

یک نظریه سرگرمی در طراحی بازی

داف کاستر

ترجمه:

سید طه رسولی

عاطفه هاشمی

سردار

سرشناسه: کاستر: راف، ۱۹۷۱-م. Koster, Raph

عنوان و نام پدیدآور: یک نظریه سرگرمی در طراحی بازی / راف کاستر؛ مترجم: اسید طه رسولی، عاطفه هاشمی.

مشخصات نشر: تهران دنیای بازی، ۱۳۹۰.

مشخصات ظاهری: ۲۵۰ص؛ مصور.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۲۱۹۵-۵-۱

وضعیت فهرست‌نویسی: قیفا

یادداشت: عنوان اصلی: A Theory of Fun for Game Design

موضوع: بازی های کامپیوتری - طراحی

موضوع: بازی های کامپیوتری - جنبه‌های اجتماعی

شناسه افزوده: رسولی، طه، ۱۳۶۱-، مترجم

شناسه افزوده: هاشمی، عاطفه، ۱۳۶۱-، مترجم

رده بندی کنگره: ۱۳۹۰ کت ۹ تب/QA۷۶

رده بندی دیویی: ۷۹۴/۸

شماره کتابشناسی ملی: ۲۷۱۸۱۰۳

نوبت چاپ: اول

شمارگان:

چاپ: خجسته نوین

تهران- صندوق پستی: ۱۴۱۵۵/۴۴۵۷ تلفن: ۸۸۲۶۵۴۳۹

انتشارات دنیای بازی

قیمت: ۱۲۵۰۰ تومان

فهرست مطالب

۱۴	فصل یک: چرا این کتاب نوشته شد؟
۳۴	فصل دو: ذهن چگونه کار می کند
۴۶	فصل سه: بازی چیست؟
۶۰	فصل چهار: بازی ها چه چیزی به ما می آموزند؟
۹۲	فصل پنج: بازی ها با چه چیزهایی اشتباه گرفته می شوند؟
۱۱۲	فصل شش: سرگرمی های مختلف برای افراد مختلف
۱۲۲	فصل هفت: مشکلات آموزش
۱۴۰	فصل هشت: مشکل مردم با بازی ها
۱۵۲	فصل نه: بازی در مفاهیم مختلف
۱۷۲	فصل ده: اخلاقیات در تفریح
۱۸۴	فصل یازده: بازی ها به کجا باید بروند؟
۱۹۶	فصل دوازده: قرار دادن افراد در جایگاه مناسب
۲۱۲	سخن آخر
۲۳۶	یادداشت ها

درباره‌ی نویسنده

«راف کاستر» در سال ۱۹۷۱ متولد شده، در چهار کشور مختلف زندگی کرده، در حال حاضر متاهل است و دو فرزند دارد. کاستر مدرک کارشناسی‌اش در رشته‌ی ریسمندگی به زبان‌های انگلیسی و اسپانیایی را از دانشگاه‌های واشنگتن و آلاباما دریافت کرده است. در طول دوران تحصیل در دانشگاه، مطالعه‌ی حوزه‌های مختلف علوم سانی از جمله نظریه‌ی موسیقی و آهنگ‌سازی و همچنین هنرهای استودیویی هم مورد توجه کاستر بودند. با این که کاستر هرگز برنامه‌نویسی نخواند اما نقش مهمی در بازی «لجند ماد»^۱ با موضع افسانه‌های تاریخی داشت که برنده جایزه‌ای هم شد؛ هنوز هم بعد از ده سال این بازی در www.legendmud.org بازی می‌شود. او در «آلتیما آنلاین»^۲ و «آلتیما آنلاین: دوره‌ی دوم»^۳ کارگردان و طراح ارشد و در «جنگ ستارگان کهکشانی‌ها»^۴ کارگردان بود. این بازی‌های چندنفره از سال ۱۹۹۷ در مجموع حدود بیش از ۲ میلیون نفر را به خود مشغول و جوایز زیادی را از آن خود کرده‌اند. راف به‌طور منظم در مورد موضوعات طراحی بازی، انجمن‌های آنلاین و زندگی‌های مجازی می‌نویسد؛ مانند مقالات «قوانین طراحی دنیای مجازی»^۵، «داستانی در مورد یک درخت»^۶ و «صریح حقوق بازی‌کنان»^۷. بسیاری از این متون در برنامه‌های درسی دانشگاهی به‌طور منظم تدریس می‌شوند. همچنین در بسیاری از کنفرانس‌ها از کنفرانس بازی‌سازان تا کنفرانس‌های سیاست اجتماعی و قانونی سخنرانی می‌کند. راف اوقات فراغت‌اش را به توانندگی و ترانه‌سرایی می‌گذارد و یک آلبوم به‌نام «بعد از سیلاب»^۸ منتشر کرده است که در وب‌سایت www.cafepress.com/raphkoster در دسترس همگان قرار دارد. راف گه‌گاهی داستان‌های علمی تخیلی نیز می‌نویسد و عضو کارگاه نویسندگی Turkey City SF نیز بوده است. راف در حال حاضر ساکن سن دیگو است و در آن‌جا دارای

^۱ LegendMud

^۲ Ultima Online

^۳ Ultima Online: the Second Age

^۴ Star Wars Galaxies

^۵ The Laws of Online World Design

^۶ A Story About a Tree

^۷ Declaring the Rights of Players

^۸ After the Flood

سمتی در شرکت «سرگرمی‌های آنلاین سونی»^۱ سازندگان «اور کوئست»^۲، «پلنت‌ساید»^۳ و «اور کوئست»^۴ است. آدرس وب‌سایت‌اش www.legendmud.org/raph/ است. هم‌چنین برای بازدید از سایت رسمی این کتاب می‌توانید به آدرس www.theoryoffun.com مراجعه کنید.

این کتاب را به فرزندان ام تقدیم می‌کنم، چرا که بدون وجود آن‌ها قادر به نگارش این کتاب نبودم و همچنین آن را به «گریستن» تقدیم می‌کنم چرا که قول داده‌ام اولین کتاب‌ام را پیشکش او کنم. بدون لطف حضور او این کتاب پدید نمی‌آمد.

میان صنعت بازی و آکادمیک‌هایی که می‌خواهند بازی‌ها را مطالعه کنند و به دیگران بیاموزند، پل‌هایی به آرامی در حال شکل‌گیری است. یک زبان مشترک ایجاد می‌شود و به هر دو طرف اجازه می‌دهد در مورد بازی‌ها با هم صحبت کنند و به سازندگان کمک می‌کند تجربیات‌شان را آسان‌تر با یک‌دیگر به اشتراک بگذارند. به دانش‌آموزان فردا با این زبان آموزش داده می‌شود.

مطالعه‌ی بازی‌ها (ویدیویی و سنتی) فریبنده است چرا که به شدت چنبدیدی هستند. به اشکال بسیار مختلفی می‌توان با آن‌ها برخورد کرد. طراحی و تولید بازی‌ها جنبه‌های روان‌شناسی، علوم رایانه‌ای، طراحی محیطی، داستان‌سرایی و ... را نیز در بر می‌گیرد. برای درک عمیق و واقعی بازی‌ها باید از این زوایا به آن‌ها نگاه کرد.

من همیشه از شنیدن حرف‌های «راف کاستر» لذت می‌برم. راف یکی از معدود افراد فعال در حوزه‌ی بازی است که به‌نظر می‌رسد موضوعاتی که ممکن است به کارش مربوط باشند را مورد بررسی قرار می‌دهد، حتی اگر در آن واحد، دلیل آن مشخص نباشد. راف در دورنماهای ذهنی گسترده جست‌وجو می‌کند و بعد یافته‌های‌اش را با ما در میان می‌گذارد. راف نه فقط یک محقق جسور بلکه یک نقشه‌کش کوشا و پرتلاش هم هست.

در این کتاب راف با نگرش به زوایای مختلف بازی‌ها کار بزرگی انجام می‌دهد. او با انگیزه‌های یک طراح که در این حوزه کار می‌کند دلفینه‌ی گران‌بهای از قطعات مرتبط و مفیدی را از اندوخته‌ی تحقیقات‌اش در یک‌سری موضوعات مرتبط، استخراج کرده است. سپس توانسته چیزهایی که کشف کرده را طوری به شکلی دوستانه و مفهومی نشان دهد که این‌طور به‌نظر برسد که همه چیز سر جای خودش قرار گرفته است.

حدس می‌زنم به‌خاطر چنین حجم کوچکی از خبرد، می‌توانم با این عنوان کنار بیایم.

پیش‌گفتار

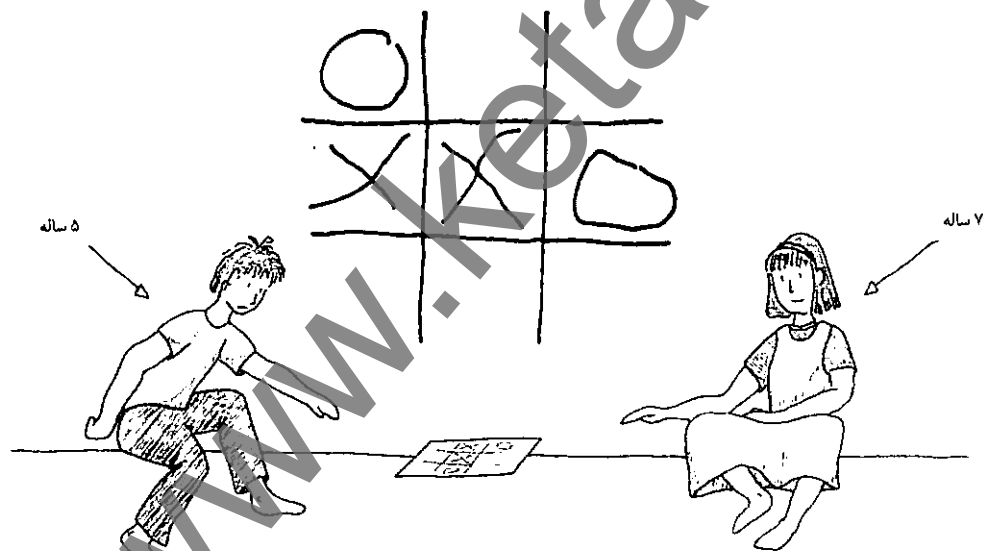
پدربزرگ من می‌خواست بداند آیا من به شغل‌ام افتخار می‌کنم یا نه. به‌نظر سوالی منطقی می‌آمد: او مردی بود که داشت سناش بالا می‌رفت و به زودی عمرش به پایا می‌رسید، (البته در آن زمان من این را نمی‌دانستم) مردی که تمام عمرش را در میان آتش‌نشان‌ها گذاشته بود و شش فرزند بزرگ کرده بود. یکی از بچه‌ها جا پای او گذاشت یک آتش‌نشان ارشد شد. به جز او یک معلم، یک معمار و یک نجار هم داشتیم؛ حرفه‌هایی خوب، سالم و باارزش برای افرادی خوب، سالم و باارزش. و آن‌وقت من به‌جای کمک به جامعه، تنها کاری که می‌کردم ساختن بازی بود.

به پدربزرگ‌ام گفتم که احساس می‌کنم کارم به نوعی به جامعه کمک می‌کند. بازی تنها برای فرار از دنیای واقعی نیست. بازی چیز ارزشمند و مهمی است، و شاهدان هم جلوی چشمان‌ام بودند، بچه‌های‌ام داشتند کف اتاق دوزبازی^۱ می‌کردند.

تماشای بچه‌ها هنگام بازی و چیز یاد گرفتن آن‌ها از طریق آن برای من الهام‌بخش بود. گرچه شغل من ساختن بازی بود اما بیش‌تر اوقات به‌جای این که غر خاصیت سرگرم‌کنندگی بازی شوم غرق در پیچیدگی‌های ساخت محصولات تفریحی می‌شدم.

کودکان‌ام من را هدایت می‌کردند و بدون این که کاملاً متوجه باشم به سمت نظریه‌ی سرگرمی پیش می‌بردند. بنابراین به پدربزرگ‌ام گفتم: «بله، کار من کار باارزش است. من با مردم ارتباط برقرار می‌کنم و به آن‌ها چیز می‌آموزم.» اما در واقع در آن زمان هیچ مدرکی برای این حرف‌ام نداشتیم.

^۱ Tic-Tac-Toe: به بخشی یادداشت‌ها مراجعه شود.



بچه های من این روز ها در حال یادگیری دوز بازی هستند

فصل یک

چرا این کتاب نوشته شد؟

بچه‌های ما از سنین پایین به بازی‌ها علاقه‌مند شدند. دور و برشان بازی زیاد بود و من هم به خاطر کارم بازی زیاد به خانه می‌آوردم. این که بچه‌ها پدر و مادرهایشان به عنوان الگو انتخاب کنند جای تعجب ندارد. اما من و همسر من هر دو به شدت اهل مطالعه هم بودیم و بچه‌ها نسبت به این خصوصیت رفتاری ما مقاومت نشان می‌دادند. علاقه‌ی بچه‌ها نسبت به بازی بیش‌تر ذاتی بود. وقتی کودک بودند، بازی قلم کردن اشیا برای‌شان بی‌نهایت جذاب بود و حتا الان هم که بزرگ‌تر شده‌اند گه‌گاه با این بازی لبخند بر لب‌های‌شان می‌نشیند. وقتی کودک بودند و می‌خواستند کشف کنند که اردک پلاستیکی‌شان ناگهان کجا غیب‌اش زده، اراده‌ی خاصی در نگاه‌شان بود. همین اراده نشان می‌داد که این بازی برای‌شان چقدر مهم است.

بچه‌ها همیشه و در همه حال مشغول بازی کردن هستند. بیش‌تر وقت‌ها بازی‌هایی می‌کنند که ما قادر به درک قوانین آن‌ها نیستیم. سرعت بازی کردن و یادگیری بچه‌ها واقعا بالاست. این سرعت را می‌شود در آمار کلماتی که یک کودک در طول یک روز می‌آموزد، مدت زمانی که یاد می‌گیرد یک اسباب‌بازی موتوردار را هدایت کند یا مهارت‌های پاییه‌ی زندگی که هر روز فرا می‌گیرد، مشاهده کرد - این مهارت‌های آن‌قدر برای ما عادی شده‌اند که یادمان رفته به آن‌ها توجه کنیم. معمولا نمی‌توانیم این توانایی شگفت‌انگیز کودکان در یادگیری را درک کنیم. در نظر بگیرید فرا گرفتن یک زبان جدید چقدر کار سختی است با این حال کودکان سراسر دنیا هر روز این کار را می‌کنند، آن‌ها زبان مادری را می‌آموزند. کودکان این کار را بدون رجوع به معادل‌های هر کلمه در زبان مادری و بدون ترجمه کردن انجام می‌دهند. به تازگی خبری در مورد تعدادی کودک ناشنوا در نیکاراگوئه نقل شد که در چندین نسل موفق به اختراع یک زبان نشانه‌ای کاملا کاربردی شده‌اند. این پدیده نشان می‌دهد که زبان در مغز انسان قرار دارد و چیزی د فیزیولوژی بدن ما وجود دارد که بی اختیار ما را به طرف آن سوق می‌دهد.