

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



این کتاب تحت حمایت مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)
به نمایندگی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
ترجمه شده است.

گیم‌های ویدئویی

Video Gamers

گری کرافورد

ترجمه: زینب مددی

ویراستار: سعیده جنتی



سرشناسه: کرافورد، گری، ۱۹۷۲-م. Crawford, Garry
عنوان و نام پدیدآور: گیم‌های ویدیویی / گری کرافورد؛ ترجمه زینب مددی؛ ویرایشگر سعیده جنتی.
مشخصات نشر: تهران: دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران، انتشارات، ۱۳۹۷.
مشخصات ظاهری: ۳۳۳ص: مصور.
شابک: ۲-۳۸-۸۳۸۰-۶۰۰-۹۷۸-۳۵۰۰۰۰ ریال
یادداشت: عنوان اصلی: Video gamers, 2012.
یادداشت: این کتاب تحت حمایت مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) به نمایندگی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ترجمه شده است.
یادداشت: کتابنامه: ص. ۳۱۱ - ۳۲۸.
موضوع: بازی‌های ویدئویی؛ Video games
موضوع: بازی‌های ویدئویی -- جنبه‌های اجتماعی؛ Video games -- Social aspects
سرشناسه: کرافورد، گری، ۱۹۷۲-م. Crawford, Garry
شناسه افزوده: مددی، زینب، ۱۳۶۳ - ، مترجم
شناسه افزوده: دانشگاه صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران. انتشارات
شناسه افزوده: مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) Digital Games Research Center
رده بندی کنگره: ۱۳۹۷/گ۴/ک۴ / GV۱۴۶۹/۳ دیویی: ۷۹۴/۸ شماره کتابشناسی ملی: ۵۴۴۴۹۷۹



انتشارات دانشگاه صدا و سیما

عضو انجمن فرهنگی ناشران کتاب دانشگاهی

گیم‌های ویدئویی

گری کرافورد

ترجمه: زینب مددی

ویراستار: سعیده جنتی

طرح جلد: مهدیه سادات حسینی

امور چاپ و نشر: محمدباقر ایزدی

چاپ و صحافی: کهن / چاپ اول: ۱۳۹۷

شمارگان: ۵۰۰ نسخه قیمت: ۳۵۰۰۰۰ ریال

شابک: ۲-۳۸-۸۳۸۰-۶۰۰-۹۷۸

تمامی 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

فهرست مطالب

پیشگفتار ۹

فصل اول: مطالعه گیم‌های ویدئویی ۱۵

مقدمه ۱۵

اصطلاح‌شناسی ۱۹

گیم ویدئویی چیست؟ ۲۲

گیم‌های ویدئویی به مثابه «رسانه» ۲۳

گیم‌های ویدئویی به مثابه «بازی» ۲۹

مطالعات گیم (ویدئویی) ۳۷

خلاصه فصل ۴۰

فصل دوم: شناخت گیم‌پلی گیم‌های ویدئویی ۴۳

مقدمه ۴۳

نظریه‌های فرآیند گیم ۴۳

دایره جادویی ۵۰

چالش‌های دایره جادویی ۵۵

تحلیل چارچوب ۶۲

خلاصه فصل ۶۹

فصل سوم: گیم‌های ویدئویی به مثابه مخاطب ۷۳

۷۳	مقدمه
۷۴	گیم‌های ویدئویی بی‌مخاطب (بی‌مخاطبی گیم‌های ویدئویی)
۷۹	مخاطب‌شناسی
۸۰	پارادایم رفتاری
۸۳	پارادایم درآمیختگی/مقاومت
۸۸	پارادایم نمایش/اجرا
۹۲	گیم‌های ویدئویی، اجراکنندگان، کاربران و اهمیت مستمر مخاطبان
۹۸	خلاصه فصل

فصل چهارم: چه کسانی گیم ویدئویی انجام می‌دهند؟ ۱۰۱

۱۰۱	مقدمه
۱۰۲	انواع (کلیشه) گیم‌های ویدئویی
۱۰۷	آمار گیم‌های ویدئویی
۱۱۲	جنسیت و گیم‌های حذف‌شده
۱۲۱	نوع‌شناسی گیم‌های ویدئویی
۱۳۱	روند حرفه‌ای گیم ویدئویی
۱۳۶	خلاصه فصل

فصل پنجم: ابعاد کلیدی گیم‌پلی ویدئویی ۱۳۸

۱۳۸	مقدمه
۱۴۳	قوانین
۱۴۶	تأثیرات
۱۵۲	تعامل

۱۶۰ غوطه‌وری، درگیری و جریان
۱۶۲ اجرا
۱۶۸ هویت، نقش‌ها و تجسم
۱۷۸ بینامتنی و میان رسانه‌ای
۱۸۱ روایت و تحلیل محتوا
۱۸۸ جغرافیا
۱۹۵ خلاصه فصل

فصل ششم: مفهوم‌سازی فرهنگ گیمرهای ویدئویی ۱۹۹

۱۹۹ مقدمه
۲۰۲ خرده‌فرهنگ‌ها و نو قبیله‌ها
۲۱۰ هواخواهان
۲۱۴ انجمن دانش
۲۲۰ بازیکنان، گیمرها و اوتاکا
۲۲۲ صحنه
۲۲۵ عادت واره‌ها
۲۴۲ خلاصه فصل

فصل هفتم: تولیدگری گیمرهای ویدئویی ۲۴۵

۲۴۵ مقدمه
۲۴۶ تولیدگری متنی
۲۴۷ تارنماها
۲۵۱ اصلاحات و هک‌ها
۲۵۸ گیم در سرورهای خصوصی

۲۵۹.....	راهنمای گیم، راهنماهای گام‌به‌گام و انجمن‌های پرسش و پاسخ
۲۶۴.....	داستان‌پردازی‌ها و هنر‌نمایی‌های هواداران
۲۷۷.....	تولیدگری نشانه شناختی و بیانی
۲۷۷.....	تولیدگری نشانه شناختی
۲۷۹.....	تولید اجتماع
۲۸۳.....	هویت روایی
۲۸۶.....	خلاصه فصل

فصل هشتم: گیم ویدئویی و زندگی روزمره..... ۲۸۹

۲۸۹.....	مقدمه
۲۹۱.....	نظریه‌پردازی زندگی روزمره
۲۹۴.....	گیم ویدئویی و زندگی روزمره
۲۹۹.....	گیم ویدئویی به عنوان فعالیت عادی
۳۱۱.....	اهلی سازی فناوری
۳۱۹.....	خلاصه فصل
۳۲۰.....	یادداشت نهایی
۳۲۳.....	کتابنامه

پیشگفتار

گیم ویدئویی از زمان کودکی بخشی از زندگی من بوده است، از زمانی که برای اولین بار گیم ویدئویی را روی کنسول پانگ^۱ برادر بزرگترم در اواخر دهه ۱۹۷۰ تجربه کردم. با این وجود نمی‌توانم ادعا کنم گیم‌ری مستعد و تمام وقت بوده‌ام به خصوص اینکه هر روز بیشتر از قبل یافتن زمانی برای اختصاص دادن به گیم ویدئویی در زندگی سخت‌تر می‌شد؛ اما به عنوان یک جامعه‌شناس آنچه همیشه نظر مرا به خود جلب می‌کند افراد و مردم بوده‌اند - آنچه مردم انجام می‌دهند، چرا انجام می‌دهند و اینکه آنچه انجام می‌دهند برای خودشان و دیگران چه معنایی دارد. از نظر من علاقه و تمایل مردم به فیلم، ورزش، گیم ویدئویی یا هر حوزه فرهنگی دیگری چیزی است که همه ما را در روش‌های ویژه خودمان جذاب و برجسته می‌سازد؛ بنابراین این کتاب بیش از آنکه درباره گیم ویدئویی باشد و قطعاً بیش از آنکه درباره تاریخچه و تمایلات شخصی من درباره گیم ویدئویی باشد، پیرامون افرادی است که گیم ویدئویی انجام می‌دهند، زندگی فرهنگ آن‌ها و همچنین ابزارهای نظری برای درک و شناخت بهتر آن، است.

این کتاب بر اساس تفکرات و مطالعات جدید من درباره گیم ویدئویی و گیم‌های ویدئویی نگاشته شده است. همچنین ایده‌ها و عقایدی که در کتاب‌های منتشر شده من چه به صورت تنها و چه با همکاری بن لایت^۲، جیسون روتر^۳ و به ویژه ویکتوریا کی گاسلینگ^۴ را با هم ترکیب نموده است. بنابراین من باید از بن، جیسون و ویکتوریا به این خاطر تشکر کنم و

^۱ Pong (یکی از اولین بازی‌های ویدئویی در قالب آرکید است که دارای گرافیکی دوبعدی بوده و بازی تنیس بر روی آن اجرا می‌شود)

^۲ Ben Light

^۳ Jason Rutter

^۴ Victoria K. Gosling

همین‌طور از آنان به خاطر کمک‌ها و تلاش‌هایشان در بسیاری از ایده‌های مطرح شده در این کتاب قدردانی کنم.

ساختار کتاب

کتاب حاضر جایی در میان تک‌نگاری^۱ و کتاب درسی^۲ قرار می‌گیرد. هدف از نگارش آن ارائه معرفی بر مطالعات گیم‌های ویدئویی، گیم‌پلی و فرهنگ آن، از طریق مرور و تلخیص تعدادی از نظریه‌ها و رویکردهای اساسی به این مطالعات است. در انتهای هر فصل نیز بخشی با عنوان «خلاصه فصل» قرار گرفته است تا مروری ساده و خلاصه از مباحث کلیدی فصل را در اختیار خواننده قرار دهد. البته در کتاب حاضر بر خلاف کتب درسی رایج، به مباحث خاصی نیز پرداخته شده و مطالبی جدید که در ظاهر ارتباطی با تحلیل گیم ویدئویی ندارد ارائه شده؛ همین‌طور به روش‌های جدیدی برای انجام پژوهش در این حوزه خاص اشاره شده است.

فصل دوم به معرفی و مرور نظریه‌هایی که برای مطالعه گیم‌پلی ویدئویی به کار برده شده‌اند، می‌پردازد. این فصل با بررسی تئوری‌های کلیدی «بازی کردن»^۳ آغاز شده و سپس به دو مورد از رویکردهای نظری که در مطالعه گیم‌پلی مورد استفاده قرار گرفته‌اند، می‌پردازد. این دو رویکرد عبارتند از «دایره جادویی»^۴ و «تحلیل چارچوب»^۵.

فصل سوم به بررسی گیم‌های ویدئویی به عنوان مخاطب می‌پردازد. البته که نمی‌توان گیم‌های ویدئویی را مشابه مخاطبان دیگر رسانه‌ها در نظر گرفت، اما در عین حال نمی‌توان ادعا کرد که دیگر مخاطبان رسانه‌ای نیز کاملاً مشابه یکدیگر هستند؛ برای مثال، مطالعه یک کتاب طبیعتاً متفاوت از تماشا کردن یک فیلم در سالن سینما است. با این وجود در کنار همه تفاوت‌ها، شباهت‌هایی نیز بین دسته‌های مختلف مخاطبان وجود دارد. به نظر می‌رسد قرار دادن

^۱ Monograph

^۲ Textbook

^۳ play

^۴ Magic circle

^۵ Framework analysis

گیمرهای ویدئویی در روند تاریخی طبیعت تغییرپذیر مخاطبان و الگوهای مصرف‌کنندگان، به مطالعه گیمرهای ویدئویی کمکی قابل توجه خواهد کرد.

فصل چهارم به بررسی رویکردهای مختلف برای شناخت گیمرهای ویدئویی می‌پردازد. در این فصل خواهید خواند که چگونه غالباً برداشتی کلیشه‌ای از گیمرهای ویدئویی صورت می‌گیرد، گیمرهای ویدئویی را در تحقیقات با مقیاس بزرگ چگونه ثبت کرده‌اند و چگونه آن‌ها را در الگوهای نظیر به حاشیه رانده شده و محروم مانده تعریف کرده‌اند و یا چگونه از نظر مفهومی در گونه‌شناسی‌های مختلف جای داده‌اند. این فصل در نهایت با ارائه روشی جایگزین برای شناخت گیمرهای ویدئویی خاتمه می‌یابد. در این روش پیشنهاد می‌شود که از مدل «روند حرفه‌ای»^۱ برای نظریه‌پردازی پیرامون طبیعت گیمرهای ویدئویی استفاده گردد.

فصل پنجم که طولانی‌ترین فصل این کتاب نیز هست، به بررسی و معرفی تعدادی از مفاهیم و ابعاد کلیدی گیم‌پلی ویدئویی که در ادبیات تحقیقی و مطالعات این حوزه بدان‌ها اشاره شده است، می‌پردازد. این مفاهیم شامل قوانین^۲، تأثیرات^۳، تعامل^۴، غوطه‌وری^۵، درگیری^۶ و جریان^۷، اجرا^۸، هویت^۹، نقش‌ها^{۱۰} و تجسم‌یافتگی^{۱۱}، پدیده‌های بینامتنی^{۱۲} و میان رسانه‌ای^{۱۳}، روایت^۱ و جغرافیا^۲ است. در این فصل به تعدادی از رویکردهای کلیدی و ادبیات

^۱ Career progression

^۲ Rules

^۳ Effects

^۴ Interactivity

^۵ Immersion

^۶ Engagement

^۷ Flow

^۸ Performance

^۹ Identity

^{۱۰} Roles

^{۱۱} Embodiment

^{۱۲} Intertextuality

^{۱۳} Transmedia

ادبیات تحقیقی مهم پرداخته شده و در ارتباط با هر یک، مباحثی ویژه ارائه شده است که مضمون مشترک همه آن‌ها این است که برای تحلیل گیم‌های ویدئویی باید رویکردی فراتر از لحظه بازی را در نظر گرفت.

در فصل ششم به بررسی مفاهیم مختلفی که برای شناخت فرهنگ گیم ویدئویی به کار برده شده‌اند، پرداخته شده و به ویژه مفاهیمی نظیر خرده‌فرهنگ‌ها^۲، نو قبیله‌ها^۴، هواداران^۵، انجمن دانش^۶، بازیکنان^۷، اوتاکا^۸، گیم‌رها^۹، صحنه^{۱۰} و عادت واره^{۱۱}، معرفی شده‌اند. مبحثی که در این بخش ارائه می‌گردد این است که با اینکه می‌پذیریم هر یک از این مفاهیم توانسته بعدی از فرهنگ گیم ویدئویی را برای ما روشن سازد، اما نظریه عادت واره بوردیو که اتفاقاً کمتر در مطالعات گیم ویدئویی مورد استفاده قرار گرفته است، می‌تواند روشی مناسب‌تر برای تحلیل فرهنگ گیم ویدئویی ارائه دهد به ویژه به این دلیل که این مفهوم، نیروهای جامعه ساختاری را احیاء می‌کند.

فصل هفتم بر تولیدگری^{۱۲} گیم‌های ویدئویی تمرکز نموده است. در این فصل در ابتدا به انواع متنی تولیدگری گیم‌های ویدئویی نظیر اصلاحات^{۱۳}، راهنماهای گام به گام^{۱۴}،

^۱ Narrative

^۲ Geography

^۳ Subcultures

^۴ Neo-tribes

^۵ Fans

^۶ Knowledge community

^۷ Players

^۸ Otaku

^۹ Gamers

^{۱۰} Scene

^{۱۱} Habitus

^{۱۲} Productivity

^{۱۳} Mods

^{۱۴} Walkthroughs

داستان‌پردازی^۱ و هنرهای هواداران^۲ می‌پردازیم. پس از این به ایجاد و مدیریت اجتماعات و هویت‌های روایی به عنوان دیگر انواع تولیدگری گیمرها خواهیم پرداخت. در فصل نهایی به اوج مباحث مطرح شده در فصول قبلی خواهیم رسید و به ویژه به این مطلب خواهیم پرداخت که مطالعات گیم‌های ویدئویی نیازمند توجه بیشتر به فضایی است که گیم در آن انجام می‌شود، یعنی جایگاه گیم ویدئویی در زندگی روزمره. نکته اصلی در فصل هفتم این است که تا به حال، گیم ویدئویی بیشتر به عنوان یک سرگرمی متمایز و مجزا از زندگی عادی مورد قرار گرفته است در حالی که باید آن را بخشی از زندگی عادی و روزمره در نظر گرفت که در اغلب اوقات در کنار دیگر فعالیت‌های روزانه و عادی قرار گرفته و روی می‌دهد.

^۱ Fan fiction

^۲ Fan art

فصل اول

مطالعه گیم‌های ویدئویی

مقدمه

این کتاب درباره گیم‌های ویدئویی نگاشته شده است. به این معنا که اختصاصاً بر روی افرادی که گیم‌های ویدئویی انجام می‌دهند تمرکز کرده و به مطالعه و بررسی فعالیت‌های آنان، فرهنگ آنان و همین‌طور ابزار نظری مورد استفاده برای درک الگوهای اجتماعی مرتبط با آنان می‌پردازد. باینکه می‌توان ادعا کرد که تا میانه دهه ۲۰۰۰ گیم‌های ویدئویی در مقایسه با دیگر انواع و صنایع سرگرمی مانند سینما و موسیقی بسیار کمتر مورد پژوهش واقع شده‌اند، اما از همان سال‌های میانی دهه ۲۰۰۰، علاقه و تمایل پژوهشگران به مطالعه پیرامون گیم‌های ویدئویی و گیم‌های^۱ آن به‌طور چشمگیری افزایش یافته است. این افزایش به‌خوبی نشان می‌دهد که گیم‌های ویدئویی تنها برای گیم‌رها^۲ اهمیت ندارند.

باینکه ردپای اولین گیم‌های ویدئویی را می‌توان در دهه ۱۹۵۰ پیگیری کرد، اما از سال‌های دهه ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ بود که گیم‌های ویدئویی به‌عنوان نوعی از سرگرمی بین مردم رواج یافت، این افزایش بیشتر به‌واسطه محبوبیت گیم آرکید^۳ «مهاجمان فضا»^۱ و همین‌طور ظهور

^۱ Gamers

^۲ Players

^۳ Arcade game

کنسول‌های گیم خانگی و رایانه‌هایی نظیر Nintendo NES و Commodore 64 بوده است. امروزه صنعت گیم‌های ویدئویی به چنان پیشرفت و گسترشی دست یافته است که ارزش اقتصادی آن رقیب صنایعی نظیر فیلم‌سازی، موسیقی و انتشار کتاب است، البته اگر تا به الآن آن‌ها را پشت سر نگذاشته باشد. در پی رشد چشمگیر محبوبیت و استفاده از گیم‌های ویدئویی، در حال حاضر انتشار و به بازار آمدن گیم‌های ویدئویی و کنسول‌های عمده تبدیل به رویدادهای مهم فرهنگی-سرگرمی دنیا به‌خصوص در بازار مصرف‌کننده شده‌اند؛ به‌طور مثال می‌توان به گیم Call of Duty: Black Ops اشاره کرد که در اولین روز فروش خود در نوامبر ۲۰۱۰ تنها در انگلستان ۱٫۴ میلیون نسخه از آن به فروش رسید (Dring 2010). در تحقیقی که توسط انجمن سرگرمی‌های نرم‌افزاری^۲ (ESA 2010) انجام شد مشخص شد که بیش از دو سوم از خانواده‌های آمریکایی گیم‌های رایانه‌ای یا ویدئویی انجام می‌دهند (فصل چهارم را مطالعه کنید).

اهمیت گیم‌های ویدئویی تنها از طریق آمارهای فروش و همین‌طور نرخ مشارکت مشخص نمی‌شود، چراکه گیم‌های ویدئویی در دیگر عرصه‌ها نیز نقش مهمی دارند؛ از جمله حوزه‌های آموزشی، اجتماعی، فرهنگی و نظری. برای مثال گیم‌های ویدئویی روش بسیار سودمندی برای مشغول کردن و آموزش دادن بچه‌ها است (مدرسه Quest to Learn در نیویورک) همین‌طور منبعی برای هویت‌سازی، ایجاد ارتباط و گفت‌وگو و شکل‌گیری شبکه‌های دوستی است (فصل هشتم را مطالعه کنید). علاوه بر این، گیم‌های ویدئویی تأثیر مهمی روی دیگر انواع محصولات فرهنگی مانند فیلم دارند (برای مثال فیلم‌های eXistenZ و Scott Pilgrim vs. The World). کتاب‌ها نیز از این قافله عقب نمانده‌اند و تحت تأثیر فرهنگ و انواع گیم‌های ویدئویی قرار گرفته‌اند (مانند کتاب «ساحل»^۳ نوشته الکس گارلند^۴). از آنجایی که گیم‌های ویدئویی فراهم

^۱ Space Invaders

^۲ Entertainment Software Association

^۳ The Beach

^۴ Alex Garland

آورنده الگوها و مدل‌های مختلف استفاده و تعامل هستند، مطالعه آن‌ها می‌تواند دانش ما را پیرامون الگوهای امروزی مصرف‌کننده بالا ببرد.

به این ترتیب می‌توان گفت که گی‌م‌های ویدئویی حوزه پژوهشی بسیار مهم در دوره معاصر است؛ با این حال باید اذعان کرد که اکثر مطالعات و پژوهش‌هایی که تا به حال در این حوزه صورت گرفته است یا روی خود گی‌م از حیث محتوا و سیستم تمرکز داشته‌اند و یا میزان درگیری مستقیم گی‌مر یا گی‌مرها با قسمتی خاص از فناوری گی‌م مورد بررسی قرار گرفته‌اند. البته این حوزه‌های مطالعاتی نیز با اهمیت هستند و در این کتاب بدان‌ها نیز پرداخته شده است، اما تا به حال در سیر پژوهش گی‌م‌های ویدئویی، کمتر به اهمیت گی‌م ویدئویی و فرهنگ آن جدا از دستگاه و صفحه‌نمایش گی‌م ویدئویی توجه شده است. تعدادی کتاب بسیار خوب در حوزه گی‌م‌های ویدئویی منتشر شده‌اند که به فرهنگ گی‌م با توجه ویژه به ژانر آن پرداخته‌اند، از آن جمله می‌توان به کتاب دووی و کندی^۱ (۲۰۰۶) و مایرا^۲ (۲۰۰۸) اشاره کرد، همچنین تعداد معدودی کتاب در همین حوزه منتشر شده‌اند که به‌طور اختصاصی‌تر به فرهنگ گی‌م پرداخته‌اند، مانند نیومن^۳ (۲۰۰۸). هدف از نگارش این کتاب، ارائه یک بررسی کلی و مقدمه‌ای نظری بر پژوهش گی‌مرهای ویدئویی است. اگرچه نویسنده در این کتاب طیف گسترده‌ای از ابزارها و رویکردهای نظری را پوشش داده است، اما تمرکز اصلی روی ارائه تحلیلی جامعه‌شناختی از فرهنگ گی‌م ویدئویی است.

اگرچه جامعه‌شناسانی وجود دارند که توانسته‌اند بینش بسیار خوبی نسبت به گی‌م ویدئویی و گی‌مرهای ویدئویی ارائه کنند، مانند مری چایکو^۴ (۱۹۹۳)، گرام کرکپاتریک^۵ (۲۰۰۴)، جیسون روتر^۶ (۲۰۰۶)، تی ال تیلور^۷ (۲۰۰۳، ۲۰۰۷، ۲۰۰۶) و هولین لین^۱ (۲۰۰۸، ۲۰۱۱)؛ اما

^۱ Dovey and Kennedy

^۲ Mayra

^۳ Newman

^۴ Mary Chayko

^۵ Graeme Kirkpatrick

^۶ Jason Rutter

^۷ T.L. Taylor

همچنان این حوزه پژوهشی خلأهای بسیاری دارد. علاوه بر این به نظر می‌رسد تمایل و گرایش جامعه‌شناسی به‌عنوان یک رشته وسیع نسبت به حوزه گیم ویدئویی به‌عنوان یک رشته نوظهور ناامیدکننده است.

خانم آلبرچلاند^۲ (۲۰۰۸) نگاهی کلی از رابطه بین جامعه‌شناسی و حوزه مطالعه گیم‌های ویدئویی ارائه می‌دهد، او می‌گوید رشته گیم‌های ویدئویی تحت سلطه سه نوع رویکرد قرار دارد: نظری / زیبایی‌شناختی، فناوریانه / طراحی‌گرا و جامعه‌شناختی / قوم‌نگارانه. فرضیه وی بر این نظر استوار است که جامعه‌شناسی ارتباط نزدیکی با قوم‌نگاری دارد و به‌کلی از رویکرد نظری در تحلیل گیم‌های ویدئویی مجزا است. باینکه جامعه‌شناسی می‌تواند، چنان‌که در حال حاضر نیز چنین می‌کند، بینشی از الگوها و پیچیدگی‌های فرهنگ گیم‌های ویدئویی ارائه دهد، اما اکثر محققان تمایل دارند تا ابزار نظری خود را درجایی دیگر بیابند. حتی زمانی که نظریات جامعه‌شناسی و جامعه‌شناسان به حوزه گیم‌های ویدئویی ورود می‌کنند بازهم ریشه‌های نظری این رشته نادیده گرفته می‌شوند و جامعه‌شناسان نیز دچار سردرگمی می‌شوند. به‌عنوان مثال می‌توان به سالن و زیمرمن^۳ (۲۰۰۴:۴۵۴) آنجا که به کار پژوهشی گری آلن فاین^۴ و اروینگ گافمن^۵ استناد می‌کنند، اشاره کرد که هر دوی این محققان را که در واقع جامعه‌شناس هستند، روانشناس معرفی می‌کنند. بنابراین هدف من از نگارش این کتاب، بحث پیرامون قابلیت‌های رشته جامعه‌شناسی در ارائه بینش و ابزارهای نظری در حوزه مطالعه گیم‌های ویدئویی است. البته این لزوماً بدین معنا نیست که قرار است نوع خاصی از «جامعه‌شناسی گیم‌های ویدئویی» معرفی شود، بلکه بیشتر به دنبال شناساندن و اثبات سودمندی ابزارها و چارچوب‌های جامعه‌شناسی در فرآیند تحلیل گیم‌های ویدئویی، گیم‌های ویدئویی و فرهنگ گیم‌های ویدئویی است.

^۱ Holing Lin

^۲ Albrechtslund

^۳ Salen and Zimmerman

^۴ Gary Alan Fine

^۵ Erving Goffman

اما قبل از ورود به بحث و پاسخ دادن به سؤالاتی نظیر «چه کسانی گی‌م ویدئویی انجام می‌دهند؟» و یا «گی‌م‌های ویدئویی چه می‌کنند؟» یک سؤال بنیادی‌تر باید پاسخ داده شود و آن سؤال این است «گی‌م ویدئویی چیست؟» پاسخ دادن به این سؤال اصلاً ساده نیست، حتی قبل از آنکه گی‌م ویدئویی را تعریف کنیم باید ابتدا به این توافق و اطمینان برسیم که آیا «گی‌م ویدئویی» اصطلاح و انتخاب درستی است یا خیر.

اصطلاح‌شناسی

از نظر پرون و وولف^۱ (۲۰۰۹) عدم توافق در اصطلاح‌شناسی و گزینش اصطلاحات هماهنگ یکی از اساسی‌ترین چالش‌های حوزه مطالعات گی‌م‌های ویدئویی است. جای تعجب دارد که برای آنچه امروزه به‌عنوان یکی از محبوب‌ترین و رایج‌ترین فعالیت‌های اوقات فراغت مردم دنیا محسوب می‌شود، هنوز توافقی بر سر اصطلاحات وجود ندارد و همچنان هماهنگی بر سر نام‌گذاری گی‌م‌هایی که روی کنسول‌های گی‌م الکترونیک، دستگاه‌های آرکید، رایانه‌ها، گوشی‌های موبایل و دیگر فناوری‌های مشابه انجام می‌شوند، به دست نیامده است. باین‌حال می‌توان گفت رایج‌ترین اصطلاحی که هم داخل فضای دانشگاهی و هم خارج از آن مورد استفاده قرار می‌گیرد، همان «گی‌م ویدئویی»^۲ است. این اصطلاحی است که توسط نیلسن و همکارانش^۳ در کتاب «درک گی‌م‌های ویدئویی»^۴ (۲۰۰۸)، نیومن^۵ در کتاب «گی‌م ویدئویی»^۶ (۲۰۰۴) و «بازی با گی‌م‌های ویدئویی»^۷ (۲۰۰۸) و پرون و وولف در دو کتاب «تئوری خوان گی‌م‌های ویدئویی ۱»^۸ (۲۰۰۳) و «تئوری خوان گی‌م‌های ویدئویی ۲»^۱ (۲۰۰۹) مورد استفاده

^۱ Perron and Wolf

^۲ Video Game

^۳ Nielsen et al

^۴ Understanding Video Games

^۵ Newman

^۶ Videogames

^۷ Playing with videogames

^۸ The Video Game Theory Reader 1

قرار گرفته است، البته من به نام بردن از تعداد معدودی از کتاب‌هایی که این اصطلاح را به کار برده‌اند اکتفا کرده‌ام. به همین خاطر است که این کتاب نیز همین اصطلاح را برای اشاره به این نوع بازی استفاده کرده است، در واقع این اصطلاح نه به این خاطر که سودمند و یا مناسب‌ترین است، انتخاب شده بلکه به این خاطر که شناخته‌شده‌ترین و رایج‌ترین اصطلاح است، مورد استفاده قرار گرفته است.

البته باید در نظر داشته باشید که «گیم ویدئویی» تنها اصطلاح موجود برای این نوع بازی نیست. برای مثال گاهی از اصطلاح «گیم‌های رایانه‌ای» استفاده می‌شود. کار و همکارانش^۲ در کتابی با عنوان «گیم‌های رایانه‌ای: متن، روایت و روند بازی»^۳ (۲۰۰۶) از این اصطلاح استفاده کرده‌اند. با اینکه کار و دیگر نویسندگانی که از اصطلاح گیم‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند، تمام گیم‌هایی که روی کنسول‌ها، رایانه، دستگاه‌های آرکید و ... انجام می‌شوند را مدنظر دارند، اما برخی اوقات این اصطلاح تنها برای خطاب به آن دسته از گیم‌هایی استفاده می‌شود که صرفاً روی رایانه‌های شخصی قابل بازی هستند. به همین ترتیب، اصطلاح «گیم ویدئویی» نیز می‌تواند تنها برای اشاره به گیم‌هایی که روی کنسول‌های گیم و دستگاه‌های آرکید انجام می‌شوند، مورد استفاده قرار گیرد. برخی دیگر از محققان نیز با برداشتن تمام پسوندها، ترجیح می‌دهند تنها و تنها از واژه «گیم» استفاده کنند؛ به عنوان مثال مایرا^۴ در کتاب «پیش درآمدی بر مطالعات گیم»^۵ (۲۰۰۸) به همین واژه اکتفا کرده است. دلیل استفاده از این اصطلاح، آن‌چنان‌که در بخش‌های بعدی مفصل روی آن بحث خواهیم کرد، ریشه در نوعی رویکرد بازی محور^۶ دارد که اعتقاد دارد گیم‌های ویدئویی ویژگی‌های بنیادی مشترک با دیگر گیم‌ها دارند و باید نوعی از آن‌ها محسوب شوند.

^۱ The Video Game Theory Reader 2

^۲ Carr et al.

^۳ Computer games: text, narrative and play

^۴ Mayra

^۵ An Introduction to Game Studies

^۶ Ludic-focused

تفاوت‌ها در اصطلاح‌شناسی صنعت گیم از این هم گسترده‌تر است، این صنعت دارای اصطلاحات و عبارات مخصوص به خود است اما هیچ تعریف جهانی و یکپارچه‌ای در آن وجود ندارد. برای مثال، بزرگ‌ترین سازمان تجارت گیم‌های ویدئویی آمریکا، در حال حاضر با نام «انجمن سرگرمی‌های نرم‌افزاری»^۱ فعالیت می‌کند درحالی‌که قبل از این و بین سال‌های ۱۹۹۸ تا ۲۰۰۳ با نام «انجمن نرم‌افزارهای دیجیتالی تعاملی»^۲ فعالیت می‌کرد.

در سال‌های اخیر اصطلاح «گیم‌های دیجیتالی» نیز توسط برخی از محققان در فضای دانشگاهی به‌عنوان جایگزینی برای «گیم‌های ویدئویی» و «گیم‌های رایانه‌ای» مورد استفاده قرار گرفته است. این اصطلاح توسط «انجمن تحقیقات گیم‌های دیجیتالی»^۳ انتخاب شد؛ این انجمن برجسته‌ترین موسسه تحقیقاتی در این حوزه است که سال ۲۰۰۳ در کشور فنلاند تأسیس گردید. علاوه بر این انجمن پژوهشی، دیگر محققان نیز از این اصطلاح استفاده کرده‌اند، برای مثال جیسون روتر^۴ و جو بریس^۵ در مجموعه کتاب‌های خود با عنوان «درک گیم‌های دیجیتال»^۶ (۲۰۰۶) استفاده از این اصطلاح را برای این نوع بازی ترجیح داده‌اند. باین‌حال، این اصطلاح نیز مانند اصطلاحات قبلی مشکلاتی دارد، چراکه بسیاری از گیم‌های غیر رایانه‌ای هستند که دیجیتال محسوب می‌شوند. اصولاً «دیجیتال» به هر نوع اطلاعاتی که از طریق سیستم باینری^۷ یا دوتایی ارائه شود اطلاق می‌گردد. به این ترتیب حتی بازی «دالی موشه»^۸ نیز می‌تواند به‌نوعی دیجیتال محسوب شود، چراکه این بازی در هسته خود نوعی کد باینری دارد (فرد می‌تواند دیده شود و یا دیده نشود). از این گذشته باید اعتراف کرد که اصولاً اجبار همه به استفاده از یک اصطلاح درست مانند اجبار آنان به استفاده از یک زبان، کاری غیرممکن

^۱ The Entertainment Software Association

^۲ Interactive Digital Software Association

^۳ Digital Games Research Association (DIGRA)

^۴ Jason Rutter

^۵ Jo Bryse

^۶ Understanding Digital Games

^۷ Binary

^۸ Peekaboo

است؛ مخصوصاً زمانی که جایگزین‌ها و گزینه‌های مختلف رایجی نیز وجود داشته باشد. به‌هرحال، حداقل برای این کتاب، من ترجیح داده‌ام از اصطلاح «گیم‌های ویدئویی» استفاده کنم. حال که تکلیف عنوان این نوع گیم‌ها مشخص شد، به سراغ سؤال بعدی می‌رویم؛ تعریف گیم‌های ویدئویی.

گیم ویدئویی چیست؟

پاسخ دادن به این سؤال آن‌چنان‌که برخی ممکن است در ابتدا آن را ساده بپندارند، آسان نیست، حتی تلاش برای پاسخ دادن به این سؤال بحث‌ها و کشمکش‌های زیادی را تا به‌حال ایجاد کرده است. درست مانند دیگر اصطلاحات و واژه‌هایی که پریسامد هستند و استفاده از آن‌ها بین مردم بسیار رایج است، اصطلاح «گیم ویدئویی» نیز نزد مردم شناخته شده است و اکثراً آگاهی اولیه‌ای نسبت به معنای آن دارند و لغت‌نامه‌های جهانی نیز یک معنای ابتدایی برای آن ارائه می‌کنند. به‌عنوان مثال لغت‌نامه «آکسفورد»^۱ گیم ویدئویی را این‌گونه تعریف می‌کند: بازی‌ای که از طریق تصاویر الکترونیکی که توسط برنامه‌های رایانه‌ای ساخته شده است، انجام می‌شود. البته هنگامی که گیم ویدئویی را به‌عنوان حوزه‌ای در مطالعات دانشگاهی در نظر می‌گیریم تعریف آن کمی مشکل‌تر می‌شود. در اینجا دیگر بحث تنها محدود به معنا نمی‌شود، چراکه بر اساس تعریفی که برای گیم ویدئویی ارائه می‌شود، جهت‌گیری‌ها و دلالت‌هایی شکل می‌گیرند که روش مطالعه و درک گیم‌های ویدئویی را تعیین می‌کنند و همین‌طور هرآن‌چه در گستره این حوزه مطالعاتی-تحلیلی قرار می‌گیرد را مشخص می‌نماید (Nielsen et al. 2008).

بااینکه پژوهشگران و نویسندگان تا به‌حال روش‌های متفاوتی برای مفهوم‌سازی گیم ویدئویی پیشنهاد کرده‌اند -مثلاً جنکینز^۲ (۲۰۰۵) گیم‌های ویدئویی را به مثابه آثار هنری تلقی کرده است- اما به نظر می‌رسد دو تفسیر برای گیم‌های ویدئویی از باقی آن‌ها معتبرتر است، گیم ویدئویی به‌مثابه «محتوای رسانه‌ای» و گیم ویدئویی به‌مثابه «گیم».

^۱ Compact Oxford English Dictionary

^۲ Jenkins

گیم‌های ویدئویی به مثابه «رسانه»

گاهی اوقات تلقی رسانه‌ای از گیم‌های ویدئویی را نوعی رویکرد روایی یا روایت‌شناسانه^۱ توصیف می‌کنند. از بسیاری جهات این نام‌گذاری منحرف‌کننده است. روایت، در ساده‌ترین تعریفی که به آن اطلاق می‌شود، ترکیبی از گفتمان^۲ و داستان^۳ است، بدین معنا که داستان منبع روایت است و گفتمان فرم آن را شکل می‌دهد (Carr 2006a). با این حال، بسیاری از نویسندگان (Juul 2001) در اینکه گیم ویدئویی مانند دیگر محصولات و محتوای رسانه‌ای (فیلم و رمان) دارای ساختار روایی باشد، تردید دارند. بحث مفصل پیرامون ویژگی‌های روایی گیم‌های ویدئویی و ارتباط بین تحلیل روایی^۴ و مطالعات گیم‌های ویدئویی در فصل پنجم قرار دارد. البته لازم به ذکر است که روایت تنها یک نوع از انواع روش‌های بازنمایی و عناصر محتوای رسانه‌ای است. برخی دیگر از این عناصر شامل ایدئولوژی، گفتمان، بازنمایی جنسیت، نژاد و بسیاری دیگر است. آثار تأثیرگذار خانم ژانت اچ مورای^۵، به‌خصوص کتاب «هملت در عرشه بدل: آینده روایت در فضای سایبر»^۶ (۱۹۹۷) اطلاعات و منابع بسیاری را در زمینه رویکرد روایت‌شناختی به حوزه مطالعاتی گیم‌های ویدئویی در اختیار قرار می‌دهد. در این کتاب بسیار مهم، خانم مورای رایانه را به مثابه یک رسانه در خدمت بازنمایی تلقی می‌کند و به این ترتیب گیم ویدئویی را به مباحث رسانه‌ای مانند فیلم، ادبیات و تلویزیون متصل می‌کند و در این مسیر ادعا می‌کند که فناوری رایانه می‌تواند ظرفیت‌های داستان‌گویی را افزایش دهد. تمرکز محققانی نظیر مورای روی روایت‌ها، منجر به فراهم آمدن مطالعات زیادی پیرامون گیم‌های ویدئویی شده است که بر اساس تئوری‌های ادبی، فرهنگی و رسانه‌ای پایه‌ریزی شده‌اند و تقریباً می‌توان گفت اشتباهاً با عنوان رویکرد روایت‌شناختی خطاب می‌شوند. همان‌طور که در فصل پنجم

^۱ Narratology

^۲ discourse

^۳ story

^۴ Narrative Analysis

^۵ Janet H Murray

^۶ Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace

خواهید دید، تحلیل روایی تنها یکی از ده‌ها گونه تحلیل محتوا^۱ است و تحلیل محتوا خود نیز یکی از ده‌ها رویکردی است که اندیشمندان حوزه ادبیات، فرهنگ و رسانه به کار می‌بندند، هرکدام از این رویکردها می‌تواند در حوزه مطالعات گیم‌های ویدئویی ثمربخش باشند.

از نظر نیبورگ^۲ و هرمس^۳ (۲۰۰۸) بسیاری از سؤالاتی که در حوزه مطالعات گیم‌های ویدئویی به وجود آمده‌اند، دقیقاً شبیه به سؤالاتی است که محققان در رشته‌های فرهنگی، ادبی و رسانه‌ای نیز با آن مواجه شده‌اند. برای مثال، مفاهیمی نظیر تعامل، تفسیر و بازنمایی سؤالات کلیدی در تحلیل گیم‌های ویدئویی و همین‌طور دیگر انواع رسانه بوده است. به همین خاطر نیبورگ و هرمس و دیگر محققان، معتقدند که دستاوردهای دیگر رشته‌ها می‌تواند در مطالعات گیم‌های ویدئویی راهگشا باشد و همین‌طور دستاوردها در حوزه پژوهش گیم‌های ویدئویی نیز می‌تواند در مسیر تحلیل دیگر رسانه‌ها، روشنگر واقع شود.

به‌رحال این ادعا که گیم ویدئویی نوعی رسانه است و بنابراین دستاوردها و ادبیات تحقیقی گیم ویدئویی و دیگر رسانه‌ها در موازات یکدیگر قرار دارند، توسط چند محقق مورد تردید قرار گرفته است. در این خصوص می‌توان به استدلال‌های طراح گیم و نویسنده، فرانک لانتز^۴ (۲۰۰۹) اشاره کرد. لانتز ۴ دلیل اصلی برای رد این نظریه دارد. اول اینکه لانتز معتقد است عنوان رسانه به وسایل ارتباطی الکترونیکی معاصر گفته می‌شود مخصوصاً آن دسته از وسایلی که از ابتدای قرن بیستم به بعد ظهور کرده‌اند، درحالی‌که گیم هزاران سال قدمت دارد و خیلی پیش‌تر از رسانه به وجود آمده است. استدلال دوم او بسیار به دلیل اول نزدیک است، وی می‌گوید گیم‌های ویدئویی از آن جهت رسانه دانسته می‌شوند که از طریق رایانه انجام می‌شوند، ولی باید توجه داشت که رایانه ابزاری است که در دوران معاصر برای انجام بازی از آن استفاده می‌شود. سوم اینکه لانتز معتقد است که گیم‌های ویدئویی محتوایی نیست که توسط

^۱ Content Analysis

^۲ Nieborg

^۳ Hermes

^۴ Frank Lantz

مخاطب مصرف شود بلکه یک بازی است که مانند فوتبال توسط گیمر، بازی می‌شود. و نهایتاً دلیل چهارم اینکه لانتز می‌گوید گیم‌های ویدئویی حامل پیام برای مخاطب نیستند. البته این بدان معنا نیست که گیم‌های ویدئویی معنا و مفهومی با خود ندارند اما برخلاف انواع رسانه‌ها، گیم‌ها یک فراگرد برقراری ارتباط بین فرستنده و دریافت‌کننده پیام نیست، بلکه پیام و معنا در گیم‌های ویدئویی از طریق شرکت فعال و مستمر گیمر خلق می‌شود.

البته نقاط ضعفی در این استدلال‌ها وجود دارد. اول اینکه لانتز رسانه را وسایل ارتباطی الکترونیکی معاصر تعریف کرده است، درحالی‌که رسانه معادل لغت انگلیسی Media جمع لغت Medium به معنای واسطه، ارتباط و نقاط ارتباطی است. بسیاری از مردم روزنامه را نوعی رسانه می‌دانند و همان‌طور که می‌دانید اولین روزنامه‌های عمومی و چاپی از اواسط قرن پانزدهم در اروپا رواج داشته‌اند (Blackshaw and Crawford 2009). از این گذشته تمام انواع زبان‌ها، چه نوشتاری و چه گفتاری، چه بیانی و چه تصویری، همگی نوعی رسانه محسوب می‌شوند و نکته اینجا است که همه آن‌ها قبل از قرن بیستم به وجود آمده‌اند (Long 2009).

این نکته با استدلال دوم نیز ارتباط دارد، آنجا که لانتز ادعا می‌کند که رایانه ابزاری است که در دوران معاصر برای انجام بازی از آن استفاده می‌شود، از نظر من این استدلال قوی‌تر از بقیه استدلال‌های لانتز است، چراکه ثابت شده است که گیم‌های ویدئویی اشتراکات فراوانی با گیم‌های غیر رایانه‌ای دارند و تقریباً می‌توان آن‌ها را استمرار گیم‌های سنتی و قدیمی دانست. باین‌حال با توجه به مباحث مطرح‌شده در ادامه همین بخش، این بدان معنا نیست که گیم‌های ویدئویی و غیر رایانه‌ای دقیقاً شبیه به هم هستند. پژوهشگران می‌بایست در کنار یافتن شباهت‌ها و اشتراکات این دو نوع بازی، در پی یافتن تفاوت‌های آن‌ها نیز باشند.

در سومین استدلال خود، لانتز به این قضیه اشاره می‌کند که گیم‌های ویدئویی، به معنای واقعی کلمه بازی هستند و یک گیمر باید آن‌ها را بازی کند و رسانه نیستند که مورد مصرف مخاطب قرار گیرند. این نظر نشان می‌دهد که نظریه‌پرداز معنای محدودی برای «مصرف» قائل است. بسیاری از نویسندگان به دفعات ماهیت انفعالی و حتی مخرب (به این معنا که با مصرف چیزی، مقداری از آن از بین می‌رود) «مصرف» را رد کرده‌اند. آن‌ها همچنین این تصور که

«مصرف» نقطه پایانی و نامطلوب فرآیند تولید است را رد می‌کنند. دیموند ویلیامز^۱ (۱۹۷۶) ما را نسبت به ریشه‌شناسی واژه‌های مصرف کردن^۲، مصرف^۳ و مصرف‌کننده^۴ هشیار می‌کند و می‌گوید ریشه این واژه‌ها به معنی از بین بردن و تلف کردن است مانند اینکه می‌گوییم چیزی به وسیله آتش از بین رفت (consumed) و یا شخصی از یک بیماری نابودکننده (consuming) رنج می‌برد. از این رو، درحالی‌که تولید، فرآیندی از خلاقیت تلقی می‌شود، «مصرف» به‌عنوان نقطه پایانی این فرآیند و به معنای دریافت یا تخریب در نظر گرفته می‌شود. همین‌طور باید بدانیم که «مصرف» واژه‌ای اختصاصی برای فناوری‌های نوظهوری مانند اینترنت و گیم‌های ویدئویی نیست. مصرف غالباً به‌عنوان عملی منفعلانه که در مواجهه با رسانه‌های «بد» ماقبل عصر دیجیتال روی می‌داده است، تلقی می‌شود (Lister et al. 2009:248). درحالی‌که کاربران فناوری‌های نوین درگیر فعالیت‌های مشارکتی و تعاملی می‌شوند.

با این حال، جامعه‌شناسی مصرف به ما می‌آموزد که به فعالیت‌های مصرف‌کنندگان به‌عنوان بخشی از چرخه خلاقیت بنگریم. به‌خصوص، آقای لاری^۵ (۱۹۹۶:۱) معتقد است که مصرف جزئی از یک «فرهنگ مادی»^۶ وسیع‌تر است. فرهنگ مادی اصطلاحی است که به مطالعه رابطه بین انسان و یک شیء اطلاق می‌شود، مانند رابطه بین انسان و یک گیم ویدئویی یا یک نرم افزار. به عبارت دیگر مطالعه فرهنگ مادی، مطالعه اشیاء و چگونگی استفاده از آن‌ها است. لاری مانند وارد^۷ (۱۹۹۰، ۱۹۹۲) معتقد است مصرف، نتیجه و نقطه مقابل تولید نیست، بلکه جزء تشکیل‌دهنده یک فرآیند و چرخه ادامه‌دار از فرم‌های مختلف تولید و مصرف است. لاری (۱۹۹۶:۳) این‌گونه می‌نویسد:

^۱ Raymond Williams

^۲ Consume

^۳ Consumption

^۴ Consumer

^۵ Lury

^۶ Material Culture

^۷ Warde

شناخت فرهنگ مصرف به‌عنوان نوعی خاصی از فرهنگ مادی به ما کمک می‌کند تا آن را در ارتباط با چرخه‌های به‌هم‌پیوسته تولید، مصرف یا بازتولید، مورد مطالعه قرار دهیم. مصرفی که از طریق فرهنگ مصرف‌کننده و از زاویه فرهنگ مادی مورد مطالعه قرار می‌گیرد، نوعی «تبدیل» محسوب می‌شود، به بیان دقیق‌تر، کنشی که به‌واسطه آن، افراد اشیاء را تبدیل به اهداف موردنظر خود می‌کنند (Strathern 1994: p. x).

لاری (۱۹۹۶) همچنین معتقد است که اهداف مصرف‌کنندگان باید با زندگی اجتماعی آن‌ها تطابق داشته باشد. از این منظر، کالاهای مصرفی در طی عمر خود مصارف مختلفی دارند و این مصارف به فردی که از آن‌ها استفاده می‌کند و بافتی که در آن قرار می‌گیرند، بستگی دارد. افراد، کالاهای مصرفی را به روش‌های مختلف استفاده می‌کنند و معانی متفاوتی را به کالاهای نسبت می‌دهند. این مصرف‌کننده است که به یک محصول معنا و مصرف می‌دهد و به این خاطر است که این مرحله باید به‌عنوان بخشی از فرآیند تولید تلقی شود. باین‌حال لاری و محققان بسیار دیگری مانند فراسکا^۱ (۲۰۰۳) اذعان کرده‌اند که تفاوت‌های بنیادی بین فعالیت‌های یک گیم ویدئویی و مخاطب یک شوی تلویزیونی و یا خواننده یک کتاب وجود دارد. اصلی‌ترین خط این تفاوت این است که گیم درگیر سیستم پویا و تعاملی یک گیم ویدئویی می‌شود درحالی‌که مخاطبان رسانه مصرف‌کننده محتوای ایستا هستند. مبحث تعامل به‌صورت مفصل در فصل پنجم مورد مطالعه قرار گرفته است؛ باین‌حال به نظر من بعد تعاملی گیم‌های ویدئویی بیش از حد بزرگ نشان داده شده است، درحالی‌که مدت‌ها است که منفعل بودن صرف مصرف‌کنندگان محتوای رسانه‌ای مانند فیلم و ادبیات نیز رد شده است. البته این بدان معنا نیست که بازی کردن یک گیم ویدئویی مانند خواندن یک کتاب است چراکه قطعاً این‌طور نیست، اما منظور این است که تفاوت‌های این دو مخصوصاً آن‌قدر بزرگ جلوه داده شده است تا بتوانند فاصله‌ای بین مطالعات گیم ویدئویی و رشته‌هایی نظیر مطالعات فرهنگی، ادبیات و رسانه ایجاد کنند.

^۱ Frasca

و اما استدلال چهارم لانتز (۲۰۰۹)، در این استدلال لانتز ادعا می‌کند که گیم‌های ویدئویی لزوماً حامل پیام نیستند. این استدلال بسیار ضعیف است، چراکه علم نشانه‌شناسی به ما می‌آموزد که هر نشانه‌ای از کلمه گرفته تا تصویر، با خود یک پیام حمل می‌کند، چه عمدی باشد چه غیرعمدی - برای مطالعه بیشتر پیرامون نشانه‌شناسی به فصل پنجم مراجعه کنید. همه گیم‌ها از نوع ویدئویی یا هر نوع دیگر، حامل سطوح مختلفی از گفتمان، معنا و پیام است. همان‌طور که لانگ (۲۰۰۹) می‌نویسد:

از منظر فلسفی، برای رد این استدلال لانتز که می‌گوید «گیم‌ها حامل پیام نیستند» کافی است یک بازی که حامل پیام است را بیابید. به همین جهت من می‌خواهم گیم *Final Fantasy: Dragon Quest* و همین‌طور بسیاری دیگر از گیم‌های داستان محور^۱ و گیم‌های نقش‌آفرینی^۲ که تا به حال منتشر شده‌اند را معرفی کنم. اگر تنها و تنها یک بازی وجود داشته باشد که حامل پیام باشد می‌تواند ادعای لانتز را نقض کند.

گیم‌های ویدئویی حامل پیام هستند. فهمیدن آن بسیار ساده است: در گیم *Tetris* به گیم‌ر نشان داده می‌شود که اگر نتواند قطعاتی که به پایین می‌افتند را به سرعت در جای مناسب قرار دهد، خواهد باخت؛ این یک پیام است. با این حال پیام‌ها می‌توانند پیچیده و چند لایه باشند. برای مثال، در گیم سیمز^۳ موفقیت یک گیم‌ر در به دست آوردن وسایل منزل بهتر و بیشتر است، اما یک پیام عمیق‌تر و ضمنی درباره اهمیت انباشت سرمایه نیز در آن وجود دارد (به فصل پنجم مراجعه کنید).

^۱ Story-centric

^۲ Role-playing

^۳ The Sims

از نظر لانتز (۲۰۰۹) و فراسکا (۲۰۰۳) و دیگر نویسندگان مانند آرسس^۱ (۱۹۹۷)، سالن و زیمرمن (۲۰۰۴) و جول (۲۰۰۵)، بهترین روش مطالعه و تحلیل گیم‌های ویدئویی این است که به آن‌ها به‌عنوان یک بازی بنگریم. البته از نظر بسیاری از نویسندگان، برخلاف لانتز، این بدان معنا نیست که نمی‌توان گیم ویدئویی را به‌عنوان رسانه مورد مطالعه قرار داد. برای مثال جول (۲۰۰۵) که یکی از طرفداران رویکرد بازی محور به گیم‌های ویدئویی است، در برخی از نوشته‌های خود از گیم ویدئویی به‌عنوان رسانه نام برده است و همان‌طور که در فصل پنجم گفته خواهد شد، بسیاری از نویسندگان معاصر مانند مایرا (۲۰۰۸) تلاش می‌کنند گیم‌های ویدئویی را شامل عناصر بازنمایی و بازی تعریف کنند. باین‌حال اکثر بازی پژوهان معتقدند که آنچه گیم ویدئویی را از دیگر انواع محتواهای رسانه‌ای مانند فیلم و تلویزیون متمایز می‌کند، این است که گیم‌های ویدئویی سیستم‌های بازی هستند که توسط گیمر بازی می‌شوند و این چیزی است که تحقیقات آن‌ها را برجسته می‌کند.

گیم‌های ویدئویی به مثابه «بازی»

اگر با رویکرد بازی‌شناسی^۲ و با تمرکز بر ماهیت بازی و سرگرمی، به گیم‌های ویدئویی بنگریم، خواهیم دید که این نوع گیم‌ها اگرچه کاملاً شبیه به گیم‌های دیگر نیستند، اما پایه و اساسی مشابه دارند. همان‌طور که جس شل^۳ طراح گیم و مدرس دانشگاه ملون^۴ در یک مصاحبه گفته بود «اگر یک بازی، بازی باشد، پس بازی است» (Schwartz 2003). علاوه بر وی، سالن و زیمرمن^۵ نیز در کتاب خود (۲۰۰۴:۸۶) پیرامون گیم‌های ویدئویی می‌نویسند «سخت‌افزار و نرم‌افزارهای رایانه‌ای تنها موادی هستند که گیم‌های ویدئویی از آن‌ها

^۱ Aarseth

^۲ Ludology

^۳ Jesse Schell

^۴ Mellon University

^۵ Salen and Zimmerman

ساخته شده‌اند» آن‌ها همچنین اضافه می‌کنند که «گیم‌های دیجیتالی درست مانند گیم‌های دیگر که سیستمی هستند، مجموعه‌ای از سیستم‌ها هستند.» در تائید آنچه پیرامون ماهیت گیم‌های ویدئویی اشاره شد، بازی پژوهان نیز کمتر در پی ارائه تعریفی خاص برای گیم‌های ویدئویی بوده‌اند، بلکه بیشتر تلاش نموده‌اند تا گیم ویدئویی را در تعریف و بحث‌های کلی گیم‌ها جای دهند. این رویکرد به‌خصوص در نوشته‌های سالن و زیمرمن (۲۰۰۴) و جول^۱ (۲۰۰۵) قابل مشاهده است.

جول در کتاب خود (۲۰۰۵:۲۳) تلاش می‌کند گیم‌ها را که شامل گیم‌های ویدئویی نیز می‌شوند از طریق بسط و گسترش اصطلاح «مدل کلاسیک گیم»^۲ که خود آن را ایجاد کرده است، تعریف و درک نماید. جول می‌گوید «این مدل را کلاسیک نام گذاشتم چراکه مدلی است که به‌طور سنتی گیم‌ها بر اساس آن ساخته شده و شکل گرفته‌اند، مدلی که حداقل سابقه‌ای ۵۰۰۰ ساله در تاریخ گیم‌ها دارد» (Juil 2005: 23, original emphasis). برای تعریف و درک بهتر مدل کلاسیک گیم، جول هفت مورد از تعاریفی که محققان پیرامون گیم ارائه کرده‌اند را (بخش تئوری‌های گیم در فصل دوم) از تعریف هوزینگا^۳ (۱۹۴۹) گرفته تا کایلوئیس^۴ (۱۹۶۲) و تعاریفی که در دوران معاصر که مخصوصاً برای در برگرفتن گیم‌های ویدئویی در پارامترهای آن ایجاد شده‌اند مانند کریس کرافورد^۵ (۱۹۸۴) و سالن و زیمرمن (۲۰۰۴) مورد مطالعه قرار داده است. او در نهایت با تلفیق و تحلیل این تعاریف، ۶ ویژگی مشترک برای تمام گیم‌های کلاسیک استخراج می‌کند. آن ۶ ویژگی عبارت‌اند از:

۱. قوانین: گیم‌ها قانون محور هستند.
۲. نتایج متغیر و قابل سنجش: گیم‌ها نتایج متغیر و قابل سنجش دارند.

^۱ Juil

^۲ Classic game model

^۳ Huizinga

^۴ Caillois

^۵ Chris Crawford

۳. تعیین ارزش نتایج: نتایج متفاوتی که در یک گیم حاصل می‌شود دارای ارزش‌های مختلف مثبت و منفی هستند.
۴. تلاش گیمر: شخصی که مشغول گیم است، تمام تلاش خود را می‌کند تا نتایج گیم را تحت تأثیر قرار دهد (گیم‌ها چالش برانگیز هستند).
۵. وابستگی گیمر به نتایج: شخصی که درگیر گیم است از نظر احساسی به نتایج گیم وابسته می‌شود به طوری که نتایج مثبت او را برنده و خوشحال و منفی او را بازنده و ناراحت می‌کند.
۶. عواقب قابل بحث و متغیر: هر گیم ممکن است طوری بازی شود که عواقبی در زندگی واقعی داشته باشد یا نداشته باشد (این عامل توسط گیمر گزینش می‌شود).

جول این ۶ ویژگی را در تعریف گیم خلاصه کرده است: گیم یک سیستم نقش محور است با نتیجه‌ای متغیر و قابل سنجش، به صورتی که نتایج مختلف، ارزش و امتیازهای مختلفی در بر دارد، گیمر نیز تلاش می‌کند تا نتایج را تحت تأثیر قرار دهد، گیمر از نظر روانی و احساسی خود را وابسته به نتیجه می‌بیند و عواقب گیم قابل بحث است (Juul 2005:36).

به طور کلی می‌توان گفت این تعریفی مناسب و سودمند برای گیم است اما خالی از ضعف نیز نیست. برای مثال، جول معتقد است که «گیمر تلاش می‌کند» و «از نظر احساسی و روانی به گیم وابسته است» اما طبق نظر نیلسن و همکارانش (۲۰۰۸:۳۵) نمی‌توان ادعا کرد که در تمامی گیم‌ها گیمر تلاش به کار می‌بندد و یا لزوماً از نظر احساسی به گیم وابستگی دارد. این نکته مخصوصاً در گیم‌های کمتر هیجان‌انگیز و کسل‌کننده^۱ مانند مینی گیم‌ها^۲ یا پازل‌های روی گوشی‌های موبایل صدق می‌کند، در این رابطه در فصل هشتم بیشتر بحث شده است.

^۱ Mundane gaming

^۲ Mini games

از این گذشته خود جول، در ادامه تحقیقات و نوشته‌های خود با تعریف خود از گیم دچار مشکل می‌شود آنجا که از اصطلاح «موارد مرزی»^۱ گیم‌ها استفاده می‌کند. این اصطلاح شامل گیم‌هایی مانند Sim City می‌شوند که پایانی باز دارند و به خاطر نداشتن اهداف مشخص و واضح نهایی، در حیطه تعریف وی از گیم قرار نمی‌گیرند. گیم‌های نقش محوری که اصطلاحاً به آن‌ها قلم کاغذی^۲ و رومیزی^۳ می‌گویند مانند Dungeons and Dragons و Call of Cthulhu نیز در حیطه تعریف گیم‌های کلاسیک جول قرار نمی‌گیرند. فراتر از گیم‌های مرزی، جول معتقد است زندگی نیز ابعاد بازی‌گونه دارد و تعریف وی از گیم‌های کلاسیک به ما کمک می‌کند تا ابعاد بازی‌گونه زندگی را از گیم‌های کلاسیک واقعی تشخیص دهیم. برای مثال، او به ویژگی‌های بازی‌گونه ترافیک اشاره می‌کند مانند قانونمند بودن، داشتن نتایج متغیر، تلاش گیمر، وابستگی به نتایج و موارد دیگر. اما از نظر جول آنچه ترافیک را با تمام ویژگی‌های بازی‌گونه آن از دسته گیم‌های کلاسیک جدا می‌کند، این است که عواقب آن مانند گیم انتخابی نیست، بلکه هر حرکتی در ترافیک دارای عواقب واقعی در زندگی است.

درواقع همین موضوع عواقب گیم در تعریف جول است که بیشترین توجه مرا به خود جلب کرده است. از نظر جول که در ادامه مباحث یوهان هوزینگا^۴ مطرح شده است، عواقب گیم در زندگی واقعی انتخابی است، بدین معنا که گیمر می‌تواند تصمیم بگیرد که گیم عواقبی در زندگی واقعی وی داشته باشد یا نداشته باشد. برای مثال، جول می‌گوید یک گیمر فوتبال می‌تواند فوتبال را به صورت حرفه‌ای بازی کند و از آن کسب درآمد کند (عواقب در زندگی واقعی) درعین حال می‌تواند تصمیم بگیرد فوتبال را به صورت غیرحرفه‌ای بازی کند که در نتیجه عواقبی در زندگی واقعی برای وی نداشته باشد، این بدان معنا است که داشتن عواقب در زندگی واقعی یا نداشتن عواقب در زندگی واقعی، امری گزینشی از سوی گیمر است و روی آن کنترل کامل وجود دارد. اما به نظر می‌رسد این فرض بر اساس یک نظر شدیداً ذهنی از

^۱ Borderline cases

^۲ Pen and paper

^۳ tabletop

^۴ Johan Huizinga

آنچه عواقب واقعی و مهم تلقی می‌شود و آنچه قابل مذاکره است یا نیست، شکل گرفته است. در هر دو فعالیت گیم فوتبال و رانندگی در ترافیک، عواقبی در زندگی واقعی وجود دارد که ما کنترل محدودی روی آن داریم. به‌طور مثال در یک بازی دوستانه غیر حرفه‌ای ممکن است پای یک گیمر بشکند، فردی اخراج شود، قرار ملاقاتی از دست برود و تعدادی دیگر از عواقب در زندگی واقعی را می‌توان نام برد. برخلاف نظر جول پیرامون وجود عواقب قطعی در زندگی واقعی در هر حرکت در ترافیک، ممکن است گشت‌وگذار در یک بعدازظهر روز تعطیل هیچ عواقبی در زندگی واقعی فرد نداشته باشد.

من با این نظر جول که تمام ابعاد زندگی بازی نیست و در بسیاری از موارد می‌توان بین آنچه بازی است و آنچه نیست تفاوت قائل شد، قویاً موافقم. این نظر توسط آراء گافمن (۱۹۶۱) نیز تأیید شده است آنجا که وی با این ایده که می‌توان تمام ابعاد زندگی را از طریق تئوری بازی درک کرد، مخالفت می‌کند. با این حال، کشیدن مرزی مشخص بین آنچه بازی محسوب می‌شود و آنچه بازی محسوب نمی‌شود همواره کاری مشکل و شدیداً ذهنی است. برای مثال، جول معتقد است که بازی Sim City یک بازی کلاسیک نیست چراکه اهداف مشخصی ندارد و یا گیم‌های کاغذ قلمی و رومیزی به خاطر نداشتن قوانین معین جزء گیم‌های کلاسیک قرار نمی‌گیرند. اما گری آلن فاین (۱۹۸۳) معتقد است لزوماً گیم‌ها نمی‌بایست دارای اهداف مشخص باشند. از نظر فاین آنچه یک بازی را بازی می‌کند عامل «سرگرم کردن و جذب»^۱ است و هر چیزی می‌تواند بازی تلقی شود اگر گیمر را جذب و سرگرم کند. علاوه بر این فاین (۱۹۸۳:۱۸۵) معتقد است که گیم‌های قلم کاغذی و رومیزی نه تنها موارد مرزی نیستند بلکه نمونه‌هایی از یک بازی اصیل و ناب هستند که گیمر را شدیداً درگیر خود می‌کنند.

با این حال این ایده فاین که می‌گوید آنچه چیزی را تبدیل به بازی می‌کند، سرگرم کردن و جذب است، توسط گرام کرکپاتریک (۲۰۰۴) مورد تردید قرار گرفته است. چراکه وی معتقد است که گیم‌های ویدئویی غالباً غرق در فانتزی بازی نمی‌شوند، مخصوصاً در آن دسته از گیم‌هایی که با مأموریت‌ها و تکالیف سخت و تکراری روبرو می‌شوند که موجب می‌شود آن‌ها به بازی به‌عنوان مجموعه‌ای از فعالیت‌های تکراری یکنواخت نگاه کنند. کرکپاتریک از این

حالت به‌عنوان «بدبینی»^۱ گیم‌یاد می‌کند که بازی را مجموعه‌ای ادامه‌دار از تکالیف می‌بیند که سعی می‌کند آن‌ها را به روشی عمل‌گرایانه به انجام برساند.

فاین در رابطه با این نوع گیم‌ها، معتقد است که گیم‌ر در فرآیند بازی به‌طور موقت از چارچوب^۲ (ذهنیت و درک گیم‌ر از بازی را چارچوب می‌گویند که در ادامه این کتاب بیشتر درباره آن بحث خواهد شد) بازی خارج می‌شود و آن را به‌صورت یک کار روزمره کسل‌کننده می‌بیند. اما این نظر مشکلاتی را در مبحث سرگرم نمودن و جذب بازی ایجاد می‌کند، چراکه تعداد بسیار کمی از گیم‌های غیر علاقه‌مند و بدبین، ممکن است بازی کردن خود را انکار کنند، این بدان معنا است که همان گیم‌های غیر علاقه‌مند نیز همچنان اعتقاد دارند که در حال بازی کردن هستند.

آنچه فاین می‌خواهد بیان کند این است که هر گیم بر اساس گیم‌رهایی که آن را بازی می‌کنند تعریف می‌شود و این ممکن در یک لحظه تغییر کند، چراکه افراد دائماً در حال تغییر چارچوب گیم هستند. این همان چیزی است که جول (۲۰۰۵:۴۲) نیز در نوشته‌های خود بدان اشاره کرده است، آنجا که می‌نویسد: ما یک گیم را در بافتی که در آن ظاهر شده است بررسی می‌کنیم، به این معنا که نمی‌توانیم چیزی را گیم تلقی کنیم درحالی‌که تنها به انجام شدن آن توجه کرده‌ایم. جول می‌خواهد بگوید که آنچه ما از یک گیم می‌دانیم بستگی به نوع نگاه گیم‌های آن گیم و کسانی که آن را تماشا می‌کنند دارد. این مسئله‌ای ذهنی است و درک افراد از یک گیم به سرعت قابل‌تغییر است چراکه مثلاً زمانی که یک گیم‌ر در حال بازی Super Mario Bros است ممکن است علاقه و درگیری ذهنی خود نسبت به گیم را از دست بدهد و رفتن به مراحل بالاتر را مانند یک کار و وظیفه روزمره ببیند. برمی‌گردیم به موضوع عواقب، گافمن (۱۹۶۱) در این رابطه نیز نظریات سودمندی ارائه کرده است، گافمن معتقد است که نمی‌توان بین آنچه «جدی» بودن یا نبودن یک موقعیت را مشخص می‌کند و دسته‌بندی ذهنی یک بازی، ارتباطی قائل شد، بلکه این شرایط اجتماعی -بافت و چارچوب- حاکم بر یک گیم

^۱ cynicism

^۲ frame

است که میزان جدی بودن آن را تعیین می‌کند. مواجهه اجتماعی بین شرکت‌کنندگان در یک بازی، میزان جدیت آن را و گیم بودن یا نبودن آن را تعیین می‌کند.

بنابراین پرواضح است که مشکلات بسیاری بر سر راه تعریف گیم وجود دارد؛ علاوه بر آن تردیدهایی در اینکه مدل بازی^۱، مکانیسم مناسبی برای مطالعه و درک گیم‌های ویدئویی است نیز وجود دارد. خود جول که خالق ایده گیم کلاسیک است، معتقد است که گیم‌های ویدئویی مدل کلاسیک گیم را به چالش می‌کشد و اصولاً خیلی با آن تطابق ندارد، همچنین بیان می‌کند که برای انطباق ۶ ویژگی گیم کلاسیک با گیم‌های ویدئویی باید اصلاحاتی در آن‌ها ایجاد نمود. از این گذشته، رندال^۲ (۲۰۱۱) در مطالعه‌ای که پیرامون گیم‌های تخته‌ای^۳ صورت داده است، بیان می‌کند که گیم‌های تخته‌ای چه از نوع آنلاین و غیر آنلاینش، اصولاً با گیم‌های ویدئویی متفاوت است، بنابراین نمی‌توان آن‌ها را یکسان تحلیل نمود. این تمایز به این خاطر است که گیم‌های ویدئویی و تخته‌ای به یک شکل بازی نمی‌شوند و دارای الگوها و تجربیات متفاوتی از میزان درگیری گیم، روایت، شبیه‌سازی و تعامل هستند و همین‌طور گیم‌های آن‌ها دارای فرهنگ‌ها و هنجارهای متفاوتی هستند. رندال همین‌طور معتقد است که طبیعت قانون‌ها در گیم‌های ویدئویی و تخته‌ای با هم متفاوت است، در ابتدای گیم‌های ویدئویی قانون‌ها منظم‌تر و کنترل شده‌تر هستند، درحالی‌که در ادامه بازی، این گیم‌های تخته‌ای هستند که نقش مشارکتی بیشتری در گسترش و حفظ قوانین گیم دارند.

این نکته‌ای است که توسط لیب^۴ (۲۰۰۸) نیز مورد بررسی قرار گرفته است، وی معتقد است که با اینکه در همه گیم‌ها قوانین و دستورالعمل‌هایی از پیش تعیین شده وجود دارد، اما در گیم‌های غیر رایانه‌ای معمولاً امکان بیشتری برای مذاکره بین گیمرها و ایجاد تغییر یا تطبیق در قوانین گیم وجود دارد. امکانی که در گیم‌های رایانه‌ای، البته به جز دستکاری کدهای بازی، وجود ندارد. تمایز بین این دو نوع گیم از حیث قوانین را لیب در نهایت این‌گونه بیان می‌کند: گیم‌های سنتی غیر رایانه‌ای، آنچه در فضای یک گیم ممکن است را مرزبندی و محدود کرده

^۱ Game model

^۲ Randall

^۳ board games

^۴ Liebe

درحالی‌که گیم‌های ویدئویی گزینه‌های بسیار محدودتری از چیزی که ممکن است، به گیم‌ر دیکته می‌کنند.

البته می‌توان گفت که لیب (۲۰۰۸) در این مبحث کمی زیاده‌روی کرده است. آن‌طور که نیلسن (۲۰۰۸:۲۸) می‌نویسد: درست است که ما نمی‌توانیم با رایانه خود مذاکره کنیم، اما باید در نظر داشت که ما همیشه به‌تنهایی در مقابل رایانه تنها نیستیم. همان‌طور که در این کتاب بیان شد و قبل از آن در آراء دیگر محققان بیان شده بود، گیم رایانه‌ای یک فعالیت اجتماعی است و خیلی بیشتر از یک ارتباط ساده بین گیم‌ر و دستگاه گیم ویدئویی است. برای مثال، گیم‌رها در گیم‌های ویدئویی عموماً با دیگران بازی می‌کنند و کدها و فعالیت‌هایی را فراتر از ساختار سیستماتیک و قوانین موجود در برنامه گیم ایجاد می‌کنند. با این وجود باید اعتراف کرد که نظریه لیب در این باره که «گیم‌های ویدئویی دقیقاً شبیه به گیم‌های دیگر نیستند» مهم و برجسته است. بنابراین مهم است که بدانیم معنا و مفهوم تمام گیم‌ها به‌صورت ذهنی و اجتماعی خلق شده‌اند. آن‌طور که جونز^۱ (۲۰۰۸:۳) بیان می‌کند:

معنای گیم‌های ویدئویی بر اساس گونه‌های مختلفی از تعاملات اجتماعی ساخته شده است و صرفاً در نرم‌افزارها و سخت‌افزارها یافت نمی‌شود. معنایی که برای گیم قائل می‌شویم لزوماً در فرم آن گیم ریشه ندارد (البته فرم بسیار مهم است) حتی اگر ما فرم را به‌عنوان مجموعه‌ای از قوانین و محدودیت‌ها در گیم‌پلی^۲ یک گیم تلقی کنیم، درعین حال ارتباطی با داستان استخراج شده از گیم ندارد (البته روند داستانی یک گیم بسیار مهم است)، بلکه معنای یک گیم تابعی از فرصت‌های ساخته شده در یک گیم توسط برنامه نویسان، گیم‌رها، منتقدان و طرفداران آن در زمان و مکانی خاص و از طریق کنش‌های ویژه گیم‌پلی یا گفتمان‌های موجود در گیم است.

^۱ Jones

^۲ gameplay

جونز (۲۰۰۸) همچنین معتقد است که آنچه یک گیم ویدئویی را تشکیل می‌دهد، نرم افزار روی دیسک نیست حتی روش استفاده یک کاربر از آن نیز نیست، بلکه معنای یک گیم ویدئویی در رابطه پیچیده بین شبکه‌ای پیچیده از رسانه، ادراک، تفاسیر و تعاملات است. وی همچنین بیان می‌کند که هر متن و محتوایی^۱ دارای یک فرا متن و فرا محتوا^۲ است. برای مثال زمانی که ما می‌خواهیم با کسی ارتباط برقرار کنیم تنها از طریق زبان و کلمات این کار انجام نمی‌دهیم بلکه از عوامل فرازبانی مانند تن صدا، لحن، زبان بدن و غیره نیز استفاده می‌کنیم. به همین ترتیب معنای یک گیم ویدئویی تنها در خود آن نهفته نیست، بلکه در تفسیر و نقدهایی که پیرامون آن نوشته می‌شود، نظرات دوستان و اعضای خانواده، انواع تبلیغات و بسیاری دیگر از منابع یافت می‌شود. باین حال معنای گیم ویدئویی همواره یک ساختار اجتماعی پیچیده باقی خواهد ماند. اما آنچه من در پاسخ به سؤال «گیم ویدئویی چیست؟» می‌دهم از مجموعه‌ای از پاسخ سؤالات دیگر مانند «معنای گیم ویدئویی چیست و چگونه به وسیله گیم‌رها، استفاده، مصرف و به‌کار برده می‌شود؟» بدست می‌آید.

مطالعات گیم (ویدئویی)

همان‌طور که تا پیش‌ازاین اشاره شد، بسیاری از اندیشمندان معاصر، گیم‌های ویدئویی را زیرمجموعه گیم می‌دانند. بنابراین، مطالعه پیرامون گیم‌های ویدئویی باید به‌عنوان جزئی از یک مطالعه وسیع‌تر یعنی پژوهش پیرامون گیم صورت بگیرد. باین‌وجود، با توجه به گسترش استفاده و محبوبیت گیم‌های ویدئویی محققانی نظیر مایرا اعتقاد دارند که باید رشته‌ای مستقل با نام «مطالعات گیم» ایجاد شود. در این رشته علاوه بر مطالعه گیم‌های ویدئویی، دیگر انواع گیم‌ها نظیر گیم‌های تخته‌ای مورد مطالعه قرار می‌گیرند و چارچوب نظری آن را تئوری‌های کلاسیک گیم مانند نظریات یوهان هویزینگا و روجر کالویز^۳ تشکیل می‌دهند؛ اولویت‌های این مطالعات فعل و فرهنگ بازی کردن در نظر گرفته شده‌اند.

^۱ text

^۲ Paratext

^۳ Roger Caillios

با این حال سه مشکل بر سر راه رشته «مطالعات گیم» وجود دارد. اول اینکه تمامی گیم‌ها شبیه به هم نیستند و به‌خصوص نمی‌توان پایه و اساس آن‌ها را یکسان دانست. البته این مشکل به‌خودی‌خود خیلی مهم و غیرقابل حل به نظر نمی‌رسد، چراکه بسیاری از رشته‌های مختلف مطالعاتی طیف گسترده‌ای از موضوعات را که بعضاً شباهت‌های محدود و همپوشانی کمی با هم دارند را پوشش می‌دهند. مشکل اصلی در کوچک جلوه دادن این تفاوت‌ها در طیف گیم‌های مختلف است، کاری که بسیاری از محققان غالباً انجام می‌دهند. اما در خصوص دومین مشکل، پرون و وولف (۲۰۰۹) معتقدند با وجود اینکه ادعا می‌شود مطالعات گیم به تحلیل تمام انواع گیم‌ها می‌پردازد، اما این رشته بیشتر به تحلیل گیم‌های ویدئویی اختصاص یافته است. در اکثر مطالعات و پژوهش‌هایی که در حوزه گیم انجام می‌شود تمرکز بر تحلیل گیم‌های ویدئویی است و اما یک فرضیه غیررسمی در بین اکثر محققان وجود دارد و آن اینکه موضوع مورد مطالعه می‌تواند به تمام انواع گیم تعمیم داده شود. این نکته مخصوصاً در اصرار محققان بر استفاده از واژه گیم به‌عنوان جایگزین گیم ویدئویی نمایان می‌شود.

سومین مشکل در رشته مطالعات گیم، اولویت قرار دادن عمل بازی کردن در تحلیل گیم‌های ویدئویی است، موضوعی که در فصل دوم به‌طور مفصل به آن خواهیم پرداخت. برای مثال پرون و وولف (۲۰۰۹:۱۱) معتقدند که هر محققی قبل از به‌کارگیری توانایی‌های تحلیلی و تفسیری خود، باید از توانایی بازی کردن خود در انجام گیم مورد نظر استفاده کند (کسی را بیابد که چنین توانایی را داشته باشد). این نکته‌ای است که آرسس (۲۰۰۳:۳) نیز، این‌گونه به آن اشاره کرده است:

سه روش برای به دست آوردن دانش و اطلاعات پیرامون هر نوع گیم وجود دارد. اول، ما می‌توانیم طراحی، قوانین و مکانیک‌های گیم را توسط گفتگو با طراحان آن مورد مطالعه قرار دهیم. دوم می‌توانیم دیگران را هنگام انجام گیم مشاهده کنیم و یا گزارش‌ها و نظرات آن‌ها را مطالعه کنیم البته با این امید که دانش آن‌ها قابل اعتماد است. روش سوم این است که خودمان آن را بازی کنیم. باینکه هر سه این روش‌ها معتبر هستند اما روش سوم بهتر است، مخصوصاً اگر با دو روش دیگر ترکیب و تقویت شود. اگر خودمان شخصاً گیم را تجربه نکنیم، همواره در معرض اشتباه قرار داریم، حتی اگر به‌خوبی به مکانیک‌های گیم مسلط باشیم.