

بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری* بررسی و تحلیل وضعیت مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای به مثابه آثار هنری

مقداد جاوید صباغیان**^۱، محمدرضا حسنائی^۲
^۱دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.
^۲استادیار دانشکده سینما - تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.
 (تاریخ دریافت مقاله: ۹۰/۱۲/۱۳، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۱/۳/۶)

چکیده

این مقاله به بررسی علمی بازی‌های رایانه‌ای و حضور این بازی‌ها در فضای روزمره کنونی می‌پردازد و قصد دارد علاوه بر معرفی این رسانه سمعی بصری، پیامدها و اثرات ورود آن را به حیطه حیات ذهنی و عملی مخاطب انسانی تحلیل کند. از طرف دیگر، مقاله پیش رو، ریشه‌شناسی را در دستور کار خود قرار می‌دهد، و می‌کوشد از رهگذر بررسی‌های تاریخی فشرده در مقوله بازی‌ها و علوم رایانه، در کی همه‌گستر را در اختیار خواننده قرار دهد. در این مقاله از روش‌شناسی‌های علوم اجتماعی، نظریه ادبی و نقد سینمایی سود جست‌ه‌ایم؛ این در حالی است که تازگی موضوع، زبان و لحن متفاوتی را ایجاد می‌کند، که از تلفیق این زبان و آن روش‌شناسی‌ها گفت‌مان رسانه جدید شکل می‌گیرد. اما گزاره‌ای که در حکم محصول نهایی مباحث پیشین است، مطالعه بازی رایانه‌ای در مقام هنر رسانه‌ای، با عطف توجه به تقابل و تمایز هنر بازنما و هنر شبیه‌ساز است. آن چه در این جا کوشیده‌ایم با اتکا به مباحثی از قبیل "مجنوب شدن" و تحلیل دقیق تمایزها و شباهت‌های دو مفهوم "تماشاگر" و "کاربر"، به آن دست یابیم بررسی مساله "عاملیت مخاطب" در بازی‌های رایانه‌ای و آرایه راهبردهای نظری در این خصوص است، که ممکن است به باز شدن گره‌های نظری این موضوع و نیز شناسایی موقعیت حقیقی مخاطب در مواجهه با این بازی‌ها یاری رساند.

واژه‌های کلیدی

بازی رایانه‌ای، مخاطب، تماشاگر، کاربر، حیات ذهنی و عملی، هنر رسانه‌ای.

* این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده اول تحت عنوان: "بازی رایانه‌ای، هنر و مخاطب انسانی"، می‌باشد که در سال ۱۳۸۷ در دانشگاه هنر تهران و با راهنمایی نگارنده دوم به انجام رسیده است.
 **نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۹۵۰۹۰۸۵۳، نمابر: ۰۲۱-۶۶۴۹۳۴۱۸، Email: meqdadjavid@gmail.com

مقدمه

بینارشته‌ای بودن است. حوزه مطالعاتی "رسانه جدید" از سویی در دانش علوم اجتماعی، از طرفی در علوم پایه و مهندسی، و از سوی دیگر در فلسفه و نظریه هنر ریشه دارد، و همین غنای مفهومی و روش‌شناختی آن است که در کنار تازگی این رشته، پیچیدگی‌ها و بدایع زبانی و مضمونی عمیقی را دامن می‌زند. نیز شایان ذکر است که روش تحقیق به کار رفته در این مقاله، روش توصیفی تحلیلی است.

مطالعات رسانه جدید، عرصه‌ای است که در غرب متولد شده است و پیشگامان آن، طیفی از دانشمندان غربی هستند که مطالعات رسانه سنتی را تنها به مثابه پیش‌نیازی بر مباحث چندگانه، چند سویه و دشوار خویش تلقی می‌کنند، و هر یک از آنها معمولاً در چندین رشته تخصصی دارای تحصیلات دانشگاهی هستند. ناگفته روشن است که ورود به این میدان نظری خود متضمن دشواری‌های فراوانی است. اما از جهت دیگر، مشکل آنجا بروز می‌کند که قرار باشد بخشی از کار ماهیت ترجمانی داشته باشد. این نوشته در واقع ترجمانی است از گفتار مطالعات بازی‌رایانه‌ای، و در خوش‌فراجم‌ترین صورت توانسته است با خوشه‌چینی از آرای متفکران غربی، به معرفی یک حوزه مطالعاتی تازه نایل آید. اما باید خاطر نشان کرد که مطالعات رسانه جدید ساحتی نظری است، که سرشار از واژه‌ها و اصطلاحات فنی، اطلاعاتی و نظری ناآشنا و مغلق می‌باشد و همین مهم نیز به دشوارتر و دیرپاتر شدن متن فارسی انجامیده است.

با گذرانیدن زمان اندکی در گیم‌نت‌ها، می‌توان پی برد که ارزش‌های برآمده از بازی‌های رایانه‌ای با نظام هنجارهای عرفی و اخلاقی جوامع پیوند می‌خورد و از دل این آمیختگی خرده فرهنگی پدیدار می‌شود که از الگوهای رفتاری جوامع مدرن-پست مدرن پیروی می‌کند. بازیکنانی را خواهید دید که در حسرت توانایی‌های بالای رقبای خود، به گوشه‌ای چشم دوخته‌اند و حالا که در آستانه طرد شدن از گروه قرار گرفته‌اند، تمرین‌ها و ممارست‌های شبانه‌روزی را پیشه کرده‌اند، و در پی آنند که با ارائه اطلاعات شگفت‌آوری در باب بازی، سازندگان آن، و بازیکنان بین‌المللی و همچنین شخصیت‌های تاثیرگذار بازی، که آنها را در نتیجه پرسه‌های خستگی‌ناپذیر بر روی اینترنت به دست آورده‌اند، نگاه دیگران را به خود جلب کنند. یا به دنیای بازی‌های تک‌نفره روی آورده‌اند و از داستان‌پردازی‌ها و معماهایی که در نهایت ظرافت طرح شده‌اند، لذت می‌برند.

درباره اهمیت روبه‌افزایش بازی‌های رایانه‌ای و قابلیت آن در جذب مخاطبان، شکی وجود ندارد. هم‌اکنون بازار فروش این بازی‌ها با محصولات سینمایی رقابت می‌کند، و شرکت‌های چندملیتی بزرگی در تولید و عرضه آنها فعال هستند. به هر حال به نظر می‌رسد اهمیت مقوله تا حدی است که برای پرداختن به آن، به توجیه و تفصیل نیازی نمی‌باشد. اما گفتمانی که در این مقاله از آن وام گرفته شده است، به یک رشته مطالعاتی نوظهور تعلق دارد که شاید مهم‌ترین ویژگی آن،

آشنایی با بازی رایانه‌ای

"فشرده‌سازی" صحبت می‌کردند؛ بازه زمانی پرمشغله پیش از انتشار بازی که در آن خطاهای نهایی اصلاح می‌شود.

در هفته، بالغ بر ۲۷ میلیون نفر به دنیای مجازی شبکه پا می‌گذارند، که ثلث آنها از کره جنوبی هستند. در سؤال کارآگاه "بیونگ ایل سونگ" از "دایره سایبرترور کره" اذعان دارد که دایره مورد نظر در هر ماه ۱۰۰ حمله به بازیکنان بازی‌های شبکه را ثبت می‌کند (Thompson, 2005, 125-6). همچنان که بازیکنان از یکدیگر به خاطر شکست‌ها و خیانت‌های روی شبکه انتقام می‌گیرند، خشونت و دردهای دنیای مجازی به جهان مادی واقعی سرازیر می‌شود.

فرهنگ بازی رایانه‌ای چیست؟

بنابر آنچه از فرهنگ معاصر بازی‌های ویدیویی برمی‌آید، ما در حال ورود به قلمرویی هستیم که در آن، رسانه و زندگی روزمره با یکدیگر رابطه نزدیکی دارند. در این قلمرو است که می‌آموزیم چگونه بی‌وقفه میان امر مجازی و امر واقعی شناور شویم. بازی‌های رایانه‌ای، میلیون‌ها نفر از ما را به این قلمرو وارد کرده است. صنعت بازی رایانه‌ای، تثبیت‌شده‌ترین بخش از چشم‌انداز رو به تکامل رسانه جدید و هنر رسانه‌ای است.

در "کاراکال"، شهری واقع در شمال بخارست، پایتخت رومانی، ۱۱ نفر در آپارتمانی پر از رایانه‌های شخصی مشغول به کارند. آنها نه سرگرم پردازش داده‌ها هستند، و نه دیگر امور رایانه‌ای که غالباً به کارکنان ارزان قیمت واگذار می‌شود؛ آنان در حال بازی بر روی شبکه هستند. آنها حقوق می‌گیرند تا بازی کنند، "امتیازات مهارت"^۱ فراهم آورند، تجربه بیندوند و به جمع‌آوری اسلحه بپردازند؛ دستاوردهای ایشان سپس در بازار آزاد معامله می‌شود. دیگر بازیکنان "تجسم‌های"^۲ حاضر آماده را خریداری می‌کنند، و از این رو علاوه بر صرفه‌جویی در زمان، از مشکلاتی که پیش روی تازه‌واردان به دنیای بازی‌های شبکه‌ای است، رهایی می‌یابند. این بازیکنان رومانیایی توسط "گیم‌راسلوت.نت"^۳ که مقر آن در شمال کالیفرنیا واقع شده است، استخدام گردیده‌اند (Thompson, 2005, 123).

در حالی که بازی رایانه‌ای از یک خرده‌فرهنگ به صنعتی جریان‌ساز تبدیل می‌شود، فشارها هم بر سازندگان افزایش می‌یابد. در ابتدای ماه مارس ۲۰۰۵ صدها نفر از کارکنان در سن‌فرانسیسکو گردهم آمدند تا درباره کیفیت زندگی شاغلان در این صنعت به بحث بپردازند. آنها به خصوص از مرحله‌ای به اسم

محملی برای زندگی انسان قلمداد می‌کند؛ مکلوهان عقیده دارد، فرهنگ‌های انسانی به واسطه فن‌آوری پدید آمده و شکل گرفته‌اند. به نظر وی اهمیت فن‌آوری‌های رسانه‌ای نه در استفاده خاصی که از آنها می‌شود، و همانا پیام‌رسانی است، بلکه در تحولات بنیادینی که در آهنگ پیشبرد امور ایجاد می‌کنند، نهفته است.

موضع ویلیامز، ما را در جایگاهی نقادانه قرار می‌دهد که می‌توانیم از فراز آن نظریه‌های مبالغه‌آمیز دوستداران فن‌آوری دیجیتال را به پرسش بکشیم؛ کسانی که پیوسته در حال گوشزدکردن پیشرفت رایانه‌ها و تغییراتی هستند که آنها در جامعه به وجود آورده‌اند. موضع وی همچنین دیدگاه ماشین‌سازها را مبنی بر این که بعضی فن‌آوری‌ها ذاتاً مخل هستند و الزاماً تخریب حیات اجتماعی و فرهنگی را در پی دارند، بی‌اعتبار می‌کند. روایت اجتماعی ویلیامز، بر تأثیرات فن‌آوری‌های رسانه‌ای بر عاملیت انسانی تأکید می‌کند؛ ولی روایت مکلوهانی، حاکی از آن است که «جامعه شبکه‌ای»^۸ معاصر، بدون فن‌آوری‌های رایانه، امکان‌پذیر نبود. در اینجا رأی بر آن است که فن‌آوری‌های دیجیتال، خود عاملیتی قدرتمند را به کار می‌بندد تا حدی که امروزه کلیت رابطه ما با دنیای خارج، عمیقاً تحت تأثیر رسانه‌ها و اشکال هنری جدید است. فن‌آوری، همانا تبدیل به محیطی شده است که در آن استنشاق می‌کنیم و روشن است که عوامل محیطی نقش مهمی در شکل دادن به آگاهی و هویت بازی می‌کنند.

معمولاً این پارادایم‌های رقیب توسط نظریه‌پردازان رسانه جدید آشنی داده می‌شوند؛ این امر با توسل به علم «سایبرنتیک» ممکن می‌گردد: این اندیشه که «بازخورد»^۹ جزئی اصلی از یک نظام به شمار می‌آید، عاملیتی را به آن عطا می‌کند که ممکن است کلاً از دایره نظارت کامل انسان خارج باشد. در این مورد نظام فن‌آوری، تأثیری بازخوردی، آن هم در مقیاس وسیع، بر جامعه به جا می‌گذارد که در نهایت دگرگونی‌هایی کیفی را در تجربیات و شیوه درک ما سبب می‌شود. به بیان دیگر، ما همگی در نظامی سایبرنتیکی از تعاملات پیچیده میان طبیعت، فن‌آوری و هویت به سر می‌بریم.

نظریه‌پردازان فرهنگ سایبر، مانند «مارک پوستر»^{۱۰} پیامدهای پردامنه‌ای را برای این تأثیرات قائل‌اند: «آنچه در ابتدا به عنوان تلاشی برای تسریع ارتباطات تلقی می‌شد، به فضای سایبر تبدیل گشت؛ جغرافیایی الکترونیکی که جغرافیاهای موجود را مجدداً تعیین می‌کند و عوالم اجتماعی و فرهنگی تازه‌ای پدید می‌آورد؛ عوالمی که هنوز در ابتدای راه شناخت آنان به سر می‌بریم، اما به نظر می‌آید معنای انسان را از نو تعریف می‌نمایند» (Poster, 2002, 27).

این دیدگاه به پیدایش مفهوم پسانسان منجر می‌شود. این‌گونه است که می‌توان فروریزی تمایزات بین امر فن‌آورانه و امر طبیعی را به شکلی پیچیده در «سیمای سایبرگ»^{۱۱} مشاهده کرد. سوژه بودن انسان دیگر از قلمرو فن‌آوری جدا یا متمایز نیست؛ بلکه به واسطه روابط نزدیک میان فن‌آوری‌ها و افراد شکل می‌گیرد. در پرتو این تفکر، فن‌آوری (و در این جا بازی رایانه‌ای) جزئی مهم از مدار رسانه‌ای-هنری است که محیط و طبیعت ما را در قرن

این صنعت هم‌اکنون بر بازاری عمده و پررونق فرمان می‌راند و از تجارت بازی ویدیویی سود سرشاری حاصل می‌شود و این در حالی است که بازی ویدیویی، چرخه کوتاه‌مدت متعلق به بازرگانی فن‌آوری نو را احیا کرده است. اگر می‌خواهیم بدانیم فرهنگ رسانه‌ای‌مان، که در عصر جدید بستگی روزافزونی به هنرهای نمایشی و بصری پیدا کرده، به کدام سو در حرکت است، نیازمند آگاهی یافتن بر منشاء پیدایش آن هستیم. باید قاطعانه گفت که بزرگ‌نمایی‌های مشتاقان فرهنگ فن‌آوری معمولاً غیرتاریخی است. ولی در هر حال به نظر می‌رسد در دوران پس از پلی‌استیشن، کنسول بازی به یکی از اجزای لاینفک اقتصاد رسانه‌ای خانواده غربی مبدل شده است.

«اسپن آرست»^{۱۲} در سرمقاله بیانیه‌وار اولین شماره از جریده «مطالعات بازی»، نشریه‌ای دانشگاهی که به بازی‌های رایانه‌ای اختصاص داده شده است، این‌گونه می‌نویسد: «بازی ویدیویی سینما یا ادبیات نیست ولی از یاری‌های این هر دو حوزه بهره می‌برد و بدون شک در آینده نیز بهره خواهد برد. این بهره‌گیری تا زمانی ادامه خواهد یافت که مطالعات بازی رایانه‌ای در مقام یک رشته دانشگاهی کاملاً مستقل شکل گیرد» (Aarseth, 2001, online).

نظریه‌های فن‌آوری و رسانه

پیش از آن که در مطالعه بازی‌های رایانه‌ای دقیق شویم، این بازی‌ها را به مثابه یک شکل هنری-رسانه‌ای فن‌آورانه در نظر می‌آوریم. اما از دیدگاه مطالعات رسانه و مطالعات فرهنگی سنتی، تأثیرات فن‌آوری عموماً نشأت‌گرفته از جامعه است. بنابراین روایتی که بر امواج پی‌درپی فن‌آوری‌های ۸، ۱۶، ۳۲ و ۶۴ بیتی تمرکز کرده است و تحولات دنیای بازی را تنها با ارجاع به ظرفیت‌های در حال افزایش تراشه‌ها توضیح می‌دهد، روایتی صرفاً فن‌آورانه است. از دیگر سو، روایتی که بر نقش ابتکارات و سرمایه‌گذاری‌های شرکت‌ها، نظامی‌گری و قوای مردانه در شکل دادن به بازی‌ها تأکید می‌گذارد، تولید و ارائه بازی‌های ویدیویی را با دیدی اجتماعی نظاره می‌کند.

تقابل میان این دو موضع، عمیقاً در شیوه‌های متفاوت نگرش ما به روابط بین فن‌آوری‌های رسانه‌ای، فرهنگ، هنر و جامعه ریشه دارد. این بحث را می‌توان با ارجاع به تعبیر مختلفی که در نوشته‌های «ریموند ویلیامز» و «مارشال مکلوهان» از فن‌آوری به چشم می‌خورد پی گرفت (Cf. Kline et al., 2003, 31-41 & 46-53; Lister et al., 2003, 72-92).

ویلیامز در کتاب «تلویزیون: فن‌آوری و صورت فرهنگی»، الگویی از توسعه فن‌آورانه را بسط می‌دهد که گرچه انعطاف‌پذیر و سیال است، اما اساساً بر مبنای آنچه او «سرمایه‌گذاری اجتماعی»^{۱۳} و «نیاز اجتماعی»^{۱۴} می‌خواند، پایه‌گذاری می‌شود. سرمایه‌گذاری اجتماعی، توسط دولت یا نظام سرمایه انجام می‌شود و نیاز اجتماعی از احتیاجات و امیال ارتباطی جامعه در نقطه‌ای مشخص از تاریخ آن سر برمی‌آورد. برخلاف او، مکلوهان، فن‌آوری را

اسپن آرست (Aarseth, 2003) هر دو در زمینه‌هایی متفاوت از این مهم بحث می‌کنند که ما قبلاً نیز روابط تعاملی گسترده‌ای با متون رسانه‌ای و فرهنگی، که بخش مهمی از محیط ما را تشکیل می‌دهند، برقرار می‌کرده‌ایم. این موضع سرتاسر با دیدگاه نظریه‌پردازان مطالعات رسانه منطبق است که به حق عقیده دارند هرگونه مصرف رسانه‌ای فرآیندی فعالانه است (cf. Fiske, 1987; Jenkins, 1992; Hills, 2002).

مطالعات رسانه نشان می‌دهد که برای مثال تماشای تلویزیون فعالیت منفعلانه نیست؛ تماشاگر برنامه‌ها را بر اساس دانش وود از رمزگان و ژانرها به‌طور فعالانه تعبیر می‌کند (cf. Tull-och, 2000). ولی خلط تعامل با تعبیر فعالانه، چنان که مانویچ و آرست هر دو مرتکب آن می‌شوند، ما را در فرق گذاشتن بین متون یاری نمی‌کند. اگر بپذیریم که ما همگی پیش از این روابط تفسیری فعالانه‌ای با همه متون اعم از تابلوهای نقاشی، قطعات موسیقی و فیلم‌ها و اجراهای نمایشی برقرار می‌ساخته‌ایم، آن‌گاه چگونه می‌توان میان فیلم، پرده نقاشی، بازی رایانه‌ای یا وب‌گاه تفاوت قایل شد؟ مشکلاتی که در درک فرایندهای سازنده انواع مالوف هنرها با آن مواجه‌ایم با اضافه شدن هنر جدید، یا همان هنر رسانه‌ای، چند برابر می‌شود: کنش‌های تأویلی چندگانه اشکال سنتی هنر با اشکال دیجیتال و فن‌آورانه تعامل بیگانه نیستند؛ بلکه در واقع با ظهور این اشکال فزون‌تر و پیچیده‌تر می‌شوند. هرچه امکانات متنی که در اختیار خواننده/تماشاگر/کاربر/بازیکن قرار می‌گیرد بیشتر باشد، بر تعداد پاسخ‌های تفسیری ممکن افزوده می‌شود. از نظر نگارنده در مواجهه با هنرهای تثبیت‌شده‌ای (مانند سینما، ادبیات و برنامه‌های تلویزیونی) کنش تفسیری به گونه‌ای متفاوت از آنچه ما به هنگام مداخله مادی در متن، به قصد ایجاد تحول در تصویر و صوت انجام می‌دهیم سامان می‌یابد. تعامل اصولاً در معنی راهی برای نظارت بر فرایندهای رایانه‌ای، در حین انجام آنها، تعریف می‌شود (cf. Jensen, 1999). توانایی نظارت بر رایانه، به وسیله ابزارهایی که هر روز پیچیده‌تر می‌شوند، در تعامل "مجنوب‌کننده‌ای"^{۱۲} که به کشف جهان‌های سه‌بعدی منتهی می‌گردد، به اوج خود می‌رسد.

اخیراً تلاش‌هایی در جهت برپایی چارچوب‌های مفهومی جدید برای تحلیل خصایص ویژه بازی‌های رایانه‌ای، به عنوان نوع خاصی از متن تعاملی، صورت گرفته است. از جمله این تلاش‌ها باید به نظریه‌پردازی در خصوص تعامل بازیکن-بازی، و شکل‌گیری عبارت روند بازی^{۱۳} اشاره کرد. آن‌چنان که "لیستول" می‌نویسد: «وقتی دو واژه "بازی"^{۱۴} و "بازی کردن"^{۱۵} با یکدیگر ترکیب می‌شوند، به یک ترکیب اضافی جدید، یعنی "روندبازی"^{۱۶} شکل می‌دهند که به نظر می‌رسد معنی آن فرآیندی است که هنگام بازی کردن یک بازی ویدیویی اتفاق می‌افتد، و نتیجه درگیری سوژه با قوانین و ابژه‌های بازی در گذر زمان است» (Liestol, 2004, 400).

بازی کردن، نیازمند رمزگشایی یا شناخت ساختار و نظام بازی است (که عبارت‌اند از مراحل، سامانه معمارانه، نظام‌های امتیازدهی، زمان‌بندی وقایع، کنش‌ها و تعاملات شخصیت‌های

بیست‌ویک تشکیل می‌دهد. از این‌رو بازی رایانه‌ای به مکانی بارز برای شناسایی هنر و هویت رسانه‌ای در حوزه دیجیتال تبدیل می‌شود. "کلاین" بیانی کاملاً مکلوهانی را برای اظهار نظرات خویش درباره مطالعه بازی‌ها برمی‌گزیند: «ما به بررسی بازی ویدیویی می‌نشینیم که خود همانا پیام است؛ تجارب، ضرباهنگ، سرعت و زمینه‌های محیط رایانه‌ای را به صورت تعاملی انتقال می‌دهد؛ قابلیت‌های دیجیتال را به اوج می‌رساند؛ دیگر خصیصه‌های غیرالکترونیکی را به فراموشی می‌سپارد و یا خوار می‌شمارد؛ بازیکنان را در مقام سوژه‌هایی از یک جامعه فوق‌پیشرفته، که در خدمت چنین جامعه‌ای نیز قرار دارند، اجتماعی می‌کند؛ و همچنان که لذت بازی مرتباً مراحل پیچیده‌تری از تجربه مجازی را که دربرگیرنده انتظاراتی تازه در باب واقع‌نمایی و تعامل است پیش می‌آورد، به هویت‌های سایبریگی شکل می‌دهد» (Kline et al., 2003, 55).

نزد این اندیشمندان بازی‌ها در پیدایی بافت حیات روزانه ما و تولید سوژه‌های منطبق با جامعه دیجیتال^{۱۷} نیرویی تأثیرگذار به‌شمار می‌روند. این گزاره همین‌طور مفهومی کلیدی را معرفی می‌کند که در مباحث مرتبط با تازگی هنر دیجیتال از مرکزیت برخوردار است: مفهوم تعامل.

عاملیت مخاطب

یکی از دشواری‌های اساسی پیش روی مطالعات سنتی هنر، هنگام خوانش متون تعاملی بروز می‌کند. "متن تعاملی" یکی از مفاهیم بنیادین مطالعات رسانه جدید و فرهنگ دیجیتال است. هواخواهان فن‌آوری، تعامل را همچون عامل پایه‌گذار دنیاهای سراسر تازه تجربه هنری بزرگ می‌دارند و نظریه‌پردازان متن، جامعه‌شناسان هنر و طراحان نرم‌افزارهای رایانه‌ای دقیقاً آن را مورد بررسی قرار می‌دهند (cf. Lister et al., 2003: 19-30, 40-44). مفسران امروزی بر سر این نکته توافق دارند که اگر قرار باشد تحلیل‌هایی پردامنه را به کار بندیم، باید در تعریف مفهوم تعامل بیشتر بکوشیم (برای مثال به مباحثی که این نویسندگان مطرح کرده‌اند رجوع شود: (Aarseth, 1997; Jensen, 1999; Downes, 2000 and McMillan, 2000).

اصولاً متنی "تعاملی" است که فرد بتواند مستقیماً در آن مداخله کند و تصاویر و نوشته‌هایی را که می‌بیند تغییر دهد. پس مخاطبان رسانه جدید برخلاف تماشاگران هنرهای تجسمی، فیلم و تلویزیون، یا خوانندگان ادبیات، "کاربر" هستند. بازی‌های رایانه‌ای بنا به طبیعت خویش تعاملی هستند؛ اما نمی‌توان در مورد اهمیت این کیفیت بنیادی مبالغه کرد. ما برای مطالعه بازی رایانه‌ای باید به مشخصه‌های متنی دقت کنیم. "متن"، اگر اصلاً مجاز باشیم از این کلمه استفاده کنیم، به تعامل پیچیده میان بازیکن و بازی-که آن را روند بازی^{۱۸} می‌خوانیم- مبدل می‌شود.

اخیراً چندین مفسر بزرگ، کارایی تعامل را به عنوان مقوله‌ای که هنر جدید را از دیگر متون یا تجربیات متمایز می‌سازد، به چالش کشیده‌اند. "لو مانویچ" (Manovich, 2001, 49- 61) و

غالباً "مجنوب شدن" گفته می‌شود. روند بازی اغلب با از دست دادن حس گذر زمان، مکان و خود، یا همان مجنوب شدن، توصیف می‌شود. اگرچه ممکن است در مواجهه با هنرهای دیگر نیز به مجنوب شدن دچار شویم (مثلاً مجنوب شدن در فیلم در یک سالن سینما)، اما مجنوب شدن در جهان بازی به گونه‌ای دیگر رقم می‌خورد. چالش‌ها، هیجان‌ها و تهدیدها به واسطه درگیری نزدیک ذهنی، عاطفی و فیزیکی بازیکن با بازی و فن‌آوری بازی تجربه و تولید می‌شود. این کیفیت مجنوب شدن یا درگیری در عالم بازی را می‌توان دلیلی بر این مطلب دانست که با بیشتر شدن تجربه بازیکن حس او از زمان یا ناراحتی‌های فیزیکی وی فروکش می‌کند. این یکی از وجوه اقتصاد زمانی است که روند بازی رایانه‌ای را متمایز می‌سازد و همتایی ندارد. کاملاً معمول است که تجربه روند بازی خارج از زمان تقویمی به نظر برسد- بازیکن به بازی می‌نشیند و ناگهان متوجه می‌شود ساعت‌ها مانند دقایق سپری شده‌اند. کیفیت ویژه مجنوب شدن همچنین با وجود آگاهی کامل از میزان سرمایه‌گذاری زمانی مان در دنیای مجازی ایجاد می‌شود. اگر بازیکنی ساعت‌های متمادی را صرف گذر از یک مرحله بازی کند، توجه او دقیقاً به این نکته جلب خواهد شد که زمان صرف شده را از دست ندهد تا مجبور باشد بازی را مجدداً شروع کند.

در نظریه‌پردازی‌هایی که امروزه درباره طبیعت مجنوب کننده بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌شود، شاهد بروز گونه‌های مختلفی از اضطراب‌های نامعمول هستیم. تصویر پراحساسی که "ویلیام گیسیون" از مادر بابی نومارک در رمان "شمارش صفر"^{۲۱} به دست می‌دهد حاکی از روایتی است که مجنوب شدن را امری منفعلانه و به طور بالقوه اعتیادآور معرفی می‌کند: "بابی" در یک مجموعه تلویزیونی مجازی گم گشته در حالی که سست شده است و قادر نیست به عالم واقع پاسخ گوید. گیسیون در جاهای دیگر هم چهره "گاوچران کنسولی"^{۲۲} را که در فضای سایبر مجنوب شده است، ارائه می‌دهد. تضاد میان مجنوب شدن منفعلانه و فعالانه، مجموعه پیچیده‌ای از امیال و اضطراب‌هایی را که به طور کلی حول و حوش فن‌آوری، و به طور خاص در مورد بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد، آشکار می‌کند. مجنوب شدن به وضوح یکی از وجوه پایه‌ای تجربه روند بازی و لذت ناشی از آن دانسته می‌شود. چنین نگرانی‌هایی در رابطه با اشکال فرهنگی و هنری قدیمی‌تر نیز به چشم می‌خورد؛ اشکالی که شامل ادبیات، سینما و تلویزیون می‌شود، اما به آنها محدود نیست. هرکدام از آنها به نوعی ما را مجنوب می‌کند، و به همین دلیل است که تحقیقات بسیاری در مورد خوانندگان/تماشاگران/کاربران/بازیکنانی که به طور تمام‌عیار در دنیای رسانه مورد نظر غرق می‌شوند، انجام یافته است.

اندیشه پیکربندی در نزد مالتروپ و سیله‌ای است برای آشکار ساختن نظام‌هایی که کوشش دارند خود را شفاف یا ناپیدا جلوه دهند (که همانا عبارت‌اند از رسانه‌ها). ما از رهگذر پیکربندی بازی خویش، به طور فعالانه با ساختار نرم‌افزار درگیر می‌شویم. مالتروپ از این می‌ترسد که ما درست در لحظه‌ای قرار داریم که فن‌آوری به واسطه معدودی علایق غالب مورد سوءاستفاده

نابازیکن^{۲۳} (...). این فرایند در مورد هر کدام از ژانرهای نوظهور بازی‌ها اتفاق می‌افتد، چرا که هر یک از آنها دارای تعاملات، قراردادهای و فرمان‌های^{۲۴} مختص خود هستند و هر بازی نیز تنوعات و ترکیبات مختلف از دکمه‌هایی که باید فشار داده شوند را بدعت می‌نهد. مهارت داشتن در فرمان‌های هر بازی از اهمیت خاصی برخوردار است و به نوبه خود لذت‌بخش می‌باشد. آن‌چنان که "پرونزو"^{۲۵} عقیده دارد، بازی‌های ویدیویی «در معنی دقیق کلمه ماشین‌های آموزش هستند که قوانین (بازی) [...] را در حین بازی کردن [...] به بازیکن آموزش می‌دهند» (Provenzo, 1991, 34).

عبارت پیکربندی^{۲۶} تجربیات، برای توجه بیشتر به خصایص روند بازی در مطالعات بازی رایانه‌ای سربرآورده است؛ این عبارت توصیفی را فراهم می‌آورد که مابین تعاملاتی که از طریق فشردن دکمه ایجاد می‌شوند و فرایندهای مولد روند بازی تمایز می‌نهد. واژه پیکربندی از مطالعات انسان‌شناسی رایانه - و مهم‌تر از همه اثر "استیو وولگار" - وام گرفته شده است. این واژه در آثار آرست و "اسکلاین" و اخیراً اثری از "مالتروپ" پدیدار شد، تا به پیچیدگی فرایندهای فعالانه تفسیر و تعامل اشاره کند. با طرح این اندیشه تعامل "شماره و کلیک"، که در آن کاربر انتخاب‌های خوانشی ساده‌ای را صورت می‌دهد، تغییر شکل می‌یابد؛ حال بحث از کاربری است که مداخلات مهمی در دنیای بازی انجام می‌دهد، که در چارچوب ساختار بازی تأثیرات پویایی برجای می‌نهد.

تماشاگری و فرایند مجنوب شدن

تلاش برای بررسی دقیق انواع تعاملاتی که در روند بازی دخیل هستند، به بروز تنش‌هایی بین مفاهیمی چون "تعبیر" و "تجربه"، و همین‌طور "تماشاگری" و "مجنوب شدن" منجر شده است. واضح است که تمایز مشخصی میان این مقولات وجود ندارد و هنگامی که زمانی را تأویل می‌کنیم، همچنین در حال تجربه کردن آن هستیم؛ تجربه‌ای که ممکن است عمیقاً مجنوب کننده باشد؛ اما بازی به طرق گوناگون امری تجربی است. اول آن که ما در بازی مشارکت می‌جوئیم، و همه‌گونه فعالیت را به عهده می‌گیریم، نظام‌های فرمان بازی را فرامی‌گیریم و به مجموعه قواعد آن به واسطه بازی کردن آگاهی می‌یابیم. در مواجهه با بازی باید اعمالی را انجام دهیم؛ اعمالی که از مراحل فیزیکی متعددی تشکیل شده است؛ از مهارت در فرمان‌های حرکت بر روی کنسول یا رایانه شخصی گرفته تا گپ‌زدن آن‌لاین با سایر بازیکنان. غالباً این کنش‌های مشارکتی به لذت‌ها و ترس‌های نهفته در اکتشاف فضاهای مجازی معطوف می‌شوند. مضاف بر این، چنین فرایندهایی تأثیرات عاطفی بسیار قوی بر بازیکن به جا می‌گذارند و واکنش‌های اغلب آدرنالینی مانند نزاع کردن یا ازجاپردیدن به طور فیزیکی پدید می‌آیند. بازی کردن طیف گسترده‌تری از درون‌دادها را به جهاز حسی ارسال می‌کند، تا مطالعه رمان یا تماشای فیلم. طراحان هنر تعاملی تمام این فعالیت‌ها و فرایندها را "تجربه" می‌خوانند.

به کیفیت توجهی که این نوع فرایندهای تعاملی جلب می‌کنند،

همواره به کار نشان دادن و نمایش آینه‌وار چیزها و ابژه‌های جهان واقع می‌آید، در حالی که هنر شبیه‌ساز تصاویر جهان بیرون را، به مانند آینه بازتولید نمی‌کند، بلکه خود جهانی خلق می‌کند، و مخاطب را در آن غرقه می‌سازد. آرست عقیده دارد که شبیه‌سازی ابزاری نقادانه است که به وسیله آن می‌توان در باب تمایز بازی‌های رایانه‌ای از دیگر اشکال رسانه‌ای و هنرهای بصری بحث کرد و خصیصه‌های ویژه عاملیت بازیکن را در مقابل عاملیت تماشاگر/خواننده مورد تأکید قرار داد. او در عبارت زیر بر اهمیت این تفاوت‌ها تأکید می‌کند: «شبیه‌سازی، همانا دیگری هرمنوتیکی سایر روایات است، گونه‌ای دیگر از گفتار که در میانه داستان‌های سازمان‌یافته و طراحی‌شده ناگهان سربرمی‌آورد. در شبیه‌سازی دانش و تجربه، در عوض آن که توسط نویسنده یا فیلم‌ساز بازآفرینی شوند، به واسطه کنش‌ها و راهبردهای بازیکن پدید می‌آیند» (Aarseth, 2004, 46).

اگر مدعای آرست را بپذیریم، آن‌گاه واضح است که به ابزار تازه‌ای برای درک رابطه مابین مخاطب و فضای شبیه‌سازی‌شده، و همین‌طور ابزار جدیدی در تحلیل ترکیب‌بندی پیچیده شبیه‌سازی، نیاز داریم. یکی از راه‌هایی که می‌توان با استفاده از آن به درک این تحول نائل آمد عبارت است از این که بازنمایی محاکاتی را، که در هنر بصری رنسانس و رمان قرن نوزده ریشه دارد، پاره‌ای از عصر بازتولید مکانیکی قلمداد کنیم (رک. بنیامین، ۱۳۸۲). بنیان فلسفی عصر مکانیکی نه تنها در تجربه‌گرایی، بلکه همچنین در منطق علی پدیده‌ها و رفتارها - که آن را علیت مکانیکی می‌خوانیم - نهفته است (cf. Lister et al., 2003, 30-17). محاکات نیز به علیت مکانیکی مشابهی پیوند خورده است، چرا که ما را به محترم شمردن تناظر دال و مدلول - زنجیره دلالت - در دنیای واقع فرا می‌خواند؛ امری که به بازنمایی هم تسری می‌یابد (رک. فوکو، ۱۳۷۵). (عدم کارایی چنین الگویی در شرح معنا یا آگاهی، از زمان پیدایی نظام تحلیلی نشانه‌شناسانه ثابت شده است) (رک. ضیمران، ۱۳۸۲). اگرچه بازنمایی محاکاتی هرگز محو نگشته است اما در حال ورود به دوره‌ای هستیم که در آن شبیه‌سازی روش کارآمدتری برای نمونه‌سازی محیط‌های پیچیده‌ای است که در آن علیت‌های به‌هم‌پیوسته چندگانه به‌کار می‌افتند.

شبیه‌سازی بر مبنای نظامی قانون‌مند و پویا شکل می‌گیرد که دارای مشترکات بسیاری با بازی‌ها است. «فریدمن» در اثر ماندگار خود در باب بازی‌های رایانه‌ای و شبیه‌سازی، بین شبیه‌سازی در مقام راهی برای تولید معرفت و پست‌مدرنیسم ارتباط برقرار می‌کند: «نمایش سیلان و تحول؛ این دقیقاً همان کاری است که شبیه‌سازی می‌تواند انجام دهد. این امر هنگامی امکان می‌یابد که الگوهای فضایی دو یا سه بعدی، جای خود را به نقشه‌ای می‌سپرد که به قصد نشان دادن تغییرات، با گذر زمان تحول می‌یابد. این تغییرات خود فرایندی تعاملی و پیوسته است، نه یک ارتباط یک‌طرفه و ساده که مجموعه تصاویر ساکن آن را پدید می‌آورند. شبیه‌سازی‌های رایانه‌ای افراد را قادر می‌سازند تا نه تنها محصولات هنری را به سادگی مشاهده کنند که عملاً در منطق ایشان مستغرق شوند»

قرار می‌گیرد. آن‌چنان که او عقیده دارد: «نظام رایانه‌ای ناپیدا بهترین یاور خودکامگان است؛ قولی که به نظر می‌رسد از «سان میکروسیستمز ۳۳» تا «مایکروسافت» همه‌جا صادق باشد. جامعه مولکولی همواره در هنگامه‌ای تعارض‌آمیز و در زمانی که تحولات بزرگ رخ می‌دهند شکل می‌گیرد؛ یا به بیان بهتر باید گفت هجوم قدرت‌گیری‌های مردمی با نقطه اوج سیر تکاملی تولید انحصاری مقارن است» (Moulthrop, 2004, 66).

طبیعت مجذوب‌کننده بازی‌های رایانه‌ای، و ناپیدایی یا شفافیت این هنر-رسانه، که به نظر مالتروپ از آن طبیعت ناشی می‌شود به کاربر قدرت می‌دهند و به طور همزمان در خدمت علایق تولیدکنندگان انحصاری خود قرار می‌گیرند. مجذوب شدن، نه تنها به عنوان کیفیتی مطلوب برای تولید تجارب فعالانه، درگیرانه و پرمعنی نگریسته می‌شود، بلکه همچنین اسبابی است که به واسطه آن بازیکن در روند بازی اسیر علایق شرکت‌های غول‌آسای چندملیتی می‌گردد. مساله مجذوب شدن، همین‌طور در نقادان‌های بسیار منفی‌با فانه و سیاسی یکی از تاثیرگذارترین لودولوژیست (بازی‌شناس)ها به نام «گزالو فراسکا» در باب بازی‌های معاصر، سر بر می‌آورد. او عقیده دارد مجذوب شدن، که در تمام اشکال فرهنگی استیلا یافته، امری ارسطویی است و بازی‌های ویدیویی از این رهگذر بر دیگر اشکال غلبه یافته‌اند؛ از دید وی: «یکی از بزرگ‌ترین معضلات بوطیق‌ای ارسطویی چنان‌که بعضی نظریه‌پردازان مانند برتولت برشت نیز به شرح آن پرداخته‌اند، این است که تماشاگر در داستان‌ها غرق می‌شود و فاصله انتقادی خود را با آنچه بر صحنه یا صفحه نمایش اتفاق می‌افتد از دست می‌دهد... تنها نویسندگانی این تاثیر را مخدر می‌دانند که آمال ایشان از سرگرمی‌های ساده فراتر می‌رود و به دلایل آموزشی، اجتماعی و یا سیاسی - در پی فعال کردن تفکر نقادانه در مخاطب خویش هستند» (Frasca, 2004, 87).

هنر باز نما و هنر شبیه‌ساز

یکی از مهم‌ترین اختلافات بین مطالعات رسانه آنالوگ و رسانه دیجیتالی در تفاوت میان بازنمایی و شبیه‌سازی نهفته است. ما به واسطه کارکردهای موتور بازی، که دنیای بازی را تولید می‌کند، به نوعی خود را در جهانی شبیه‌سازی‌شده غرق می‌کنیم. این عالم شبیه‌سازی‌شده بازنمایی را به مثابه کنش بنیادین خویش برمی‌گزیند؛ بازنمایی روشی است که ما با به‌کارگیری آن به شبیه‌سازی دنیایی قاعده‌مند دسترسی می‌یابیم. علاوه بر این، ساخت و طراحی این بازنمایی‌ها برگرفته از تمایل هرچه بیشتر به تقلید و عکاسی واقع‌گرایانه است. با وجود این که مطالعات هنر و رسانه بسیار به بازنمایی پرداخته، و اهمیت ایدئولوژیکی تصاویر را برای همگان تشریح کرده است، به وضوح درمی‌یابیم که ما باید به طور جدی این ادعا را که نظام قدیمی هنر تصویری بازنما در مواجهه با نظام جدید هنر شبیه‌سازی در حال رنگ باختن است، مطرح نماییم و مورد بررسی قرار دهیم. هنر بازنما همانی است که در طول تاریخ هنر، توجهات را به خود جلب کرده، و

هنرمندان سازنده بازی‌های ویدیویی، مدیران استودیوهای فیلم‌سازی و پارک‌های تک‌منظوره^{۳۶} و مدرسان دانشگاه‌ها در آن به تبادل اطلاعات بپردازند (cf. Prensky, 2001, online). "پرنسکی" در کتاب خود با نام "آموزش از طریق بازی‌های دیجیتالی" در باب این همایش سخن به میان می‌آورد و در ادامه ادعا می‌کند که ارتش ایالات متحده به قصد تعلیم بزرگ‌ترین سرمایه‌گذاری‌ها را در زمینه بازی‌های شبیه‌ساز انجام می‌دهد، و هدف آن از این سرمایه‌گذاری آموزش سربازان و درجه‌داران است: «ارتش، بازی‌ها را جهت تعلیم سربازان، ملوانان، خلبان‌ها و رانندگان تانک در تسلط یافتن بر اسباب گران‌قیمت و حساسی که در اختیار دارند، به‌کار می‌گیرد. ارتش ایالات متحده، از بازی‌ها در آموزش گروه‌های فرماندهی برای ایجاد ارتباط موثر در جنگ‌ها استفاده می‌کند. ارتش، همچنین بازی‌ها را به کار می‌بندد تا به افسران میان‌پایه تعلیم دهد چگونه دکترین نظامی موردنظر را در زمان جنگ پیاده کنند. بازی‌ها، در آموزش راهبردها به افسران ارشد نیز به کار گرفته می‌شوند. ارتش، از بازی در کار و تمرین گروهی جوخه‌ها، دسته‌های آتش، و کارکنان دیگر واحدها استفاده می‌کند؛ بازی‌هایی که برای شبیه‌سازی چگونگی مقابله با سلاح‌های کشتار جمعی، حملات تروریستی، و سایر تهدیدها طراحی می‌شوند؛ بازی‌هایی که هدف از آنها تبحر یافتن در فرایند پیچیده پشتیبانی نظامی و حتی تعلیم چگونگی وارد نشدن به جنگ برای کمک به حفظ صلح است» (Ibid).

هویدا است که امروزه امور جنگی بر پایه دانشی استوارند که به واسطه شبیه‌سازی تولید می‌شود. در پرتو این حرکت به سوی شبیه‌سازی، همچون راهی برای شناخت دنیا، می‌توان ادعا کرد که بازی رایانه‌ای از قدرت نمادین و تخیلی فراوانی برخوردار است. موتورهای بازی نمونه‌های بسیار خوبی از فن‌آوری‌های شبیه‌سازی هستند که در حال ورود به فضای فرهنگ مردمی است. آنها نظام‌های قاعده‌مند پویایی هستند که از میلیون‌ها خط رمز رایانه‌ای تشکیل شده‌اند و جهان‌هایی را خلق می‌کنند که مخاطب را به راحتی جذب می‌نماید. بازی رایانه‌ای مشارکت کاربر را در قلمرو نمایش ایجاد می‌کند؛ کاربری که خود جزیی از نمایش است و در فضای رسانه‌ای گسترده‌ای که بخش مهمی از محیط طبیعی ما را تشکیل می‌دهد عاملیت دارد. بازی رایانه‌ای نیاز ما را برای نقش داشتن در فضای رسانه‌ای پاسخ می‌گوید و بدین ترتیب مرزهای خلاقیت و آفرینش انسان را گسترده‌تر می‌کند.

(Friedman, 1999, Online). فریدمن که خود در عرصه هنر رسانه‌ای فعالیت می‌کند، از تصاویر شبیه‌سازی‌شده برای نشان دادن فرایندهای پیچیده با عوامل و علیت‌های چندگانه استفاده کرد. شبیه‌سازی همچنین جوا بگوی نیازی است که نظریه‌پردازان پست‌مدرن مطرح کرده‌اند و عبارت می‌باشد از وجود گونه‌ای بازنمایی که تحولات سریع را نمایان سازد. شبیه‌سازی در مقام یک الگوی پویای ریاضی، به رهیافتی مهم در هنرهای تجسمی، سینما، هنر اجرا، برنامه‌ریزی‌های بازرگانی و نظامی، علوم طبیعی و نیز علوم اجتماعی تبدیل شده است. یکی از راه‌های نمایاندن جهانی که تصادف و آشوب بازیگران اصلی آن هستند، کاریست شبیه‌سازی با استفاده از قوانین ریاضی است. شبیه‌سازی‌های رایانه‌ای در علوم سخت (یا همان علوم تجربی) برای مشاهده تمام انواع رفتارها، از آنچه واقعاً به هنگام پیدایش حیات اتفاق افتاده است تا میزان گستردگی بعضی ویروس‌ها، استفاده می‌شود. آن‌گونه که "ژیلبر" و "دوران" می‌گویند، شبیه‌سازی در علوم اجتماعی نیز به عنوان یک فرایند نمونه‌سازی مورد استفاده قرار می‌گیرد: «ممکن است بخواهیم کیفیت موردنظر الف را بررسی کنیم. اما نمی‌توان به راحتی آن را مورد مطالعه قرار داد. پس به طور غیرمستقیم عمل می‌کنیم. در عوض الف، کیفیتی دیگر یعنی ب را که نمونه ما است مطالعه می‌کنیم؛ کیفیتی که آن قدر شبیه الف است که بتوان اطمینان داشت بعضی ویژگی‌های آن در باب الف نیز صادق باشد» (Gilbert and Doran, 1994, 4).

معمولاً پدیده‌هایی که در مورد آنها پژوهش می‌کنیم، پدیده‌هایی پویا هستند؛ از این رو نمونه‌های مورد استفاده از ساختار به اضافه رفتار تشکیل شده‌اند. ما برای مشاهده رفتار نمونه خود به شبیه‌سازی دست می‌زنیم. بنا به گفته ژیلبر و "کنته"، رهیافت مذکور را می‌توان به این ترتیب خلاصه کرد: «شبیه‌سازی رایانه‌ای برای اوقاتی مناسب است که پدیده‌ای اجتماعی به طور مستقیم در دسترس نیست؛ حال دلیل دسترس ناپذیری می‌تواند این باشد که پدیده فوق‌الذکر دیگر وجود ندارد... یا ساختار و تأثیرات آن، یعنی رفتارها چنان پیچیده است که مشاهده‌گر نمی‌تواند مستقیماً آنچه را که در حال انجام است پی‌گیری کند» (Gilbert and Conte, 1995, 2).

شبیه‌سازی همچنین استفاده‌های نظامی گسترده‌ای دارد. در سال ۱۹۹۶ اداره نمونه‌سازی و شبیه‌سازی وزارت دفاع ایالات متحده از شورای تحقیقات ملی درخواست کرد همایشی برگزار نماید که مربیان نظامی و دست‌اندرکاران صنایع سرگرمی و

نتیجه

فاصله‌ای طی ناشدنی گرفته، اما در محدوده تازه‌ای گرفتار آمده که ویژگی‌ها و خصوصیات آن هنوز به کلی بر ما آشکار نشده است.

می‌توانیم هم‌صدا با گنزالو فراسکا مجذوب شدن را در تضاد با کیفیت تعامل قلمداد کنیم، و از پایه منکر خصیصه تعاملی بازی‌ها شویم، و یا هم‌نظر با مالتروپ مجذوب‌کنندگی را در مقام

در بحث از عاملیت مخاطب و مساله مجذوب شدن وی در اثنای مواجهه با بازی رایانه‌ای، دریافتیم که این بحث یکی از اساسی‌ترین نقاط چالش در مقوله مطالعه این بازی‌ها است. با پیش کشیدن موضوع شبیه‌سازی کوشیدیم از دریچه‌ای دیگر نیز به این مساله چندسویه و تناقض‌آمیز نظر کنیم. آنچه که مسلم است مخاطب بازی رایانه‌ای از تماشاگری

رده سنی را دارا می‌باشند. درست است که بازی‌های رایانه‌ای به دلیل بیگانگی و ناآشنایی، هنوز در ساختارهای تعیین‌کننده اجتماع ایرانی نقشی ندارند، اما مهم آن است که فرزندان این سرزمین در اقصی نقاط آن هرروزه پای این بازی‌ها می‌نشینند و اوقات طولانی را در گیم‌نت‌ها می‌گذرانند؛ بازی‌های رایانه‌ای بخشی از نوستالژی و خاطرات کودکی آنها را شکل می‌دهد، و در رویای جمعی آنان جایی را اشغال کرده است.

یکی از وجوه (ذاتی و یا عرضی) بازی ویدیویی در نظر آوریم، و تعامل مجذوب‌کننده را همچون کیفیت ویران‌گر نظام‌های سلطه پیشین به رسمیت بشناسیم. مقاله حاضر ضمن طرح مساله من باب موضع‌گیری در این خصوص بی‌طرف می‌ماند.

به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای تنها به این دلیل مورد توجه سنین پایین‌تر قرار می‌گیرند، که نسل‌های گذشته با آنها بیگانه هستند؛ وگرنه این بازی‌ها توانایی جذب مخاطبینی از هر

۱۷ نابازیکن موجودی روبات مانند است که توسط رایانه هدایت می‌شود. نابازیکن‌ها با هوش مصنوعی کار می‌کنند، و از پیش مطابق با نقشه، قواعد و نوع بازی و همچنین سایر مشخصه‌های ویژه هر بازی طراحی شده‌اند.

- 18 Control.
- 19 Provenzo.
- 20 Configuration.
- 21 Count Zero.
- 22 Console Cowboy.
- 23 Sun Microsystems.
- 24 Gilbert.
- 25 Doran.

۲۶ theme park: پارکی تفریحی که وسایل آن به یک نوع سرگرمی اختصاص داشته باشد.

فهرست منابع

بنیامین، والتر (۱۳۸۲)، اثر هنری در عصر بازتولیدپذیری تکنیکی آن، در زیبایی‌شناسی انتقادی، والتر بنیامین و دیگران، ترجمه امید مهرگان، چاپ اول، گام نو، تهران.

پاکباز، رویین (۱۳۷۸)، دایره‌المعارف هنر، فرهنگ معاصر، تهران.
 دفلور، ملوین، و دنیس، اورت ای (۱۳۸۷)، شناخت ارتباطات جمعی، ترجمه سیروس مرادی، انتشارات دانشکده صدا و سیما، تهران.
 ضیمران، محمد (۱۳۸۲)، درآمدی بر نشانه‌شناسی هنر، قصه، تهران.
 فوکو، میشل (۱۳۷۵)، این یک چپ نیست: با نقاشی‌هایی از رنه مگریت، ترجمه مانی حقیقی، نشر مرکز، تهران.
 مک کوئین، دیوید (۱۳۸۴)، راهنمای شناخت تلویزیون، ترجمه فاطمه کرم‌علی و عصمت گیویان، اداره کل پژوهش‌های سیما، تهران.

Aarseth, Espen (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, JHU Press, Baltimore.

Aarseth, Espen (2001), *Prologue, Game Studies*, 1(1). Retrieved From the World Wide Web: WWW.gamestudies.org /[Website].

Aarseth, Espen (2003), Quest Games as PostNarrative Discourse. In MarieLaure Ryan (ed.), *Narrative Across Media*, University of Nebraska Press.

Aarseth, Espen (2004), *Genre Trouble: Narrativism*

پی‌نوشت‌ها

- 1 Experience Point.
- 2 Avatar.
- 3 Gamersloot.net.
- 4 Crunching.
- 5 Espen Aarseth.
- 6 Social Investment.
- 7 Social Need.
- 8 Networked Society.
- 9 Feedback.

۱۰ سایبرگ‌ها سازواره‌های سایبرنتیکی (Cybernetic Organism) هستند که به طور همزمان حائز ویژگی نظام‌های مصنوعی و طبیعی می‌باشند. سایبرگ‌ها سازواره‌هایی هستند که قابلیت‌های آنها به واسطه فن‌آوری افزایش پیدا کرده است. سایبرگ‌هایی که در جهان واقع وجود دارند اکثراً انسان‌هایی هستند که از فن‌آوری سایبرنتیک برای کاهش محدودیت‌های فیزیکی و ذهنی بدن خویش، یا غلبه بر این محدودیت‌ها، بهره می‌جویند. درحالی که همگان سایبرگ‌ها را از زمره پستانداران می‌انگارند، اما آنها می‌توانند به هر دسته از موجودات زنده تعلق داشته باشند.

- 11 Digital Society.
- 12 Gameplay.

۱۳ محیط رسانه‌ای مجذوب‌کننده (Immersive) به دنیایی رایانه‌ای و تعاملی گفته می‌شود، که کاربر می‌تواند خود را در آن غرق کند.

محیط‌های رسانه‌ای مجذوب‌کننده می‌توانند نمونه‌ای از واقعیت کاملاً فانتزی شده یا انتزاعی را ارائه کنند. تعاریف گسترده و متغیری برای اصطلاح "مجذوب شدن" موجود است؛ اما در اینجا معنای آن به سادگی عبارت است از احساسی که به کاربر دست می‌دهد تا خود را جزئی از عالم شبیه‌سازی ببیند. موفقیت محیط‌های رسانه‌ای در مجذوب ساختن حقیقی کاربر به عوامل بسیاری از جمله گرافیک سه بعدی قابل باور، صدای احاطه‌کننده (Surround Sound)، و معیارهای دیگر مانند سادگی، کارکرد مناسب و توان بالقوه سرگرم‌کنندگی بستگی دارد. هم‌اکنون فن‌آوری‌های جدیدی در دست اجرا هستند که گفته می‌شود جلوه‌های محیطی واقعی را به دنیای بازی بازیکان وارد می‌سازند؛ جلوه‌هایی از قبیل وزش باد، لرزش صندلی و نورپردازی فراگیر.

- 14 Game.
- 15 Play.
- 16 Gameplay.

Nintendo, MA, Harvard University Press, Cambridge.

Thompson, Jack (2005), *Out of Harm's Way: One Man's Relentless Crusade to Topple Media Giants and Save Your Kids From Video Game Madness*, Tyndale House Publishers, Wheaton.

Tulloch, John (2000), *Landscapes of Fear: Public Places, Fear of Crime, and the Media*. In Stuart Allan, Barbara Adam, & Cynthia Carter, *Environmental Risks and the Media*, Routledge, London.

Williams, Raymond & Williams, Ederyn (1990), *Television: Technology and Cultural Form*, Taylor & Francis Group, New York.

and the Art of Simulation. In P. Harrigan & N. Wardrip-Fruin, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press.

Castells, Manuel (1996), *The Rise of the Network Society*, MA: Blackwell, Cambridge.

Downes, E.J. & McMillan, S.J. (2000), Defining Interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions, *New Media & Society*, 2 (2).

Eskelinen, M. (2001), The Gaming Situation, *Game Studies*, 1 (1). Retrieved from the World Wide Web: WWW.Gamestudies.org/ [Website].

Fiske, J. (1987), *Television Culture*, Routledge, London.

Frasca, G. (2004), Videogames of the oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and other Trivial Issues. In P.Harrigan, & N. Wardrip_Fruin, *First Person, New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press.

Friedman, T.L. (1999, November 17), Next, Its' Education, *New York Times*, Retrieved from: <http://www.nytimes.com/library/opinion/friedman/111799frie.html>.

Gilbert, N. & Conte, R.(eds.) (1995), *Artificial Societies: The Computer Simulation of Social Life*, UCL Press, London.

Gilbert, N. & Doran, J.(eds.) (1994), *Simulating Societies: The Computer Simulation of Social Phenomena*, UCL Press, London.

Hills, M. (2002), *Fan Cultures*, Routledge, London.

Jenkins, H. (1992), *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York.

Jensen, Jens F. & Toscan, Cathy (1999), *Interactive Television: TV of the Future or the Future of TV?*, Aalborg: Aalborg University Press.

Kline, Stephen, Shrder Kim, Drotner, Kristen & Murray, Catherine (2003), *Researching Audiences: A Practical Guide to Methods in Media Audience Analysis*, Arnold, London.

Lister, M, Dovey, J, Giddings, S. Gront, I. & Kelly, K (2003), *New Media: A Critical Introduction*, Routledge, London.

Manovich, L. (2001), *The Language of New Media*, MA, MIT Press, Cambridge.

Malthrop, S. (2004), *From Work to Play: Molecular Culture in the Time of Deadly Games_First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, The MIT Press.

Poster, Mark (2002), *What's the Matter With the Internet?*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Prensky, M. (2001), *Digital GameBased Learning*. Retrieved from, <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20%20ch1digital%20gamebased%20learning.pdf>.

Provenzo, E.F. (1991), *Video Kids: Making Sense of*