

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



DIREC

Digital games Research Center

دانش هدایتگر تفاوت‌هاست

این کتاب تحت حمایت مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)

به نمایندگی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

ترجمه شده است.

برای درک گیم‌های ویدئویی

مقدمه‌ای ضروری

سایمون ایجنفلت-نیلسن

یوناس هایدی اسمیت

سوزانا پژاریس توسکا

ترجمه: سیدمهدی دبستانی



سرشناسه :	ایگنفلت-نیلسن، سیمون Egenfeldt-Nielsen, Simon
عنوان و نام پدیدآور :	برای درک گیم‌های ویدیویی: مقدمه‌ای ضروری/سایمون ایجنفلت-نیلسن، یوناس هایدی اسمیت، سوزانا پزاریس توسکا ؛ ترجمه سیدمهدی دبستانی.
مشخصات نشر :	تهران: دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، انتشارات، ۱۳۹۷.
مشخصات ظاهری :	۶۱۰ ص: مصور، جدول، نمودار.
شابک :	۹۷۸-۶۰۰-۹۵۷۴۶-۱-۲
وضعیت فهرست نویسی :	فیپا
یادداشت :	کتاب حاضر با مشارکت بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای به چاپ می‌رسد.
یادداشت :	عنوان اصلی: Understanding video games : the essential introduction , 2016
یادداشت :	واژه‌نامه.
یادداشت :	کتابنامه.
موضوع :	بازی‌های ویدئویی Video games
شناسه افزوده :	توسکا، سوسانا پاخارس Tosca, Susana Pajares
شناسه افزوده :	اسمیت، جوناس هاید Smith, Jonas Heide
شناسه افزوده :	دبستانی، سید مهدی، ۱۳۶۵-
شناسه افزوده :	دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران. انتشارات
شناسه افزوده :	بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای
رده بندی کنگره :	الف/۹ ب ۱۳۹۷ ۱۴۶۹۳ GV رده بندی دیویی: ۷۹۴/۸ شماره کتابشناسی ملی: ۵۴۴۱۸۷۴



انتشارات دانشگاه صدا و سیما

عضو انجمن فرهنگی ناشران کتاب دانشگاهی

برای درک گیم‌های ویدیویی: مقدمه‌ای ضروری

سایمون ایجنفلت-نیلسن، یوناس هایدی اسمیت، سوزانا پزاریس توسکا

ترجمه: سیدمهدی دبستانی

طراح جلد: مهدیه سادات حسینی

امور چاپ و نشر: محمدباقر ایزدی چاپ و صحافی: کهن

شمارگان: ۵۰۰ نسخه چاپ اول: ۱۳۹۷ قیمت: ۶۵۰۰۰۰ ریال

شابک: ۹۷۸ - ۶۰۰ - ۹۵۷۴۶ - ۱ - ۲

کلیه حقوق این اثر متعلق به دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران است.

تهران - خیابان ولی عصر (عج)، ابتدای بزرگراه نیایش - دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران.

انتشارات (تلفن و دورنگار) ۲۲۶۵۲۸۴۴ - فروشگاه ۲۲۱۶۸۶۲۰

www.iribu.ac.ir

برای درک گیم‌های ویدئویی

کتاب برای درک گیم‌های ویدئویی، هم برای تازه‌واردان به عرصه مطالعات گیم‌های ویدئویی و هم برای پژوهشگران این عرصه راهنمایی بسیار مناسب است. ویرایش به‌روز و بازبینی شده سوم از این کتاب که اکنون در دستان شماست، مقدمه‌ای جامع در حوزه مطالعات گیم ارائه داده و تغییرات صنعت گیم، پیشرفت‌های حوزه مطالعاتی گیم‌های ویدئویی و روندهای اخیر در طراحی و توسعه گیم‌ها - شامل موبایل، کژوال^۱، آموزشی و گیم‌های مستقل - را برجسته می‌کند.

در ویرایش سوم این کتاب آموزشی، دانشجویان:

- نظریه‌ها و مکاتب فکری اصلی که برای مطالعات گیم‌ها به کار می‌روند - از جمله بازی‌شناسی^۲ و روایت‌شناسی^۳ - را فراخواهند گرفت.
- درکی از ابعاد تجاری و سازمانی صنعت گیم به دست خواهند آورد.
- تاریخچه گیم‌ها را از گیم‌های تخته‌ای مصر باستان تا ظهور گیم‌های موبایل پی‌خواهند گرفت.
- در ابعاد مختلف زیبایی‌شناسی گیم از جمله قواعد، گرافیک، صدا و زمان به کاوش خواهند پرداخت.
- راهبردهای روایی و رویکردهای ژانری استفاده‌شده در گیم‌های ویدئویی را تحلیل خواهند کرد.

^۱ Casual

^۲ Ludology

^۳ Narratology

- منازعات در مورد اثرات گیم‌های ویدئویی خشن و همچنین تأثیرات «گیم‌های جدی»^۱ را مورد توجه قرار خواهند داد.

با وجود ویژگی‌هایی چون: سؤالاتی برای بحث بیشتر، گیم‌های پیشنهادی، واژه‌نامه‌ای از لغات کلیدی و یک جدول زمانی آنلاین و تعاملی از تاریخچه گیم‌های ویدئویی، برای درک گیم‌های ویدئویی منبعی ارزشمند برای همه کسانی که به نحوی به دنبال ارزیابی روش‌های گیم‌های ویدئویی در شکل‌دهی سرگرمی و جامعه هستند فراهم می‌کند.

سایمون ایجنفلت-نیلسن^۲ مدیر عامل شرکت معتبر سیریس گیمز ایتراکتیو^۳ است و به عنوان استادیار در مرکز تحقیقات گیم‌های رایانه‌ای در دانشگاه فناوری اطلاعات کپنهاگ^۴ کار کرده‌است.

یوناس هایدی اسمیت^۵ مدیر بخش ارتباطات دیجیتال در موزه دولتی هنر^۶ در دانمارک است. او پیش از این ارتباطات رایانه‌ای^۷ را در دانشگاه کپنهاگ، مدرسه اقتصاد کپنهاگ، دانشگاه فناوری اطلاعات کپنهاگ و دانشگاه روسکیلد^۸ فراگرفته‌است.

سوزانا پزاریس توسکا^۹ دانشیار دانشگاه فناوری اطلاعات کپنهاگ و یکی از بنیان‌گذاران ژورنال مطالعات گیم^{۱۰} می‌باشد.

^۱ Serious Games

^۲ Simon Egenfeldt-Nielsen

^۳ Serious Games Interactive

^۴ IT University of Copenhagen

^۵ Jonas Heide Smith

^۶ Statens Museum for Kunst

^۷ Computer-mediated communication

^۸ Roskilde University

^۹ Susana Pajares Tosca

^{۱۰} Game Studies

سیاسگزاری

افرادی چند، عامدانه یا غیرعامدانه، از طریق بحث‌ها، توضیحات یا تشویق‌های انگیزه‌دهنده خود به ما در نوشتن این کتاب یاری رسانده‌اند. ما به همکاران سابق خود در مرکز مطالعات گیم‌های رایانه‌ای: اسپن آرسیت^۱، ترولز فولمن^۲، گونزالو فراسکا^۳، یسپر یول^۴، آنکر هلم یورگنسن^۵، لیسبت کلاستروپ^۶، سارا موسبرگ^۷، میگوئل سیکارت^۸ و تی.ال. تیلور^۹ به خاطر این که به ما اجازه دادند از نظرات آن‌ها بهره‌مند شویم مدیون هستیم. ما از اعضای فاضل گروه بحث Games Network و مورتن اسکوگارد^{۱۰}، توماس ویجیلد^{۱۱} و ماریان ندریبی مدسن^{۱۲} برای کمک‌های سریع و عالمانه‌شان تشکر می‌کنیم.

همچنین از سیدسل ایجنفلت-نیلین^{۱۳}، ماری لوییز بوزو اسمیت^{۱۴} و مارتین سلمر^{۱۵} برای تشویق، صبوری و عشقشان ممنونیم.

^۱ Espen Aarseth

^۲ Troels Folmann

^۳ Gonzalo Frasca

^۴ Jesper Juul

^۵ Anker Helm Jørgensen

^۶ Lisbeth Klastруп

^۷ Sara Mosberg

^۸ Miguel Sicart

^۹ T.L. Taylor

^{۱۰} Morten Skovgaard

^{۱۱} Thomas Vigild

^{۱۲} Mariann Nederby Madsen

^{۱۳} Sidsel Egenfeldt-Nielsen

^{۱۴} Marie Louise Bossow Smith

^{۱۵} Martin Selmer

فهرست مطالب

۱۴	مقدمه مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال
۱۵	پیشگفتار مترجم
۱۸	مقدمه
۲۶	پرسش‌های بنیادین
۳۱	۱ مطالعه گیم‌های ویدئویی
۳۳	۱,۱ چه کسی گیم‌های ویدئویی را مطالعه می‌کند؟
۳۵	۱,۲ شما چگونه گیم‌های ویدئویی را مطالعه می‌کنید؟
۳۹	۱,۳ انواع تحلیل
۴۲	۱,۴ مکاتب فکری؟
۴۳	۱,۱,۴ صورت‌گرایی
۴۴	۲,۱,۴ موقعیت‌گرایی
۴۷	۲ صنعت گیم
۵۰	۲,۱ حجم صنعت گیم
۵۸	۲,۲ ساختار صنعت گیم‌های بزرگ
۶۶	۲,۳ فرایند ساخت
۶۶	۲,۳,۱ فاز مفهومی
۶۶	۲,۳,۲ فاز طراحی
۶۹	۲,۳,۳ فازهای تولید و تست
۷۱	۲,۴ نقش‌ها در گیم‌سازی

۷۷	۳ گیم چیست؟
۷۹	۳,۱ مدل‌های پایه درک گیم‌ها
۸۰	۳,۱,۱ لودویگ ویتگنشتاین و مسأله گیم‌ها
۸۱	۳,۱,۲ یوهان هویزینگا و دایره جادویی
۸۶	۳,۱,۳ روزه کایونا و جامعه‌شناسی بازی
۹۳	۳,۱,۴ مارشال مک‌لوهان و گیم‌ها به عنوان بازتاب‌های اجتماعی
۹۵	۳,۱,۵ گرگوری بیتسون و بازی به مثابه ارتباط
۹۷	۳,۱,۶ برایان ساتن-اسمیت و گیم‌ها به مثابه بازی
۹۸	۳,۱,۷ جرج هربرت مید و تمرین نقش
۱۰۰	۳,۱,۸ هنری جنکینز و هنر گیم
۱۰۲	۳,۱,۹ تعاریف صوری
۱۱۳	۳,۱,۱۰ تعاریف عملگرایانه
۱۱۸	۳,۲ مسأله زانر
۱۲۴	۳,۲,۱ گیم‌های اکشن
۱۲۵	۳,۲,۲ گیم‌های ماجراجویی
۱۲۵	۳,۲,۳ گیم‌های استراتژی
۱۲۶	۳,۲,۴ گیم‌های فرایندگرا
۱۳۱	۴ تاریخچه
۱۳۲	۴,۱ یک پیش تاریخ مختصر از گیم‌های ویدئویی
۱۴۱	۴,۲ آیا تاریخ ارزشی دارد؟
۱۴۳	۴,۳ تاریخچه‌ای از گیم‌های ویدئویی
۱۴۸	۴,۳,۱ دهه ۱۹۷۰
۱۶۰	۴,۳,۲ دهه ۱۹۸۰
۱۹۴	۴,۳,۳ دهه ۱۹۹۰
۲۰۸	۴,۳,۴ دهه ۲۰۰۰

۲۲۸	۲۰۱۰ تاکنون ۴,۳,۵
۲۳۶	چشم اندازها ۴,۳,۶
۲۴۱	۵ زیبایی شناسی گیم های ویدئویی
۲۴۴	۵,۱ قواعد
۲۴۶	۵,۱,۱ پس ارتباط بین یک گیم و قواعد آن چیست؟
۲۴۸	۵,۱,۲ تعریفی از قواعد
۲۴۹	۵,۱,۳ گونه های قواعد
۲۵۲	۵,۱,۴ گیم پلی
۲۵۳	۵,۱,۵ تعادل در گیم
۲۵۶	۵,۲ جغرافیا و بازنمایی
۲۵۷	۵,۲,۱ فضا
۲۷۶	۵,۲,۲ زمان
۲۷۹	۵,۲,۳ سبک گرافیکی
۲۸۵	۵,۲,۴ صدای گیم
۲۹۵	۵,۲,۵ نوپیدایش
۲۹۷	۵,۳ تعداد بازیکنان
۳۰۰	۵,۴ گیم های بدون مرز
۳۰۵	۶ گیم های ویدئویی در فرهنگ
۳۰۶	۶,۱ جایگاه فرهنگی گیم های ویدئویی
۳۱۰	۶,۱,۱ گیم ها به عنوان صورت های فرهنگی
۳۱۶	۶,۱,۲ درک عمومی از گیم ها
۳۲۷	۶,۲ بازیکنان
۳۲۸	۶,۲,۱ چرا بازی می کنیم؟
۳۳۹	۶,۲,۲ چه کسی بازی می کند؟
۳۴۱	۶,۲,۳ بازیکنان مؤنث

- ۳۵۲ ۶,۲,۴ اجتماعات گیم
 ۳۶۰ ۶,۲,۵ همکاری و تضاد در گیم‌ها
 ۳۶۴ ۶,۲,۶ خلاقیت ناشی از گیم و فرافرہنگ

۳۸۳

۷ روایت

- ۳۹۳ ۷,۱ قصه‌گویی
 ۳۹۴ ۷,۱,۱ مناظر دنیاہای داستانی و بازیگران آن
 ۴۰۵ ۷,۱,۲ مکانیک‌های سازمان‌دهنده کنش روایی
 ۴۱۴ ۷,۱,۳ دریافت - تجربه بازیکن از یک قصه
 ۴۲۴ ۷,۲ تاریخچه‌ای مختصر از نظریه ادبی و گیم‌های ویدئویی
 ۴۲۷ ۷,۲,۱ بازی‌شناسی در برابر روایت‌شناسی
 ۴۳۱ ۷,۲,۲ تعامل در برابر روایت
 ۴۳۹ ۷,۲,۳ پارادایم قصه‌گویی تعاملی: در جستجوی کیفیت
 ۴۴۵ ۷,۲,۴ جایگاه داستانی گیم‌های ویدئویی

۴۵۳

۸ گیم‌های جدی - هنگامی که سرگرمی کافی نیست

- ۴۶۰ ۸,۱ گیم‌های سستی در خدمت اهداف جدی
 ۴۶۳ ۸,۲ مقوله‌بندی گیم‌های رایانه‌ای آموزشی
 ۴۶۵ ۸,۳ منطق پشت سرگرم‌آموزی
 ۴۷۱ ۸,۴ رویکرد دستوری در سرگرم‌آموزی
 ۴۷۴ ۸,۵ رویکرد نوین در استفاده آموزشی از گیم‌های رایانه‌ای
 ۴۷۸ ۸,۵,۱ یادگیری در مقابل بازی کردن
 ۴۸۰ ۸,۵,۲ حفظ و تکرار در مقابل خردجهان‌ها
 ۴۸۱ ۸,۵,۳ غوطه‌وری در مقابل انتقال
 ۴۸۲ ۸,۵,۴ مداخله مربی
 ۴۸۳ ۸,۶ اثربخشی آموزشی گیم‌های ویدئویی
 ۴۸۸ ۸,۶,۱ خروجی‌های یادگیری شناختی

۴۹۰	۸,۷ گیم‌های سیاسی و خبرگیم‌ها
۴۹۴	۸,۸ تبلیغ گرمی
۴۹۸	۸,۹ گیمیفیکیشن - گیم‌های پلاگ‌اندپلی برای واقعیت؟
۵۰۶	۸,۱۰ گیم در خدمت تغییر - انقلابی‌ها به پا می‌خیزند
۵۰۸	۸,۱۱ ملاحظات پایانی
۵۱۳	۹ گیم‌های ویدئویی و مخاطرات
۵۱۶	۹,۱ دو دیدگاه تحقیقی
۵۲۲	۹,۲ دیدگاه رسانه‌های فعال
۵۲۴	۹,۲,۱ نظریه‌ها و روش‌ها
۵۲۸	۹,۲,۲ مطالعات مهم
۵۴۱	۹,۲,۳ انتقادات
۵۴۷	۹,۳ دیدگاه کاربر فعال
۵۴۹	۹,۳,۱ نظریه‌ها و روش‌ها
۵۵۳	۹,۳,۲ مطالعات مهم
۵۵۷	۹,۳,۳ انتقادات
۵۵۸	۹,۴ دیگر سؤالات
۵۵۸	۹,۴,۱ محتوای گیم‌های ویدئویی
۵۵۹	۹,۴,۲ روابط اجتماعی، جنسیت و گروه‌های آسیب‌پذیر
۵۶۱	۹,۴,۳ اعتیاد
۵۶۴	۹,۵ ملاحظات پایانی
۵۶۹	جدول زمانی گیم‌های ویدئویی
۵۷۵	دانشنامه
۵۸۶	گیم‌های مورد ارجاع
۵۹۹	کتابنامه
۶۲۷	واژه‌نامه

مقدمه مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال

از دیدگاه علم ارتباطات، بازی‌های دیجیتال، رسانه‌ای نوین محسوب می‌شود که ظرفیت ایجاد تعامل با مخاطبان و قدرت سرگرمی در آنها ممزوج شده و رسانه‌ای قدرتمند از حیث تأثیرگذاری و رسانه‌ای فراگیر از حیث اشاعه را پدید آورده‌است. این رسانه جدید در ایران، از تمامی ابعاد، شایسته توجه و پشتیبانی است. یکی از عرصه‌هایی که نیازمند حمایت است، عرصه پژوهش و تقویت مبانی و ادبیات نظری مرتبط با این بازی‌ها است. در همین راستا، مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک^۱)، یکی از مأموریت‌های خود را تألیف و ترجمه کتاب‌های ارزشمند در این حوزه تعریف نموده‌است تا بتواند از این مسیر، دانش بازی‌های دیجیتال را در کشور توسعه داده و بستری را جهت مطالعه یافته‌های روز دنیا در این حوزه فراهم آورد. کتاب «درک گیم‌های ویدئویی» یکی از این کتاب‌ها است که ویرایش سوم آن در سال ۲۰۱۶ توسط انتشارات معتبر راتلج منتشر شده است. این کتاب به سفارش دایرک (به نمایندگی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای) توسط دکتر سیدمهدی دبستانی اخیراً به فارسی ترجمه شده‌است که امیدواریم مورد استفاده و بهره‌برداری خوانندگان ارجمند این کتاب قرار بگیرد.

نویسندگان این کتاب تلاش کرده‌اند تا به طور گسترده و با زبانی ساده، مرور جامعی بر موضوعات مرتبط با مطالعات بازی‌های دیجیتال داشته‌باشند. شما در این کتاب، پاسخ سؤالاتی نظیر اینکه «گیم چیست؟»، «اصولاً چرا گیم وجود دارد؟» و یا این سؤال که «گیم‌های ویدئویی چگونه بر روی بازیکنان اثر می‌گذارند» را خواهید یافت. همانطور که محتوای این کتاب به طور گسترده به مطالعات بازی‌های دیجیتال می‌پردازد، طیف گسترده‌ای از مخاطبان را نیز می‌توان برای آن تصور کرد.

^۱ DIREC (Digital Games Research Center)

پیشگفتار مترجم

به نسبت بسیاری از رسانه‌های دیگر، رسانه‌ی گی ویدئویی زمان زیادی را از تولد خود پشت سر گذاشته و از لحاظ سن عددی، به نسبت تلویزیون، سینما و دیگر رسانه‌های عمومی از عمری بسیار پایین‌تر برخوردار است. اما تقدیر این بوده‌است که این رسانه‌ی نوین، در زمانه‌ای متولد شود که تغییرات فناوری و اجتماع در آن در بالاترین سطح ممکن بوده و همین موضوع هم سبب شود در عمر بیش از نیم قرن خود به اندازه‌ای دچار تغییر و تحولات شود که اگر کودکان نسل فعلی با گیم‌های اولیه‌ی آرکید روبرو شوند، شاید به کلی متوجه نشوند که آن‌ها هم گیم بوده‌اند. همین شدت و سرعت تغییرات و تأثیر و تأثرات متقابلی که این رسانه در سطوح فردی و اجتماعی و در ابعاد اقتصادی، شناختی، سیاسی و ... با آن روبروست، به مرور باعث شد تا رشته‌ی تحقیقاتی «مطالعات گیم» به ادبیات دانشگاهی راه پیدا کند تا در کنار «گیم‌سازی» که نگاهی فنی و معطوف به تولید دارد، بتواند نگاهی جامع‌تر به این رسانه‌ی تعاملی داشته‌باشد و به ابعاد پژوهشی آن نیز ورود کند. در واقع نگاه منتقدانه و پژوهشگرانه به یک رسانه، از ابعاد ذات‌شناختی آن گرفته تا تحلیل خود محصولات و مخاطبان و فرهنگ و خرده‌فرهنگ‌های مرتبط با آن و ... همچون دیگر رسانه‌ها مانند سینما و حتی پراهمیت‌تر از آن‌ها - به دلیل سطح تأثیرگذاری و گستردگی - در مورد این رسانه نیز شایان توجه است.

در کشور ما نیز قدم‌هایی چند در این زمینه برداشته‌شده و محققانی در سطح دانشگاه و صنعت به این زمینه علاقه نشان داده و در آن دست به قلم‌فرسایی زده‌اند. اما آنچه من را به ترجمه‌ی این کتاب وا داشت، این بود که مانند هر زمینه‌ی مطالعاتی دیگری، وجود کتابی برای آشنایی همگانی و جامع با یک موضوع و کمک به محققان علاقمند برای آشنایی با رئوس، مکاتب و چارچوب‌های فکری آن، قدمی اولیه و بسیار مهم در مسیر پروتق شدن و پرداختن عمومی‌تر به آن زمینه‌ی تحقیقاتی است تا بتوانیم به جای تک‌ستاره‌هایی که اکنون بر روی این موضوع کار می‌کنند، به مرور شاهد ایجاد ساختارها، واحدهای درسی و دوره‌های تحصیلات تکمیلی در این زمینه باشیم. این ترجمه نیز گامی کوچک در این مسیر است تا بتوان به مرور پس از ایجاد ساختارهای مورد نیاز به

سمت پررونق‌تر شدن این حوزه بسیار مورد نیاز گام برداشت. کتاب حاضر نیز کاملاً به همین شیوه نگارش شده و نسخه جدید و آخر از کتابی است که در سر تا سر دنیا به عنوان یکی از کتب معتبر برای آموزش رئوس مطالعات گیم در رشته‌های مختلفی چون علوم اجتماعی و ارتباطات، هنر، گیم‌سازی و ... در دانشگاه‌ها از آن استفاده می‌شود.

در ترجمه کتاب سعی شده تا حد ممکن روانی و شیوایی مطالب حفظ شود و با توجه به تخصصی بودن بسیاری از واژگان مورد استفاده، با استفاده از نظرات دیگر متخصصین و با رجوع به منابعی چون فرهنگستان زبان و ادب فارسی (مانند پس‌تابش به جای Projection و بن‌سازه به جای Platform)، دایره‌المعارف بازی‌های رایانه‌ای متعلق به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (مانند شلیک‌کن-بکش به جای Shoot-'em-up)، کتب تخصصی در زمینه‌های مورد اشاره در کتاب (مانند داستان به جای Fiction و قصه به جای Story با وام‌گیری از خانم فرزانه طاهری در ترجمه کتاب عناصر داستان از اسکولز) و در برخی موارد نیز واژه‌سازی (مانند فشرده‌کاری به جای Crunch) کار به پیش برده‌شود. اما تجربه کتاب‌های پیشین نشان می‌دهد که در حوزه‌هایی چنین تخصصی گاهی معادل‌سازی تمام لغات، به همان اصل پایه‌ای یعنی شیوایی آسیب رسانده و موجب عدم انتقال مفاهیمی می‌شود که با همان نام انگلیسی در زبان ما نیز رواج یافته‌اند. بنابراین در بسیاری از موارد نیز مترجم به همان نام انگلیسی پایبند مانده‌است تا ساختار و خوانایی کتاب به بهترین نحو حفظ شود. همچنین دوگانه‌سازی‌هایی برای لغاتی که در تلفظ فارسی به طور معمول یکسان ادا می‌شوند ایجاد شده‌است؛ مانند انتخاب «ماد» به جای MUD و «مود» به جای MOD. در نهایت یادداشت‌های انتهای فصول برای راحتی بیشتر خواننده در همراهی با کتاب تبدیل به پاورقی شده و مواردی که خود مترجم توضیحاتی به متن افزوده‌است با علامت سم در انتهای آن پاورقی مشخص شده‌است.

اما مهم‌ترین مسأله‌ای که در ترجمه این کتاب شایسته ذکر می‌باشد، تفاوت لغات Game و Play می‌باشد. در سرتاسر این کتاب این دو لغت به دقت به کار برده شده و همان طور که در فصل سوم نیز مؤلفان به شکلی موشکافانه به بررسی آن می‌پردازند، این دو لغت تفاوت‌هایی با هم دارند. در نهایت و پس از مشورت‌های فراوان با دوستان فرزانه، به این نتیجه رسیدیم که Play که

دیرینه‌ای بسیار طولانی، هم در عمر یک انسان از اولین لحظات تولد و هم در تاریخ بشر، دارد را به «بازی» برگردانم و Game که مفهومی متأخرتر و تحدیدشده‌تر در دنیای مدرن می‌باشد را به همان صورت «گیم» نگاه دارم. ایجاد چنین تمایزی که خود را در عنوان کتاب نیز نشان می‌دهد، ناشی از حیطه موضوعی این کتاب است و به این شکل می‌توان تفاوت‌های این دو موضوع را به شکلی بسیار بهتر نشان داد.

این کتاب، تلاش کوچکی در جهت غنای زمینه مطالعاتی گیم‌های ویدئویی بوده و قطعاً در این مسیر از خطا و ایراد مبرا نیست. به همین جهت از خوانندگان محترم تقاضا می‌شود اینجانب را از نظرات اصلاحی خویش بی‌بهره نگذارند.

در نهایت، بایستی از تمامی کسانی که در تهیه این کتاب بنده را یاری رسانده‌اند، تشکر کنم. از سازمان فضای مجازی سراج به خاطر همراهی در تهیه کتاب، از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) به خاطر حمایت‌هایی که از ترجمه و انتشار این اثر به عمل آوردند و همچنین از دوستان خوبم آقایان سیدرحیم هاشمی و دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی به خاطر بازخوردها و کمک‌هایشان در طول این ترجمه تقدیر و تشکر می‌کنم. در نهایت آخرین و مهم‌ترین تشکر نیز به خاطر صبوری‌ها و حمایت‌ها از آن همسر عزیزم می‌باشد.

سیدمهدی دبستانی

۱ اردیبهشت ۱۳۹۶

مقدمه

✓ در مورد خواننده

✓ ساختار کتاب

✓ پرسش‌های بنیادین

چند سال پیش ما با الفاظ به این نکته که دنیا در حال تغییر است، شروع به نوشتن ویرایش اول این کتاب کردیم. از زاویه دید گیم‌های ویدئویی، این تغییرات تا حدودی ملایم بود. در حقیقت، اکنون که به گذشته می‌نگریم، سال ۲۰۰۷ زمانه‌ای بسیار حیرت‌انگیز از ثباتی آرامش‌بخش به نظر می‌رسد.

در مجموع، گیم‌های تجاری جاه‌طلبانه آن زمان، کارهایی با هزینه چندین میلیون دلاری در ابعادی بسیار وسیع بودند که به صورت فیزیکی در بازار فروخته می‌شدند (یا با هزینه ۱۱ دلار در ماه کرایه داده می‌شدند) و نسل متداول کنسول‌های^۱ بازی در آن زمان، صرفاً فصلی جدید از نبردی بی‌پایان بین سازندگان کنسول‌ها به نظر می‌رسید.

کنسول: رایانه‌ای که تنها برای هدف بازی کردن گیم‌ها طراحی شده‌است و معمولاً کیردی به همراه ندارد.

زمانی که شما اولین «پرنده خشمگین»^۲ خود را از یک قلاب‌سنگ زهوار دررفته در ۲۰۱۰ یا ۲۰۱۱ پرتاب کردید تا انتقام خود را از خوک‌های سبز بی‌ادب و بی‌حرکت بگیرید، همه چیز خیلی متفاوت از وضعیت کنونی به نظر می‌رسید. درست در همان زمانی که فیسبوک و دیگر شبکه‌های اجتماعی به نوبه خود در حال تبدیل شدن ناگهانی به بن‌سازه‌های^۳ گیمینگ^۴ شاخصی بودند،

^۱ Console

^۲ Angry Bird

^۳ Platform

^۴ Gaming

آیفون^۱ شرکت اپل^۲ (علیرغم اینکه تقریباً هیچ کس پیش‌بینی نمی‌کرد) خودش را به عنوان وسیله‌ای که می‌تواند پتانسیل گیم‌های موبایل را آزاد کند نشان داد. در همین اثنا، اینکه آیا جدیدترین نسل کنسول‌ها، پایانی بر آن‌ها خواهند بود یا نه نیز روز به روز مبهم‌تر می‌گشت. کنسول‌ها ثابت کرده‌اند که بیشتر از آنچه برخی فکر می‌کردند منعطفند، اما همچنان برای قابل اعتنا باقی ماندن در چشم‌انداز بیش از پیش پراکنده گیمینگ در حال تقلا هستند. قدرت پردازش دستگاه‌های تلویزیونی گسترش یافته‌است و سرویس‌هایی نیز ظهور کرده‌اند که نوید آن را می‌دهند که تمام کارهای سنگین پردازشی را انجام داده و به سادگی جریان صدا و تصویر مربوط به گیمینگ را به سمت کاربر روانه کنند. علیرغم وعده‌های این سرویس‌ها، انقلابی که تلویزیون‌های هوشمند از آن خبر می‌دهند همچنان تا جامعه عمل پوشاندن به خود فاصله دارد؛ اما به نظر می‌رسد نیروهای عظیم شرکت‌هایی چون اپل، گوگل^۳ و آمازون^۴ از ناامید شدن از قدرت تلویزیون برای گیمینگ فاصله زیادی دارد، بنابراین زمینه‌های جدیدی در بازار گیمینگ در حال پدیدار شدن است. آینده دنیای گیمینگ همچنان کاملاً گشوده و نامتعیین است.

بی‌تردید، در طرح گسترده‌تر فرهنگی از امور، زمانه ما مملو از جهش‌های چشم‌گیر ناگهانی، متغیر و عمیق است؛ عصر ما عصری است که عموماً فناوری در آن پیشگام این گذارهای فرهنگی است. از میکروچیپ‌های بسیار کوچک، چشم‌اندازهایی از دنیایی به وجود می‌آید که ما را مورد چالش قرار داده، اسیر و شیفته خود کرده و حس ما را از جهانی همواره رو به گسترش تشدید می‌کند.

در گذشته‌ای نه چندان دور، اکثریت مردم به سرگرم شدن به صورت منفعلانه قانع بودند. نویسندگان صفحات کتب، صحنه‌های تئاتر و پرده‌های سینما نیز خشنود از این اجابت مردم، خطوط افسانه‌های بسیار ماهرانه (و گاهی هم نه چندان ماهرانه) خویش را به هم‌دیگر می‌رشتند؛ در این مسیر امکان داشت آرایش‌هایی صورت گیرد، مکان‌هایی جستجو شود و موسیقی‌هایی نواخته‌شود، همگی برای اینکه قلب‌ها و ذهن‌های ما را مسخر و شیفته خویش سازد؛ اما امروزه

^۱ iPhone

^۲ Apple

^۳ Google

^۴ Amazon

بسیاری از مخاطبان از جایگاه ناظرِ میخکوب‌شده در صندلی تماشاچی راضی نیستند و خواستار نقشی فعالانه‌تر هستند.

تمام عظمتی که امروزه در دنیای چشمگیر سرگرمی‌های دیجیتال شاهد آن هستیم، تنها از یک پرتو الکتریکی سفید شناور در فضای خالی در یکی از زیرزمین‌های دانشگاه ام.آی.تی.^۱ در ۱۹۶۱ آغاز شد. وقتی این پرتو به فضایی‌های دشمن برخورد و آن را نابود کرد، هیچ غریب و یا حتی کوچکترین صدایی از شادی و یا هیجان از جایی برخاست. در واقع این پرتو اولین شلیک به سمت آن چیزی بود که بعدتر به اسم *Spacewar!* شناخته‌شد. اما فراتر از فضای آن زیرزمین، بشریت نیز به طور کل توجهی به این واقعیت نشان نداد که گیم‌های ویدئویی متولد شده‌اند.

این ایجاد نطفه و تولد متعاقب آن، تولدی بدون پیشینه نبود.^۲ در حقیقت، *Spacewar!* به نحوی کاملاً عیان و بی‌پروا مشتق‌شده از چیزهایی دیگر بود. خالقان آن که هواخواهان بسیار علاقمند کتب علمی-تخیلی معاصر آن دوران بودند، تصورات ذهنی بسیار وسیعی در تبدیل این علاقه‌شان به تصاویر پرده سینما^۳ داشتند، و *Spacewar!* یادآور بسیاری از فیلم‌های جنگ فضایی است. از آن مهم‌تر، *Spacewar!* تنها سطر اول فصلی جدید از کتابی بزرگتر در مورد تاریخ گیم‌هاست که گستره‌ای به وسعت تاریخ را در بر می‌گیرد.

ساختن و بازی کردن گیم‌ها، یکی از محرک‌های پایه‌*انسان هوشمند*^۴ است. یونانیان باستان، وایکینگ‌ها و حتی به احتمال فراوان نیاکان غارنشین ما سیستم‌های قاعده‌مندی از بازی^۱ داشتند. این

^۱ MIT

^۲ در اینجا نویسنده با به کار بردن مفهوم immaculate conception (حاملگی معصومانه) اشاره‌ای تلمیحی به یکی از عقاید مسیحیت در مورد حضرت مریم (س) دارد. بنا به عقیده مسیحیت کاتولیک، اینای بشر در اثر گناه آدم و حوا در خوردن از میوه بهشتی، در هنگام بسته‌شدن نطفه دچار گناه نخستین شده و پاک به دنیا نمی‌آیند و به همین خاطر نیز باید غسل تعمید داده‌شوند تا رنگ گناه نخستین از آن‌ها پاک گردد. مفهوم «حاملگی معصومانه» اشاره به این عقیده مسیحیت در مورد حضرت مریم (س) است که وی را متولدشده با فرایندی غیر از فرایند معمول جنسی و بنابراین مبرا از این گناه نخستین می‌دانند. در اینجا نویسنده با اشاره به این مفهوم می‌خواهد بگوید که گیم‌های ویدئویی اینگونه نبوده‌اند و با داشتن پدر و مادر و اجدادی چند، پیشینه‌ای دارند که از آن‌ها به ارث برده‌اند س.

^۳ The Big Screen

^۴ Homo Sapiens – این عبارت برای اشاره به انسان کنونی و مخصوصاً در تضاد با ناندرتال‌ها و دیگر اشکال جنس انسان، در چارچوب فکری نظریه تکامل بیان می‌شود س.

تفریح‌ها در خدمت اهداف بسیاری از سرگرمی گرفته تا رقابت و آموزش بودند؛ اما در این بین، فصل جدید و پسا! *Spacewar*، ما، بسیار شایسته توجه است. در یک چشم به هم زدن، گیم‌های ویدئویی اذهان ما را استعمار و صفحات نمایش ما را اشغال کردند. گیم‌های ویدئویی با آغاز از یک زیرزمین در بوستون^۲ -در پی تکثیرشان با نرخ برق‌آسا همچون مهاجمان فضایی ترسناک الهام‌بخش بسیاری از گیم‌های اولیه- رشدی انفجاری داشته‌اند، تا جایی که امروزه در همه جا، از صفحات نمایش کوچک گوشی‌های موبایل گرفته تا تلویزیون‌های پر زرق و برق پلاسما که به دیوار نصب می‌شوند، وجود دارند؛ و اگرچه که گیم‌هایی چون گیم موبایل کژوال *Angry Birds*، عنوان چندکاربره و ضدتورریسم *Counter-Strike* یا حماسه فضایی در ژانر نقش‌آفرینی *Mass Effect 3* و امدار آسلاف کهن خود هستند، گیم‌ها دیگر آن چیزی نیستند که پیش از این معمول بود. از هنگامی که رایانه قدرت‌های والای خودش -شامل پردازش عینی پیچیده‌ترین مجموعه قواعد و ارائه همزمان و پویای صدا و تصاویر گرافیکی- را عرضه کرده‌است، شکل‌های جدید گیم بیشتر شبیه دنیاهایی زنده و دارای حیات به نظر می‌رسند تا چیزی شبیه پوکر^۳ یا تخته‌نرد^۴.

بازی: واژه‌ای مبهم (در مقایسه با واژه «گیم») که عموماً اشاره به فعالیت به نسبت بی‌ساختار و غیرهدفمند رفتار بازیگوشانه کودکان (یا بزرگسالان) دارد.

این اجتناب‌ناپذیر بود که توجه دانشگاهیان به مرور به این موضوع جلب شود؛ بنابراین در طول پانزده سال گذشته، محققان نظریه‌ها و روش‌های تحلیل مرسوم را با سرعتی روزافزون -گاهی بدون تلاش زیاد و گاهی هم به نحوی ناشیانه‌تر- در مورد پدیده گیم‌های ویدئویی به کار برده‌اند. مطالعه گیم‌های ویدئویی از زمان آغاز متواضعانه خویش در دهه ۱۹۸۰ با همان سرعتی که خود گیم‌های ویدئویی همچنان روزبه‌روز در جامعه متداول‌تر می‌شوند، شتاب گرفته‌است. همزمان با تعداد روزافزونی از کتب و وبسایت‌هایی که به این رسانه اختصاص یافته‌اند و همزمان با تقاضای روبه‌گسترش برای متخصصان طراحی گیم، نظریه‌های جدیدی نیز در این زمینه شکل گرفته‌اند. از

^۱ Play

^۲ اشاره به زیرزمین مذکور در دانشگاه ام.آی.تی که در بوستون ایالات متحده قرار دارد.

^۳ Poker

^۴ Backgammon

آنجا که رشته‌های مطالعاتی دوقلوی مطالعات گیم و طراحی گیم (ویدئویی) همچنان در مراحل اولیه ایجاد هستند و نظر به اینکه محققان از پارادایم‌های بسیار متفاوتی به گیم‌ها روی می‌آورند، بخش قابل توجهی از دانش این عرصه به سادگی قابل ترسیم -یا حتی قابل استخراج- نیست. این همان چیزی است که نیاز به چنین کتابی را به وجود می‌آورد.

در فصل‌های پیش رو، هدف ما این است که درکی گسترده از گیم‌های ویدئویی و مطالعات گیم‌های ویدئویی برای خواننده فراهم کنیم. ما آنچه را که مهم‌ترین پیشرفت‌ها و دیدگاه‌های تأثیرگذار در این زمینه می‌دانیم مورد پوشش قرار داده و روابط بین آن‌ها را مورد بحث قرار می‌دهیم. اشتیاق بسیار بالایی که گیم‌های باتجربه با آن شروع به مستندسازی و شرح وقایع تاریخی صنعت گیم و خود گیم‌ها کرده‌اند، برای ما کمک شایانی در این مسیر بوده‌است. این احساس تعلق عمیق به این رسانه، خود را در انتشار کتب تأثیرگذاری چون *ملت جوی/استیک*^۱ (۱۹۹۷) از جی. سی. هرز^۲، *سوپرکید*^۳ (۲۰۰۱) از ون برنهام^۴، *بازی: مجلد*^۵ (۱۹۹۸) از لیز فابر^۶ و *بالاترین امتیاز!*^۷ (۲۰۰۲) از راسل دی‌ماریا^۸ و جانی ال. ویلسون^۹ نشان داده‌است. همچنین پروژه‌های جامع و بسیار سودمند مستندسازی گیم -چون *موزه بین‌المللی آرکید*^{۱۰} (www.arcademuseum.com) و *گیم‌های موبی*^{۱۱} (www.mobygames.com)- در نقش منابع بسیار مهم اطلاعاتی برای محقق گیم عمل می‌کنند.

چنین منابعی، به خوبی نقش مکمل را برای مجلدات عالمانه و جامعی در زمینه طراحی، تاریخچه و نظریه گیم چون کتاب اکنون کلاسیک *هنر طراحی گیم رایانه‌ای*^{۱۲} (۱۹۸۲) از کریس

^۱ *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*

^۲ J. C. Herz

^۳ *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*

^۴ Van Burnham

^۵ *Re:Play Ultimate Games Graphics*

^۶ Liz Faber

^۷ *High Score!: The Illustrated History of Electronic Games*

^۸ Rusel DeMaria

^۹ Johnny L. Wilson

^{۱۰} *The International Arcade Museum*

^{۱۱} *MobyGames*

^{۱۲} *The Art of Computer Game Design*

کرافورد^۱، متن سایبری^۲ (۱۹۹۷) از اسپن آرسیت^۳، هم‌لیت بر روی هولودک^۴ (۱۹۹۷) از ژانت موری^۵، طراحی گیم: نظریه و عمل^۶ (۲۰۰۱) از ریچارد رُز^۷، طراحی دنیاهای مجازی^۸ (۲۰۰۳) از ریچارد بارتل^۹، معماری و طراحی گیم^{۱۰} (۲۰۰۰) از اندرو رولینگز^{۱۱} و دیو موریس^{۱۲}، قواعد بازی^{۱۳} (۲۰۰۴) از کیتی سالن^{۱۴} و اریک زیمرمن^{۱۵}، نیمه‌واقعی: گیم‌های ویدئویی در میان قواعد واقعی و دنیاهای داستانی^{۱۶} (۲۰۰۵) از یسپر یول^{۱۷}، گیم‌های متقاعدکننده^{۱۸} (۲۰۰۷) از یان بوگوست^{۱۹}، بازی مجدد^۱ (۲۰۱۰) از تریستان دونووان^۲ و واقعیت تضعیف شده/است^۳ (۲۰۱۲) از از جین مک‌گانینگل^۴ فراهم می‌کنند.

^۱ Chris Crawford

^۲ *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*

^۳ Espen Aarseth

^۴ *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*

کلمه *HoloDeck* در نام این کتاب اشاره به دستگاهی به همین نام در دنیای تخیلی استارت‌رک (Star Trek) دارد. این دستگاه تجهیزاتی برای واقعیت شبیه‌سازی‌شده در سفینه‌ها و پایگاه‌های فضایی است و به شکل اتافی ترسیم می‌شود که در آن تصاویر هولوگرافیک از اشیا و اتفاقات تجسیم می‌شود.

^۵ Janet Murray

^۶ *Game Design: Theory and Practice*

^۷ Richard Rose

^۸ *Designing Virtual Worlds*

^۹ Richard Bartle

^{۱۰} *Game Architecture and Design: Learn the Best Practices for Game Design and Programming*

^{۱۱} Andrew Rollings

^{۱۲} Dave Morris

^{۱۳} *Rules of Play: Game Design Fundamentals*

^{۱۴} Katie Salen

^{۱۵} Eric Zimmerman

^{۱۶} *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*

^{۱۷} Jesper Juul

^{۱۸} *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*

^{۱۹} Ian Bogost

درک گیم‌های ویدئویی وجود خود را مدیون این اسلاف است. لازم به ذکر نیست که جمع‌آوری تمام دانستنی‌های گیم در یک مجلد کاری شدنی نیست. حتی مجلدات بسیار نیز قادر به مستندسازی رشد محیرالعقول گستره مطالعاتی گیم‌ها نخواهد بود. به جای آن، ما آزادانه به ادبیات اصیل این زمینه و به تلقی‌های جامع‌تر در بسیاری از مسائلی که به آن برخورد می‌کنیم ارجاع می‌دهیم.

در مورد خواننده

ما این کتاب را در جهت اهدافی چند نگاشته‌ایم. مخاطب اصلی ما دانشجویان زمینه گیم هستند که عموماً در زمینه‌های مرتبط با علوم انسانی یا اجتماعی تحصیل می‌کنند؛ افرادی که شاید هنوز یک محقق کاملاً آموزش‌دیده در زمینه گیم‌ها نیستند، اما علاقمندند تا به درکی وسیع‌تر از گیم‌ها دست یابند. اما مرور جامعی که ما تلاش کرده‌ایم به آن دست یابیم، این کتاب را برای افراد دیگری نیز قابل بهره‌برداری می‌کند. کسانی که بیشتر به جنبه‌های تکنیکی علاقمندند یا کسانی که علاقمند به طراحی گیم‌ها هستند نیز — حتی اگر این کتاب مستقیماً مهارت‌های عملی آن‌ها را افزایش ندهد — احتمالاً موارد مفید زیادی در این کتاب خواهند یافت. همچنین یکی از فرضیات اصلی ما این است که هر دانشجوی گیم، از دانشی حتی گذرا در مورد مسائلی که صریحاً به زمینه تخصصی‌اش مربوط نباشد سود خواهد برد. دانستن این که گیم‌ها چگونه کار می‌کنند و چرا اینگونه به نظر می‌رسند، نیازمند یک رویکرد میان‌رشته‌ای است. در یک جهان ایده‌آل، همگی ما بایستی نه از کدهای رایانه‌ای، نه از نظریه زیبایی‌شناختی و نه از تفکر اجتماعی هراسی نداشته باشیم. در نهایت ما امیدواریم که حتی محققان حرفه‌ای نیز تلاش ما در جهت ترسیم سیستماتیک مباحث مرتبط با مطالعات گیم را سودمند یابند.

^۱ *Replay: The History of Video Games*

^۲ Tristan Donovan

^۳ *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*

^۴ Jane McGonigal

ساختار کتاب

کتاب به فصل‌های زیر تقسیم شده است:

فصل ۱: مطالعه گیم‌های ویدئویی: طرحی کلی از معنای مطالعه کردن گیم‌های ویدئویی را ریخته و رویکردهای اصلی موجود در آن را مشخص می‌سازد.

فصل ۲: صنعت گیم: جنبه تجاری گیم‌های ویدئویی را در جهت فراهم کردن زمینه‌ای برای درک روندهای گسترده در طراحی گیم‌های معاصر کاوش می‌کند.

فصل ۳: گیم چیست؟: خواننده را با رویکردهای کلاسیک و کنونی به مطالعه گیم‌ها و بازی آشنا ساخته و در مورد این بحث می‌کند که چگونه می‌توان گیم‌ها را به نحوی معنادار در ژانرها و گونه‌های مشخص دسته‌بندی کرد.

فصل ۴: تاریخچه: تاریخ گیم‌های ویدئویی را با تأکید بر پیشرفت در شکل گیم و همچنین عناوین تاریخ‌ساز بیان می‌کند. این تاریخچه به جای تأکید بر صنعت گیم یا طراحان خاص، تمرکزش را بر روی خود گیم‌ها قرار می‌دهد.

فصل ۵: زیبایی‌شناسی گیم: توصیفی صوری از گیم‌ها بر مبنای صدا، گرافیک و استفاده از فضا^۱ و زمان را عرضه می‌کند.

فصل ۶: گیم‌های ویدئویی در فرهنگ: گیم‌های ویدئویی را در جایگاهشان در فرهنگ (رسانه‌ای) مدرن نشانده و گفتمان‌هایی که دنیای گیمینگ را احاطه کرده و همچنین در آن گسترش یافته‌اند بررسی می‌کند. این فصل همچنین برخی از پراکنش‌های فرهنگی بازیکنان گیم‌های ویدئویی را مورد کاوش قرار می‌دهد: آن‌ها که هستند، چرا گیم‌ها را بازی می‌کنند و چگونه به خودشان در اجتماعاتی که در درون و بیرون گیم‌هایشان فرهنگ‌سازی می‌کنند، سامان می‌بخشند.

فصل ۷: روایت: رابطه بین گیم‌های ویدئویی و هنر قصه‌گویی را با تمرکز بر نقش نظریه ادبی در مطالعه گیم‌ها بازخوانی می‌کند.

فصل ۸: گیم‌های جدی - هنگامی که سرگرمی کافی نیست: خواننده را با زمینه‌ای با اهمیت روزافزون که عموماً از آن به عنوان گیم‌های جدی یاد می‌شود آشنا می‌سازد و موضوعاتی چون «گیم‌ها و یادگیری»، «گیم‌های متقاعدکننده» و «گیم‌های سیاسی» را به بحث می‌گذارد.

^۱ Space

فصل ۹: گیم‌های ویدئویی و مخاطرات: این سؤال معمولاً مورد اشاره و تقسیم‌کننده از لحاظ فرهنگی^۱ را به بحث می‌گذارد که آیا (یا چگونه) بازی کردن انواع خاصی از گیم‌ها به بازیکن آسیب می‌رساند.

در پایان هر فصل، سؤالاتی برای بحث بیشتر آمده‌اند. این سؤالات طراحی شده‌اند تا برانگیزنده تفکر و استدلال در مورد موضوعات پوشش داده‌شده بوده و راه‌هایی برای مطالعه و تحقیق بیشتر ارائه دهند. همچنین بخشی با عنوان گیم‌های پیشنهادی، پیشنهاداتی برای گیم‌هایی ارائه می‌کند که به تصویرسازی مفاهیم کاوش‌شده در هر فصل یاری می‌رسانند.

پرسش‌های بنیادین

بسیاری از مردم معتقدند کتب علمی باید کلکسیونی فراگیر از دانش در زمینه‌ای مشخص باشند. این یک آرزوی غیرمنطقی نیست، اما می‌تواند تصویری نادرست از نظم و ثبات به وجود آورده و بی‌نظمی آشفته‌کننده و واقع در عمل را که امری حیاتی برای پیشرفت‌های خلاقانه و فکری است، نادیده بگیرد. چنین دیدگاهی القا می‌کند که اکثر مسائل یک زمینه رو به پایان بوده و محققان همگی با هم تفاهم دارند؛ میزان عدم توافق در یک رشته علمی نادیده گرفته می‌شود. مطالعات گیم یک زمینه تحقیقاتی جوان است. این زمینه هنوز زمان لازم دارد تا در مورد سؤالات نسبتاً مهم آن - به نحوی سیستماتیک و مقاعدکننده - تفاهم حاصل شود.

یکی از این سؤالات در حقیقت بنیادین‌ترین آن‌هاست: «گیم چیست؟» محققان گیم در این پایه‌ای‌ترین مسأله تفاهم ندارند. اگر این موضوع شما را نگران می‌کند، اعتماد به نفس خود را حفظ کنید - این وضعیتی است که در بسیاری از زمینه‌ها متداول است. به عنوان مثال جامعه‌شناسان، همگی عقاید یکسانی در مورد معنای مفهوم «جامعه» ندارند؛ محققان رسانه‌ها در تعریفشان از مفهوم «رسانه» با هم اختلاف دارند. قطعاً از یک جنبه مهم، سؤال در مورد این که چه چیزی یک گیم را تشکیل می‌دهد تنها سؤالی از یک تعریف است. ما چه به صورت تجربی و چه به صورت منطقی نمی‌توانیم مشخص کنیم که یک گیم چیست. آنچه که به هر روی ما می‌توانیم انجام دهیم،

^۱ Culturally Divisive

این است که به دنبال تعریفی بگردیم که برای پاسخ به سؤالات ما مناسب باشد و این که در مورد معنای «گیم» هنگام به کار بردن آن در موقعیت‌های مهم کاملاً صراحت داشته باشیم.

یک سؤال محوری دیگر برای مطالعات گیم این سؤال است: «چرا گیم‌ها وجود دارند؟» چرا ما موجودیت‌های بیولوژیک که قادر به شعر سرودن، کوهنوردی و شکافتن اتم هستیم، باید چنین زمانی را صرف بازی کردن گیم‌ها بکنیم - خصوصاً هنگامی که بازی کردن این گیم‌ها عموماً با نیازهای اولیه انسانی ما در تضاد هستند: نیازهایی مانند خوابیدن، تغذیه خودمان و داشتن ارتباط با همسرمان؟ ما جواب این سؤال را نمی‌دانیم. یا بهتر است بگوییم این سؤال به نحوی شگفت‌انگیز توجه بسیار کمی را جلب کرده و توافقی بر سر آن وجود ندارد. به هر روی، پاسخ‌هایی نیز ارائه شده‌اند^۱ که به نحوی نه‌چندان هم نامعقول، معمولاً ریشه در زیست‌شناسی داشته‌اند. این پاسخ‌ها معمولاً به شکلی مشابه این بیان می‌شوند: توانایی بازی کردن، به ارگانیسم‌ها اجازه می‌دهد موقعیت‌های زندگی واقعی را شبیه‌سازی کنند. ارگانیسم از طریق این شبیه‌سازی‌ها می‌تواند مهارت‌های مهم را در امنیت نسبی تمرین کند؛ بنابراین فرد دارای تمایل به بازی در برابر افرادی که فاقد این تمایل هستند یک مزیت انطباق‌پذیری^۲ دارد؛ انتخاب طبیعی، مابقی این استدلال را به عهده می‌گیرد. فردی که در وقت‌های اضافه خویش پرتاب کردن نیزه را تمرین می‌کند، به هنگام حمله یک ببر تیزدندان شانس بیشتری برای بقا دارد. چنین پاسخی اگرچه ممکن است معقول به نظر برسد، پاسخی جامع نیست. با وجود اینکه زیست‌شناسی تکاملی ممکن است به عنوان مثال بتواند توضیح دهد که چرا گیم‌ها وجود دارند، به وضوح توضیح نمی‌دهد که چرا گیم‌های ما به شیوه کنونی‌شان به نظر می‌رسند. همچنین توضیح نمی‌دهد که چرا مردم گیم‌های مختلف را دوست دارند و چنین گستره عظیمی از گرایش‌ها را در مورد فعالیت بازی کردن گیم‌ها نمایش می‌دهند.

چنین مسأله‌ای ما را به سؤال بعدی رهنمون می‌سازد: «چرا برخی از مردم گیم‌های خاصی را ترجیح می‌دهند؟» مجدداً باید اعتراف کنیم که نمی‌توانیم این پرسش را نیز با میزانی از جزمیت

^۱ جوزف اندرسون - محقق فیلم - در ۱۹۶۶ در کتابش با عنوان *حقیقت توهم (The Reality of Illusion)*، به نحوی جالب استدلال کرده‌است که رفتار بازی‌گونه یک انطباق زیست‌شناختی است. این استدلال همچنین نشان می‌دهد که ما چرا فیلم‌ها را دوست داریم.

^۲ Adaptive Advantage

پاسخ دهیم. در حقیقت آمار موثقی که چنین ترجیحاتی را (یا در حقیقت تنوعات درون آن را) مستند کرده‌باشد کمتر از میزان لازم است.^۱ ما می‌توانیم حدس بزنیم که سن، جنسیت، وضعیت اجتماعی، مذهب، یا رنگ مو همبستگی‌هایی با ترجیحات در مورد گیم دارند، اما پس از آن باید توضیح دهیم که چرا چنین همبستگی‌هایی وجود دارد. ما ایده‌های بسیاری در این زمینه داریم، اما یک نظریه کاملاً شکل گرفته نداریم. همچنین نسخه گسترش یافته این سؤال نیز جالب توجه است: «آیا انواع مشخصی از گیم‌ها برای مردم در زمان‌ها و فرهنگ‌های خاصی جاذبه دارند؟ و اگر این چنین است، چرا؟» مجدداً می‌توانیم حدس بزنیم که یک همبستگی بین پیشرفت سرمایه‌داری و محبوبیت انواع خاصی از گیم‌های بسیار رقابتی وجود دارد، اما آنچه که واقعاً به آن نیاز داریم یک نظریه منسجم در مورد این است که چرا توقع چنین رابطه‌ای می‌رود و همچنین آزمایش خیلی دقیق فرضیه‌های خاصی که از چنین نظریه‌ای استخراج می‌شود.

در نهایت، پرسشی وجود دارد که به وسیله همگان از دانشمندان گرفته تا والدین به زبان آورده می‌شود: «گیم‌ها چگونه بر بازیکن اثر می‌گذارند؟» در این زمینه تحقیقات موجود است، اما تفاهم اندکی وجود دارد. این سؤال نباید با این پرسش اشتباه گرفته‌شود که «آیا گیم‌ها بر بازیکن اثر می‌گذارند؟» - که می‌گذارند. سؤال اول کاملاً موجه است، اما پاسخ به آن بسیار مشکل است (آن چنانکه در فصل ۹ خواهیم دید). برخی انواع پرطرفدار دیگر این سؤال عبارتند از: «آیا گیم‌های خشن، بازیکنان را خشن می‌کند؟» «آیا گیم‌های مجموع-صفر^۲ مردم را در زندگی واقعی به همیاری کمتر وا می‌دارد؟» «آیا گیم‌ها می‌توانند به کودکان مهارت‌های مفیدی آموزش دهند؟»

این موضوعات بنیادین در طول درک گیم‌های ویدئویی به همدیگر درآمیخته‌اند و ما تلاش می‌کنیم برخی از این سؤالات را با ترکیب کارهایی که تاکنون در مطالعات گیم انجام شده‌است پاسخ گوئیم. اما خواننده باید جوان بودن نسبی این حوزه را در ذهن خود داشته‌باشد. در حال حاضر مطالعات گیم‌های ویدئویی ممکن است سؤالات بیشتری به نسبت پاسخ‌ها و تردیدهای بیشتری به نسبت قطعیت‌ها داشته‌باشد. قواعد همچنان در حال شکل گرفتن هستند و تعصب‌ها هنوز برقرار نشده‌اند؛ و برای پژوهشگر کنجکاو، دنیاها بسیاری وجود دارد که نیازمند کاوش شدن

^۱ یکی از این منابع Kafai, 1998 است.

^۲ Zero-sum games: نوعی از گیم که در آن سود یک طرف گیم، برابر با ضرر متناظر با آن برای طرف دیگر (رقیب) است. م.

هستند. البته که این بخشی از آن چیزی است که این زمینه مطالعاتی را این قدر هیجان‌انگیز ساخته‌است. به بیان دیگر، این رشته علمی به شما خوشامد می‌گوید؛ کارهای بسیاری برای انجام دادن باقی است.

۱ مطالعه گیم‌های ویدئویی

- ✓ چه کسی گیم‌های ویدئویی را مطالعه می‌کند؟
- ✓ شما چگونه گیم‌های ویدئویی را مطالعه می‌کنید؟
- ✓ انواع تحلیل
- ✓ مکاتب فکری؟



GTA III: Vice City (2001) هزاره جدید را فتح کرد.

«۲۰۰۱ می‌تواند به عنوان سال ابتدایی مطالعات گیم رایانه‌ای به عنوان یک رشته دانشگاهی در حال ظهور، باثبات و بین‌المللی دیده‌شود.»

- اسپن آرست^۱

^۱ Aarseth, 2001.

درست در همین لحظه، میلیون‌ها نفر در سراسر جهان در حال بازی کردن گیم‌های ویدیویی هستند. یکی از جنبه‌های آشکار اهمیت این موضوع، مسئله مالی است. محبوبیت روبه‌گسترش گیم‌ها، عملاً به مقادیر حیرت‌انگیز اسکناس بدل می‌گردد. صنعت گیم به سرعت در حال تبدیل شدن به یک نیروی عظیم مالی است. تحقیقات ما ممکن است به ساختن گیم‌های بهتر یا به افزایش سود شرکت‌های بزرگ کمک کند، یا ممکن است یک دیدگاه انتقادی در مورد کارکردهای اجتماعی و آثار صنعت گیم ارائه دهد. در هر صورت این حجم از صنعت، جلب توجه ما به سمت آن را توجیه می‌کند. اما پول تنها چیزی نیست که در این میان مهم است.

عناصر فرهنگی و زیبایی‌شناختی گیم‌های ویدیویی نیز توجیه‌گر توجه به آن‌ها هستند. پیشرفت‌های زیبایی‌شناختی در طراحی گیم‌ها عمیق، قدرتمند و شگفت هستند؛ این تحول انفجاری در توانایی بروز خلاقیت، در شرف تأثیرگذاری شگرفی بر دیگر انواع بیان‌های رسانه‌ای است. اکنون دیگر پس از سه‌گانه *Matrix* و پس از گیم‌های *Uncharted*، *Grand Theft Auto* و *Red Dead Redemption* آشکار گشته‌است که فیلم‌ها و گیم‌ها در حال رد و بدل داشته‌های خویش با یکدیگر هستند. گیم‌ها خصوصاً در توصیف هنری نسل‌های جوان‌تر از شخص خودشان و به احتمال در نحوه درک آن‌ها از جهان بسیار تعیین‌کننده هستند. به عنوان مثال هنگامی که حدیث نفس^۱ یک فرد هنرمند، از بازنمایی‌هایی خطی مانند کتاب یا فیلم گذر کرده و معنای عمیق‌تری را در سیستم‌های تعاملی^۲ و غیرخطی که خروجی‌های آن وابسته به تصمیمات کاربر است جستجو می‌کند، این چه معنایی می‌تواند داشته‌باشد؟ ممکن است هیچ معنایی نداشته‌باشد. ممکن است معنای آن این باشد که بسیاری از تغییرات جزئی در حال رخ دادن است، اما نباید توقع هیچ انقلاب یا تحولی داشت؛ و ممکن است معنای آن این باشد که طی یک یا دو دهه آینده گیم‌های ویدیویی چنان در خلق فرهنگ ضروری خواهند بود که نوجوانان قادر نخواهند بود دنیای قبل از گیم‌های ویدیویی را تصور کنند؛ و از همه محتمل‌تر این است که احتمالاً ترکیبی از این سه

^۱ Self-Expression - در اینجا اشاره نویسنده نه به یک ژانر مشخص اثر هنری، بلکه به فرایند کلی خلق هنری مخصوصاً در تفکر مدرن است که هنر را به صورت کلی زاینده درون و نفس هنرمند می‌داند.

^۲ Interactive

سناریو به وقوع خواهد پیوست. صرف نظر از این موضوع، نیاز است که پاسخ به چنین سؤال‌هایی به نحوی سیستمی مورد جستجو قرار گیرند.

تعامل: واژه‌ای که در بسیاری از زمینه‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد، اما عموماً به عنوان سنج‌های برای میزان توانایی کاربر در اثرگذاری استفاده می‌شود. هرچه درجه تعامل بالاتر باشد، کاربر توانایی بیشتری برای اثرگذاری بر شکل و سمت و سوی یک محصول رسانه‌ای دارد.

۱،۱ چه کسی گیم‌های ویدئویی را مطالعه می‌کند؟

علم بنایی بر فراز بنیانی از تجربه، رهاکردن نظریه‌های قدیمی و بازبینی فرضیه‌های پیشین است. آیا پژوهش در مورد گیم به این معنا یک علم است؟ از طرفی، افرادی که مدعی انجام پژوهش در مورد گیم هستند، به وضوح همیشه به بالاترین استانداردهای روش علمی پای‌بند نیستند (موضوعی که درباره همه رشته‌ها صادق می‌کند)؛ از آن گذشته، در مورد این که حقیقتاً چگونه باید پژوهشی در مورد گیم انجام داد نیز اختلاف نظر بیشتری وجود دارد. از طرف دیگر، اگر علم را به معنای تولید سیستمی، سخت‌گیرانه و خودانتقادی دانش در نظر بگیریم، پژوهش در مورد گیم می‌تواند و باید یک رشته علمی باشد.

حال، پژوهشگران گیم چه کسانی هستند؟ به صورت کلی آن‌ها متخصصانی هستند که به صورت عمده به مطالعه گیم‌های ویدئویی مشغولند. دانشجویان دوره کارشناسی هم‌اکنون می‌توانند تخصص اصلی خود را در زمینه گیم‌های ویدئویی بگیرند. دوره‌های دکتری در این زمینه پدید آمده‌اند. ژورنال‌های مختص به این زمینه در دسترس هستند و همایش‌های مستقل برای آن برگزار می‌شود. در مقیاس دانشگاهی بزرگتر همه این موارد هنوز تازه هستند؛ با این حال، اسپن آرسِت، سردبیر ژورنال *مطالعات گیم*^۱ گفته‌است: «۲۰۰۱ می‌تواند به عنوان سال ابتدایی مطالعات گیم رایانه‌ای به عنوان یک رشته دانشگاهی در حال ظهور، باثبات و بین‌المللی دیده‌شود».^۲

^۱ *Game Studies*

^۲ Aarseth, 2001.

نسل جدیدی از پژوهشگران، گیم‌های ویدئویی را به عنوان علاقه اصلی تحقیقاتی خود در نظر گرفته‌اند. اما جدال برای مقبولیت و اعتبار دانشگاهی این رشته همچنان می‌تواند قابل توجه باشد. با نگاه به تنها ۱۰ سال پیش، ما هم‌اکنون ژورنال‌های دانشگاهی معتبر و مورد احترام بیشتری مختص به گیم‌های ویدئویی داریم که می‌تواند زمینه لازم را برای پیشبرد تفکر در محققان فراهم کند. ژورنال کلاسیک *شبه‌سازی و گیمینگ*^۱ که نخستین بار بیش از ۴۰ سال پیش منتشر شد، در ابتدای هزاره جدید به *مطالعات گیم پیوسته* است. امروزه ما ژورنال‌های متعدد دارای هم‌ترازخوانی^۲ دیگری چون *گیم‌ها و فرهنگ*^۳، *ژورنال بین‌المللی گیمینگ و شبه‌سازی‌های رایانه‌ای*^۴ و *ژورنال بین‌المللی یادگیری بر مبنای گیم*^۵ در اختیار داریم.

باید توجه کرد که ما گیم‌های ویدئویی را مطالعه می‌کنیم، نه شکلی از بیان فرهنگی روشنفکرانه. علیرغم اینکه باید اعتراف کنیم زمینه تحقیقاتی ما ممکن است هنوز در میدان علمی جا نیفتاده باشد، باید از هرگونه توهم توطئه در این زمینه نیز خودداری کنیم. اگر تحقیقات ما پذیرفته نشده‌اند، ما نباید با چیزهایی مثل نظریه‌های توهم توطئه یا اینکه حوزه‌های رقیب را مملو از دشمنان بدانیم، خودمان را راضی کنیم؛ بلکه به جای آن باید استانداردهای درونی خود را ارتقا بخشیم.

سلسله‌ای از پیشرفت‌های بسیار مهم یاری‌رسان قرار گرفتن مطالعات گیم در مسیر تبدیل شدن به یک حوزه مطالعاتی قابل اعتنا بوده است. به عنوان مثال، دهه‌های اخیر شاهد احیای عمومی موضوع فرهنگ عامه به عنوان یک موضوع ارزشمند برای مطالعه بوده است. از آن گذشته، بسیاری از نسل کنونی محققان با گیم‌های ویدئویی بزرگ شده‌اند و هیچ دلیلی نمی‌بینند که آن را از جستجوی علمی خویش مستثنا سازند؛ اما مهم‌تر از این‌ها این است که گیم‌ها همانگونه که تولیدشان هم بسیار پیچیده شده است - به مرحله بالایی از پیچیدگی رسیده‌اند که توجهی جدی را طلبیده و نیاز به محققان کارآزموده گیم را ایجاد می‌کنند.

^۱ *Simulation & Gaming*

^۲ *Peer-reviewed*

^۳ *Games and Culture*

^۴ *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*

^۵ *International Journal of Game-Based Learning*

روشن گشته است که بسیاری از زمینه‌های تحقیقی می‌تواند یاری‌رسان مطالعات گیم باشد و محققان گیم دسته‌ای گلچین شده با پس‌زمینه‌ای میان‌رشته‌ای هستند. محققان علوم انسانی با پس‌زمینه‌های فیلم و ادبیات گروه بزرگی از این دسته را تشکیل می‌دهند، اما همایش‌های تحقیقاتی گیم همچنین شاهد حضور محققان علوم اجتماعی (اکثراً جامعه‌شناسان)، عالمان رایانه و طراحان گیم که بسیار هم مهم هستند می‌باشد. حضور این گروه آخری، که عرفاً دانشگاهی نیستند، نکته قابل توجهی است. حداقل در حال حاضر، رابطه‌ای نسبتاً نزدیک بین محققان گیم و طراحان گیم وجود دارد. این ممکن است بدیهی به نظر برسد، اما در حقیقت یک شرایط بسیار خاص است. در حوزه‌های تحقیقاتی قدیمی -مانند مطالعات فیلم یا مطالعات ادبی- فاصله میان محققان و دست‌اندرکاران تولید بزرگ جلوه می‌کند و گاهی اوقات به نظر می‌رسد که این دو گروه به سختی بتوانند با زبان مشترکی صحبت کنند. ممکن است روزی وضعیت در حوزه تحقیقاتی ما هم اینگونه شود، اما حداقل این است که هر دو طرف این ماجرا خود را متعهد به تلاش برای عدم وقوع چنین وضعیتی می‌دانند.

۱،۲ شما چگونه گیم‌های ویدئویی را مطالعه می‌کنید؟

بیان این امر که بیش از یک راه برای روی آوردن به گیم‌های ویدئویی وجود دارد، رعایت انصاف در این باره است. انتخاب اکثر محققان، حداقل در حال حاضر این است که روش‌ها و رویکردهای زمینه اصلی تحقیقاتشان را در این زمینه تطبیق دهند. قوم‌نگاران^۱ گرایش به مشاهده بازیکنان دارند. محققان تعلیم‌دیده در مطالعات فیلم اکثراً می‌خواهند خود گیم‌ها را تحلیل کنند و پژوهشگران ارتباطات تمایل به تحلیل تعاملات بین بازیکنان دارند. مادامی که یک پژوهشگر این ایده‌آل عام‌تر را تصدیق می‌کند که برای پاسخ به هر پرسشی که پیش روست باید متناسب‌ترین روش‌شناسی را به کار برد، این تمایلات به خودی خود هیچ ایرادی ندارند.

برای دادن درکی بهتر به شما در مورد چگونگی رویکرد دانشگاهی به گیم، شماری از مطالعات ارزشمند را مورد بررسی قرار داده و رویکردهای روش‌شناختی ارائه شده توسط آن‌ها را به بحث می‌گذاریم.

^۱ Ethnographers

ما با مطالعهٔ دیمتری ویلیامز^۱ در مورد نحوهٔ بازنمایی گیم‌های ویدئویی در رسانه‌های خبری ایالات متحده در یک بازهٔ زمانی ۳۰ ساله آغاز می‌کنیم.^۲ ویلیامز برای درک کارکرد گیم‌های ویدئویی در گفتمان عمومی و رابطهٔ بین نحوهٔ تصویرسازی از گیم‌های ویدئویی و جریان‌های فرهنگی عمومی‌تر، بایگانی نشریات تایم^۳، نیوزویک^۴ و یواس. نیوز آند ورلڈ ریپورت^۵ را جستجو کرد. او تعداد ۱۱۹ مقاله که در شرایط مورد نظر او می‌گنجیدند تحلیل کرد و در نهایت چنین نتیجه‌گیری کرد:

گیم‌های ویدئویی هم‌نوا با فناوری‌های رسانه‌ای نوین پیش از آن، مراحل مشخصی از تخریب‌شدن را پشت سر گذاشت و به دنبال آن به یک رهایی نسبی دست یافت. همچنین گیم‌ها نیز چون رسانه‌های پیشین، در نقش مبنایی برای نزاع‌های بزرگتر درون فرهنگ ظاهر شدند- به نحوی که شاید بتوان آن‌ها را «دیوار کوتاه» این نزاع‌ها نامید.^۶

باید به این نکته دقت کنیم که ویلیامز نه خود گیم‌ها یا حتی بازیکنان آن، بلکه متون دست دومی را که مورد تحلیل محتوا قرار داده‌بود بررسی کرد.

در مطالعه‌ای دیگر، نیکلاس دوشانو^۷، رابرت جی. مور^۸ و اریک نیکل^۹ راه‌هایی را بررسی کردند که *Star Wars Galaxies: An Empire Divided* - یک گیم آنلاین چندکاربرهٔ انبوه^{۱۰} که در

^۱ Dmitri Williams

^۲ Williams, 2003a, 2003b.

^۳ Time

^۴ Newsweek

^۵ US News and World Report

^۶ lightning rod - معنی اصطلاحی این لغت به معنای کسی یا چیزی است که همیشه همهٔ تقصیرها را گردن او می‌اندازند-م.

^۷ Williams, 2003b, p. 543.

^۸ Nicolas Ducheneaut

^۹ Robert J. Moore

^{۱۰} Eric Nickell

جهان جنگ ستارگان^۲ جرج لوکاس^۳ جریان دارد- از طریق آن بازیکنان را به اجتماعی بودن^۴ ترغیب می کند.^۵ به طور خاص آن‌ها علاقمند به بررسی این موضوع بودند که بازیکنان چگونه در «مشروب‌خانه»^۶ های گیم -مکان‌هایی که کاربران می‌توانند در آن همدیگر را دیده و به فعالیت‌های اجتماعی بپردازند- به تعامل با دیگر افراد می‌پردازند. رفتار مشاهده شده تحلیل شد تا مشخص شود که آیا با مفهوم «مکان سوم»^۷ متعلق به ری اولدنبرگ^۸ جامعه‌شناس -واژه‌ای که توسط او برای اشاره به مکان‌های عمومی غیررسمی مانند بارها یا فروشگاه‌های عمومی به کار می‌رود- مطابقت دارد یا خیر.

دوشانو، مور و نیکل تصمیم گرفتند روش‌شناسی‌های مختلفی را با هم ادغام کنند. آن‌ها کارشان را با انجام یک «مردم‌نگاری مجازی»^۹ آغاز کردند، به این معنی که آن‌ها زمانی را در میدان (درون گیم) به مشاهده سیستمی تعاملات اجتماعی در مشروب‌خانه‌ها گذراندند. آن‌ها همچنین هر جلسه گیمشان را (با دوربینی که به طور مستقیم به کارت گرافیک متصل شده بود) به طور کامل ضبط کردند. در نهایت آن‌ها سیاهه‌ای از تمام تعاملات رخ داده بین بازیکنان که گیم آن را ثبت کرده بود ضبط کردند و با نرم‌افزار طراحی شده مخصوص آن را تحلیل کردند. یکی از نتایجی که نویسندگان گرفتند این بود که مشروب‌خانه‌ها به عنوان تنها فضاهای اجتماعی عمل نمی‌کنند و در حقیقت تمام

^۱ Massively Multiplayer Online Game

^۲ Star Wars

^۳ George Lucas

^۴ Sociability

^۵ Ducheneaut and Moore, 2004; Ducheneaut et al., 2004.

^۶ Cantina - این واژه به معنای باری است که مشروب سرو می‌کند و در دنیای جنگ ستارگان، هم اشاره به مکانی مشخص در شهر دزدان دریایی (Pirate City) با نام Mos Eisley Cantina دارد و هم بعضی اوقات مانند همین گیم به معنای عمومی مشروب‌خانه‌هایی است که کاربران می‌توانند در آن‌ها با دیگران تعامل داشته‌باشند-م.

^۷ The Third Place

^۸ Ray Oldenburg

^۹ Virtual Ethnography

گیم به جهت مکانیک‌های^۱ ظریف‌تری که در مقایسه با این فضاهاى عمدتاً به صورت اجتماعى طراحی شده دارد، کاملاً اجتماعى است.

سوزانا توسکا یک «خوانش تنگاتنگ»^۲ از *Residen Evil Code: Veronica X* انجام داد^۳ که یک گیم «ترس و بقا»^۴ است و در آن بازیکنان باید با زامبی‌ها و هیولاها جنگیده و پازل‌ها را حل کنند تا از یک جزیره کاملاً ناخوشایند بگریزند. مطالعه توسکا از قدرت تکنیک‌های «نقد خواننده‌محور»^۵ بهره برده‌است. او با به کار گرفتن تحلیل متنى، این گیم را در جستجوی ویژگی‌های قابل اعتنای ساختار آن و بیرون کشیدن معنای قصه‌اش مورد بررسی قرار داده‌است. تحقیق توسکا برای پویش در متن گیم عمدتاً با این جعبه‌ابزار نظری خاص سروکار دارد. با کمال تعجب، با در نظر گرفتن تعداد محققان علوم انسانی در این زمینه، این یکی از معدود تحلیل‌های تفصیلی از یک عنوان مشخص گیم است.

مکانیک: واژه‌ای مبهم که عموماً اشاره به رویدادها یا کنش‌هایی مانند رانندگی کردن، بازیابی سلامتی، یا شلیک کردن دارد که طراحی گیم اجازه آن را به بازیکن می‌دهد. می‌توان آن را به عنوان «افعال»^۶ یک گیم -یعنی کارهایی که بازیکن می‌تواند انجام دهد- فهم کرد.

^۱ Mechanics

^۲ Close reading - خوانش تنگاتنگ در نقد ادبی اشاره به تفسیر دقیق و طولانی از بخش کوتاهی از یک متن دارد. چنین خوانشی در برابر جنبه‌های عام‌تر تفسیر، تأکید بسیاری بر اجزای واحد داشته و توجهی دقیق به صرف و نحو کلمات و همچنین ترتیب گشوده‌شدن ایده‌ها در طول خوانش متن دارد.م.

^۳ Tosca, 2003c.

^۴ Survival horror

^۵ Reader-response criticism - نقد خواننده‌محور، مکتبی در نظریه ادبی است که بر پایه مباحث هرمنوتیک و پساساختارگرایانه شکل گرفته و به جای محور قرار دادن مؤلف و یا محتوا و ساختار یک متن در یک نقد ادبی، توجه خود را بر فهم و تجربه خوانندگان از متن در طول زمان معطوف می‌سازد.م.

^۶ verbs

در نهایت، یسپر یول به دنبال مبانی فلسفی و ذات‌شناختی گیم‌ها بوده‌است.^۱ اهداف اصلی او این بوده‌است که تعریفی از گیم‌های ویدئویی فراهم آورد که ویژگی‌های مخصوص آن را برجسته کند و رابطه بین گیم‌های ویدئویی و گیم‌های سنتی را مورد کاوش قرار دهد. برای این کار، یول تلاش‌های قابل‌اعتنای پیشین را مورد بررسی قرار داده و به یک «مدل کلاسیک گیم^۲» دست یافته‌است (به فصل سوم بنگرید) که خواص لازم برای گیم به حساب آوردن یک فعالیت را برمی‌شمارد. روش مورد استفاده توسط یول ترکیبی از استقرا و استنتاج منطقی است که پیش‌فرض‌هایی که عموماً هنگام بحث و مطالعه در مورد گیم‌ها از توجه دور می‌مانند را آشکار می‌سازد.

۱.۳ انواع تحلیل

همان‌گونه که دیدیم، گیم‌ها می‌توانند از گستره عمیقی از چشم‌اندازهای دانشگاهی و با به کارگیری روش‌شناسی‌های مختلفی مورد بررسی قرار گیرند. سالن^۳ و زیمرمن^۴، در کندوکاو عمیقشان در طراحی گیم، پیشنهاد می‌دهند که گیم‌ها می‌توانند با تمرکز بر قواعد^۵ (طراحی گیم)، بازی^۶ (تجربه انسانی بازی کردن گیم)، یا فرهنگ^۷ (زمینه‌های گسترده‌تر به کارگرفته‌شده و درونی‌شده توسط گیم) مورد توجه قرار گیرند.^۸ ما به این سه گونه تحلیل، گونه‌های مربوط به ذات‌شناسی^۹ و سنجه‌ها^{۱۰} را هم اضافه می‌کنیم تا به این پنج چشم‌انداز اصلی برسیم:

^۱ Juul, 2003b.

^۲ Classical Game Model

^۳ Salen

^۴ Zimmerman

^۵ Rules

^۶ Play

^۷ Culture

^۸ Salen and Zimmerman, 2004.

^۹ Ontology

^{۱۰} Metrics

۱. گیم^۱: در اینجا یک یا تعداد بیشتری گیم مشخص موضوع تحلیل قرار می‌گیرند. در اینجا اصل این است که به خود گیم‌ها نگریده‌شود و در مورد ساختار آن‌ها و این که چگونه گیم‌ها تکنیک‌های مشخصی -از جمله پاداش بازیکن، بازنمایی بازیکن در دنیای گیم و غیر از آن- را در جهت دستیابی به تجربه کاربری‌ای که مد نظر طراح است به خدمت می‌گیرند، چیزهایی گفته شود. این نوع تحلیل معمولاً توسط افرادی که پیش‌زمینه‌ای در ادبیات تطبیقی یا دیگر رشته‌های زیبایی‌شناختی دارند انتخاب می‌شود.^۲

۲. بازیکنان^۳: گاهی اوقات عمل بازی کردن گیم‌ها مهم‌تر از خود گیم‌هاست. مطالعاتی که بر بازیکنان تمرکز می‌کنند عموماً می‌خواهند چگونگی استفاده بازیکنان از گیم‌ها به عنوان نوعی رسانه یا یک فضای اجتماعی را مورد کاوش قرار دهند. جامعه‌شناسان و مردم‌نگاران عموماً این نوع از تحلیل را می‌پسندند.^۴

۳. فرهنگ^۵: با فاصله گرفتن بیشتر از خود گیم‌ها، انتخاب ما برای تحلیل می‌تواند این باشد که بر فرهنگ گسترده‌تری که گیم‌ها نیز جزئی از آن هستند تمرکز کنیم. در اینجا هدف ما این است که بفهمیم چگونه گیم‌ها و گیمینگ با الگوهای گسترده‌تر فرهنگی تعامل دارد. به عنوان مثال، ممکن است ما به خرده‌فرهنگ‌هایی که حول گیمینگ پدید می‌آیند علاقه داشته باشیم یا با مقایسه نارضایتی عمومی در برابر گیم‌های خشن با «هراس‌های رسانه‌ای»^۶ پیشین به بررسی گفتمان‌هایی که گیمینگ را احاطه کرده‌اند علاقه‌مند باشیم. از لحاظ روش‌شناختی، چنین مطالعاتی عموماً به منابع دست دومی چون رسانه‌های خبری یا تبلیغات روی می‌آورند.^۷

^۱ *The Game*

^۲ Atkins, 2003; Tosca, 2003c.

^۳ *The Players*

^۴ Kerr, 2003; Taylor, T. L., 2003b; Wright et al., 2002.

^۵ *The Culture*

^۶ *Media Panics*

^۷ به عنوان مثال، Consalvo, 2003.

۴. *ذات‌شناسی*^۱: در این میان، برخی مطالعات مبانی فلسفی گیم‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهند. این مطالعات معمولاً به دنبال این هستند که احکامی عمومی که برای همه گیم‌ها صدق می‌کنند بیان کنند و ممکن است به ما کمک کنند که برای مثال رابطه بین قواعد، داستان و بازیکن را بفهمیم^۲. چنین تحقیقی بر مبنای تحلیلی منطقی شکل می‌گیرد که عموماً ریشه در مثال‌های ملموس دارد، اما به خودی خود به عناوین خاص گیم علاقه‌ای ندارد.

۵. *سنجه‌ها*^۳: در نهایت، سال‌های اخیر شاهد علاقه‌ای فزاینده به تحقیق در طراحی داده‌محور^۴ با تمرکز بر «سنجه‌ها» (به معنای مقیاس‌هایی کمی از رفتار بازیکن) بوده‌است. چنین مطالعاتی معمولاً رابطه بین طراحی گیم و رفتار (یا احساسات) بازیکن را، مثلاً برای کمک به تولیدکنندگان جهت بهبود تجربه بازیکنان می‌سنجد^۵.

جدول ۱-۱ پنج گونه اصلی تحلیل و ویژگی‌های آن‌ها

گونه تحلیل	روش‌شناسی‌های متداول	گرایش نظری	علائق متداول
گیم	تحلیل متنی	ادبیات تطبیقی، مطالعات فیلم	انتخاب‌های طراحی، معنا
بازیکن	مشاهده، مصاحبه، پیمایش	جامعه‌شناسی، مردم‌نگاری، مطالعات فرهنگی	استفاده از گیم‌ها، اجتماعات گیم
فرهنگ	مصاحبه، تحلیل متنی	مطالعات فرهنگی، جامعه‌شناسی	گیم‌ها به مثابه ابژه‌های فرهنگی، گیم‌ها به عنوان بخشی از بوم‌شناسی رسانه
ذات‌شناسی	جستجوی فلسفی	متنوع؛ از جمله فلسفه، تاریخ فرهنگی، نقد ادبی	مبانی منطقی/فلسفی گیم‌ها و گیمینگ

^۱ *Ontology*

^۲ Aarseth, 1997; Juul, 2003a; Salen and Zimmerman, 2004.

^۳ *Metrics*

^۴ Data-driven design

^۵ Drachen and Canossa, 2009; Nacke et al., 2009.

گونه تحلیل	روش‌شناسی‌های متداول	گرایش نظری	علاقه متداول
سنجه‌ها	تحلیل آماری داده‌های ثبت‌شده	تولید نرم‌افزار، روان‌شناسی رفتاری	طراحی گیم

در حقیقت، مطالعات واقعی به ندرت به چنین تقلیل‌گرایی شسته و رفته‌ای وفادار مانده و در عمل مقوله‌های چندگانه‌ای را پوشش می‌دهند. طرح فوق‌الذکر به روندهای کلی اشاره می‌کند، اما باید به یاد داشته‌باشیم که لزوماً همیشه این طور نیست که مجموعه‌ای مشخص از روش‌شناسی‌ها با مجموعه‌ای مشخص از نظریه‌ها با هم به کار روند.

۱،۴ مکاتب فکری؟

سخن راندن از مکاتب فکری در مطالعات گیم ممکن است کمی اغراق به نظر برسد، چراکه این گروه‌بندی‌ها معمولاً خودشان را نه به عنوان یک گروه و نه قطعاً یک «مکتب» نمی‌شناسند. با این وجود، در این میان چشم‌اندازهای مشخص به‌خصوصی به قوام رسیده‌اند.

نخست باید گفت که در حال حاضر در مقیاسی بزرگ دو مجموعه تحقیقاتی بر روی گیم تحقیق می‌کنند. اولین این دو مجموعه را می‌توانیم «مجموعه شبیه‌سازی^۱» بنامیم. محققان این گروه بر تمام انواع شبیه‌سازی - از جمله شبیه‌سازی‌های غیرالکترونیک- و البته همواره بر گیم‌های ویدئویی تمرکز می‌کنند. این گروه به خوبی شکل گرفته و همایش‌ها و ژورنال‌های مختص به خودش را دارد. مجموعه جدیدتر و دوم با نام «مجموعه مطالعات گیم ویدئویی^۲» در حوالی سال ۲۰۰۰ پا به عرصه وجود گذاشت؛ این مجموعه بیانگر چیزی است که ما در این کتاب با عنوان «مطالعات گیم» از آن یاد می‌کنیم. مجموعه مطالعات گیم ویدئویی در حال حاضر پیرامون انجمن تحقیق در گیم‌های دیجیتال^۳ (DiGRA) و ژورنال‌هایی مانند *مطالعات گیم* و *گیم‌ها و فرهنگ* می‌چرخد. ارتباط و همکاری بین مجموعه شبیه‌سازی و مجموعه مطالعات گیم ویدئویی همچنان بسیار نادر است.

^۱ Simulation Community

^۲ Video Game Studies Community

^۳ Digital Games Research Association

۱.۴.۱ صورت‌گرایی

در مجموعه مطالعات گیم ویدئویی، دو رویکرد کلی قابل مشاهده است، اگرچه که اکثر محققان خود را منحصرأً به یکی از این دو رویکرد وابسته نمی‌دانند. «گروه صورت‌گرا» علاقمند به تحلیل خود گیم یا تحلیل ذات‌شناختی است. آن‌ها نماینده یک رویکرد انسان‌گرایانه به رسانه بوده و تمرکزشان بر خود آثار یا سؤالات فلسفی مرتبط با ذات یا نحوه استفاده از آن آثار است. رویکردهای مشابهی در رشته‌هایی مانند هنر یا مطالعات فیلم یافت می‌شود.

خیلی زود در درون گروه صورت‌گرا انشقاقی ایجاد شد که عمدتاً بر مبنای تفاوت بین مهم‌تر دانستن بازنمایی^۲ و یا قواعد^۳ بود. این زیرگروه‌ها به ترتیب با عناوین «روایت‌شناسان^۴» و «بازی‌شناسان^۵» شناخته شدند (به فصل هفتم بنگرید) که در عقیده‌شان در مورد اینکه کدام بخش از محصول گیم ارزشمندترین بخش برای مطالعه است با همدیگر اختلاف داشتند. روایت‌شناسان این را به جا می‌دانستند که با همان رویکردی گیم‌ها را بررسی کنند که فردی بخواهد یک فیلم یا رمان را بررسی کند، در حالی که بازی‌شناسان، عمدتاً با استدلال بر این که روایت تنها یک تله است، احساس می‌کردند که مطالعات گیم باید مطالعه سیستمی از قواعد باشد.

در حالی که باید گفت یافتن نمونه‌هایی از روایت‌شناسان حقیقی - کسانی که ادعا می‌کنند روایت مهم‌ترین بخش از گیم است - کاری مشکل است، بازی‌شناسان بسیار پرسروصدا بوده‌اند. به عنوان مثال، رف کوستر^۶، طراح و متفکر گیم، اظهار کرده است «قصه‌ها در بیشتر گیم‌های ویدئویی همان نقشی را ایفا می‌کنند که «شاه» نامیدن یک مهره در شطرنج ایفا می‌کند. قصه پوسته‌ای جذاب به گیم می‌افزاید، اما گیم و هسته آن دست‌نخورده باقی می‌ماند»^۷؛ اسپن آرسیت، نظریه پرداز گیم، ادعا کرده است «بعاد جسمی لارا کرافت^۸ که هم‌کنون تا حد جنون توسط نظریه پردازان فیلم

^۱ Formalist

^۲ Representation

^۳ Rules

^۴ Narratologists

^۵ Ludologists - این واژه از دو بخش ludo + logy تشکیل شده که بخش اول از واژه لاتین lūdus به معنای بازی می‌آید.

^۶ Raph Koster

^۷ Koster, 2004.

^۸ Lara Croft - قهرمان سری بازی‌های Tomb Raider که معروف‌ترین قهرمان مونت در تاریخ گیم‌های ویدئویی است.

تحلیل شده‌است، برای من به عنوان یک بازیکن امری کاملاً نامربوط است، چراکه یک بدن با ظاهر متفاوت، باعث نخواهد شد که من متفاوت بازی کنم. وقتی من بازی می‌کنم، بدن او را حتی نمی‌بینم، بلکه از طریق آن و فرای آن را می‌بینم^۱؛ به عبارت دیگر: لایه داستانی شخصیت‌ها و پیرنگ^۲ - تنها جرقه‌ای برای قواعد یا همان اصل گیم واقعی است.

روایت: زنجیره‌ای از وقایع به هم پیوسته که یک قصه را شکل می‌دهند.

۱،۴،۲ موقعیت‌گرایی

گروه موقعیت‌گرا^۳ معمولاً علاقمند به تحلیل بازیکنان گیم‌ها یا فرهنگ به صورت کلی هستند. آن‌ها علاقمند به احکام جهان‌شمولی که زمینه و تنوع را به حساب نمی‌آورند نیستند. آن‌ها کمتر به دنبال الگوها یا قواعد عمومی برای تحلیل و بیشتر به دنبال توصیفات از وقایع مشخص یا پرکتیس‌های اجتماعی هستند.

در این اردوگاه ما نه تنها معمولاً شاهد این اعتقاد هستیم که گیم‌ها می‌توانند به نحو ثمربخشی به عنوان تفریحی وابسته به موقعیت اجتماعیشان مطالعه شوند، بلکه شاهد یک نارضایتی واضح از رویکرد صورت‌گرا نیز هستیم. به عنوان مثال تامس ام. مَلَبی^۴ انسان‌شناس، نسبت به «نتیجه‌گیری از مقوله‌ها» (یعنی صورت‌گرایی) هشدار داده و در برابر آن «استدلال بر پایه تجربه حقیقی» (یعنی موقعیت‌گرایی) را پیشنهاد می‌دهد.^۵ اِرمی^۶ و مایرا^۷ پژوهشگران گیم، نیز به نحوی مشابه اشاره کرده‌اند که «اگر ما می‌خواهیم بدانیم که یک گیم چیست، باید بفهمیم در کنش بازی کردن چه رخ می‌دهد و باید بازیکن و تجربه او از گیم‌پلی^۸ را فهم کنیم^۹».

^۱ Aarseth, 2004.

^۲ Plot

^۳ Situationist

^۴ Thomas M. Malaby

^۵ Malaby, 2007.

^۶ Ermi

^۷ Mäyrä

^۸ Gameplay

^۹ Ermi and Mäyrä, 2005.

به هر حال در مجموع می‌توان گفت مطالعات گیم تاکنون حوزه‌ای فراگیر بوده‌است. این حوزه با یک روح پیشگامانه مشخص و با این عقیده که طبیعت کمتر جستجو شده گیم‌ها فضا را برای همه علاقمندان فراهم می‌کند، متحد شده‌است. این حوزه همچنین در این عقیده که برای فهم بیشترین ابعاد از گیم‌ها باید آن‌ها را بازی کرد، هم‌نظر است؛ بنابراین از صمیم قلب شما را تشویق می‌کنیم که به عنوان کسی که می‌خواهد گیم‌های ویدئویی را درک کند، به دنبال گیم‌های ویدئویی کلاسیک باشید و حقیقتاً خود را با تعداد هرچه بیشتری از ژانرها^۱ که می‌توانید آشنا سازید. همیشه این سؤالات را از خودتان پرسید: چرا این روش جواب می‌دهد؟ چرا اینگونه انجام شده‌است؟ به چه طریق دیگری می‌توانست انجام شود؟ و چرا بازیکنان در این گیم مشخص اینگونه عمل می‌کنند؟ بدیهی است که عشق گیم بودن الزامی نیست، اما در ورود به دنیای پژوهش گیم، این قطعاً یک مزیت است؛ و این همان دنیایی است که ما هم‌اکنون به درون آن قدم می‌گذاریم.

گیم‌پلی: واژه‌ای مبهم برای اشاره به تأثیر کلی همه عناصر فعال گیم است. اشاره به تجربه کل نگرانه از گیم و توانایی گیم برای هدایت توجه بازیکن دارد.

ژانر: مقوله‌ای (در اینجا از گیم‌های ویدئویی) که بر پایه ویژگی‌های مشترک مشخصی بنا می‌شود.

سؤالاتی برای بحث بیشتر



- گذاری از رسانه‌های خطی (مانند تلویزیون) به سمت رسانه‌های تعاملی (مانند گیم‌های ویدئویی و اینترنت) وجود دارد. چه چیزی موجب این روند شده است؟ آیا این عامل تنها فناوری است که آشکال جدید تعامل با رسانه را ارائه می‌دهد، یا این گذار وابسته به تغییرات اجتماعی وسیع‌تر است؟
- چالش‌ها و آسیب‌های گشودن یک حوزه جدید دانشگاهی چون مطالعات گیم‌های ویدئویی چیست؟ هنگام ورود به ناحیه‌ای که تحقیقات پیشین بسیار کمی درباره آن وجود دارد محقق باید به چه ملاحظاتی آگاهی داشته باشد؟
- دانشجویان گیم که تمرکز تحقیقاتی آن‌ها بر روی گونه‌ای از تحلیل است، چگونه باید با گونه‌های دیگر تحلیل تعامل داشته باشند؟ آیا در هر مورد لازم است که به تمام چشم اندازهای اصلی در مورد یک پدیده گیم اشاره کرد؟ چقدر اهمیت دارد که به عنوان یک محقق به بازی کردن گیم‌ها پرداخت؟