

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

عنوان و نام پدیدآور: مفاهیم کلیدی مطالعات بازی‌های رایانه‌ای /  
[ویراستاران] مارک جی. پی. ولف، [برنارد پرون] ؛  
ترجمه محمدحسن یادگاری ؛ ویراستار سیما سرشار.  
مشخصات نشر: تهران: پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی، ۱۴۰۳.  
مشخصات ظاهری: ۵۳۸ ص.: مصور (بخشی رنگی).

شابک: ۷-۰۳-۵۰۵-۶۲۲-۹۷۸

وضعیت فهرست نویسی: فیپا  
یادداشت: کتاب حاضر ترجمه بخشهایی از ویراست دوم کتاب  
«The Routledge companion to video game studies» است.

موضوع: بازی‌های ویدئویی Video games

بازنیهای ویدئویی -- صنعت و تجارت Video games industry  
شناسه افزوده: ولف، مارک ج. پی.، ۱۹۶۷- م. - 1967, Wolf, Mark J. P.,

شناسه افزوده: پرون، برنارد Perron, Bernard

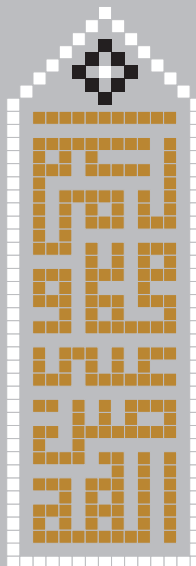
شناسه افزوده: یادگاری، محمدحسن، ۱۳۷۰- مترجم

شناسه افزوده: سازمان تبلیغات اسلامی. حوزه هنری. پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی

رده‌بندی کنگره: GV۱۴۶۹/۳

رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۸

شماره کتابشناسی ملی: ۹۸۴۸۲۸۵

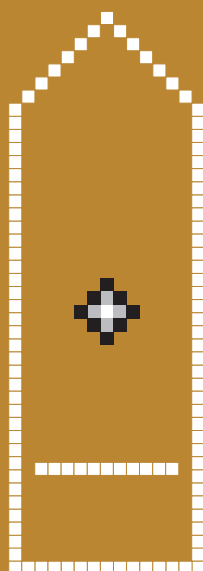


# مفاهیم کلیدی مطالعات بازی‌های رایانه‌ای

مارک جی. پی. ولف

ترجمه: محمد حسن یادگاری

(عضو هیئت علمی دانشگاه علامه طباطبائی)





نشانی:  
تهران، خیابان سمیه،  
حوزه هنری، پژوهشکده  
فرهنگ و هنر اسلامی  
کد پستی: ۱۵۹۹۷۱۹۵۱۳  
شماره تماس: ۹۱۰۸۸۲۷۱



با اسکن  
رمزبسته از  
دیگراستار  
پژوهشکده  
آگاه  
شوید

نقل و چاپ نوشته‌ها منوط به اجازه رسمی از ناشر است.

شماره تماس نشر پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی: ۹۱۰۸۱۰۴۴۲۸

پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی  
مفاهیم کلیدی  
مطالعات بازی‌های رایانه‌ای  
مارک جی. پی. ولف  
مترجم: محمد حسن یادگاری

ویراستار: سیما سرشار  
طراح جلد و گرافیک: صادق جمالی  
صفحه‌آرا: احمد الهی

چاپ نخست: ۱۴۰۴  
شمارگان: ۵۰۰ نسخه  
شابک: ۷-۳-۵۰۰۵-۶۲۲-۹۷۸

## فهرست مطالب



- ۶ پیش‌گفتار پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی  
۷ مقدمه مترجم



### ۱۷ مقدمه

- ۲۱ بخش نخست؛ مفاهیم اقتصادی، صنعتی و کسب‌وکار  
۵۱ بخش دوم؛ مفاهیم فنی و فناوریانه  
۱۱۹ بخش سوم؛ مفاهیم درون‌بازی  
۱۶۹ بخش چهارم؛ مفاهیم رسانه‌ای و شبکه‌های محتوا  
۲۷۵ بخش پنجم؛ مفاهیم بنیادی و فلسفی  
۴۳۳ بخش ششم؛ مفاهیم مخاطب‌شناسی  
۴۷۹ بخش هفتم؛ مفاهیم هنری  
۵۱۷ بخش هشتم؛ سازمان‌ها و نهادها





## پیش‌گفتار پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی



عرصه «مطالعات بازی‌های رایانه‌ای» در ایران، عرصه‌ای موردتوجه نبوده است. عمده پژوهش‌های صورت گرفته بازی‌های رایانه‌ای در ایران، در حوزه‌های روانشناسی و علوم تربیتی صورت گرفته است که عمدتاً اثرگذاری منفی بر روی مخاطبان کودک و نوجوان را موردتوجه قرار می‌دهد. اندک پژوهش‌هایی که با نگاه مطالعات رسانه و ارتباطات انجام شده است نیز عمدتاً با رویکردی انتقادی، نگاهی بدگمان به عرصه بازی‌های رایانه‌ای دارد. ازاین‌رو، گروه مطالعات رسانه پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی با توجه به اهمیت پژوهش در حوزه «رسانه‌های جدید»، فعالیت گسترده‌ای را از سال ۱۳۹۷ در حوزه «مطالعات بازی» آغاز کرده است تا اندکی از فقر و فقدان ادبیات نظری در این حوزه کاسته شود. با این رویکرد، علاوه بر این کتاب، اقدام به آثار مختلف در قالب کتاب، پژوهش و گزارش راهبردی و سیاستی کرده است. تاکنون به همت آقای دکتر محمدحسن یادگاری، از این مجموعه، کتاب‌های «بازی آغاز شده: روش‌های تحلیل و شناخت بازی‌های رایانه‌ای»، «سواد بازی» و «بازی آنلاین»، «مطالعات بازی‌های رایانه‌ای راتلیج» منتشر شده است.

ضمن تشکر از کوشش و اهتمام ویژه مترجم محترم کتاب؛ از تلاش‌های آقای دکتر مجید سلیمانی ساسانی که بیشترین نقش را در نظارت و راهنمایی این اثر برعهده داشته‌اند کمال قدردانی را داریم. امید است که فعالیت‌های پژوهشی پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی در حوزه «مطالعات بازی» با جدیت ادامه یابد تا از این رهگذر، امکان‌های جدیدی برای فهم مسائل این حوزه از رسانه‌های نوین فراهم گردد.



## مقدمه مترجم



پس از نگارش سه کتاب تألیفی در حوزه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای با نام‌های بازی آغاز شده: روش‌های شناخت و تحلیل بازی‌های رایانه‌ای، سواد بازی: شناخت قواعد بومی سواد بازی‌های رایانه‌ای و بازی ادامه دارد: شناخت بازی‌های آنلاین و آینده آن، توجه به نگاهی جامع در مفاهیم پایه‌ای و کلیدی در این حوزه را بسیار حائز اهمیت دانستم. دلیل اصلی آن هم کمبود عیان منابع در این حوزه بسیار مهم به زبان فارسی است. شاید در وضعیت کنونی نتوان به راحتی به قدر انگلستان دو دست کتاب فارسی پرمایه در زمینه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای برشمرد. کمبود منابع دست اول جهانی به زبان فارسی در حوزه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای دلیل اصلی ترجمه این کتاب بود. با توجه به وجود ۳۴ میلیون نفر بازیکن بازی‌های رایانه‌ای که پیوسته از این صنعت رسانه استفاده می‌کنند و جزو مخاطبان آن هستند، اهتمام به این حوزه پژوهشی، بسیار پراهمیت‌تر و مغفول مانده‌تر از بسیاری از حوزه‌های فرهنگی و رسانه‌ای، خود را نمایان می‌کند. دایرةالمعارف مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، قابلیت عرضه به پژوهشگران، بازی‌سازان، مدیران و علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای را داراست. با توجه به خلأ اساسی در باب گفتمان‌سازی و متون فارسی در حوزه مطالعات بازی، ویرایش دوم کتاب: *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming* به کوشش مارک ولف که در سال ۲۰۲۱ ویرایش دوم آن پدید آمده است، برای ترجمه مورد توجه قرار گرفت. در ضمن، به دلیل ارتقای سطح کیفیت کار، ترجمه به صورت تطبیقی صورت پذیرفت. مارک ولف نسخه اول کتاب را در سال ۲۰۱۲ جمع‌آوری کرده است.

اهمیت انتخاب این کتاب برای ارائه اصطلاحات و واژگان مناسب فارسی در عرصه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان در مثالی روشن بیان کرد. این امر در برداشتی از یادداشت دوست خوبم، جناب آقای محمدمهدی صادقی، که به‌خوبی از عهده نگارش آن برآمده است، خدمت خوانندگان این کتاب تقدیم می‌شود:

چهار عبارت ۱. بازی الکترونیکی، ۲. بازی دیجیتالی، ۳. بازی ویدئویی، ۴. بازی رایانه‌ای، مطرح‌ترین گزینه‌ها برای معادل فارسی پدیده‌ای است که در زبان انگلیسی به Game Video شناخته می‌شود که انتخاب هریک از این واژه‌ها تمایزات اساسی با سایر واژه‌ها دارد که عمدتاً به‌کارگیری آن‌ها با اشتباهاتی همراه است. این گزینه‌ها را از چند منظر بررسی می‌کنیم:

۱. جامعیت و مانعیت معنا؛ ۲. زبان و ادبیات فارسی؛ ۳. ادبیات رسمی کشور.

### جامعیت و مانعیت معنا

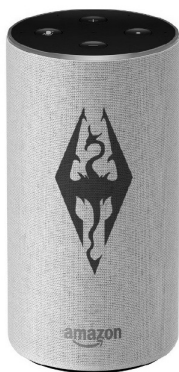
اولین منظر بررسی، بیانگر این موضوع است که کدام عبارت بهتر و بیشتر از همه این پدیده را از نظر معنایی نمایندگی می‌کند و به بیان دقیق‌تر، هم جامعیت و هم مانعیت دارد؛ یعنی هم تمامی مصادیق این مفهوم را پوشش می‌دهد و هم مصادیق خارج از این مفهوم را از دایره پوشش خارج می‌کند. عبارت «بازی الکترونیکی» بر محور «الکترونیکی» بودن ابزار و بستر اجرای بازی تکیه دارد، بازی دیجیتالی بر «دیجیتالی» بودنش، بازی ویدئویی بر «ویدئویی» بودنش و درنهایت، بازی رایانه‌ای بر «رایانه‌ای» بودنش. بنابراین عبارت بازی الکترونیکی را می‌توان بر همه ابزارهای الکترونیکی بازی که در شهربازی‌ها وجود دارد، اطلاق کرد و به‌هیچ‌وجه مصداق Game Video نیستند. برای نمونه، بازی اعصاب‌سنج را که در ایران هم مورد اقبال قرار گرفته، می‌توان جزو بازی‌های الکترونیکی خواند.



عبارت «بازی دیجیتالی» هم بسیار شبیه نمونه قبلی است و می‌توان آن را بر همه ابزارهای الکترونیکی دیجیتالی بازی در شهربازی‌ها یا اسباب‌بازی‌های داخل منزل اطلاق کرد و قطعاً مصداق Game Video نیستند. درواقع تنها فرق عبارت بازی دیجیتالی با عبارت بازی الکترونیکی در این است که وسایل الکترونیکی آنالوگ را از دلالتش خارج کرده و به‌کارگیری وسایل دیجیتالی را درون خودش حفظ کرده است و از این نظر مانعیت بهتری نسبت به قبلی دارد؛ اما باز هم مانعیتش کافی نیست. برای نمونه، بازی ایرهاکی (هاکی فضایی) که عکس آن را در ادامه مشاهده می‌کنید، از دایره معنای اصطلاح بازی دیجیتالی حذف نمی‌شود. درواقع می‌تواند بازی فیزیکی باشد و ابزارهای دیجیتالی هم به کمک این بازی فیزیکی بیایند. این دست از بازی‌ها نیز «دیجیتالی» خوانده می‌شوند. در شرح عبارت «بازی ویدئویی» باید دانست که اساساً پسوند «ویدئویی» از کلمات وارداتی متأخر است و تا همین چند سال قبل، به دستگاه ویدئویی اشاره داشت که نوار فیلم ویدئویی را درونش می‌گذاشتیم و تماشا می‌کردیم! امروزه این عبارت به معنای انگلیسی آن نزدیک‌تر شده است و به «تصویری متحرک و نشان‌داده‌شده بر صفحه نمایشگر» اشاره دارد.



بنابراین بازی‌هایی را که صفحه نمایشگر نداشته باشند، پوشش نمی‌دهد و از این منظر جامعیت کافی ندارد؛ مانند بازی‌هایی که بر دستگاه الکسا اجرا می‌شود. اگر تصور تان این است که این بازی‌ها بازی‌های مهمی نیست، بهتر است بدانید که بازی *Skyrim: V Scrolls Elder* در میان آن‌هاست! یا بازی‌های پیامکی که مدتی قبل در کشور ما هم رواج داشت. بازی‌های به نسبت قدیمی‌تری که کاملاً متن‌محور بود نیز دارای تصویر متحرک روی نمایشگر نبود و تعامل با آن‌ها صرفاً با خواندن متن و نوشتن پاسخ بوده است. اگر فکر می‌کنید این بازی‌ها هم مهم نبود، یادآوری می‌کنم که بازی *Adventure Cave Colossal* محصول سال ۱۹۷۶ که ژانر ماجراجویی را پایه‌گذاری کرده و نام ژانر ماجراجویی (Adventure) نیز به دنبال نام این بازی گذاشته شده، از این جمله است. اساساً بازی‌های منحصراً متن‌محور یا صوت‌محور، از دایره دلالت عبارت بازی ویدئویی خارج می‌شوند. اما به عبارت «بازی رایانه‌ای» می‌رسیم که بر «رایانه‌ای» بودن ابزار و بستر اجرای بازی دلالت دارد. رایانه در علوم رایانه تعریف شده است و به طور خلاصه بر دستگاهی با داشتن ورودی، پردازش بر مبنای دستورالعمل و خروجی تأکید می‌کند که البته ظرایف پیچیده‌تری هم دارد که در این مجال نمی‌گنجد و نیاز



بحث هم نیست؛ اما مشخصاً بر «رایانه‌ای» بودن ابزار و بستر اجرای بازی اشاره می‌کند. طبق تعریف رایانه، همهٔ رایانه‌های شخصی<sup>۱</sup>، رایانه‌های همراه و رومیزی و جیبی، رایانه‌های قدیمی، سرورها، ابررایانه‌ها، موبایل و تبلت، کنسول‌های بازی، دستگاه‌های الکسا و حتی ساعت‌های هوشمند، رایانه هستند. پس عبارت بازی رایانه‌ای بر بازی‌هایی دلالت می‌کند که روی همهٔ این

دستگاه‌ها اجرا شوند. اساساً ذات بازی رایانه‌ای و وابستگی آن به قواعد و دستورالعمل‌ها که در تعریف علمی آن نیز نقش محوری دارد، کاملاً هم‌سو و هم‌خوان با «رایانه‌ای» بودن دستگاه و بستر اجرای بازی رایانه‌ای است. بنابراین عبارت بازی رایانه‌ای جامعیت و مانعیتی بهتر از همهٔ عبارت‌های قبلی دارد. اشتباه رایج دربارهٔ این عبارت این است که بازی رایانه‌ای را با بازی PC (Computer Personal یا رایانهٔ شخصی) اشتباه می‌گیرند؛ درحالی‌که اساساً این دو تناظری یک‌به‌یک با یکدیگر ندارند و اولی شامل دومی است. ریشهٔ این اشتباه در اصطلاح رایجی است که مردم عادی در اطلاق عبارت کامپیوتر یا رایانه به رایانه‌های شخصی دارند و از اینکه ناخودآگاه رایانه را مجاز از رایانهٔ شخصی به کار برده‌اند، غافل می‌شوند. درنتیجه، تصور می‌کنند به بازی موبایلی یا کنسولی نمی‌توان عبارت بازی رایانه‌ای را اطلاق کرد؛ نیاز است کارشناسان و متخصصان، این اشتباه فاحش را اصلاح کنند؛ درحالی‌که متأسفانه بعضاً شاهد تبعیت برخی از کارشناسان از این اشتباه مردم عادی هستیم. باید توجه داشت یکی از رسالت‌های کارشناسان اصلاح اشتباهات رایج مردم و هدایت آن‌ها در بیان و ادبیات درست است، نه دنباله‌روی از اشتباهات رایج در جامعه.

1. PC

همچنین باید توجه داشته باشیم که بسیاری از بازی‌ها بر چند پلتفرم منتشر می‌شوند؛ برای مثال، هم می‌توان آن‌ها را با رایانه‌های شخصی بازی کرد و هم با کنسول‌ها. همچنین ممکن است بازی‌های موبایلی هم داشته باشند. در نگاه غلطی که ذکر کردم، نسخه‌هایی از این بازی‌ها را باید بازی رایانه‌ای نامید و نسخه‌های دیگری را بازی‌های کنسولی یا موبایلی؛ درحالی‌که طبق نگاه درست، همه این‌ها بازی‌های رایانه‌ای هستند که بر پلتفرم‌های مختلفی عرضه شده‌اند. حتی سایت‌های معرفی بازی و منابع اطلاعات و داده بازی‌ها، برای هر بازی تنها یک صفحه اختصاص می‌دهند و در همان صفحه پلتفرم‌های بازی را ذکر می‌کنند. بنابراین واضح است که نمی‌توان اساس اطلاق یک عبارت به این مفهوم را تابع پلتفرم آن در نظر گرفت.

به‌علاوه عبارت بازی رایانه‌ای از نظر دلالت معنایی، یعنی جامعیت و مانعیت، زمان‌دار نیست و مانند عبارت‌های قبلی پس از مدتی منسوخ نمی‌شود؛ مانند آینده مفروضی که در آن، بازی‌های منتشرشده روی ساعت‌های هوشمند رایج شود. آن روز ممکن است جامعه چه نامی به آن بازی‌ها بدهد؟ بازی‌های ساعتی؟! نکته جالب اینجاست که حتی در زبان انگلیسی همین نگاه و موضع در فضاها تخصصی‌تر وجود داشته، اما در گذر زمان مغلوب اشتباه رایج جامعه شده است. برای مثال، اولین کتابی که در زمینه طراحی بازی نوشته شد، عبارت است از کتاب هنر طراحی بازی کامپیوتری<sup>۱</sup> نوشته کریس کرافورد<sup>۲</sup> در سال ۱۹۸۴. این کتاب درباره طراحی بازی‌های رایانه‌ای برای همه پلتفرم‌های رایج آن زمان است که فقط شامل رایانه‌های شخصی نمی‌شد. همان‌طور که می‌بینیم، در نام کتاب، عبارت Game Computer به کار رفته است که نشان می‌دهد در ادبیات کارشناسان و متخصصان آن زمان، این عبارت به مفهوم امروزی Game Video اطلاق می‌شد.

1. *The Art of Computer Game Design*

2. Chris Crawford

Industry\*

video

Online Audio and Video Media

Movies, Videos, and Sound

Audio and Video Equipment Manufacturing

Industry\*

computer

Computer Networking Products

Computer Hardware Manufacturing

Computer and Network Security

Computers and Electronics Manufacturing

Computer Games

Wholesale Computer Equipment

اینکه دقیقاً چه زمانی عبارت بازی‌های رایانه‌ای مغلوب عبارت Game Video شده است، مشخص نیست؛ اما می‌توان حدس زد که جامعه مخاطبان و منتقدان بازی در جوامع غربی که به دور از ادبیات و نگاه علمی و تخصصی به این پدیده نگاه کردند و به خصوص صاحبان کسب‌وکار که نگاهی تجاری و عامه‌پسند داشتند، در برخورد با این پدیده فقط ظاهر آن را دیدند و بر همان اساس هم آن را نام‌گذاری کردند. ظاهر این پدیده، بازی‌ای است که بر صفحه نمایشگر بازی می‌شود. بنابراین در ادبیات عامه با پیشوند Video، عنوان Game Video پیدا کرد. درضمن، توسعه بازی‌های کنسولی که بر نمایشگر تلویزیونی نمایش داده می‌شود، ممکن است بر تغییر اصطلاح بازی رایانه‌ای به بازی ویدیویی، تأثیرگذار بوده باشد. درنهایت، جالب است بدانید در شبکه اجتماعی لینکدین<sup>۱</sup> که فضایی تخصصی دارد، در بخش فهرست صنایع که می‌بایست در صفحه خود انتخاب کنید، گزینه Games Video وجود ندارد و فقط گزینه Games Computer وجود دارد.

1. LinkedIn

## رویکرد زبان و ادبیات فارسی

از منظر زبان فارسی مشخص است که عبارت رایانه‌ای بر عبارات وارداتی، نظیر الکترونیکی، دیجیتالی یا ویدئویی، ترجیح دارد. گرچه بسیاری از این عبارات وارداتی هم پس از مدتی که از نفوذ آن‌ها در زبان عامه بگذرد عملاً جزوی از زبان فارسی محسوب می‌شوند، باز هم در صورت وجود عبارتی بهتر و اصیل‌تر و فارسی‌تر، می‌بایست آن‌ها را کنار گذاشت و عبارت بهتر را جایگزین آن‌ها کرد. عبارات «الکترونیکی» و «دیجیتالی» را با توجه به توضیحات بخش قبل می‌توان به راحتی کنار گذاشت. در بررسی عبارت بازی ویدئویی باید گفت پسوند «ویدئویی» در زبان فارسی کارکردی متفاوت با پیشوند Video در زبان انگلیسی دارد. در زبان انگلیسی به فعالیتی که به صورت تصویری و با استفاده از نمایشگر رخ دهد، پیشوند Video اطلاق می‌شود؛ مانند Confer- Video, Call Video, Ad Video, Chat Video, ence و نمونه‌های دیگر؛ اما این امر در زبان فارسی وجود ندارد. پسوند «تصویری» در اغلب این موارد به جای پیشوند Video در زبان فارسی استفاده می‌شود؛ اما آیا می‌توان معادل Game Video را «بازی تصویری» دانست؟ مشخص است که پاسخ منفی است. این عبارت نه تنها برای عموم ناآشنا و ناپذیرفتنی است، بلکه پشتوانه معنایی درستی هم ندارد که در بخش قبلی توضیح داده شد. عبارت بازی ویدئویی نیز به طور مشخص معنی بازی تصویری را به ذهن مخاطب فارسی‌زبان متبادر نمی‌کند. بنابراین عبارت بازی رایانه‌ای جایگزین بسیار بهتری برای عبارت بازی ویدئویی به نظر می‌رسد که هم دلالت معنایی درستی دارد و هم عبارتی اصیل و فارسی است.

## ادبیات رسمی کشور

در بخش آخر به بررسی معادل Game Video در ادبیات رسمی کشور می‌پردازیم. متأسفانه در منابع آنلاین و در دسترس مربوط به فرهنگستان زبان و ادب

فارسی معادلی برای Game Video ارائه نشده است که خود جای ناراحتی دارد و احتمالاً یکی از ریشه‌های این نابسامانی است؛ اما عبارت بازی رایانه‌ای از دیرهنگام به عنوان معادل فارسی این مفهوم استفاده می‌شده است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که در سال ۱۳۸۵ تأسیس شد، یکی از شواهد این مدعاست. در متن مصوبه تأسیس بنیاد در شورای عالی انقلاب فرهنگی که حکم اساسنامه بنیاد را دارد و همچنین در سند ملی بازی‌های رایانه‌ای یا به عبارت دقیق‌تر سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای مصوب شورای عالی فضای مجازی که تنها نمونه‌ای از حدود پانزده سند سیاستی موجود مربوط به بازی‌های رایانه‌ای است، از عبارت بازی رایانه‌ای استفاده شده است. در نهایت با توجه به اهمیت پاسداشت زبان فارسی و کاربرد عبارات اصیل فارسی به جای کلمات وارداتی بیگانه، دلالت معنایی جامع و مانع عبارت بازی رایانه‌ای و کاربردپذیر بودن همین عبارت از دیرباز در ادبیات رسمی کشور، به نظر می‌رسد بهتر است به کارگیری این عبارت را رواج دهیم و از پراکندگی و نابسامانی در نام‌بردن این پدیده مهم و اثرگذار عصر حاضر جلوگیری کنیم.

\*\*\*

با توجه به مقتضیات صنعت چاپ و رویکردهای پژوهشی مترجم، تمام حجم کتاب ترجمه نشده است؛ بلکه واژگانی انتخاب شده که شامل رویکردهای فرهنگی و رسانه‌ای در زمینه بازی‌های رایانه‌ای است. به این ترتیب، از بین بیش از ۵۰۰ مدخل در زمینه‌های مختلف مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، ۱۵۵ مدخل برای این کتاب برگزیده شده است. در این کتاب تمامی مدخل‌های پیش‌نیاز برای مطالعات بازی‌ها به صورت جامع و چکیده ارائه شده است و کتاب پر است از منابع برای مطالعات بیشتر. منابع مطالعاتی ارائه شده در انتهای کتاب، تقریباً تمامی حوزه‌های مطالعاتی درباره بازی‌های رایانه‌ای در عرصه فرهنگی، رسانه‌ای و علوم انسانی را پوشش می‌دهد.

دسته‌بندی ابتدایی مفاهیم کلیدی در کتاب به صورت حروف الفبا از A تا Z بوده است که با توجه به رویکردها و اهداف پژوهشکده فرهنگ و هنر اسلامی، اصطلاحات منتخب در هشت دسته اصلی در این ترجمه دسته‌بندی شده است. این هشت دسته به ترتیب شامل این‌هاست: ۱. مفاهیم اقتصادی، صنعتی و کسب‌وکار: که دسته‌بندی‌شان با رویکرد چرخه صنعت بازی صورت گرفته است، ۲. مفاهیم فنی و فناوری: شامل اصطلاحات مربوط به ابزار، سخت‌افزارها، امکانات نرم‌افزاری یا قابلیت‌های نوین فناوری در عرصه بازی، ۳. مفاهیم درون بازی: شامل اصطلاحاتی که در حین انجام بازی، بازیکن و جهان بازی با آن‌ها سروکار دارند، ۴. مفاهیم رسانه‌ای و سبک‌های محتوا: شامل ژانرها، قالب‌های رسانه‌ای، سبک‌های بازی و رویکردهای رسانه‌ای است که در فهم بازی به پژوهشگران کمک می‌کند، ۵. مفاهیم بنیادی و فلسفی، ۶. مفاهیم مخاطب‌شناختی که از منظر مخاطب و بازیکنان به شناخت عرصه بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است، ۷. مفاهیم هنری که با رویکرد خلق زیبایی و جذابیت زیبایی‌شناسانه برای بازیکنان دسته‌بندی شده است، ۸. سازمان‌ها و نهادهای مربوط به صنعت بازی در عرصه‌های بین‌المللی، منطقه‌ای و جهانی.

در انتها نیز تشکر می‌کنم از آقای علی حامدین، دستیار و دوستم در این کتاب، که به دلیل حجم فراوان اثر اصلی، در انتخاب کلمات در مدخل‌ها و بازخوانی به بنده کمک شایانی کردند.

دکتر محمدحسن یادگاری

عضو هیئت علمی دانشکده ارتباطات

دانشگاه علامه طباطبائی

زمستان ۱۴۰۲



مقدمه



سال ۲۰۱۲ که اولین ویرایش این دایرةالمعارف منتشر شد، پنجاهمین سالگرد بازی‌های رایانه‌ای بود؛ البته اگر آغاز تاریخ شروع بازی‌ها را با بازی *Spacewar* (۱۹۶۲) بسنجیم! که بسیاری آن را اولین بازی رایانه‌ای واقعی می‌دانند؛ ادعایی که به طبع شامل تعریف خودِ بازی رایانه‌ای می‌شود. در نیم‌قرن اول، این بازی رایانه‌ای که ترفندی فناورانه ازسوی هکرها بود، پدیده‌ تازه‌ الکترونیکی در قالب اسباب بازی محبوب، سرگرمی آمریکایی و صنعت رسانه شد. اخیراً ابزار شبکه اجتماعی و موضوع مطالعه دانشگاهی شده است. استفاده از بازی‌های رایانه‌ای نیز از سرگرمی صرف به ابزاری برای ارتباط، آموزش، تمرین بدنی، آموزش شغلی، آزمایش‌های روان‌شناختی، درمان و موارد دیگر گسترش یافته است. وقتی کاربردهای فراوان آن‌ها، تنوع بسیار زیاد بازی‌ها و فناوری‌های بازی و طیف گسترده رویکردهای علمی برای مطالعه آن‌ها را در نظر می‌گیریم (از مطالعات رسانه‌ای گرفته تا تاریخ هنر و علوم رایانه‌ای، فلسفه و روان‌شناسی، آموزش و پرورش و اقتصاد، مردم‌شناسی و سیاست و...)، به نظر می‌رسد زمان مناسبی برای ویرایش دوم این دایرةالمعارف جامع در زمینه بازی‌های رایانه‌ای از منظر علمی باشد. اکنون پس از گذشت بیش از پنجاه سال، بازی رایانه‌ای به رشد سریع خود ادامه می‌دهد و در سراسر فرهنگ جهانی گسترش می‌یابد. بنابراین ویرایش دوم این دایرةالمعارف در سه جلد منتشر می‌شود که مدخل‌های جدید زیادی به آن اضافه شده و مدخل‌های قدیمی نیز به‌روز و گسترش یافته است: ۵۱۸ مدخل آن

درباره موضوعات مختلف به روز شده که ۲۰۶ مدخل آن‌ها در این نسخه جدید است. ویرایش دوم دایرةالمعارف بازی‌های رایانه‌ای شامل کار ۱۸۶ نویسنده (۹۰ نفر از آن‌ها در این نسخه جدید هستند) از شش قاره است. نویسندگان از کشورهایی شامل آرژانتین، استرالیا، برزیل، کانادا، شیلی، چین، کلمبیا، جمهوری چک، دانمارک، انگلستان، فنلاند، فرانسه، آلمان، مجارستان، هند، اندونزی، ایرلند، ایتالیا، کنیا، مکزیک، هلند، نیوزلند، نروژ، پرتغال، رومانی، روسیه، آفریقای جنوبی، اسپانیا، سوئد، سوئیس، تایلند، ترکیه، ایالات متحده و اروگوئه و همچنین هنگ‌کنگ با ما همکاری داشتند. در نتیجه، حتی بیشتر از آنچه توانستم در اولین نسخه دایرةالمعارف پوشش دهم، در این نسخه پوشش داده شد.

درباره اصطلاحات به کار رفته در سراسر این دایرةالمعارف باید بگویم از عبارت‌های «بازی‌های الکترونیکی» و «بازی‌های دیجیتالی» که نسبت به عبارت «بازی‌های رایانه‌ای» دامنه وسیع‌تری دارند، استفاده نمی‌شود؛ زیرا این واژه‌ها شامل بسیاری از بازی‌هایی می‌شوند که از دستگاه تصویربرداری استفاده نمی‌کنند و حتی ممکن است نمایشگر بصری نداشته باشند. همین مشکل برای عبارت «بازی‌های جیبی» هم پیش می‌آید که به نظر می‌رسد فقط ماهیت حمل‌شدنی بودن سخت‌افزار را نشان می‌دهد. آن دسته از بازی‌های جیبی که در دایرةالمعارف گنجانده شده است، تنها آن دسته از بازی‌هایی است که به دلیل استفاده از برخی فناوری‌های تصویربرداری، شرایط بازی‌های رایانه‌ای را نیز دارد؛ درحالی‌که بازی‌های روی دستگاه‌های حمل‌شدنی دیگر، مانند بازی‌های تلفن همراه، معمولاً «بازی‌های موبایلی» شناخته می‌شوند. بنابراین در بسیاری از موارد، هم‌پوشانی زیادی در اصطلاحات وجود دارد که بیش از هرچیز دیگری، اشتراکات فناورانه یا عملی مشترک رخ داده است.

برخی از هم‌پوشانی‌ها در مدخل‌ها نیز اجتناب‌ناپذیر است. برای مثال، مدخل جداگانه‌ای برای «دسته» و «وسایل جانبی» وجود دارد؛ زیرا همه

تجهیزات جانبی، دسته نیستند (مانند عینک‌های سه‌بعدی یا درایوهای سی‌دی‌رام) و به همین ترتیب، همه دسته‌ها، تجهیزات جانبی نیستند (مثلاً دکمه‌ها، جوی‌استیک‌ها و گوی‌های ردیابی در کابین‌های بازی‌های آرکید تعبیه شده است). در دایرةالمعارف، بسیاری از مدخل‌ها شامل اعلامیه «همچنین ببینید» است که به خوانندگان درباره موضوعات مرتبطی اطلاع می‌دهد که این موضوع را پوشش داده است. مدخل‌ها بخش «مطالعه بیشتر» دارند که فهرستی از منابعی را که ممکن است جالب باشند و همچنین آثار ذکرشده در مدخل را فهرست‌وار ارائه کرده‌اند. همراه با کتاب‌ها و نشریه‌ها، وب‌سایت‌ها نیز در این فهرست‌ها گنجانده شده است؛ زیرا مطالب فراوانی وجود دارد که فقط می‌توان آن‌ها را آنلاین یافت. راهنمای موضوعات مرتبط، به خوانندگان کمک می‌کند مضمون‌ها و ایده‌های گسترده را در مدخل‌ها ردیابی کنند و فهرست موضوعی دقیقی با دسترسی به اطلاعات در مدخل‌ها برایشان فراهم شده است. درنهایت، این دایرةالمعارف به راحتی امکان داشت چندین برابر اندازه فعلی‌اش باشد. البته تعیین تقسیم مفهومی مطالب، انتخاب مدخل‌ها و اندازه‌های نسبی حجم مدخل‌ها دشوار بود. من سعی کرده‌ام تا حد امکان به تعادل برسم. گرچه مطالبی درباره موضوعات شناخته‌شده وجود دارد، موضوعات کمترشناخته‌شده را نیز در این کتاب جا داده‌ام. سایر مدخل‌ها را نیز با در نظر گرفتن سودمندی آن‌ها برای مخاطبان علمی گنجانده‌ام. در عصر دایرةالمعارف‌های آنلاین، صرفاً پوشش دادن افراد و مکان‌ها و چیزها کافی نیست. بنابراین مدخل‌هایی را نیز گنجانده‌ام که ماهیت موضوعی یا نظری دارند و سعی کرده‌ام شکل و محتوا و زمینه‌های چندگانه بازی‌های رایانه‌ای را پوشش دهم که شامل موضوعات اجتماعی، فرهنگی صنعتی یا فناوری است. این کتاب با بیش از نیم میلیون کلمه، یکی از بزرگ‌ترین پروژه‌های دانشگاهی است که با آن درگیر بوده‌ام و امیدوارم خوانندگان از مرور آن به همان اندازه که من لذت بردم و گردآوری‌اش کردم، لذت ببرند.



بخش نخست  
مفاهیم اقتصادی، صنعتی و کسب و کار

