

مطالعات بازی

فرهنگ و بازی از آغاز تا امروز

فرانس مائورا

ترجمه
حمیدرضا سعیدی

فرهنگ‌نشر نو
با همکاری نشر آسیم
تهران-۱۳۹۸

مقدمه مترجم

امروزه با توسعه و گسترش فناوری‌های دیجیتال بازی‌های ویدئویی عمومیت فراوانی یافته‌اند، به طوری که به مقوله‌ای مهم و بحث‌برانگیز در حوزه‌های مختلف علوم انسانی و اجتماعی بدل شده‌اند. این بازی‌ها در بنیان ریشه در بازی‌های آنالوگی دارند که دارای تاریخی به قدمت اجتماعات و فرهنگ‌های انسانی است. از این رو فهم بازی‌ها به عنوان پدیده‌ای در اصل طبیعی، موضوعی است که در ابتدا باید از خلال مطالعات بازی‌ها به طور کلی، و به شکلی خاص مطالعه بازی‌های دیجیتال انجام پذیرد. کتاب حاضر اثر فرانس مائورا پژوهشگر حوزه رسانه و بازی‌شناس فنلاندی مقدمه‌ای است مختصر در مطالعات بازی‌ها که می‌تواند خواننده را با نظرگاه‌ها و منابع مختلف در این حوزه آشنا کند و فهمی کلی را از این مقوله به دست دهد.

همین طور از این جهت که مطالعات بازی احتمالاً حوزه‌ای نو برای مخاطب فارسی زبان است، برای فهم بهتر برخی از اصطلاحات رایج در این حوزه، در انتهای کتاب و در بخش اصطلاحات برخی از پرکاربردترین آن‌ها را به شکلی مختصر شرح داده‌ام.

در این جا لازم می‌دانم از میثم محمدمامینی عزیز بابت بازخوانی متن و بازخوردهای مفیدی که بر روی ترجمهٔ این کتاب دادند تشکر کنم. همچنین از آقای عبدالرحیم جعفری نیز بابت همدلی و پیگیری‌های ایشان برای انتشار کتاب سپاسگزارم. و در انتها از بامداد داودی عزیز ممنونم که ویرایش نهایی و نکته‌بینانهٔ این متن را برعهده گرفت.

حمیدرضا سعیدی

فهرست مطالب

۱ مقدمه: مطالعات بازی چیست؟

- ۱۱ معنای بازی
۱۹ تاریخچه (بسیار) کوتاهی از مطالعات بازی
۲۹ خلاصه و نتیجه‌گیری
۳۰ برای مطالعات بیشتر
۳۰ مشق: تاریخ شخصی بازی‌ها
۳۱ یادداشت‌ها

۲ فرهنگ بازی: معنا در بازی‌ها

- ۳۳ بازی به مثابه یک نظام فرهنگی
۴۸ فرهنگ بازی به مثابه خرده فرهنگ
۶۰ خلاصه و نتیجه‌گیری
۶۱ برای مطالعات بیشتر
۶۱ مشق: بررسی فرهنگ بازی

۳ بازی‌ها و بازی کردن در تاریخ

- ۶۳ نگارش تاریخ بازی‌ها

- ۶۷ تعریف بازی‌ها
- ۷۷ پیشاتاریخ بازی‌ها
- ۸۶ مطالعه بازی از دیدگاه فرهنگی
- ۱۰۰ خلاصه و نتیجه‌گیری
- ۱۰۱ برای مطالعات بیشتر
- ۱۰۱ مشق: تحلیل یک بازی غیر دیجیتال

۴ ساختار دوگانه و بازی‌های اکشن دهه ۷۰

- ۱۰۳ بازی‌های دیجیتال به مثابه نظامی چندلایه و معنا ساز
- ۱۰۸ چگونه یک اثر کلاسیک را تعیین کنیم؟
- ۱۱۰ سه دهه بازی دیجیتال: برآمدن جامعه اطلاعاتی مدرن
- ۱۱۵ بازی در دهه ۱۹۷۰: یادگیری اصطلاحات
- ۱۱۶ پانگ (۱۹۷۲): یک بازی با روند بازی لذت‌بخش
- ۱۲۰ اهمیت وسایل بازی
- ۱۲۲ مهاجمان فضایی (۱۹۷۸) و بازی‌پذیری یک بازی تیراندازی
- ۱۲۹ خلاصه و نتیجه‌گیری
- ۱۳۰ برای مطالعات بیشتر
- ۱۳۱ مشق: تمرین‌هایی درباره بازی‌های دیجیتال اولیه

۵ ماجراجویی‌ها و داستان‌های دیگر در بازی‌های دهه ۱۹۸۰

- ۱۳۳ بازی‌ها و فرهنگ در دهه ۱۹۸۰
- ۱۳۴ پک‌من (۱۹۸۰) و بازی دیجیتال به مثابه فرهنگ عامه‌پسند
- ۱۴۳ دانکی کانگ (۱۹۸۱) و به وجود آمدن جهان‌های داستانی تعاملی
- ۱۵۲ ماجراجویی‌های متنی و تکامل بازی‌های نقش‌آفرینی
- ۱۵۸ آلتیما ۴: ماجرای آواتار (۱۹۸۵) و عمق درون‌مایه‌ای بازی‌ها
- ۱۶۹ خلاصه و نتیجه‌گیری
- ۱۷۰ برای مطالعات بیشتر

- ۱۷۱ مشق: تمرین‌هایی دربارهٔ متنوع‌سازی فرهنگ‌های بازی
 ۱۷۲ یادداشت‌ها

📌 جهان‌های سه‌بعدی و سال‌های ابتدای دههٔ ۱۹۹۰

- ۱۷۵ بازی‌ها در دههٔ ۱۹۹۰
 ۱۷۷ اهمیت فناوری‌های دیداری و شنیداری
 ۱۸۶ بازی تمدن (۱۹۹۱): شبیه‌سازی ایدئولوژیک یا بازی استراتژیک؟
 ۱۹۶ بازی دووم (۱۹۹۳): مناقشه، غرقه‌سازی و فرهنگ دگرسازی
 ۲۲۱ برای مطالعات بیشتر
 ۲۲۲ خلاصه و نتیجه‌گیری
 ۲۲۴ مشق: تمرین‌هایی دربارهٔ گرافیک سه‌بعدی و بازی‌های نوبتی

📌 واقعیت و بازی: ورود فرهنگ بازی به هزارهٔ جدید

- ۲۲۵ بازی به مثابهٔ جهان، و جهان به مثابهٔ بازی
 ۲۲۷ رشد بازی‌های آنلاین
 ۲۴۵ اورکوئست، جهان وارکرافت و جهان‌های مجازی دیگر
 ۲۷۲ بازی‌های چندوجهی و فراگیر
 ۲۸۸ برای مطالعات بیشتر
 ۲۸۹ خلاصه و نتیجه‌گیری
 ۲۹۱ مشق: تمرین‌هایی دربارهٔ واقعیت آمیخته و بازی‌های جمعی

📌 آماده‌سازی طرح پژوهشی در حوزهٔ مطالعات بازی

- ۲۹۳ چگونگی طرح مسأله
 ۲۹۹ گزینش و آماده کردن جعبه ابزار روش‌ها
 ۳۰۲ روش‌های علوم انسانی
 ۳۰۴ روش‌های علوم اجتماعی
 ۳۱۲ روش‌های پژوهشی در طراحی

۳۱۸

بازی کردن به مثابهٔ یک روش

۳۲۳

نوشتن با توجه به مخاطبان

۳۲۷

اصطلاحات

۳۳۱

منابع

۳۴۵

نمایه

مقدمه: مطالعات بازی چیست؟

اگر تعریف بازی را به عنوان فعالیتی قاعده‌مند که در مکان و زمان معین و با معنای مشخصی انجام می‌شود درباره علم به کار ببریم، به این موضوع شگفت‌انگیز می‌رسیم که تمام شاخه‌های علم و آموزش نیز شکل‌هایی از بازی هستند، زیرا هر یک از آن‌ها در بطن گفتمان‌شان با قواعد روش‌شناختی استواری محدود شده‌اند (یوهان هویزینگا)

معنای بازی

بازی کردن در عین حال که جالب و سرگرم‌کننده است، می‌تواند چالش‌های گوناگونی به همراه داشته باشد. مطالعات بازی نیز به خودی خود دارای چنین خصیصه‌ای است. هدف کتاب حاضر راهنمایی خوانندگان برای تحلیل بازی‌ها و تقویت فهم آن‌ها از این پدیده است. این کتاب مقدمه‌ای بر مطالعات بازی است، یعنی حوزه پژوهشی تازه‌ای که بر بازی‌ها و به ویژه بازی‌های دیجیتال تمرکز می‌کند. مطالعات بازی مقوله‌ای کاملاً تازه است، به همین خاطر بهتر است کتاب حاضر را به عنوان مدخلی به این حوزه در نظر گرفت که می‌خواهد دیدگاهی کلی به مخاطبان خود ارائه کند و به علاوه،

ابزارهای کلیدی و ضروری را برای بررسی‌های دقیق‌تر و پیشرفته‌تر در اختیار آنان بگذارد. از این رو در متن حاضر مجموعه‌هایی از اطلاعات گردآوری شده است که خود آن‌ها ارجاعاتی به منابع اطلاعاتی دیگر دارند. در مجموع می‌توان این کتاب را مکملی برای یک درس‌گفتار مقدماتی در مطالعات بازی در نظر گرفت. برای ساده‌سازی این کار و نیز برای مطالعه شخصی این کتاب، در پایان هر فصل سه قسمت گنجانده شده که عبارتند از نتیجه‌گیری مختصری از آن فصل، تمرین‌هایی ساده در ارتباط با مباحث فصل و یادداشت‌هایی درباره روش‌شناسی به کار گرفته شده در آن. گفتنی است که این روش‌شناسی‌ها در فصل پایانی کتاب مفصل‌تر بررسی خواهند شد.

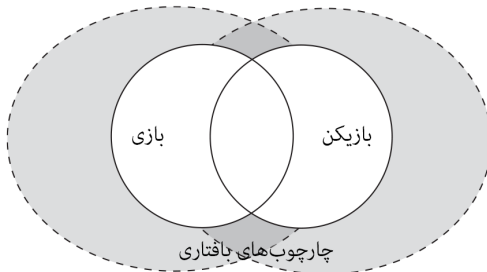
کتاب، ساختاری مفهومی و تاریخی دارد. به همین دلیل برخی از مسائل تاریخی و نظرگاه‌های کلیدی در مطالعات بازی در دو فصل آغازین گنجانده شده است. در ادامه مباحث نیز خواننده با دوره‌های تاریخی فرهنگ بازی و مهم‌ترین ژانرهای بازی آشنا خواهد شد. باید یادآور شد که محتوای این کتاب بیش از آن‌که به شکل دانش‌نامه‌ای تنظیم شده باشد، مباحثی را بر اساس نمونه‌هایی ملموس از بازی‌های مختلف مطرح می‌کند تا بتواند درک عمیق‌تری از مسائل متنوع در این زمینه فراهم کند. هر یک از فصول به شکلی تاریخی و موضوعی، مفاهیمی کلیدی را طرح می‌کند که به فهم بازی‌های گوناگون کمک می‌کنند. بحث درباره این مفاهیم در چارچوبی تاریخی و کلی صورت می‌گیرد؛ این چارچوب بر تمایز میان روند بازی^۱ و ویژگی‌های بازی‌های بازنمایانه بازی‌ها و نیز بر مباحثی درباره ویژگی‌های پویا و متنوع آن‌ها متمرکز است.

برای مطالعه بازی‌ها روش‌های مختلفی وجود دارد، زیرا از یک سو خود بازی‌ها دارای انواع مختلفی هستند و از سوی دیگر، این رشته، کاملاً تازه است. البته باید یادآور شد که نظرگاه‌های معتبر و کامل فراوانی درباره

مطالعات بازی وجود دارد که باید به طور جداگانه و مفصل تر به آن‌ها پرداخت.

در این جا لازم می‌دانم به پیشینه مطالعاتی خودم اشاره‌ای کنم. تحصیلات دانشگاهی من در زمینه مطالعات متنی و مطالعات هنر بوده و سپس به آموزش و پژوهش درباره فرهنگ دیجیتال روی آورده‌ام؛ و اکنون هم سرپرست یک پژوهش آزمایشگاهی میان‌رشته‌ای در حوزه مطالعات بازی هستم. مطمئناً مسیر پرپیچ‌وخمی که پشت سر گذاشته‌ام در تألیف این کتاب اثرگذار بوده است. کتابی که در دست دارید به مسائلی همچون ساخت بازی‌ها یا تحلیل ساختار و کارکرد آن‌ها نمی‌پردازد و به جنبه‌های تجاری و قانونی بازی‌ها هم کاری ندارد. این کتاب از نقطه‌ای شروع می‌شود که بازی به مثابه فرهنگ^۱ در نظر گرفته می‌شود. در حقیقت در این کتاب، جنبه‌های اخلاقانه و هنری بازی‌ها به طور جدی‌تر بررسی می‌شوند. در عین حال از آنجا که مفهوم فرهنگ تغییرات زیادی به خود دیده است و پژوهشگران بسیاری نیز از نظرگاه‌های متنوع به آن پرداخته‌اند، دیدگاه موجود در این کتاب به ضرورت و از اساس، دیدگاهی میان‌رشته‌ای خواهد بود. دیدگاه‌های به کار رفته در کتاب حاضر را می‌توان به سه دسته تقسیم کرد: (۱) مطالعه بازی‌ها، (۲) مطالعه بازیکن‌ها و (۳) مطالعه بافتارهای^۲ دو مورد قبل (شکل ۱-۱). در واقع این سه شکل جستاری از یکدیگر تفکیک‌ناپذیرند و ضروری است آن‌ها را از طریق فرآیندهای تاریخی، به عنوان زمینه‌هایی که مکمل یکدیگرند و به نوعی با هم در تعاملند توضیح داد. در بعضی از مطالعات اولیه (جول، ۲۰۰۵: ۳۷) این تقسیم‌بندی سه‌گانه بر روابط میان بازی، بازیکن و جهان متمرکز است؛ اما در این جا بافتار به کار رفته به عنوان مفهومی عمومی‌تر در نظر گرفته شده که شامل چارچوب‌های مرجع گوناگون و بنابراین واقعیت‌های ممکن گوناگون است.

فهم بافتاری از یک بازی، هم می‌تواند درون ژانرهای خاصی از بازی‌ها شکل گیرد و هم در جایی میان آنها. هر چند برای فهم روش‌های عمومی بازی ضروری است شیوه خاصی به کار بسته شود که برای مثال بتواند فضاهای خصوصی را از فضاهای عمومی - که بر روش‌های بازی کردن اثرگذار است - متمایز کند.



شکل ۱-۱. مطالعات بازی به تعامل میان بازی و بازیکن می‌پردازد که به وسیله قالب‌های بافتاری مختلفی آموزش داده می‌شود.

چشم‌اندازی که در این کتاب برای مطالعات بازی در نظر گرفته شده چندرشته‌ای و دیالکتیکی^۱ است؛ در واقع اگر این کتاب دستاوردی داشته باشد، به خاطر برقراری پیوندهایی میان رشته‌های مختلف است که نتیجه این پیوندها، گشودن دریچه‌های تازه‌ای برای اندیشیدن به موضوع بازی خواهد بود. ما می‌توانیم با ملاحظه و بررسی ایده‌ها و مفاهیم و قالب‌های فکری موجود (که از یکدیگر متمایزند) بکوشیم برآیندی از آنها پدید آوریم و همچنین ببینیم که چطور چنین وضعیتی تکامل می‌یابد. همچنان که مفاهیم جدید معرفی می‌شوند، فهم ما را از رابطه میان بازی و بازیکن در زمینه متفاوتی قرار می‌دهند. همین طور در این میان مطالعات تحلیلی

1. Dialectical

بازی‌ها نیز می‌تواند بر روش بازی و درک ما از یکدیگر به عنوان بازیکن اثرگذار باشد. در مباحث این کتاب، این نقطه آغازین از چندین منظر بررسی خواهد شد که همگی آن‌ها نگاهی به بازی و فرهنگ دارند، یعنی الگوی مشخصی از معناسازی برای بازی‌های دیجیتال که می‌توان از طریق آن، لایه‌ها و فرآیندهای معنایی درگیر در بازی کردن را از یکدیگر متمایز و درباره آن‌ها بحث کرد.

این چارچوب دیالکتیکی مقدماتی در اهداف و ساختار کتاب حاضر نیز به کار گرفته می‌شود. برای شروع، حداقل دو اصطلاح کلیدی وجود دارد که تمامی دانشجویان مطالعات بازی باید با آن‌ها آشنا شوند: (۱) بازی، و (۲) مطالعه؛ که از دیدگاه علمی و روش پژوهشی بررسی می‌شوند. البته نباید فراموش کرد که هر دو تا اندازه‌ای پیچیده‌اند و مفاهیم متنوعی را دربردارند. باید در نظر داشت که بازی‌ها به لحاظ مفهومی با یکدیگر متفاوت هستند. با مقایسه بازی‌هایی مثل بازی تخته‌ای کلاسیک چینی گو^۱، دانجنز اند دراگونز^۲ که یک بازی نقش‌آفرینی^۳ فانتزی است، بازی سالیر^۴ که یک بازی عامه‌پسند که نسخه دیجیتال آن هم برای سیستم‌های ویندوز موجود است با یک بازی ویدئویی مثل گراند تفت اوتو III^۵ می‌توان به این نتیجه رسید که مفاهیمی که برای توصیف این بازی‌ها به کار می‌رود کاملاً از یکدیگر متمایز هستند. ممکن است مفهومی که در یک بازی کاربرد خاصی می‌یابد در بازی دیگری اصلاً قابل استفاده نباشد. به همین ترتیب، فعالیت‌های علمی هم با گذر زمان شکل‌های بسیار گوناگونی به خود گرفته‌اند و به همین خاطر نظرگاه‌های متنوع فراوانی وجود دارند که می‌توان از آن‌ها در مطالعه بازی‌ها نیز استفاده کرد و نتایج جالب و ارزشمندی به دست آورد. از این رو، حتی اگر این کتاب مفاهیم و نظرگاه‌های معینی را به عنوان

1. Chinese Go

2. Dungeons & Dragons

3. Role-playing game

4. Solitaire

5. Grand Theft Auto III

نقاط شروع سودمند برای مطالعات بازی ارائه کند، مهم‌ترین نکته‌ای که می‌تواند برای خوانندگان در بر داشته باشد درسی درباره مبانی پژوهش علمی است: این که روش‌های متعددی برای کسب معرفت وجود دارد، به شرط آن که این روش‌ها نظام‌مند به کار روند و نقادانه آزموده شوند. تجربه علمی، پیوسته از سوی جوامع دانشگاهی ایجاد، تنظیم و تصحیح می‌شود و رویکرد پایان‌ناپذیر به حقیقت، توصیف خیلی بهتری برای این تجربه است تا اعلام یک حقیقت مطلق منفرد.

این ویژگی اساسی احتمالاً برای بازی‌دوستان آشنا است، زیرا در نگاهی عمیق، علم و پژوهش بسیار به بازی شبیه‌اند. بازیکنان به‌خاطر چالش‌های بازی به سوی آن کشیده می‌شوند و بازی کردن با پی‌ریزی، آزمودن و بازیابی استراتژی‌ها و همچنین مهارت‌هایی سروکار دارد که برای پیشرفت در بازی ضرورت دارند. مطالعه دانشگاهی نیز می‌تواند به همین شیوه و به دلایل مشابه جذاب باشد، زیرا نیازمند رویارویی با چالش‌هایی است که با فراهم ساختن فرضیات، پی‌ریزی پرسش‌ها و استراتژی‌های پژوهشی و سپس بازیابی آن‌ها پیش می‌آید، چرا که حتی نویدبخش‌ترین مسیرها هم گاهی به بن‌بست منتهی می‌شوند. در این میان کشف‌ها یا پیشرفت‌های اتفاقی هم می‌توانند درهای تازه‌ای به مسیرها و چالش‌های جدید بگشایند.

در این‌جا مهم است بدانیم که انگیزه‌هایی که برای بازی کردن نام بردیم، در داخل فعالیت علمی با تفاوت‌ها و محدودیت‌های نهادینه‌ای روبه‌رو هستند. نقل قولی که در شروع مقدمه از یوهان هویزینگا آمد بیانگر همین موضوع است؛ این نتیجه شگفت‌انگیز که علم دارد صرفاً به بازی تبدیل می‌شود بلافاصله از سوی هویزینگا کنار گذاشته می‌شود. به نظر او کار علمی فقط در واقعیت یا چرخه جادویی‌اش محدود نمی‌شود (فصل ۲)، و قاعده‌های این بازی همواره به چالش کشیده می‌شوند و نسبت به آن دسته از نظریات که رویکردهای جایگزین دارند مورد آزمایش قرار می‌گیرد (Huizinga, 1938/1971: 203). از این رو به نظر می‌رسد که کار پژوهشگر

به جای این که صرفاً بازی کردن یک بازی آماده باشد، بیشتر شبیه به کار یک طراح بازی است که باید ساختار نظام‌مندی را برای توسعه و اجرای ایده‌های جدید ابداع کند و سپس منتظر بماند تا ببیند چطور این ابداع از سوی اعضای جامعه دانشگاهی بازی می‌شود. در واقع هدف این است که در انتهای کتاب حاضر، خواننده درک بهتری از عناصر و مراحل کلیدی لازم برای یک مطالعه دانشگاهی موفق درباره بازی پیدا کند. فصل آخر نیز به طور خاص، مسائل روش‌شناختی و کارکردی بیشتری را برای شروع یک پروژه مطالعات بازی فراهم می‌کند.

مطالعات بازی رشته‌ای نوین است و برخی از نظریه‌پردازان بر این باورند که نمی‌توان این حوزه را رشته‌ای مستقل در نظر گرفت. این دسته ترجیح می‌دهند مطالعات بازی را حوزه‌ای چندرشته‌ای با تمرکز بر بازی در نظر بگیرند. مطالعات بازی - صرف نظر از این که چگونه تعریف شود - امروزه هم به عنوان حوزه‌ای که پژوهش‌های علمی در آن انجام می‌شود شناخته شده و هم به عنوان شاخه‌ای از دانش که به شکل رسمی در دانشگاه‌ها تدریس می‌شود. این رشته در بردارنده موضوعاتی اختصاصی است که نظریه‌ها، روش‌ها و اصطلاحاتی مختص به خود دارد و وارد جریان رایج برنامه‌های دانشگاهی و ارزش‌گذاری و صورت‌بندی دوباره شده است. به بیانی رسمی‌تر توسعه و گسترش چنین رشته‌ای نشان می‌دهد که با یک جامعه آموزش‌دیده در حوزه مطالعات بازی روبه‌رو هستیم که هدف‌اش در اصل تکامل دانش‌های مرتبط با بازی‌ها است. گفتنی است که این جایگاه دانشگاهی نتیجه توسعه و رشد انجمن‌ها، همایش‌ها و نشریاتی است که در دهه‌های اخیر در این زمینه گسترش یافته‌اند. زمانی می‌رسد که رشته‌های مستقل نیز به شکل مقولات آموزشی که در برنامه‌های دانشگاه‌ها جای گرفته‌اند محقق می‌شوند؛ مطالعات بازی هم هر چند در زمان نگارش این کتاب (در سال ۲۰۰۶) هنوز در بسیاری از دانشگاه‌ها به این مرحله نرسیده است، اما هم‌اینک نیز تعدادی مدرک تحصیلی برای آن وجود دارد

و صدها دورهٔ درسی مرتبط تا به امروز در دانشگاه‌ها ارائه شده و توجه شمار گسترده‌ای از دانشجویان و اساتید را به خود جلب کرده است.

این‌که چرا مطالعات بازی جای خود را در میان جوامع دانشگاهی باز کرده دلایل فراوانی دارد. یکی از این دلایل رواج بازی‌های دیجیتال و غیر دیجیتال در میان مردم است. با توسعهٔ رسانه‌های دیجیتال و فناوری‌های اطلاعاتی، و همچنین تولید سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای جدید، بازی کردن به یکی از جذاب‌ترین کاربردهای دستگاه‌های تعاملی برای میلیون‌ها نفر از مردم تبدیل شده است. امروزه درگیرکننده‌ترین و پرطرفدارترین اپلیکیشن‌ها اپلیکیشن‌های بازی هستند. بازی‌ها توانسته‌اند در حوزه‌های متنوعی از فناوری‌های رسانه‌ای به مرزهای تازه‌ای برسند و به عاملی تأثیرگذار در حوزهٔ فناوری اطلاعات بدل شوند. از این رو بازی‌های دیجیتال نیروی فرهنگی تأثیرگذاری به حساب می‌آیند که نقش مهمی در زندگی مردم، به ویژه آن‌هایی که در جوامع صنعتی زندگی می‌کنند برعهده گرفته‌اند. موفقیت تجاری صنعت بازی نیز در این میان انکارناپذیر است؛ حتی اگر در موقعیتی پرخطر و نامطمئن قرار داشته باشد. این صنعت با تمام چالش‌های تجاری و فراز و فرودها به رشدی چشمگیر در بازار جهانی دست یافته، به طوری که در حال حاضر از مرز ۳۰ میلیارد دلار در سال نیز گذشته است. همچنین امروزه تمامی نسل‌هایی که وارد دانشگاه‌ها می‌شوند به خوبی با کنسول‌های بازی و رایانه‌های شخصی آشنا هستند و بسیاری از آن‌ها هم زمان‌های زیادی را در جوانی و بزرگسالی به بازی‌های دیجیتال اختصاص می‌دهند. از این رو می‌توان گفت در ارتباط با رشد و توسعهٔ مطالعات بازی با دو عامل کلیدی روبه‌رو هستیم: نخست پدیده‌ای که هنوز ابعاد کمی از آن برای ما آشکار شده است – که البته همین ابعاد تا به این‌جا نیز چالش‌برانگیز و مهم بوده و نیازمند مطالعات بیشتری است. دوم این‌که شمار قابل توجه پژوهشگران جوان متخصص و مشتاق نیز برای گسترش قلمرو مطالعات بازی، ضروری به شمار می‌آید.

جعبه ۱-۱. منابع اینترنتی مطالعات بازی

Digital Games Research Association – DiGRA: www.digra.org
DiGRA conferences: www.gamesconference.org
International Simulation & Gaming Association – ISAGA: www.isaga.info
Game Studies Journal: www.gamestudies.org
Games and Culture Journal: www.gamesandculture.com
Journal of Game Development: www.jogd.com
Digiplay Initiative: www.digiplay.org.uk
Game Research website: www.game-research.com
For more online sources, see the companion website www.gamestudiesbook.net

تاریخچه (بسیار) کوتاهی از مطالعات بازی

مطالعات بازی برای این که هویت مشخصی داشته باشد با چالشی دوگانه روبه‌رو است. از یک طرف دانشگاه‌ها و مؤسسه‌های اندکی در زمینه مطالعه بازی‌ها فعال هستند و از طرف دیگر، بخش عظیمی از مطالعات بازی از سوی اشخاصی انجام می‌شود که در حوزه‌های دیگری مثل ادبیات، فیلم یا مطالعات رسانه یا در گروه‌های پژوهشی علوم ارتباطی، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی و علوم رایانه‌ای جای دارند. خوشبختانه این پژوهشگران سنت‌های مرتبط با حوزه‌های کاری خود را در مطالعه بازی‌ها به کار گرفته و بدون بر هم خوردن هویت اصلی رشته‌هایشان مقوله بازی را در مرکز کار خود قرار داده و نتایج درخوری نیز به دست آورده‌اند. در بسیاری از موارد، این مسیر چندان آسان نیست و دانشجویانی که بر مقوله بازی‌ها متمرکز هستند ممکن است به ندرت از حمایت‌های دانشگاهی بهره‌مند شوند. به بیانی حرفه‌ای، تخصص یافتن در حوزه مطالعات بازی دشوار

به نظر می‌رسد و در واقع فرصت‌های شغلی محدودی در دانشگاه‌ها برای پژوهشگران بازی‌ها وجود دارد.

به نظر می‌رسد در این سال‌ها شرایط تا اندازه‌ای تغییر کرده است و در آینده نیز احتمالاً این موضوع به شکل دیگری تغییر خواهد کرد. البته پرسش اصلی این است که چرا مطالعات بازی در دانشگاه‌ها به طور شایسته ارائه نمی‌شود؟ در حقیقت این ناکامیابی می‌تواند باعث عقب‌ماندگی پژوهشی در رابطه با پدیده بازی شود. متأسفانه جوامع دانشگاهی در سطح بین‌المللی انرژی خود را مستقیماً صرف این می‌کنند که بازی را همچون پدیده‌ای که به زندگی اجتماعی در جوامع امروزی شکل می‌دهد بشناسانند، نه امری که باید مستقلاً و به تنهایی شناخته شود. به هر حال بازی‌ها موفق‌ترین نمونه فناوری‌های ارتباطی و اطلاعاتی هستند که جایگاه ویژه‌ای در جوامع مدرن یافته‌اند و می‌توانند نقش مؤثری در آموزش افراد اجتماع داشته باشند. مطالعه بازی‌ها به علاوه می‌تواند درک بهتری از طبیعت انسان پدید آورد و اشتیاق ما را به تعامل^۱ افزایش دهد. بازی‌ها فی‌نفسه تعاملی هستند، تا آنجا که استفاده از اصطلاح «بازی‌های تعاملی» یک همان‌گویی صرف است. سازندگان نرم‌افزارها و فناوری‌های جدید عموماً می‌توانند بازی‌ها را از لحاظ تجربه‌های تعاملی و لذت‌بخشی که به همراه دارند مطالعه کنند. چنین موقعیتی امروزه تا اندازه‌ای محقق شده است، به طوری که می‌توان دید شیوه‌های گفت‌وگوی متخصصان نیز در زمینه فناوری تغییراتی کرده است. در این میان و به تازگی، عده‌ای به جای ویژگی‌ها و کاربردهای بازی، بر تجربه حاصل از آن تمرکز کرده‌اند. بازی‌ها حتی می‌توانند به وضوح بر شیوه‌های اندیشیدن و رفتار نسل تازه مخاطبان اثر بگذارند و مسیر توسعه اجتماعات را تغییر دهند. از این رو و با چنین ملاحظات، پاسخ به این پرسش که چرا به مطالعه بازی می‌پردازیم چندان دشوار نخواهد بود.

ارائه تعریفی صریح از مطالعات بازی دشواری‌هایی نیز دارد. به طور کلی می‌توان گفت مطالعات بازی حوزه‌ای چندرشته‌ای از پژوهش و آموزش است که موضوع‌اش بازی‌ها و پدیده‌های مرتبط با آن‌ها است. مشکل از جایی شروع می‌شود که بخواهیم تمامی این‌ها را در قالب مجموعه‌ای از نظریه‌ها و روش‌ها سامان‌دهی کنیم یا آن‌ها را درون بدنه‌ای یکپارچه از دانش شکل بدهیم. ما نمی‌توانیم تمامی نظریه‌ها و گرایش‌های مرتبطی را که در همه رشته‌های دانشگاهی وجود دارد پوشش دهیم. حتی اگر این مباحث به‌طور بالقوه برای پژوهشگران این حوزه مفید باشند باز هم نمی‌توان انتظار داشت که کاملاً پوشش داده شوند. در واقع پژوهشی درباره همه چیز به آسانی می‌تواند به آشفتگی بینجامد و به پژوهشی درباره هیچ چیز تبدیل شود. از این رو ضروری است که بدانیم مطالعات بازی چرا و چگونه شکل مشخصی گرفته و چرا برخی از پرسش‌ها برای محققان این حوزه اهمیت بیشتری دارند.

وقتی دست به تعریف چیزی می‌زنیم، محدوده‌های آن را مشخص می‌کنیم و نشان می‌دهیم که چه چیزهایی درون آن قرار می‌گیرد و چه چیزهایی از آن بیرون می‌افتد. جامعه‌شناسان علم نشان می‌دهند که رشته‌های علمی در واقع صورت‌بندی‌هایی اجتماعی هستند. این رشته‌ها زبان خود را پدید می‌آورند، مفاهیم خود را از جهان به وجود می‌آورند و حتی دارای عرف و تشریفات خود هستند. هویت مطالعات بازی نیز فرآیندی تاریخی است و در طول زمان شکل گرفته و تکامل یافته است. سال‌ها است که مطالعه بازی‌ها در دانشگاه‌ها بیشتر در حوزه تاریخ و قوم‌شناسی^۱ انجام می‌شود. دو اثر کلاسیک در این حوزه یکی کتابی است نوشته استوارت کالین^۲ با عنوان بازی‌های سرخپوستان آمریکای شمالی^۳ که در سال ۱۹۰۷ منتشر

1. Ethnography

2. Stewart Culin

3. Games of The North American Indians

شده است و دیگری تاریخ شطرنج^۱ که هارولد جیمز راتون^۲ انگلیسی نوشته و در سال ۱۹۱۳ منتشر شده است. هر دو این آثار هنوز مفید و تأثیرگذار هستند. همچنین برای سده‌های متوالی، بازی‌های مختلف نقش فعالی در حیات اجتماعی و زندگی خصوصی دانشجویان و دانشگاه‌ها داشته‌اند. در این سال‌ها وقتی علائق شخصی و حرف‌های با یکدیگر برخورد کرده‌اند، گاه کارهای پژوهشی تأثیرگذاری به وجود آمده که متأسفانه از هیچ حمایت رسمی و دانشگاهی‌ای برخوردار نبوده‌اند.

با نگاهی به شروع پیدایش این رشته، باید توجه کرد که بازی‌ها رابطه نزدیکی با شبیه‌سازی (تقلید عملیات یک سیستم بزرگ به وسیله سیستم‌های ساده شده دیگر) دارند و در این رابطه می‌توان دید که توجه دانشگاهی به بازی‌ها ریشه‌های تاریخی نیز دارد. در واقع در زمینه استفاده از شبیه‌سازی‌های مختلف برای مقاصد آموزشی، سنت‌های غنی‌ای وجود دارد. آموزش به کمک بازی را حتی می‌توان قدیمی‌ترین روش آموزشی موجود دانست. حتی حیوانات نیز با تقلید یاد می‌گیرند. برای نمونه، رفتار بازیگوشانه بچه گربه‌ها و توله‌سگ‌ها که شبیه‌سازی‌هایی از مخفی شدن و جنگیدن هستند، شاهدهی بر این ادعا است. در حقیقت این گونه رفتارها در تمامی حیوانات به تقویت مهارت‌هایی می‌انجامد که در بزرگسالی بقای آنان را تضمین می‌کند. به لحاظ تاریخی، تحقیق درباره طراحی نظام‌مند بازی‌ها برای مقاصد آموزشی به نوشته‌های تاکتیکی و استراتژیک هلوینگ^۳ آلمانی بازمی‌گردد. او که در خدمت دوک برانسویک^۴ بود در سال ۱۷۸۰ قواعد شطرنج را برای یک بازی شبیه‌ساز جنگ به کار گرفت. هلوینگ می‌نویسد که هدف‌اش از طراحی این بازی، بازسازی قابل قبولی از قواعد و قوانین هنر جنگ بوده است (Avedon and Sutton-Smith, 1971: 272). پس از آن، نمونه‌های گوناگونی از بازی‌های شبیه‌ساز جنگ گسترش یافت

1. History of Chess
3. Helwing

2. Harold James Ruthven
4. Brunswick

و در مورد آن‌ها بحث شد. این بازی‌ها هم در امور نظامی استفاده می‌شدند و هم به طور فزاینده، به تفریحی برای علاقه‌مندان تبدیل شده بودند. گروهی از بازی‌های جنگی در دهه ۱۹۵۰ در آمریکا شکل گرفت. انجمن بازی‌های جنگی ساحل شرقی^۱ سازمانی بود که در دهه ۱۹۶۰ سلسله گردهمایی‌هایی را در ارتباط با بازی‌های جنگی برگزار کرد. اسم این انجمن بعداً به انجمن بازی‌های ملی تغییر کرد و پس از آن که معلمان مشتاق به استفاده از بازی‌های شبیه‌ساز برای تقویت روش‌های آموزشی به طور گسترده به این انجمن وارد شدند اسم آن به انجمن بازی و شبیه‌سازی آمریکای شمالی^۲ (NASAGA) تغییر کرد. گسترش بازی‌های جنگی در کشورهای دیگر نیز به شکل مشابه دنبال شد و انجمن‌های پژوهشی بازی‌ها در شبکه‌ای بین‌المللی توسعه یافتند که بعداً به انجمن بین‌المللی بازی و شبیه‌سازی^۳ (ISAGA) معروف شد. این انجمن در سال ۱۹۷۰ تأسیس شده و از آن زمان تاکنون، بیش از ۳۰ کنفرانس سالانه برگزار کرده است. همچنین در این زمینه یک مجله دانشگاهی به نام شبیه‌سازی و بازی نیز از همان سال منتشر می‌شود که قدیمی‌ترین نشریه در این حوزه به شمار می‌آید (Duke, 2003; Knuth, 1994).

گروه دیگری از دانشگاهیان آمریکای شمالی در مینئاپولیس^۴ برای اولین بار در سال ۱۹۷۳ گرد هم آمدند و انجمنی تشکیل دادند که تمرکز آن بر مطالعه بازی بود. نام اصلی این انجمن انسان‌شناسی فرهنگی بازی^۵ بود که در سال ۱۹۸۷ نام خود را به انجمن مطالعه بازی تغییر داد و از همان آغاز نیز سمینارهای متعددی در این حوزه برگزار کرد. همچنین مجلاتی که این انجمن منتشر کرد از جمله مهم‌ترین منابع برای پژوهش در این زمینه به

1. The East Coast War Games Council
2. The North American Simulation and Gaming Association
3. International Simulation and Gaming Association
4. Minneapolis
5. Cultural Anthropology of Play Reprint Society