

در بجهای به مطالعات بازی های دیجیتال

فرزانه شریفی حامد نائیری و سید محمدعلی سید حسینی



انتشارات دانشگاه صداوسیما



سرشناسه	شریفی، فرزانه، ۱۳۶۸ -
عنوان و نام پدیدآور	دریچه‌ای به مطالعات بازی‌های دیجیتال / فرزانه شریفی، حامد نصیری، سیدمحمدعلی سیدحسینی.
مشخصات نشر	تهران: دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، انتشارات، ۱۳۹۷.
مشخصات ظاهری	۱۹۶ص. : مصور، جدول، نمودار.
شابک	۸-۳۶-۸۳۸۰-۶۰۰-۹۷۸ :
وضعیت فهرست نویسی	فیبا :
یادداشت	این کتاب تحت حمایت مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) به نمایندگی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تألیف شده است.
یادداشت	کتابنامه.
موضوع	بازی‌های کامپیوتری Computer games
موضوع	بازی‌های کامپیوتری - جنبه‌های روان‌شناسی Computer games -- Psychological aspects
شناسه افزوده	نصیری، حامد، ۱۳۶۸ -
شناسه افزوده	سیدحسینی، سیدمحمدعلی، ۱۳۶۳ -
شناسه افزوده	دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، انتشارات
شناسه افزوده	مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) Digital Games Research Center
شناسه افزوده	بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
رده‌بندی کنگره	۱۳۹۷ ۴۳۴ش / ۱۵ / ۷۹۴/۸ دیوبی: شماره کتابشناسی ملی : ۵۴۴۷۷۵۴

انتشارات دانشگاه صدا و سیما

عضو انجمن فرهنگی ناشران کتاب دانشگاهی

دریچه‌ای به مطالعات بازی‌های دیجیتال

مؤلفان: فرزانه شریفی، حامد نصیری و سیدمحمدعلی سیدحسینی

ویراستار: ابراهیم حقیقی امور چاپ و نشر: محمدباقر ایزدی

صفحه‌آرا: مرتضی ندیری طراح جلد: مهدیه سادات حسینی

چاپ و صحافی: کهن شمارگان: ۵۰۰ نسخه چاپ اول: ۱۳۹۷ قیمت: ۳۰۰/۰۰۰ ریال

شابک: ۸-۳۶-۸۳۸۰-۶۰۰-۹۷۸

کلیه حقوق این اثر متعلق به دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران است.

تهران - خیابان ولی عصر (عج)، ابتدای بزرگراه نیاش - دانشگاه صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران.

انتشارات (تلفن و دورنگار) ۲۲۶۵۲۸۴۴ - فروشگاه ۲۲۱۶۸۶۲۰

www.iribu.ac.ir

فهرست

۱۱.....	مقدمه
۱۵.....	بازی‌های دیجیتال و خشونت: بازی‌های خشونت‌آمیز؛ تأثیر یا عدم تأثیر؟
۱۵.....	مفهوم سانسور
۱۶.....	پرخاشگری و خشونت
۱۶.....	حساسیت‌زدایی
۱۷.....	از آمریکا تا چین: سابقه سانسور مطالعاتی خشونت در بازی‌های دیجیتال
۱۹.....	پژوهش‌های جنجال‌برانگیز
۲۰.....	از بازی تا مرگ: پژوهش‌های سرد با بررسی اثرات بازی‌های دیجیتال خشونت‌آمیز
۲۴.....	نتیجه‌گیری
۲۵.....	منابع

بازی‌های دیجیتال و سلامت: معمای بازی‌های دیجیتال؛ دوست سلامتی

۲۷.....	یا دشمن؟
۲۸.....	بازی‌های درمانی
۲۹.....	بازتوانی مبتنی بر بازی
۲۹.....	بازی‌های جدی با کاربردهای درمانی
۳۰.....	بازی‌های تمرینی
۳۰.....	پژوهش‌های مؤید تأثیر بازی‌های دیجیتال بر سلامتی و درمان
۳۳.....	سرگرمی یاور توان‌بخشی: کنسول‌های بازی با کاربردی عجیب
۳۵.....	نتیجه‌گیری
۳۶.....	منابع

بازی‌های دیجیتال و اعتیاد: اعتیاد به بازی‌های دیجیتال، نسلی نوین از

- اعتیاد فناورانه ۳۹
- اعتیاد به بازی دیجیتال ۴۰
- اختلال بازی اینترنتی ۴۱
- سابقه مطالعات حوزه اعتیاد به بازی‌های دیجیتال ۴۲
- نورافکنی به لایه‌های پنهان اعتیاد به بازی‌های دیجیتال ۴۳
- پژوهش‌های اعتیادآور: مطالعات مکرر در اثبات اعتیادآوری بازی‌های دیجیتال ۴۶
- اعتیاد به بازی‌های دیجیتال در دانش‌آموزان؛ دغدغه اصلی پژوهش‌های داخلی ۴۸
- نتیجه‌گیری ۵۰
- منابع ۵۱
- بازی‌های دیجیتال و یادگیری از بازی گرمی تا یادگیری ۵۳
- یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال ۵۴
- بازی‌های جدی ۵۴
- بازی‌های آموزشی ۵۵
- آمریکا، چین و اسپانیا سردمداران پژوهش در یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال ۵۵
- یادگیری مبتنی بر بازی‌های دیجیتال؛ پژوهش مهجور در ایران ۵۹
- نتیجه‌گیری ۶۱
- منابع ۶۲

بازی‌های دیجیتال و هویت: بازیکنان بازی‌های دیجیتال؛

- نقش آفرین یا نقش‌پذیر؟ ۶۵
- چیستی هویت ۶۶
- هویت در بازی ۶۶
- سبک‌های هویتی ۶۸
- پژوهش‌های داخلی کمرنگ، ایده‌های بزرگ ۷۰
- نتیجه‌گیری ۷۳
- منابع ۷۴

۷۷.....	بازی‌های دیجیتال و جنسیت: مردانگی و زنانگی در بازی‌های دیجیتال
۷۷.....	جنسیت: زنانگی و مردانگی
۷۸.....	نقش‌ها جنسیتی: کاراکتر، بازیکن و بازی‌ساز
۸۰.....	زنان بازی‌ساز: تحول در گرایش به مشاغل طراحی بازی
۸۲.....	بازی‌های صورتی: بازی برای دختران در برابر بازی برای همه
۸۳.....	تأثیرش‌های مخروطی: از شروع تا اوج و فرود
۸۵.....	نتیجه‌گیری
۸۷.....	منابع
۸۹.....	بازی‌های دیجیتال و کسب‌وکار: بازار بازی
۹۰.....	بازی دیگر بازی نیست
۹۱.....	بازی، تجارت است
۹۳.....	رفتار گیرم‌ها در قالب مال‌العه: تار و پود مصرف‌کنندگان
۹۵.....	تبلیغات با بازی
۹۶.....	تبلیغات مستقیم در بازی
۹۹.....	تبلیغات غیرمستقیم در بازی
۱۰۱.....	نتیجه‌گیری
۱۰۲.....	منابع
۱۰۳.....	بازی‌های دیجیتال و ژانر: سبک بازی فراتر از بازی با سبک
۱۰۴.....	چیستی ژانر یا سبک
۱۰۵.....	مرور تاریخی بر ژانر در بازی‌های دیجیتال
۱۰۸.....	طبقه‌بندی ژانرها
۱۱۳.....	ژانرگرایی از علم تا تجربه: مروری بر مطالعات ژانر
۱۱۷.....	ژانر سکوت در مطالعات ایرانی
۱۱۹.....	نتیجه‌گیری
۱۲۰.....	منابع

بازی‌های جدی: عینک خوش‌بینی در قلمروی بازی‌های جدی	۱۲۳
ماهیت‌شناسی بازی جدی	۱۲۵
چهار دهه موفقیت و پشتکار	۱۲۶
طبقه‌بندی علمی بازی‌های جدی	۱۲۸
سیر مطالعات موج دومی با بازی جدی	۱۳۱
مطالعات داخلی؛ همچنان در موج نخست	۱۳۴
مؤسسات جدی	۱۳۵
نتیجه‌گیری	۱۳۶
منابع	۱۳۷

بازی‌های دیجیتال و سواد رسانه‌ای: از سواد دیجیتال تا

سواد بازی‌های دیجیتال	۱۳۹
ردپای بازی در مطالعات سواد رسانه‌ای	۱۴۰
سواد، زیرساخت مطالعه و تجربه بازی	۱۴۲
مفهوم‌شناسی سواد رسانه‌ای	۱۴۳
سواد رسانه‌ای در عصر دیجیتال	۱۴۵
سواد رسانه‌ای و سواد بازی	۱۴۷
پیوند میان سواد و بازی‌های دیجیتال	۱۴۸
جایگاه تفکر انتقادی در مطالعات سواد رسانه‌ای	۱۵۳
نتیجه‌گیری	۱۵۴
منابع	۱۵۶

بازی‌های دیجیتال و سبک زندگی: زندگی به سبک بازی	۱۵۹
سبک‌شناسی زندگی در بازی‌های دیجیتال	۱۶۰
تحقیقات داخلی: شروع خوب	۱۶۳
نتیجه‌گیری	۱۶۴
منابع	۱۶۵

بازی‌های دیجیتال و واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی: رسانه به توان دو..... ۱۶۷

۱۶۸..... چستی واقعیت مجازی

۱۷۰..... چستی واقعیت افزوده

۱۷۲..... چستی واقعیت ترکیبی

۱۷۳..... تعامل ملموس؛ غوطه‌وری محسوس

۱۷۴..... استقبال غیرمجازی از بازار واقعیت مجازی

۱۷۵..... از شبیه‌سازی بصری تا فناوری‌های واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی

۱۷۷..... پژوهش‌های ایرانی؛ فناوری جهانی

۱۸۰..... منابع

بازی‌های دیجیتال و غوطه‌وری: غوطه‌وری، غرق‌شدگی و حضور در

۱۸۳..... عمق بازی‌های دیجیتال

۱۸۴..... مفهوم‌شناسی غوطه‌وری

۱۸۶..... مفهوم‌شناسی حضور

۱۸۷..... غرق‌شدگی و تَجان

۱۸۸..... مطالعات شاخص

۱۸۹..... مطالعات داخلی؛ بدون حس غرق‌شدگی

۱۹۰..... نتیجه‌گیری

۱۹۱..... منابع

مطالعات بازی‌های دیجیتال زمینه‌ای جدید و میان‌رشته‌ای است که پیرامون بازی‌های دیجیتال شکل گرفته است. این حوزه از تلاقی رشته‌هایی نظیر علوم ارتباطات، مدیریت، روان‌شناسی، علوم تربیتی، اقتصاد، علوم شناختی، هنر و برخی رشته‌های دیگر با بازی‌های دیجیتال شکل گرفته است. بازی‌های دیجیتال به مثابه صنعتی رسانه‌ای از ابعاد گوناگونی قابل بررسی و پژوهش است. از بحث تاریخی و طولانی درباره‌ی خشونت‌آمیز بودن این بازی‌ها تا تأثیرات بازی‌ها بر سلامت جسمانی بریدن از اعتیاد به بازی‌ها و تأثیرات آن بر سلامت روان گرفته تا یادگیری و آموختن از طریق بازی‌ها، از تغییرات هویتی بازی در بازیکنان گرفته تا سوگیری‌های جنسیتی در حوزه‌ی بازی‌های دیجیتال از جمله ائیل مرتبط با کسب و کار این بازی‌ها تا گونه‌شناسی محتوا و شکل این رسانه جدید؛ از شیوه‌ی مصون ماندن از آسیب‌های رسانه‌ای این بازی‌ها گرفته تا تأثیرات آن بر سبک زندگی بازیکنان؛ از بررسی ارتباطی فناوری‌های نوین در بازی‌های دیجیتال گرفته تا غرق‌شدگی بازیکنان هنگام مصرف آن؛ و بازی‌هایی که با اهدافی غیرسرگرمی ساخته و عرضه می‌شوند؛ همه و همه موضوعاتی است که در حیطه‌ی مفهوم مطالعات بازی‌های دیجیتال قابل طرح است.

در فصل اول این کتاب درباره‌ی موضوعی بحث می‌شود که سابقه‌ای طولانی در تاریخچه تحقیقاتی این حوزه داشته و از ابتدای ظهور بازی‌های گرافیکی و همراه آن رشد کرده است. خشونت از منظر تأثیر بالقوه‌ای که می‌تواند بر بازیکنان داشته باشد مهم است؛ اینکه خشونت در بازی‌های دیجیتال باعث افزایش پرخاشگری و در نقطه‌ی مقابل آن حساسیت‌زدایی شده و یا باعث تخلیه هیجان و ایجاد حس آرامش در مخاطبان خواهد شد.

در فصل دوم نیز به تأثیرات بازی‌های دیجیتال بر سلامت روانی و جسمانی افراد می‌پردازد؛ اما این بار تأثیرات مثبت آن را مرور می‌کند، تحقیقات اخیر بیشتر بر روی این گونه تأثیرات متمرکز شده‌اند؛ تأثیراتی که می‌توانند باعث درمان یا بهبود وضعیت سلامتی در بازیکنان شوند و از این نظر با پژوهش‌های سنتی در این حوزه فاصله دارند.

در فصل سوم به مبحثی پژوهشی اختصاص یافته که می‌تواند تبیین‌کننده اختلاف در ایجاد تأثیرات مثبت و منفی بازی‌ها در بازیکنان باشد. اعتیاد به بازی‌ها موضوعی است که می‌تواند یکی از مهمترین دلایل تأثیرات منفی بازی‌ها بر مخاطبان باشد. افراط در استفاده از بازی‌های دیجیتال باعث بروز اختلالاتی در سلامتی جسمانی و روانی خواهد شد که در این فصل به بررسی و شناختن مهم این اعتیاد پرداخته می‌شود.

در فصل چهارم از سناری دیگری به مهمترین کارکرد مفید بازی‌های دیجیتال پرداخته شده است. آموزشی از طریق سرگرمی سابقه‌ای نسبتاً طولانی داشته و تلاش‌های پژوهشی بسیاری برای فهم پویایی و بهبود این نوع از آموزش صورت گرفته است. یادگیری مبتنی بر بازی‌ها در دیجیتال سرگرمی‌آموزی، بازی‌های جدی و آموزشی انواع گوناگونی از تلاش بشر برای آموزش از طریق ایجاد جذابیت و لذت در مخاطب هستند که اخیراً به گرایش در حیطه آموزش و فناوری آموزشی تبدیل شده‌اند.

فصل پنجم این کتاب به مفهومی فلسفی، روان‌شناختی و جامعه‌شناختی به نام هویت می‌پردازد. موضوع هویت نه تنها در حوزه بازی‌های دیجیتال بلکه در تحقیقات متنوع و متعددی از سایر حوزه‌های علمی شایع است. تأثیر تعاملی بازی‌های دیجیتال و نقش پذیر بودن بازیکن در این بازی‌ها می‌تواند تغییرات محسوس و نا محسوس را در مخاطبان این بازی‌ها موجب شود. این که چه مولفه‌هایی در بازی‌ها موجب این تأثیر شده و چگونه این فرآیند تغییر اتفاق می‌افتد مسئله مورد بحث این فصل است. همچنین این که متقابلاً نوع شخصیت و سبک هویتی بازیکنان چه تأثیری در نوع بازی کردن آنها دارد نیز دستمایه‌ای برای پژوهش در این حوزه است.

در فصل ششم به سوگیری‌های جنسیتی در صنعت بازی اعم وجود داشته و موجب می‌شود مخاطبان بازی‌ها نیز عموماً مردان باشند پرداخته می‌شود و این سوگیری‌های

جنسیتی مورد بررسی و مذاقه علمی قرار می‌گیرد. مرور پژوهش‌های مرتبط با محتوای مردانه بازی‌ها شاید مهمترین بخش این مبحث پژوهشی را شکل دهد.

فصل هفتم نیز مروری است بر پژوهش‌های مرتبط با کسب‌وکار صنعت بازی‌های دیجیتال. به‌طور کلی و در مقیاس جهانی، میزان مخاطبان و زمانی که برای بازی کردن صرف می‌کنند نسبت به رسانه‌های دیگر بیشتر است، این واقعیت نیاز به مخاطب‌شناسی و مطالعه رفتار مصرف‌کنندگان را بیش از پیش گوشزد می‌کند. همچنین رابطه تبلیغات و بازی‌ها نیز به‌عنوان رسانه‌ای نوین قابل بررسی است و با توجه به اینکه در عمل نیز این رابطه به‌طور فزاینده‌ای بر به پیشرفت است، اهمیت آن بیشتر نیز می‌شود.

در فصل هشتم از نظر نظری هنری به پژوهش بازی‌های دیجیتال نگریسته شده است، در این فصل مروری بر پژوهش‌هایی خواهد شد که به دنبال دسته‌بندی محتوا و شکل این رسانه نوین از هنری هنری هستند. بررسی تفاوت‌های ژانر در ادبیات، موسیقی، فیلم و بازی‌های دیجیتال را این‌که اصولاً چیستی ژانر در بازی‌های دیجیتال از جمله مهمترین مسائلی است که در این سیظه پژوهشی به آن پرداخته می‌شود.

فصل نهم به موضوعی می‌پردازد که نیدبخش توسعه کارکردهای مفید بازی‌های دیجیتال است. بازی‌های جدی و تحقیقات درباره آن، بازی‌های دیجیتال را فراتر از مبحث سرگرمی خواهند برد و حل مسائل اصلی و مهم زندگی فردی و اجتماعی می‌تواند از طریق آن دنبال شود.

در فصل دهم به بررسی علمی روش‌هایی پرداخته می‌شود که می‌توانند مخاطب بازی‌های دیجیتال را در برابر تأثیرات منفی خواسته و ناخواسته این رسانه نوین ایمن‌سازی کنند. سواد رسانه‌ای به بازیکنان این توانمندی را می‌دهد تا خود بازیکن بتواند در مقابل تهدیدهای احتمالی این رسانه مقاومت کرده و آن را به فرصتی برای رشد و ارتقای فردی و اجتماعی مبدل کند.

فصل یازدهم این کتاب، درباره موضوعی فرهنگی و یا به عبارت دقیق‌تر جامعه‌شناختی است. سبک زندگی و عادت رفتاری روزمره بازیکنان می‌تواند تحت تأثیر بازی‌ها و عادات بازی کردن آنها قرار گیرد. همچنین، سبک زندگی بازیکنان

می‌تواند بر نوع بازی کردن آنها و انتخاب پلتفرم‌ها و ژانرها برای بازی کردن، تأثیرگذار و تعیین کننده باشد.

فصل دوازدهم به مذاقه علمی درباره فناوری‌های جدید رسانه‌ای اختصاص دارد که در بازی‌های دیجیتال مورد بهره‌برداری قرار می‌گیرند. واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و واقعیت آمیخته جایگزین واقعیت یا تغییر دهنده واقعیت معرفی می‌شوند. بر این اساس، تبعات استفاده از این فناوری‌ها در مخاطبان چیست؟ این فناوری‌ها باعث ایجاد چه تغییراتی در مخاطب شده و چگونه می‌توان از آنها در تولید بازی‌هایی با قدرت تأثیرگذاری بالاتر بهره جست. این مسائل مایه اصلی تحقیقات در این حوزه است.

فصل آخر کتاب به مباحثی مهم در تأثیرگذاری بر مخاطب اختصاص یافته و پژوهش‌های این حوزه را بررسی می‌کند. غوطه‌وری یا غرق‌شدگی موضوعی است که میزان و نحوه درگیری با مخاطب رسانه را تبیین می‌کند، این مولفه در رسانه‌ای تعاملی به نام بازی دیجیتال بسیار قدرتمندتر از رسانه‌های سنتز از خود است. همین موضوع می‌تواند شایستگی لازم را برای تحقیق درباره آن نشان دهد این چگونه می‌توان به طور انحصاری توجه مخاطب را در اختیار گرفت و او را از دنیای واقعی فراتر برد.

لازم به توضیح است که کتاب پیش‌رو، از گردآوری مقالات ماهنامه «مطالعات بازی‌های دیجیتال: دریچه» شکل گرفته که در هر شماره با یکی از موضوعات متقاطع با بازی‌های دیجیتال پرداخته است. همچنین، این سطور، فرصت مناسبی است تا از آقای پویان‌نژادی به دلیل کمک در تهیه محتوای این ماهنامه، تقدیر و تشکر شود. در پایان، امیدواریم این کتاب بتواند مبانی را برای افزایش کمی و کیفی مطالعات بازی‌های دیجیتال فراهم آورد.