب‌های کاربر، و سازوکارهای روایتی است که در تعامل با مخاطب، معنا را خلق یا تغییر می‌دهند. در واقع، معنا در بازی‌های رایانه‌ای نه صرفاً بیان می‌شود، بلکه از خلال بازی‌کردن پدید می‌آید. این امر، بازی را به یک تجربه زیباشناختی مولد تبدیل می‌کند که در آن، مخاطب تنها دریافت‌کننده پیام نیست، بلکه در پدیدآوری آن مشارکت دارد (Jones, 2008: 137).

در این چارچوب، بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به‌منزله فرم نوینی از هنر تأویلی و تعاملی در نظر گرفت که در آن ایده (به‌مثابه درون‌مایه روایی یا مفهومی) از رهگذر مشارکت مخاطب، در فرمی چندلایه (تصویر، صدا، مکانیک، و انتخاب‌های اخلاقی) متجسد می‌شود (Sicart, 2009: 116). این فرآیند را می‌توان نوعی دیالکتیک زنده دانست که به‌جای تحقق صرف در اثر هنری تمام‌شده، در بستر تجربه بازی و در طول زمان رخ می‌دهد. این مبانی نظری، پایه‌ای فلسفی برای تحلیل بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه اشکالی نوین از تجسد ایده فراهم می‌آورد و امکان گفت‌وگویی میان سنت فلسفه کلاسیک و فناوری‌های نوین رسانه‌ای را گشوده نگه می‌دارد.

در ادامه، با تکیه بر چارچوب مفهومی فلسفه هنر هگل، نسبت میان فرم و معنا در بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در قالب روایت‌های تعاملی، به‌صورت تحلیلی بررسی می‌شود. در این مسیر، مفاهیم بنیادین نظام دیالکتیکی هگل همچون ایده، تجسد، فرم و معنا نه به‌عنوان مباحثی

1. Interactive Narratives  
2. Gameplay

مستقل، بلکه در نسبت مستقیم با مصادیق بازی‌های رایانه‌ای و در بطن فرایند تطبیق تبیین می‌گردند. بدین ترتیب، تحلیل نظری و بررسی تطبیقی هم‌زمان پیش می‌رود تا روشن شود این رسانه نوپدید چگونه می‌تواند از منظر زیبایی‌شناسی دیالکتیکی، امکان یا امتناع تحقق وحدت ایده و تجسد را در ساختار تعاملی خود آشکار سازد.

### ۵. تطبیق مفاهیم دیالکتیکی هگل بر بازی‌های رایانه‌ای

یکی از بنیادی‌ترین ویژگی‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای را از سایر رسانه‌های هنری متمایز می‌سازد، مشارکت فعال مخاطب در فرایند تولید معناست؛ مشارکتی که در بازی‌های روایت‌محور و تعاملی به اوج خود می‌رسد. در رسانه‌های سنتی مانند نقاشی، شعر، یا حتی سینما، معنا معمولاً به شکل از پیش تثبیت‌شده در اثر جای دارد و مخاطب آن را از طریق رمزگشایی یا دریافت منفعلانه تجربه می‌کند. اما در ساختار بازی تعاملی، معنا در قالبی بالقوه در بافت اثر تعبیه شده است، و تنها از طریق کنش مشارکتی، انتخاب‌گرانه و تفسیرگرایانه کاربر به فعلیت درمی‌آید. در این فرآیند، مخاطب نه فقط مصرف‌کننده معنا، بلکه خالق آن در بستر تجربه بازی است.

این وضعیت را می‌توان در پرتو مفاهیم بنیادین دیالکتیک هگل تفسیر کرد. در نظام فلسفی هگل، آگاهی از طریق سیر نفی و تحقق، از سطح ادراک حسی به ساحت عقل و روح گذار می‌کند؛ لحظه‌ای که در آن، سوژه نه صرفاً در معرض ابژه قرار می‌گیرد، بلکه در رابطه‌ای بازتابی و فعال، خویش را در ابژه و ابژه را در خویش باز می‌شناسد (Hegel, 1975: 154). مشارکت کاربر در بازی، به‌ویژه زمانی که منجر به شکل‌گیری یا دگرگونی معنا شود، می‌تواند مصداقی از همین فرآیند گذار از حس به روح باشد؛ چرا که معنا در اثر، نه به واسطه بازنمایی صرف، بلکه از دل تجربه زیسته سوژه با فرم اثر، پدید می‌آید. چنین فرایندی را باید فراتر از درگیری حسی و در سطحی عقلانی-تفسیری ارزیابی کرد.

هم‌زمان، ساختار فرمی بازی‌های رایانه‌ای نیز واجد ویژگی‌هایی است که آن‌ها را مستعد تحقق وحدت دیالکتیکی ایده و تجسد می‌کند. در این رسانه، فرم به مثابه کلیتی چندلایه عمل می‌کند که از عناصر متنوعی همچون گرافیک، طراحی فضا، موسیقی، کنش‌های مکانیکی و معماری تعامل تشکیل شده است. این عناصر نه فقط تزئینی یا کاربردی، بلکه هر یک واجد بار معنایی‌اند؛ معنا از درون همین فرم برخاسته و در تجربه آن متولد می‌شود. چنین رابطه‌ای میان فرم و معنا، همان چیزی است که هگل آن را ضرورت در فرم می‌نامد؛ یعنی درهم‌تنیدگی درونی و عقلانی میان صورت و محتوا، چنان‌که هیچ‌یک بدون دیگری به فعلیت نمی‌رسد (Hegel, 1975: 123). به همین دلیل، در بازی‌هایی که روایت از طریق تجربه تعاملی و غیرکلامی پیش می‌رود، معنا دقیقاً درون فرم بازی سکنی می‌گزیند، نه بیرون از آن یا به صورت پیش‌فرض.

از منظر دیالکتیکی، بازی تعاملی به صحنه‌ای از تنش و کشاکش میان آزادی و ضرورت تبدیل می‌شود. کاربر، در چارچوبی از قواعد طراحی شده (ضرورت)، عمل می‌کند، اما هم‌زمان در هر لحظه از بازی، با انتخاب‌ها، تصمیم‌گیری‌ها و تعامل با جهان بازی، امکان دگرگونی جهت‌گیری معنایی اثر را دارد (آزادی). این تنش دیالکتیکی میان قانون و امکان، میان طراحی و تفسیر، نه تنها با مفهوم دیالکتیک نزد هگل هم‌خوان است، بلکه در نمونه‌هایی از بازی‌های پیچیده، به وحدت خلاقانه‌ای منتهی می‌شود که در آن، معنا حاصل سنتزی فعال میان سوژه و ابژه است، میان فرم بازی و تجربه کاربر در دل آن.

بر این اساس، آنچه بازی‌های رایانه‌ای را از منظر هگلی واجد اهمیت می‌سازد، نه صرفاً محتوای داستانی یا غنای بصری آن‌ها، بلکه ساختار درونی و فرمی آن‌هاست که امکان تجربه عقلانی و زیباشناختی را در مشارکت مستقیم با مخاطب فراهم می‌سازد. در چنین ساختاری، مخاطب معنا را نه تماشا می‌کند، نه می‌خواند یا می‌شنود، بلکه آن را بازی می‌کند؛ و از خلال این تجربه انضمامی، به سطحی از خودآگاهی می‌رسد که در فلسفه هنر هگل، نقطه عطف در ظهور روح در فرم هنری تلقی می‌شود. در این معنا، بازی تعاملی می‌تواند نه فقط شکل تازه‌ای از روایت، بلکه قالبی نوین برای تحقق هنر در عصر دیجیتال باشد، هنری که نه در بازنمایی ایستا، بلکه در تجربه زنده دیالکتیکی تحقق می‌یابد.

## ۵. ۱. تحلیل نمونه‌های موردی از بازی‌های رایانه‌ای بر پایه نظام فلسفی هگل

در راستای بررسی ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای برای تحقق وحدت ایده و تجسد در چارچوب نظام دیالکتیکی هگل، سه اثر مهم و شناخته‌شده از نظر ساختار زیبایی‌شناختی، فرم تعاملی و غنای فلسفی مورد تحلیل قرار گرفته‌اند. این آثار نماینده گونه‌ای از بازی‌ها هستند که از صرف سرگرمی عبور کرده و به تجربه‌هایی تأمل‌برانگیز، زیباشناختی و شبه‌هنری تبدیل شده‌اند. تحلیل‌ها بر مبنای سه محور اصلی استوار است؛ ساختار فرمال بازی، ایده یا درون‌مایه آن، و نسبت دیالکتیکی میان این دو در فرآیند تجربه کاربر.

بازی رایانه‌ای Journey یکی از نمونه‌های ممتاز از آثاری که ساختار و فرم خود را به گونه‌ای سامان داده است که معنا نه از طریق متن، بلکه از طریق تجربه زیباشناختی پدید می‌آید. در این اثر، کاربر بدون راهنما یا هدف صریح، در بیابانی بی‌زمان حرکت می‌کند و گاه به شکل تصادفی با کاربر دیگری همراه می‌شود. شکل ارتباط میان آن‌ها بسیار محدود است؛ نه گفتگو وجود دارد، نه نشانه‌گذاری معنایی، بلکه تنها حرکات و اصوات ساده‌ای که هر دو در آن شریک‌اند. این طراحی مینیمال و غیرکلامی، نه نشانه ضعف در فرم روایی، بلکه دقیقاً تجسد ایده‌ای است که در سکوت، مشارکت، و مواجهه با دیگری شکل می‌گیرد.

از منظر هگلی، این بازی نمایان‌گر حرکتی دیالکتیکی است؛ تز آغازین بازی انزوای کاربر است؛ آنتی‌تز در مواجهه با دیگری نمود می‌یابد؛ و سنتز در لحظه‌ای است که وحدتی غیرکلامی، آزادانه و غیراجباری در تعامل با آن دیگری شکل می‌گیرد. فرم بازی، با طراحی گرافیکی انتزاعی، موسیقی محور بودن، و روندبازی آزاد، دقیقاً در خدمت همین معناست. هیچ بخشی از فرم، زائد یا بی‌ارتباط با ایده نیست. در اینجا، تجسد ایده نه تنها در رویدادها، بلکه در شیوه تعامل با جهان بازی تحقق می‌یابد. تجربه بازی، نوعی مکاشفه درونی است که به‌جای انتقال معنا، آن را در لحظه تجربه پدید می‌آورد، لحظه‌ای که در فلسفه هگل، معادل با ظهور روح در ساحت زیبایی‌شناختی است. این بازی، به‌حق، مصداقی از آن چیزی است که هگل هنر رمانتیک می‌نامد؛ هنری که معنا در آن از دل تجربه فردی و تأویلی پدیدار می‌شود، نه در شکل عینی و تثبیت‌شده‌ای از فرم کلاسیک (Moland, 2019: 309).

همچنین بازی رایانه‌ای The Stanley Parable اثری پیچیده‌تر، ضدساختارتر و در عین حال فلسفی‌تر است. برخلاف Journey که به آرامی و از خلال فرم شهودی و وحدت‌گرا معنا را تولید می‌کند، این بازی، فرم و معنا را در ستیزی دائمی قرار می‌دهد. روایت اصلی بازی بر یک ساختار پارودیک از روایت‌پردازی سنتی استوار است؛ راوی‌ای حاضر و دانا، انتخاب‌های کاربر را پیش‌بینی می‌کند و در عین حال آن‌ها را کنترل یا نقض می‌کند. کنش کاربر و واکنش راوی در یک بازی دائمی از تأیید و نفی فرو می‌رود. این اثر به‌وضوح ساختار دیالکتیکی دارد، اما از نوع خاصی که می‌توان آن را دیالکتیک منفی نامید. در هگل، نفی صرف، امری ناتمام است؛ نفی نفی است که به تحقق می‌انجامد (Hegel, 1975: 187). The Stanley Parable، به‌جای حرکت به سوی وحدت، در لحظه سلب باقی می‌ماند، اما همین شکست را آگاهانه در خدمت معنا قرار می‌دهد. این اثر، نه به‌دنبال تحقق وحدت، بلکه به‌دنبال افشای عدم امکان وحدت در ساختارهای روایی است. فرم آن، نه حامل معنا، بلکه برانگیزاننده معناست. از این حیث، کاربر به‌جای تجربه سنتی زیبایی‌شناسی، وارد حوزه آگاهی انتقادی می‌شود، همان‌گونه که هگل در مراحل رشد روح، آگاهی از سلب را پیش‌شرط نفی دوباره و در نتیجه تعالی می‌داند (Houlgate, 2005: 72). کنش کاربر در این بازی هم‌زمان آزاد و محدود است؛ هر انتخاب، گشایش مسیری جدید و در عین حال پایان‌بندی طراحی‌شده‌ای را ممکن می‌سازد. این تناقض میان اختیار و جبر، بازتابی از تنش دیالکتیکی میان ذهن و جهان در فلسفه هگل است. بازی، فرم و محتوا را نه در وحدت، بلکه در کشاکش نگه می‌دارد؛ اما در همین فرآیند، به‌جای تقلیل تجربه، آن را به سطحی از تأمل فلسفی ارتقا می‌دهد. این امر می‌تواند نوعی هنر انتقادی تلقی شود که درون‌مایه اصلی آن، نفی فرم به‌مثابه شرط پدیدآمدن معناست.

آخرین بازی رایانه‌ای Inside نام دارد. این اثر تجربه‌ای بسیار متفاوت، اما هم‌ارز از منظر فلسفی فراهم می‌آورد. در این بازی، هیچ کلمه‌ای، هیچ دیالوگی و هیچ توضیحی برای کنش‌های کاربر وجود ندارد. پس‌رکی در جهانی خاموش، سیاه و سرد حرکت می‌کند. فرم بازی مبتنی بر محدودیت است؛ محدودیت دید، حرکت، کنش و انتخاب. هر چیز در این جهان در خدمت القای اجبار، بیگانگی، و کنترل است. بازی در سطح روایی مینی‌مال است، اما در سطح زیبایی‌شناختی غنی و منسجم.

از دیدگاه هگلی، این بازی بازنمایی یک ایده منفی است؛ روحی که به‌جای ظهور در فرم آگاهانه و هماهنگ، در نفی خود پدیدار می‌شود. در اینجا، فرم بسته، خفقان‌آور و کنترل‌شده، حامل معنای بیگانگی است. این بیگانگی نه صرفاً در روایت، بلکه در خود ساختار روندبازی تجربه می‌شود. کاربر حس می‌کند که کنش‌هایش تحت نظارت یا هدایت است؛ احساس محدودیت نه ناشی از خط داستانی، بلکه ناشی از طراحی سیستماتیک محیط است. به عبارت دیگر، معنا دقیقاً در جایی تولید می‌شود که فرم تجربه‌ای از سلب و انقیاد را بر کاربر تحمیل می‌کند. این ساختار، مصداقی از آن چیزی‌ست که هگل آن را نفی فرم آزاد می‌داند (Pippin, 2014: 86)؛ اما اگر این نفی درون‌زا و هدف‌مند باشد، می‌تواند خود نوعی تحقق معنای متعالی‌تر باشد. به تعبیر دیگر، Inside تجسد آن نوع از آگاهی است که درون تجربه محدود و سلب‌شده، به حقیقت وضعیت خویش پی می‌برد. در این حالت، بازی دیگر ابزار سرگرمی یا روایت‌پردازی نیست، بلکه میدانی‌ست برای تأمل وجودی و فلسفی از خلال فرم.

این سه بازی رایانه‌ای، با سه مسیر متفاوت، ظرفیت‌های گوناگون بازی‌های رایانه‌ای را برای تحقق یا نقد وحدت ایده و تجسد آشکار می‌کنند. از تجربه وحدت‌گرایانه و عرفانی Journey، تا دیالکتیک انتقادی The Stanley Parable، و تجربه سلب‌شده اما معنادار Inside، می‌توان دریافت که بازی رایانه‌ای، بسته به ساختار روایی و فرم خود، می‌تواند به ساخت‌های گوناگونی از هنر دیالکتیکی نزدیک شود. تحلیل این آثار نه‌تنها نسبت میان فرم و معنا را در رسانه‌ای نو بازمی‌نمایاند، بلکه امکانی فراهم می‌آورد برای بازاندیشی فلسفه هنر هگل در افق معاصر.

## ۶. فراتحلیل فلسفی: الگوهای تحلیلی استخراج‌شده

تحلیل دیالکتیکی نمونه‌های موردی پیش‌گفته، ما را به مجموعه‌ای از الگوهای نظری رهنمون می‌شود که می‌توان آن‌ها را به‌عنوان بنیانی برای ارزیابی فلسفی بازی‌های رایانه‌ای در پرتو نظام زیبایی‌شناسی هگل تلقی کرد. این الگوها فراتر از توصیف تجربی بازی‌ها، ساختاری مفهومی به دست می‌دهند که از یک‌سو متکی بر نظریه ایده و تجسد در اندیشه هگل است و از سوی دیگر،

قادر است بازی‌های رایانه‌ای را به‌مثابه عرصه‌ای برای ظهور یا فروپاشی این وحدت تحلیل کند. در این میان، چهار الگوی بنیادین قابل استخراج است.

#### ۱.۶. الگوی تعامل به‌مثابه لحظه‌ی عقلانی در فرایند دیالکتیکی معنا

نخست، تعامل به‌مثابه لحظه‌ی عقلانی، مفهومی است که به‌ویژه در بازی‌هایی چون Journey نمود کامل دارد. به عبارت دیگر، تعامل در بازی‌های رایانه‌ای، هنگامی که از سطح عملکرد فنی یا واکنش شرطی فراتر می‌رود و به ساحت تجربه‌ی زیباشناختی و تفسیر وجودی وارد می‌شود، می‌تواند به‌عنوان لحظه‌ای عقلانی در فرایند هنری تلقی گردد. این لحظه، در نسبت با نظام فلسفی هگل، لحظه‌ای است که سوژه از تجربه‌ی حسی صرف عبور کرده و وارد سطحی از خودآگاهی می‌شود؛ جایی که نه فقط اثر را تجربه می‌کند، بلکه خود را در مواجهه با اثر بازمی‌شناسد. در سنت دیالکتیکی هگل، سیر آگاهی از طبیعت به روح، و از حس به عقل، نه یک حرکت ذهنی یا روانی صرف، بلکه فرآیندی تاریخی، فلسفی و هنری است؛ فرآیندی که در آن، هر مرحله حاوی نفی و حفظ مرحله‌ی پیشین است (Žižek, 2012: 692). در چنین چارچوبی، بازی‌های رایانه‌ای هنگامی که مخاطب را به مشارکت در تولید معنا فرا می‌خوانند و نه صرفاً به تماشای آن، به سطحی از فعلیت هنری نزدیک می‌شوند که در نظام هگلی، با ظهور روح در عرصه‌ی زیباشناسی هم‌راستا است. این مشارکت، اگر به‌درستی طراحی شده باشد، واجد ساختاری دیالکتیکی خواهد بود. کاربر، از طریق کنش انتخاب‌گر، در وضعیتی قرار می‌گیرد که در آن، فرم اثر (اعم از محیط، موسیقی، حرکت، نور و تعاملات) به‌مثابه صورت حسی، تجربه‌ای حاوی معنا را فعال می‌کند؛ اما معنا نه از پیش تثبیت شده، و نه صرفاً بر دوش فرم، بلکه در رابطه‌ی درونی و پویا میان این دو حاصل می‌شود. کنش کاربر، در این حالت، نه صرفاً مکانیکی، بلکه تفسیری است؛ چراکه در هر لحظه، عمل او با موقعیتی معنادار، هرچند بدون واژه، درگیر است. آنچه رخ می‌دهد، نه مصرف معنا، بلکه تولید آن است؛ نوعی هم‌آفرینی معنا که می‌توان آن را به‌درستی عقلانیت زیباشناختی نامید. در بازی Journey، این عقلانیت به شکلی ناب جلوه می‌کند. کاربر نه تنها با غیاب متن و راهنمایی زبانی مواجه است، بلکه در مسیری گام می‌نهد که تنها از طریق حرکت، مشاهده، و تعامل غیرکلامی معنا می‌یابد. آنچه رخ می‌دهد، فرآیندی از تفسیر مستمر است؛ سوژه در مواجهه با نمادها، صحنه‌ها، تغییرات موسیقایی، و ملاقات‌های غیربازنمایی‌شده با دیگری، به شکل‌دادن به تجربه‌ی معنایی خود می‌پردازد. این فرایند، اگرچه فاقد زبان صریح است، اما واجد ساختاری عقلانی است؛ زیرا در آن، کاربر باید میان امکان‌های متفاوت حرکت و واکنش، تأمل کند، نسبت‌ها را دریابد، و مسیر معنایی خود را بسازد، بی‌آنکه الزامی از بیرون تحمیل شود. به تعبیر هگل، روح در هنر نه به‌مثابه مفهوم انتزاعی، بلکه در تجربه‌ی انضمامی خود را پدیدار

می‌سازد (Hegel, 1975: 98)؛ و در Journey این تجربه انضمامی نه در مشاهده یک فرم از پیش تثبیت شده، بلکه در تجربه فرم به مثابه عرصه کنش پدید می‌آید. در این حالت، مرز میان فاعل و مفعول، یا میان هنرمند و مخاطب، فرو می‌ریزد؛ زیرا خود مخاطب، در دل تجربه، در حال پدیدآوردن معنایی است که اثر بدون او تحقق نمی‌یابد. این وضعیت را می‌توان با سنتز دیالکتیکی تطبیق داد، جایی که آگاهی نه در تر (اثر) یا آنتی تر (سوژه) بلکه در وحدت میان آن دو (کنش تفسیرگرانه سوژه در دل فرم) پدیدار می‌شود. از این منظر، تعامل در بازی‌های رایانه‌ای زمانی به سطحی هنری و فلسفی ارتقا می‌یابد که بتواند ساختار این سنتز را فعال کند؛ یعنی نه صرفاً امکان کنش را فراهم آورد، بلکه فرم اثر را چنان سازمان دهد که هر کنش، حامل بالقوه معنایی باشد که در دل آن معنا، کاربر خود را و تجربه‌اش را بازشناسد. چنین حالتی، دقیقاً لحظه عقلانی در زیبایی‌شناسی هگل است؛ لحظه‌ای که در آن، هنر از تقلید واقعیت فراتر می‌رود و به زبان روح بدل می‌شود، زبانی که به گفتار نمی‌آید، بلکه در تجربه زیسته سوژه جاری می‌شود و ایده والاتری را شکل می‌دهد. بازی‌ای چون Journey، با پالودگی فرم، حذف زبان، و تقلیل نشانه‌ها، این زبان را در سکوت، در نور، در پرواز و در دیدارهای تصادفی با دیگری می‌آفریند؛ و همین سکوت واجد معناست که تجربه هنری را در بالاترین شکل آن رقم می‌زند.

## ۲.۶. الگوی انتقال معنا از بازنمایی به تجربه: فعلیت ایده در زیست تعاملی

الگوی دوم، وحدت در تجربه و نه در بازنمایی، یکی از بنیادی‌ترین ویژگی‌های رسانه تعاملی دیجیتال است که آن را از بسیاری از قالب‌های هنری سنتی متمایز می‌سازد. در قالب‌هایی همچون نقاشی، شعر یا سینما، معنا به صورت عمده در ساختار بازنمایی شکل می‌گیرد؛ اثری هنری چیزی را باز نمی‌نماید، یک عاطفه، یک مفهوم، یک وضعیت یا یک واقعیت عینی، و مخاطب آن را از طریق رمزگشایی نشانه‌ها، استعاره‌ها یا ساختارهای معنایی از پیش تثبیت شده دریافت می‌کند. در این نوع آثار، سازنده اثر کنترل اصلی معنا را در اختیار دارد و انتقال معنا از فرستنده به گیرنده عمدتاً از مسیر خطی و یگانه‌ای عبور می‌کند. اما بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در قالب‌های روایت‌محور یا هنری، ساختار معناسازی را از بازنمایی به تجربه منتقل می‌کنند. این بدان معناست که معنا نه از طریق زبان، تصویر یا روایت از پیش ساخته شده، بلکه در خود تجربه بازی شکل می‌گیرد. کاربر نه صرفاً شاهد وقایع، بلکه شرکت‌کننده درون ساختار است؛ کسی که معنا را نه در سطرها و قاب‌ها، بلکه در توالی انتخاب‌ها، حرکات، توقف‌ها، شکست‌ها و پیروزی‌های زیسته شده کشف می‌کند. آنچه معنا را می‌سازد، تعامل پیوسته کاربر با فرم اثر است؛ فرمی که شامل معماری جهان بازی، الگوهای صوتی و بصری، ریتم تعامل، سطح دسترسی یا محدودیت‌های کنشی، و حتی شکست‌های احتمالی در پیشبرد مسیر است. در بازی‌هایی چون

Journey، این انتقال معنا از بازنمایی به تجربه به اوج خود می‌رسد. هیچ متنی برای تفسیر رویدادها وجود ندارد؛ هیچ گفت‌وگویی، توضیحی یا نشانه‌گذاری کلامی به کاربر نمی‌گوید چه چیز در حال وقوع است. آنچه باقی می‌ماند، تجربه ناب شهودی است؛ دیدن، شنیدن، حرکت کردن، گم شدن، همراه شدن، و دوباره تنها شدن. معنا در اینجا نه پیش‌فرض، بلکه زاده کنش است؛ کنشی که در بافت فرم تعبیه شده است. از این منظر، می‌توان گفت که بازی نه فقط ابزاری برای انتقال پیام، بلکه خود ساختار مولد معناست؛ جهانی که در آن، سوژه معنا را نه می‌شنود، بلکه زندگی می‌کند. در بازی Inside نیز این ویژگی به‌نحوی دیگر بروز می‌یابد. در جهانی تاریک و خفه، پسرکی در سکوتی مطلق حرکت می‌کند؛ هیچ کلامی، هیچ شرحی، و هیچ نمود بیرونی مستقیم برای معنا وجود ندارد. و با این حال، در هر گام، کاربر حس می‌کند که در حال کشف، گریز، یا مقاومت در برابر چیزیست؛ چیزی که نه نام دارد و نه چهره، اما همه‌جا هست. معنا در اینجا حاصل درگیری ذهنی-جسمی کاربر با محدودیت‌های فرم است؛ با سکوهایی که باید از آن‌ها پرید، با تهدیدهایی که باید از آن‌ها فرار کرد، با سکوتی که باید تحملش کرد. این معنا، زاییده تفسیر نیست، بلکه مولود تجربه‌ای زیباشناختی و فشرده‌شده است که در بطن آن، عاطفه، تنش، و دریافت وجودی حضور دارند. در فلسفه هگل، حرکت دیالکتیکی از حس به روح یکی از بنیادی‌ترین مراحل رشد آگاهی است (Hegel, 1975: 38). در این حرکت، سوژه ابتدا درگیر با تجربه حسی و انفعالی است، اما در ادامه و در دل همان تجربه، به سطحی از عقلانیت و بازشناسی خویشتن در جهان می‌رسد. در این مسیر، فرم صرفاً بستری برای دریافت نیست، بلکه در تجربه آن فرم، آگاهی از خود و دیگری شکل می‌گیرد. بازی‌های رایانه‌ای که قادرند تجربه‌ای معنادار و مولد را از دل فرم خلق کنند، دقیقاً چنین مسیری را فعال می‌کنند. آنچه بازی را به تجربه دیالکتیکی تبدیل می‌کند، حضور سوژه در فرایند خلق معنا از طریق تجربه فرم است، نه ترجمه معنایی آن. در چنین فرایندی، تمایز میان هنرمند و مخاطب نیز در هم می‌شکند. کاربر نه فقط دریافت‌کننده، بلکه مفسر و خالق معناست؛ نه از آن جهت که بازی را طراحی می‌کند، بلکه از آن جهت که معنا بدون حضور او، بدون زیستن در متن آن ساختار، وجود ندارد. این وضعیت را می‌توان نوعی تحقق وحدت ایده و تجسد از طریق تجربه انضمامی دانست؛ ایده‌ای که در فرم زنده، در کنش متقابل، و در تجربه زیباشناختی به فعلیت می‌رسد. آنچه از دل این فرایند برمی‌آید، اثر نیست، بلکه رخداد معناست، و این همان چیزیست که در نظام زیبایی‌شناسی هگل، هنر را به عرصه خودآگاهی و تحقق روح ارتقا می‌دهد.

### ۳.۶. الگوی حقیقت منفی و نقش نفی در تولید آگاهی زیباشناختی

سوم، نقش شکست در معناآفرینی، الگوییست که در تحلیل دیالکتیکی بازی‌های رایانه‌ای

جایگاهی اساسی دارد و در نمونه‌ای چون The Stanley Parable به‌صورتی خاص و تمثیلی جلوه‌گر می‌شود. این بازی نه تنها با بازنمایی ساختارهای کلاسیک روایت، بلکه با وارونه‌سازی، تردیدافکنی و پارودی آن‌ها سروکار دارد. تضادهای بنیادین میان آزادی و جبر، روایت و ضدروایت، قصد مؤلف و کنش مخاطب، نه تنها حل نمی‌شوند، بلکه به‌عنوان بخش اصلی تجربه بازی برجسته می‌گردند. این تعلیق دائمی، شکاف آگاهانه و ساختار روایی از هم‌گسیخته، تجربه‌ای تولید می‌کند که در دل خود، واجد سطحی از تأمل انتقادی است، تأملی که از منظر فلسفه هگل، نه صرفاً تجربه‌ای ناکام یا شکست‌خورده، بلکه شکل خاصی از پیشرفت در مسیر دیالکتیکی آگاهی تلقی می‌شود. در نظام دیالکتیکی هگل، نفی لحظه‌ای ضروری در مسیر تحقق ایده است، اما این نفی، اگر در همان مرحله متوقف شود، صرفاً سلبی ناب خواهد بود (Hegel, 1975: 78). آنچه این نفی را به حقیقت بدل می‌سازد، نفی نفی است؛ حرکتی مضاعف که از دل انکار اولیه، به امکانی تازه برای ظهور خودآگاهی می‌رسد. این لحظه، جایی است که حقیقت نه در ایجاب مستقیم، بلکه در درون شکست، گسست و عدم‌تطابق ظاهر می‌شود، آنچه هگل از آن با عنوان حقیقت منفی یاد می‌کند. The Stanley Parable با طرح‌ریزی تجربه‌ای که در آن هر کنش کاربر منجر به نوعی تناقض یا شکست در وحدت فرم و معنا می‌شود، دقیقاً در این لحظه دیالکتیکی عمل می‌کند. در این بازی، راوی تلاش دارد معنا را تثبیت کند، مسیر را تعریف نماید و روایت را هدایت کند، اما کاربر می‌تواند به‌صورت فعال یا منفعل، این چارچوب را تخریب کند. آنچه حاصل می‌شود، تجربه‌ای است که در آن، کاربر نه فقط در سطح بازی، بلکه در سطح آگاهی، با امکان‌ها و محدودیت‌های روایت‌سازی مواجه می‌گردد. این شکست در معنا، خود حامل معنایی است؛ زیرا برخلاف بسیاری از بازی‌های سنتی که بر وحدت، انسجام و معنا تأکید دارند، The Stanley Parable با فروپاشاندن این انتظارات، مخاطب را به مواجهه‌ای مستقیم با ماهیت متزلزل معنا در رسانه تعاملی دعوت می‌کند. به بیان دقیق‌تر، بازی به کاربر نشان می‌دهد که معنا می‌تواند ساخته شود، اما همان‌قدر هم می‌تواند متزلزل، متناقض یا فاقد ثبات باشد. از دیدگاه هگلی، این دقیقاً لحظه‌ای است که در آن، آگاهی از محدودیت‌های خویش به مرحله‌ای تازه از خودفهمی می‌انجامد (Hegel, 1975: 134). در این مرحله، حقیقت نه در اثبات، بلکه در بازتاب انتقادی نسبت به شکست‌های خویش ظهور می‌یابد. فرم در این بازی، نه بستر بیان معنا، بلکه صحنه نقد معناست. قواعد بازی، راوی، شاخه‌های روایی مختلف و حتی گرافیک ساده و خنثی، همگی در خدمت برجسته‌سازی بی‌ثباتی معنا طراحی شده‌اند. این طراحی، کاربر را به تأمل درباره امکان‌ها و محدودیت‌های کنش، اختیار، روایت و حتی خود تجربه بازی دعوت می‌کند. در چنین تجربه‌ای، فرم و محتوا به وحدت نمی‌رسند، اما این عدم‌وحدت، خود واجد کارکرد است. شکست در ایجاد معنا، بخشی از ساختار معنا می‌شود؛ گسست از روایت، خود نوعی روایت انتقادی

می‌گردد؛ و بن‌بست در تصمیم‌گیری، نقطه عزیمت به سوی آگاهی از موقعیت فلسفی مخاطب در متن اثر می‌شود. آنچه در نهایت در چنین الگویی رخ می‌دهد، تولید معنای رهایی‌بخش از دل انکار است. بازی، نه به‌واسطه تحقق ایده‌ای زیباشناختی در فرم متعالی، بلکه با آشکار ساختن گسست‌های درونی میان فرم و معنا، لحظه‌ای از خودآگاهی انتقادی را در کاربر فعال می‌کند. در این حالت، اثر هنری نه سازنده معنا، بلکه افشاگر ساختارهای معنا است؛ همانطور که طراح اثر هنری، بیش از آنکه هنرمند باشد، استاد فن<sup>۱</sup> است (اکبری‌ناصری و همکاران، ۱۴۰۰: ۸۵). این گونه از تجربه، با آنچه هگل در فلسفه هنر خود به‌عنوان پایان هنر یا گذار به لحظه تأمل فلسفی از دل تجربه زیباشناختی مطرح می‌کند، قرابت دارد؛ جایی که اثر، دیگر صرفاً متجلی‌کننده ایده نیست، بلکه خود به پرسشی درباره امکان تجلی ایده تبدیل می‌شود. The Stanley Parable را می‌توان تجسد همین لحظه دانست؛ لحظه‌ای که هنر، خود را موضوع تأمل قرار می‌دهد، و از دل شکاف میان فرم و معنا، سطحی تازه از آگاهی را ممکن می‌سازد، آگاهی‌ای که نه از مسیر ایجاب، بلکه از مسیر نفی حاصل می‌شود. این نفی، اگرچه ظاهراً بیانگر شکست در تحقق وحدت دیالکتیکی است، در حقیقت به‌مثابه امکانی برای بازاندیشی، تردید، و فرارفتن از سطح پدیدار عمل می‌کند؛ و از این رو، نه نفی هنر، بلکه شکل والاتری از تأمل هنری است.

#### ۶. ۴. الگوی ضرورت در فرم و تمایز دیالکتیکی میان بازی مکانیکی و بازی هنری

الگوی چهارم و آخر، تمایز میان بازی‌های روایت‌محور و مکانیک‌محور از منظر دیالکتیکی است، که از حیث زیبایی‌شناسی فلسفی، تمایزی بنیادی و سرنوشت‌ساز به شمار می‌رود. این تمایز روشن می‌سازد که همه بازی‌های رایانه‌ای صرفاً به‌واسطه ساختار تعاملی یا فناوری پیشرفته‌شان، به مرتبه هنر از منظر هگل ارتقا نمی‌یابند، بلکه تنها آن دسته از بازی‌ها که در آن‌ها فرم، محتوا، و تجربه مخاطب در پیوندی درونی و ضروری با یکدیگر سازمان یافته‌اند، ظرفیت تحقق وحدت ایده و تجسد را دارا هستند. بازی‌هایی که بر روندبازی مکانیکی و طراحی پاداش‌محور تمرکز دارند، معمولاً فاقد انسجام معنایی در ساختار کلی خود هستند. در چنین آثاری، طراحی بصری، صوتی و تعاملی نه در خدمت معنایی درونی، بلکه در راستای کارایی فنی یا جذابیت لحظه‌ای تنظیم شده‌اند. فرم در اینجا بیشتر جنبه ابزاری دارد؛ به این معنا که میان عناصر فرمی و محتوایی پیوندی درونی برقرار نیست، بلکه فرم صرفاً وسیله‌ای برای رسیدن به اهداف بیرونی چون موفقیت در چالش‌ها، افزایش امتیاز یا سرگرمی بی‌وقفه است. چنین بازی‌هایی، هرچند می‌توانند پیچیده، چالشی یا حتی سرگرم‌کننده باشند، اما در بستر تحلیل دیالکتیکی نمی‌توانند واجد وحدت ایده و تجسد قلمداد شوند؛ چراکه در آن‌ها میان عناصر صوری و معنایی، ضرورتی درونی و عقلانی برقرار نیست. در فلسفه

1. Artisan

هنر هگل، یکی از معیارهای سنجش اصالت یک اثر، ضرورت در فرم است (Hegel, 1975: 46)؛ یعنی آن پیوند درونی که میان معنا و صورت وجود دارد، به گونه‌ای که هیچ‌یک بدون دیگری تحقق نمی‌یابد. این ضرورت، که با اصل دیالکتیکی هم‌راستاست، به ما می‌گوید که فرم نباید صرفاً حامل یا ناقل معنا باشد، بلکه باید در خود، لحظه‌ای از تحقق آن معنا را دربر گیرد. اگر در یک بازی، ساختار روایی، طراحی گرافیکی، نظام صوتی و سازوکار تعاملی صرفاً در کنار یکدیگر قرار گرفته باشند، بی‌آنکه در ترکیبی ضروری و درون‌زا با یکدیگر تنیده شده باشند، آنگاه آن بازی، هرچند از منظر تکنیکی پیشرفته، از منظر دیالکتیکی سطحی خواهد بود. در نقطه مقابل، بازی‌هایی که به‌صورت روایت‌محور طراحی شده‌اند، به‌ویژه آن‌هایی که فرم‌های مختلف زیباشناختی را با انسجام درونی ترکیب می‌کنند، ظرفیت بیشتری برای تحقق دیالکتیکی ایده در تجسد خود دارند. در این آثار، معنای کلی بازی نه صرفاً از دل روایت یا تصویر، بلکه از طریق تجربه واحدی که تمامی عناصر فرمی در خلق آن سهیم‌اند، پدیدار می‌شود. بازی‌هایی مانند Inside در این‌باره نمونه‌های روشنی هستند. این اثر با جهان بصری محدود، حرکات اندک، و ریتم کند و کنترل‌شده بازی، تجربه‌ای از بیگانگی، اجبار، و فقدان کنترل را در کاربر پدید می‌آورد؛ تجربه‌ای که عمیقاً با درون‌مایه بازی همخوان است. فرم در اینجا نه تنها در خدمت معناست، بلکه در بسیاری از موارد، خود معنا را می‌سازد. به بیان دیگر، هر عنصر از فرم، جزئی ضروری از تحقق ایده بنیادین بازی است، ایده‌ای که در این مورد، نوعی مواجهه فلسفی با مفهوم بیگانگی است. این تجربه از منظر هگل، نزدیک به سطحی از هنر است که در آن، فرم و معنا نه به‌شکل تصادفی یا تزئینی، بلکه از سر ضرورت در هم آمیخته‌اند. ضرورت در فرم، در این بازی نه فقط یک اصل زیباشناختی، بلکه خود موضوع اثر است؛ هر انتخاب طراحی، از محدودیت رنگ گرفته تا خاموشی روایت، حامل وجهی از معناست و لحظه‌ای از فعلیت‌یافتن ایده را نمایندگی می‌کند. فرم در اینجا نه صرفاً تابع ایده، بلکه در هم‌بافت با آن است؛ بخشی از وجود معنای بازی، نه صرفاً قالبی برای عرضه آن. این وضعیت دقیقاً با آنچه هگل از تجسد عقلانی ایده در فرم هنری انتظار دارد، انطباق دارد. از این منظر، می‌توان گفت که بازی‌های مکانیک‌محور، با وجود بهره‌گیری از تکنولوژی بالا یا پیچیدگی روندبازی، مادامی که فاقد درهم‌تنیدگی ضروری فرم و معنا باشند، در ساختار دیالکتیکی فلسفه هنر هگل جای نمی‌گیرند. در مقابل، بازی‌های روایت‌محور با طراحی فرم‌مند، انسجام معنایی، و تجربه تأویلی فعالانه، می‌توانند در مقام هنر ظاهر شوند؛ آن‌هم نه هنری صرفاً تزئینی یا ساختگی، بلکه هنری دیالکتیکی که ایده را در تجسد فرمی، و فرم را در درون‌مایه عقلانی خویش به فعلیت می‌رساند. از این حیث، دیالکتیک میان روایت و مکانیک، یا معنا و فرم، به معیاری فلسفی برای تمایز میان بازی به‌عنوان سرگرمی و بازی به‌مثابه هنر تبدیل می‌شود. در مجموع، این الگوهای تحلیلی نشان می‌دهند که بازی‌های رایانه‌ای در صورتی می‌توانند به سطحی از هنر دیالکتیکی ارتقا

یابند که از سطح بازنمایی بیرونی فراتر روند و ساختار خود را در خدمت تجربه درونی معنا قرار دهند؛ تجربه‌ای که در آن مخاطب، نه تنها بازی می‌کند، بلکه در درون بازی، خویشتن را تجربه می‌کند. چنین تجربه‌ای، همسو با افق نهایی زیبایی‌شناسی هگل، تحقق ایده از طریق تجسد حسی و تأمل عقلانی است؛ امری که هنر را به زبان روح تبدیل می‌کند.

## ۷. نتیجه

پرسش اصلی این پژوهش آن بود که آیا بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در قالب روایت‌های تعاملی، ظرفیت تحقق وحدت ایده و تجسد را در چارچوب نظام زیبایی‌شناسی دیالکتیکی هگل دارا هستند یا خیر. در مسیر پاسخ‌گویی به این پرسش، مفاهیم اساسی فلسفه هنر هگل همچون ایده، تجسد، فرم، معنا و رابطه دیالکتیکی میان آن‌ها، نه در قالب بخشی مستقل، بلکه به‌صورت ضمنی و در پیوندی درونی با تحلیل نمونه‌های موردی، بازخوانی، تفسیر و به‌کار گرفته شدند. یافته‌های نظری و تحلیلی نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای، در صورتی که ساختار روایی، تعاملی و فرمی آن‌ها بر پایه ضرورتی درونی میان محتوا و صورت سامان یافته باشد، می‌توانند به تحقق نوعی تجربه هنری دیالکتیکی نائل شوند. در چنین تجربه‌ای، معنا نه امری از پیش تثبیت‌شده و قابل انتقال، بلکه حاصل تعامل فعال کاربر با فرم و روایت، و فعلیت‌یافته در لحظه کنش‌مند و زیسته تجربه است.

بر اساس تحلیل نمونه‌های موردی، به‌ویژه بازی‌هایی چون Journey، The Stanley Parable و Inside، روشن شد که برخی بازی‌های رایانه‌ای قادرند به ساحت‌هایی از هنر وارد شوند که در آن‌ها تجربه زیبایی‌شناختی نه از مسیر بازنمایی مستقیم، بلکه از دل زیستن در فرم، مشارکت عقلانی در ساختار اثر، یا حتی از طریق شکست در تولید انسجام معنایی پدید می‌آید. در Journey، وحدت فرم و معنا در فرایندی شهودی، غیرکلامی و تدریجی تجسد می‌یابد و تجربه‌ای از حرکت روح در سکوت، همراهی و گذار خلق می‌شود. در The Stanley Parable، فروپاشی آگاهانه روایت و شکست در تثبیت معنا، خود به لحظه‌ای از آگاهی انتقادی نسبت به ساختار معنا و قدرت فرم بدل می‌شود. در Inside نیز محدودیت‌های فرمی، سکوت روایی و تجربه‌ای انفعالی، به ادراک فلسفی از بیگانگی و اجبار در دل فرم منتهی می‌گردد. در هر سه نمونه، معنا نه بیرون از فرم، بلکه در بطن تجربه انضمامی و در کشاکش دیالکتیکی میان کنش کاربر و ساختار اثر شکل می‌گیرد.

یکی از مهم‌ترین یافته‌های نظری این پژوهش، که برآیند مستقیم تحلیل‌های پیش‌گفته است، صورت‌بندی فلسفی تمایز میان بازی به‌عنوان سرگرمی و بازی به‌مثابه هنر در چارچوب زیبایی‌شناسی دیالکتیکی هگل است. این تمایز نه ناظر به ژانر، سطح پیچیدگی فنی، یا حتی

وجود روایت به معنای متعارف، بلکه مبتنی بر نسبت درونی و ضروری میان فرم و معناست. بازی‌هایی که ساختار آن‌ها عمدتاً بر مکانیک‌های پاداش‌محور، کارکرد ابزاری فرم و اهداف بیرونی مانند امتیاز، پیشرفت یا سرگرمی صرف استوار است، هرچند می‌توانند واجد ارزش‌های فنی یا تفریحی باشند، اما از منظر هگلی فاقد آن ضرورتی هستند که وحدت ایده و تجسد را ممکن می‌سازد. در مقابل، بازی‌هایی که در آن‌ها روایت، طراحی بصری و صوتی، ریتم تعامل و محدودیت‌های کنشی در پیوندی درونی و عقلانی سازمان یافته‌اند، می‌توانند به مثابه هنر ظاهر شوند؛ هنری که در آن، فرم نه وسیله انتقال معنا، بلکه خود لحظه‌ای از تحقق آن است. بدین ترتیب، مسئله اساسی نه آن است که آیا بازی‌های رایانه‌ای به طور کلی هنر هستند یا نه، بلکه این است که کدام بازی‌ها، تحت چه شرایط فرمی و ساختاری، قادر به تحقق دیالکتیکی ایده در تجسداند.

از این منظر، می‌توان تأکید کرد که بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در قالب‌های روایت‌محور و فرم‌مند، اگر به درستی طراحی شده باشند، نه تنها ظرفیت تحقق وحدت ایده و تجسد را دارند، بلکه می‌توانند افق‌های تازه‌ای از تحقق زیبایی‌شناسی دیالکتیکی را در بستر رسانه‌های نو بگشایند. این امر به معنای هم‌ارز دانستن همه بازی‌ها با هنر نیست، بلکه ناظر به امکان ظهور نوعی هنر تعاملی عقلانی است که در آن، مشارکت مخاطب شرط ضروری شکل‌گیری معنا به شمار می‌آید و تجربه زیباشناختی به سطحی از عقلانیت و خودآگاهی ارتقا می‌یابد. چنین تجربه‌ای با آنچه هگل در گذار از حس به روح و در افق هنر رمانتیک ترسیم می‌کند، هم‌راستاست؛ جایی که هنر نه صرفاً بازنمایی، بلکه میدان تحقق آگاهی است.

از حیث نظری، این پژوهش نشان می‌دهد که دستگاه فلسفه هنر هگل، برخلاف تلقی رایج، محدود به اشکال کلاسیک هنر نیست و می‌تواند به نحو باروری در تحلیل رسانه‌های دیجیتال معاصر به کار گرفته شود. مفاهیمی چون تجسد، دیالکتیک، ضرورت در فرم و رابطه درونی صورت و معنا، نه تنها در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای قابل اعمال‌اند، بلکه در این بستر، افق‌های تفسیری تازه‌ای نیز می‌گشایند. این امر مستلزم بازخوانی انتقادی و به‌روزرسانی تفسیری فلسفه هنر کلاسیک در مواجهه با رسانه‌های نو است و می‌تواند زمینه‌ساز توسعه شاخه‌ای میان‌رشته‌ای در فلسفه هنر و مطالعات بازی شود.

پیشنهادهای پژوهشی آینده نیز از دو جهت قابل پیگیری است. نخست، تحلیل بازی‌های چندنفره، جهان‌باز یا برخلاف از منظر دیالکتیکی، به‌ویژه در نسبت با مفاهیمی چون کنش جمعی، میان‌ذهنیت و امکان تحقق معنا در تجربه‌ای اشتراکی و تاریخ‌مند. دوم، مطالعه تطبیقی اندیشه هگل با دیگر فیلسوفان هنر و رسانه، همچون هایدگر، دلوز یا گادامر، در زمینه تجربه زیباشناختی بازی‌های رایانه‌ای. چنین پژوهش‌هایی می‌توانند به تعمیق گفت‌وگوی میان فلسفه، رسانه و

تکنولوژی بینجامند. بر این اساس، مقاله‌ی حاضر نه تنها بر امکان تحقق وحدت ایده و تجسد در برخی بازی‌های رایانه‌ای مهر تأیید می‌نهد، بلکه نشان می‌دهد که هنر در بستر دیجیتال، اگر در قالبی ضروری، فرم‌مند و تأمل‌برانگیز سامان یابد، می‌تواند به مثابه‌ی ساخت تازه‌ای از ظهور روح در جهان مدرن فهم شود؛ ساحتی که در آن، فرم نه ابزار انتقال معنا، بلکه خود صحنه آفرینش آن است.

### منابع

- اکبرمسگری، احمدعلی، ساعتچی، سید محمدمهدی (۱۳۹۲). تحول زیبایی‌شناسی در فلسفه هنر هگل. شناخت، ۶(۲)، ۱۲۷-۱۴۵.
- اکبری‌ناصری، محبوبه، مصطفوی، شمس‌الملوک، اسلامی، شهلا (۱۴۰۰). بیان امر الهی در پیکرسازی گیاهی (بر اساس پدیدارشناسی روح و درس‌گفتارهای زیباشناسی هگل). تأملات فلسفی، ۱۱(۲۷)، ۸۳-۱۰۴. <https://doi.org/10.30470/phm.2020.124970.1783>
- حاجیان، فهیمه، رحمانی، جهانبخش، شمشیری، محمدرضا (۱۴۰۰). قالب‌های هنری دین در زیبایی‌شناسی هگل و دلالت‌های تربیتی آن؛ انعکاس در هنر مجسمه‌سازی. مطالعات هنر/اسلامی، ۱۸(۴۴)، ۱۳۱-۱۴۹. <https://doi.org/10.22034/ias.2020.249270.1359>
- رهنما، فرید، نصری، امیر (۱۴۰۲). تحلیل روایت تاریخی-هگلی دانتو از استحاله شیء روزمره به اثر هنری. پژوهش‌های فلسفی، ۱۷(۴۳)، ۴۷-۶۵. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2022.50535.3133>
- شاهسون، نوش‌آفرین، صافیان، محمدجواد، حاتم، غلامعلی (۱۳۹۹). نقد و بررسی نسبت هنر با حقیقت در فلسفه هگل. حکمت و فلسفه، ۱۶(۶۱)، ۴۱-۶۱. <https://doi.org/10.22054/wph.2020.43831.1739>
- شاهوردی، امین، مشکات، محمد (۱۳۹۶). ضرورت گذارهای روح در پدیدارشناسی هگل. تأملات فلسفی، ۷(۱۸)، ۱۰۳-۱۲۴.
- عابدی‌جیغه، مصطفی (۱۴۰۲). توضیح نسبت سوژکتیویته هگلی با اجتماع انسانی و وضع سیاسی بر اساس «پدیدارشناسی روح». پژوهش‌های فلسفی، ۱۷(۴۴)، ۵۷۸-۵۹۶. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2023.55625.3482>
- نصیرزاده بکرآباد، علیرضا، اصغری، محمد (۱۴۰۱). وحدت به مثابه ایده‌آل فلسفه هگل. پژوهش‌های فلسفی، ۱۶(۳۹)، ۵۳۳-۵۴۵. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2022.47428.2941>
- Abedi Jige, M. (2023). Explaining the Relationship between Hegelian Subjectivity and Human Society and Political Situation Based on "The Phenomenology of the Spirit". *Philosophical Investigations*, 17(44), 578-596. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2023.55625.3482> [In Persian]
- Adams, E., & Dormans, J. (2012). *Game Mechanics: Advanced Game Design*. New Riders.
- Akbar Mesgari, A. 'A., & Saatchi, S. M. M. (2013). The Transformation of Aesthetics in Hegel's Philosophy of Art. *Shenakht*, 6(2), 127-145. [In Persian]

- Akbari Naseri, M., Mostafavi, S. & Eslami, S. (2022). The Expression of the Divine in Plant Sculpture (According to Hegel's Lectures on Fine Art and his Phenomenology of Spirit). *Philosophical Meditations*, 11(27), 83-104. <https://doi.org/10.30470/phm.2020.124970.1783> [In Persian]
- Galactic Cafe. (2013). *The Stanley Parable* [Video game]. Galactic Cafe.
- Gualeni, S. (2015). *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize with a Digital Hammer*. Palgrave Macmillan.
- Hajiyani, F., Rahmani, J. & Shamshiri, M. R. (2022). The Artistic Forms of Religion in Hegel's Aesthetics and its Educational Implications and its Reflection in the Art of Sculpture. *Islamic Art Studies*, 18(44), 131-149. <https://doi.org/10.22034/ias.2020.249270.1359> [In Persian]
- Hegel, G. W. F. (1975). *Aesthetics: Lectures on Fine Art, Vol. I*. Translated by T. M. Knox. Oxford University Press. (Original Work Published 1835)
- Hodent, C. (2020). *The Psychology of Video Games*. Routledge.
- Houlgate, S. (2005). *An Introduction to Hegel: Freedom, Truth and History*. 2<sup>nd</sup> Edition. Wiley-Blackwell.
- Jones, S. E. (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. Routledge.
- Keogh, B. (2018). *A Play of Bodies: How We Perceive Videogames*. The MIT Press.
- Moland, L. L. (2019). *Hegel's Aesthetics: The Art of Idealism*. Oxford University Press.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Routledge.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. The MIT Press.
- Nasirzadeh Bekrabad, A. & Asghari, M. (2022). Unity as the ideal of Hegel's philosophy. *Philosophical Investigations*, 16(39), 533-545. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2022.47428.2941> [In Persian]
- Pinkard, T. (2000). *Hegel: A Biography*. Cambridge University Press.
- Pippin, R. B. (2014). *After the Beautiful: Hegel and the Philosophy of Pictorial Modernism*. University of Chicago Press.
- Playdead. (2016). *Inside* [Video game]. Playdead.
- Rahnama, F. & Nasri, A. (2023). Analysis of Danto's Historical-Hegelian Narrative of the Transfiguration of the Commonplace into Artwork. *Philosophical Investigations*, 17(43), 47-65. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2022.50535.3133> [In Persian]
- Shahsavan, N., Safian, M. J. & Hatam, Q. (2020). A Critique of the Relationship between Art and Truth in Hegel's Philosophy. *Wisdom And Philosophy*, 16(61), 41-61. <https://doi.org/10.22054/wph.2020.43831.1739> [In Persian]
- Shahverdi, A. & Meshkat, M. (2017). The Necessity of Passages of Spirit in Hegel's Phenomenology. *Philosophical Meditations*, 7(18), 103-124. [In Persian]
- Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press.
- Smuts, A. (2005). Are Video Games Art?. *Contemporary Aesthetics*, Vol. 3 , Article 6. Available at: [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol3/iss1/6](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/6)
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell.
- Thatgamecompany. (2012). *Journey* [Video game]. Sony Computer Entertainment.
- Žižek, S. (2012). *Less Than Nothing: Hegel And The Shadow Of Dialectical Materialism*. Verso.