دریچه

مطالعات بازی

ماهنامه الکترونیکی مطالعات بازی، شماره هشتم، فروردین ۱۳۹۶

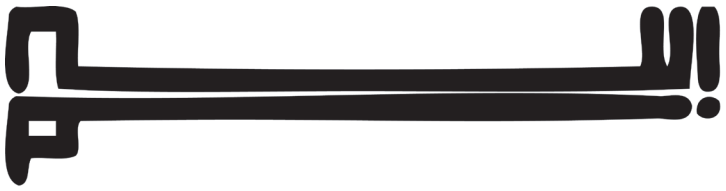
موضوع اختصاصی این شماره:

بازی‌های دیجیتال و ژانر

DIREC

Digital games Research Center

دانش هدایتگر تفاوتهاست



صاحب امتیاز

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

مدیر مسئول

فرزانه شریفی

سردبیر

سید محمد علی سید حسینی

هیئت تحریریه

فرزانه شریفی

سید محمد علی سید حسینی

پویان نژادی

مینا دلیلی

مرتضی جمشیدی

حامد نصیری

یادداشت سردبیر

ماهنامه مطالعات بازی به شماره هشتم خود رسید. در این شماره ما موضوع پراهمیت «ژانر» را به عنوان دریچه‌ای برای ورود به مباحث علمی پیرامون بازی‌های دیجیتال برگزیدیم. اگرچه ژانر در بازی‌های دیجیتال قرابتی با مفهوم ژانر در رسانه‌های دیگر دارد اما وجوه تمایز آن نسبت به سایر رسانه‌ها نیز کاملا مشهود است. درک ماهیت ژانر در بازی‌های دیجیتال، از جمله مباحثی است که برخی از پژوهشگران را به خود جذب کرده است تا بر پایه نظریه ژانر و تاریخچه آن بتوانند شکل‌گیری ژانر در بازی‌ها را توضیح دهند. مبحث پژوهشی دیگر، طبقه‌بندی ژانر در بازی‌ها است، موضوعی که از ابتدای تولید این بازی‌ها، افراد مختلفی به آن اندیشیده‌اند. پیچیدگی‌های تعیین یک طبقه‌بندی نظری، با در نظر داشتن بازی‌های موبایلی و آنلاین دو چندان شده، علاوه بر این، تلفیق ژانرهای مختلف در ساخت بازی نیز خط و مرزهای ژانرهای بازی را کمرنگ و ابهام آلود نموده است. اینکه برای چه منظوری طبقه‌بندی ژانر صورت می‌گیرد، رویکردی است که تاحدی می‌تواند به طبقه‌بندی‌های مختلف مشروعیت علمی ببخشد. بیشترین تعداد مقالات مرتبط با ژانر و بازی‌های دیجیتال در سال ۲۰۱۵ منتشر شده و این نشانگر آن است که این حوزه پژوهشی همچنان زنده، تازه و در حال تحول و ورود به فاز جدیدی است. برخی از پژوهش‌ها نیز در پی کاوش رابطه بین ژانر و بازی کردن مشکل آفرین (PVP) هستند. پژوهش‌هایی نیز در زمینه روانشناختی ارتباط بین ژانر و شخصیت بازیکنان گام برداشته‌اند.

چه از حیث ساخت بازی و چه از حیث تاثیرات بازی‌ها، ژانر و طبقه‌بندی آن مسئله تحقیقاتی مهمی در دنیا تلقی شده و پژوهشگران کثیری را به خود جلب کرده است. مطابق شماره‌های گذشته ماهنامه، ما در این شماره به معرفی مهمترین و پراستنادترین دستاوردهای پژوهشی این حوزه خواهید پرداخت که امیدوارم برای شما مخاطب ارجمند سودمند باشد.

فهرست

مروری بر پژوهش های برتر ۲

معرفی مقالات پر استناد ۱۰

معرفی کتاب‌های برتر ۲۰

معرفی رساله و پایان نامه ۲۲

اطلاع نگاشت ۲۶

معرفی پژوهشگران برتر ۳۲

معرفی مجلات علمی برتر ۳۵

مروری بر پژوهش های برتر

سبک بازی فراتر از بازی با سبک

تحلیل ژانر به مثابه مولفه‌ای اساسی در ساختار بازی‌سازی و پژوهش

مولفه‌های بسیاری حیات صنعت بازی‌های دیجیتال را در دستان خود گرفته‌اند و نبض این صنعت را با روش‌های متعدد در راستای بهینه‌سازی تولیدات محصولات بازی، اندازه می‌گیرند. اما باید اذعان داشت که در میان تمامی این مولفه‌ها، ژانر یا سبک را بایست قلب تپنده صنعت بازی‌های دیجیتال دانست. ژانر به عنوان مولفه‌ای تعیین کننده که هم‌راستا با ماهیت لذت‌آفرینی و لذت‌بخشی برای بازیکنان عمل می‌کند، موضوعی اثرگذار بر ابعاد مختلف بازی از جمله تولید، تقاضا، فروش، صادرات، انتخاب و مواجهه بازیکن می‌باشد. شاید ژانر نخستین همپای تولید اولین بازی در دنیا بوده است. ممکن است در فکر اولین سازندگان بازی‌های دیجیتال، موضوع سبک تولید و تعیین مبنایی برای توجه به لذت‌آفرینی خطور نکرده بود و ژانر اندکی بعد به عنوان مقوله‌ای مهم و قابل توجه در عرصه بازی‌سازی مطرح شد. این روند از ابتدا به هر شکلی که بوده است، سبب شده تا اسباب تکامل و تعیین‌کنندگی این مولفه را در حال حاضر فراهم کند و ژانر در چرخه بازی‌سازی و مطالعات بازی‌های دیجیتال به عنوان موضوعی اساسی قلمداد شود. تا جایی که امروزه در برخی شرایط مهم‌ترین و در اغلب موارد یکی از اصلی‌ترین عناصر تعیین‌کننده طراحی و تولید بازی، انتخاب بازی توسط بازیکنان و معیاری برای محاسبات گردش مالی صنعت بازی در کشورهای مختلف شده است.

برای بسیاری وقتی با واژه ژانر مواجه می شوند، شاید نخستین تصور ذهنی آنها، بازی‌های اکشن یا ماجرایی باشد و یا بازی‌های پازلی همچون تتریس[1] که در دو دهه گذشته محبوبیت زیادی در بین بازیکنان کسب کرده‌اند. اما با ادامه این نوشتار متوجه خواهید شد که ژانر با کمک مطالعات علمی صورت‌گرفته و نیز تقاضای بازار بین‌المللی، به سمت ترکیبی از ژانرهای متعدد، خلق ژانرهایی جدید، افزودن ویژگی‌های متمایز به ژانرها و ارتقای سبک‌های تولید بازی‌های مبتنی بر ذائقه بازیکنان پیش رفته است. شاید از این لحاظ باید گفت به روزرسانی ژانر و تغییرات آن مبتنی بر سلیقه بازیکنان موجب شده است که رسانه بازی نسبت به رسانه‌های دیگری همچون سینما و انیمیشن، به عنوان رقیبی جدی، تغییرات و افزونه‌های بیشتری را به خود ببینند.

در این خصوص و در مواجهه با مطالعات حوزه ژانر در بازی‌های دیجیتال اغلب سوالاتی اساسی پیش می‌آید که پاسخگویی به برخی از آنها مستلزم پژوهش‌های بیشتر محققان و گسترش دامنه‌های علمی مطالعات ژانر می‌باشد. برای مثال، ژانر در رابطه با چه مولفه‌های دیگری در بازی‌های دیجیتال در حوزه تولید و تقاضا مورد توجه قرار می‌گیرد؟ آمارهای جهانی فروش بازی‌های دیجیتال برحسب ژانر چگونه است؟ پژوهش‌های این حوزه تا چه میزان بر افزایش توجه بازی‌سازان به ساخت بازی‌های برخوردار از ژانرهای جدید اثرگذار بوده‌اند؟ جایگاه کنونی ژانر به عنوان حوزه‌ای قابل پژوهش در ایران و در جهان چگونه است؟ چه ارزش‌گذاری‌هایی برای حوزه مطالعاتی ژانر صورت گرفته است؟ در این خصوص و به دلیل اهمیت این حوزه، ژانر را به عنوان محوریتی مهم برای مطالعات بازی انتخاب کردیم تا دریچه‌ای دیگر را برای پژوهشگران و بازی‌سازانی که تمایل دارند بازی را با ذره‌بین ژانر مورد مطالعه قرار دهند، بگشاییم.

چیستی ژانر یا سبک

مفهوم ژانر تقریباً جزء مفاهیمی است که درعرصه مطالعات بازی، کمتر دستخوش تغییرات در تعاریف و عنوان شده است. بهترین تعریف از واژه ژانر توسط توماس اپرلی[2] ارائه شده است. وی معتقد است ژانر در بازی به معنای ایجاد و تعریف یک طبقه‌بندی بر اساس تعامل با گیم‌پلی هر بازی است به جای در نظرگیری تفاوت‌های بصری یا روایتی (اپرلی، ۲۰۰۶).

در تعریف دیگری توسط ارنست آدامز[3]، ژانرهای بازی بر حسب چالش‌های درون گیم‌پلی تعیین می‌شوند و بر اساس عدم وابستگی به محیط خود و یا محتوای دنیای بازی و بی‌شباهت با سایر رسانه‌هایی همچون فیلم‌ها و کتاب‌ها، طبقه‌بندی می‌شوند (۲۰۰۹). برای مثال، بازی تیراندازی هنوز هم یک بازی تیراندازی است بدون در نظرگیری این موضوع که در محیط و یا دنیای فانتزی اتفاق می‌افتد و یا در فضایی دیگر.

با این تفاسیر و با توجه به تمام طبقه‌بندی‌های ژانر بازی، تعریف مخاطب از ژانری که در برابر خود می‌بیند، می‌تواند بر طبق خوانش و تفسیر فعال، به گونه دیگری قلمداد شود. یعنی در حقیقت بازی‌سازان و پژوهشگران این حوزه، برداشت بازیکن را از ژانر همواره برداشتی آزاد و تفسیری شخصی دانسته‌اند که امکان تمایز و تغایر با آنچه که مدنظر بازی‌ساز در زمان ساخت بوده است، وجود دارد. برای مثال در مورد بازی‌های مستقلی که در صنعت بازی ساخته می‌شوند و امروزه بازی‌های بسیاری به این شکل روانه بازار می‌شوند، دوگانگی یا چندگانگی در برداشت از ژانر این نوع بازی‌ها وجود دارد. هم سازنده این بازی‌ها در طراحی محتوا، ژانرهای چندگانه و تلفیقی را انتخاب می‌کنند و هم بازیکنان در حین بازی متفاوت با آن ژانرهای دخیل در بازی، برداشت آزاد می‌کنند.

مرور تاریخی بر ژانر در بازی‌های دیجیتال

بازی نبرد فضایی[4] محصول دانشگاه ام.آی.تی در سال ۱۹۶۲ را از لحاظ قدمت باید در فهرست نخستین بازی‌های ساخته شده در تاریخ صنعت بازی دانست اما به دلیل کاربری محدود این بازی در فضای دانشگاه، از لحاظ تجاری، بازی پُنگ محصول آتاری در سال ۱۹۷۲ نخستین بازی تجاری تاریخ محسوب می‌شود. اما ذکر این تاریخچه از آن بابت است که ژانر همواره با اولین بازی‌های دیجیتال ساخته شده بشر، همراه بوده است؛ هر چند اگر تعریفی از ژانر در آن برهه زمانی وجود نداشت. در حقیقت باید اذعان کرد که تاریخ ژانر در بازی‌های دیجیتال با تاریخ فناوری گره خورده است.

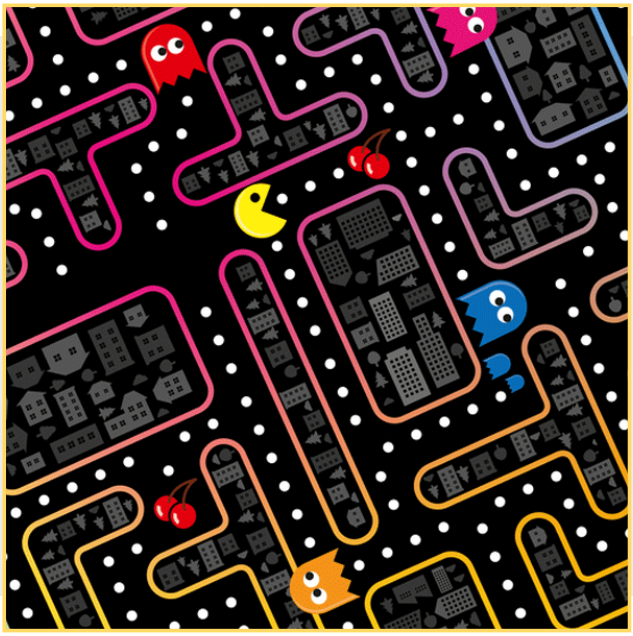
۱ Tetris
۲ Thomas H. Apperley
۳ Ernest Adams
۴ Spacewar!

نخستین تلاش برای طبقه‌بندی ژانر در بازی‌های دیجیتال توسط کریس کرافورد[۵] محقق و استاد برجسته حوزه مطالعاتی بازی‌های دیجیتال انجام شد. وی در کتاب خود به نام «هنر طراحی بازی رایانه‌ای»[۶] در سال ۱۹۸۴ ژانرها را برای نخستین بار به صورت رسمی و علمی معرفی کرد و طبقه‌بندی پیشنهادی خود را در این کتاب بیان نمود. این کتاب نخستین اثر پژوهشی در زمینه تئوری بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای در عرصه مطالعات بازی محسوب می‌شود و بر اساس ژانرهای معرفی شده و مبتنی بر پژوهش کرافورد، روش‌های نوینی برای طراحی بازی توسط نویسنده به بازی‌سازان معرفی شده است.

بازی‌های دیجیتال در دهه ۱۹۹۰ توسعه یافت و ناشران مستقل و کوچک نیز شانس بیشتری برای گام نهادن و پیشرفت در این عرصه را داشتند. از این بابت، بازی‌ها با هدف بررسی وضعیت و درخواست بازار، به میزان بیشتری طبقه‌بندی شدند و ناشران بزرگتر نیز توانستند از بازار سود جویند.

در حقیقت در دهه ۱۹۸۰ تعریف مشخصی از ژانر به عنوان مبنای ساخت بازی وجود نداشت و به دلیل اینکه کنسول آتاری ۲۶۰۰[۸] در آن زمان بیشتر مورد توجه بازی‌سازان واقع شده بود، هر بازی‌سازی با هر میزان دانش و از هر نقطه‌نظری اقدام به ساخت بازی می‌کرد. در میان این بازی‌ها، بازی تعادل قدرت[۹] توسط کریس کرافورد در سال ۱۹۸۵ و در جریان

اما به طور کلی ژانرهای طبقه‌بندی شده و موجود تا پایان دهه ۱۹۸۰ میلادی عبارت بود از: ورزشی، استراتژی، مسابقه‌ای، مبارزه‌ای[۱۲]، اکشن و نقش‌آفرینی[۱۳]. همچنین علاوه بر کرافورد مطالعات متعدد و پراکنده دیگری در راستای ارائه تعاریف جدید برای ژانر بازی‌های دیجیتال در دهه ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ صورت گرفت اما وی با انتشار کتاب خود توانست بازی‌سازان را متقاعد کند که توجه به ژانرهای موجود و فعلی در آن برهه دیگر منسوخ است و ذائقه مخاطبان پذیرای دسته‌بندی‌های جدیدتر و متنوع‌تری از ژانرها است. البته ذکر این نکته خالی از لطف نیست که در اواخر قرن بیستم، عناوین ژانرهای بازی تقریباً برگرفته از ژانرهای سینمایی بودند و امروز دلیل شباهت



کرافورد در این کتاب، ابتدا بر تجربه بازیکن و فعالیت‌های مورد نیاز برای گیم پلی تمرکز کرده است. سپس بیان می‌دارد که «موقعیت طراحی بازی رایانه‌ای به سرعت در حال تغییر است. ما چندی بعد باید انتظار منسوخ شدن یا ناکافی بودن ژانرهای کلی و اولیه را داشته باشیم» (کرافورد، ۱۹۸۴).

هر چند در دهه ۱۹۸۰ ژانرها عمدتاً برای مطالعات بازی[۷] جالب بودند اما کسب‌وکار

جنگ سرد برای پلتفرم‌های بسیاری از جمله سیستم عامل داس[۱۰]، آتاری و مکینتاش[۱۱] ساخته و روانه بازار شد و موفق به فروش ۲۵۰ هزار نسخه در سراسر دنیا شد. این بازی استراتژیک بدون هیچ انیمیشنی و تنها مبتنی بر نقشه جغرافیایی و ژئوپلتیک، بازیکن را دعوت به بازی کرد. این بازی توانست تعریف جدیدی را برای ساخت بازی‌های دیجیتال بر اساس ژانر در دنیا به وجود بیاورد.

و ماندگاری عناوینی همچون اکشن و ماجرایی به دلیل همین موضوع است. اما در سال‌های اخیر به دلیل تنوع ساخت بازی بر اساس ژانر، نه تنها طبقه‌بندی‌های متعددی افزوده شده، بلکه عناوین قدیمی ژانرها همچون اکشن و ماجرایی دارای پیچیدگی و زیر مجموعه‌های جدیدی شده‌اند.

۵ Chris Crawford
۶ The Art of Computer Game Design
۷ Game Studies
۸ Atari 2600
۹ Balance of Power
۱۰ DOS
۱۱ Macintosh
۱۲ Fighting
۱۳ Role-playing

طبقه‌بندی ژانرها

مطالعات پراکنده و در برخی موارد غیر علمی این حوزه موجب شده است در امتداد ساخت بازی‌ها، ژانرهای متعددی تعریف شوند که مستلزم حیات بسیار کوتاهی باشند. از سویی دیگر، با گسترش مطالعات این حوزه و نیز افزایش تولید بازی‌های دیجیتال و ورود متخصصان بازی‌ساز به عرصه مطالعات بازی، تعاریف و طبقه‌بندی‌ها مدام درحال به‌روزرسانی و بهبود می‌باشد. شاید دیگر وقت آن رسیده است که از طبقه‌بندی اولیه ژانرها که شامل چند حیطه کلی می‌شد فاصله بگیریم و با ژانرهای جدیدی که دامنه مطالعات و انتخاب بازیکنان را گسترش داده اند، آشنا شویم. در این بخش با توجه به طبقه‌بندی‌های متعدد علمی و غیر علمی از ژانر بازی‌های دیجیتال، به معرفی یکی از مهمترین طبقه‌بندی‌های علمی از ژانرهای بازی اکتفا کرده‌ایم. دلیل انتخاب و معرفی این طبقه‌بندی، قابلیت استناد و اعتبار این ژانرها و به روز بودن آنها می‌باشد.

ارنست آدامز[۱۴] و اندرو رولینگز[۱۵] در کتاب بسیار معروف و معتبر خود به نام «طراحی و تولید بازی؛ اصول طراحی بازی»[۱۶] که سومین ویرایش آن در سال ۲۰۱۳ روانه بازار شد، بخش مهمی را به تعریف و طبقه‌بندی علمی و در عین حال کاربردی از ژانرها و ژانرهای فرعی[۱۷] ارائه می‌دهند. مخاطبان اصلی این کتاب بازی‌سازان و پژوهشگران حوزه بازی‌های دیجیتال در هر زمینه و رشته‌ای و با هر میزان تخصصی می‌باشند. پیش از ورود به این بخش لازم است در تعریف ژانر فرعی توضیح دهیم که ژانرهای اصلی مانند اکشن، به دلیل ترکیب و تلفیق با برخی ژانرها همچون ماجرایی، زیرمجموعه‌های جدیدی پیدا کرده‌اند که در ذیل یک ژانر اصلی قرار می‌گیرند. بنابراین به طور مثال، ژانر اکشن دارای ژانرهای فرعی همچون اکشن ماجرایی و تیراندازی می‌باشد.

کتاب طراحی و تولید بازی، در دو بخش به راهنمایی مخاطبان برای طراحی و ساخت اصولی بازی و نیز آشنایی نظری با مفهومی مانند ژانر می‌پردازد. در واقع این کتاب دارای دو بخش فنی و پژوهشی است که هر بخش مخاطبان خاص خود را دارد.

بخش نخست صرفاً مرتبط با طراحی و تولید بازی و بخش دوم در قالب ۸ فصل به معرفی ماهیت ژانر، انواع و طبقه‌بندی‌های علمی و منطقی از آن می‌پردازد. آنها هم عقیده با این نوشتار معتقدند در ذهن غالب افراد زمانیکه صحبت از بازی‌های دیجیتال و یا ژانر می‌شود، نخست بازی‌های اکشن را متصور می‌شوند. اگر چه از دید نویسندگان این کتاب اکشن بزرگترین و گسترده‌ترین ژانر در بازی‌های دیجیتال محسوب می‌شود.

بر اساس طبقه‌بندی آدامز و رولینگز (۲۰۱۳)، ژانرهای اصلی بازی‌های دیجیتال را می‌توان به صورت ذیل طبقه‌بندی نمود. ژانرهای فرعی هر عنوان نیز در مقابل آن نمایش داده شده‌اند:

۱. ژانر اکشن:

تعریف این ژانر به دلیل آشنایی اغلب بازیکنان، راحت و دارای پیچیدگی کمتری است. نخستین بازی‌های دیجیتال ساخته شده همچون پَک من[۱۸]، مهاجمان فضا[۱۹] و سیاره‌ها[۲۰]، بازی‌های مبتنی بر ژانر اکشن بوده‌اند. این بازی‌ها با هدف تست مهارت و هماهنگی فیزیکی بازیکنان اغلب در دستان و چشمان طراحی و ساخته می‌شوند. حل مساله، کشمکش تاکتیکی[۲۱] و چالش کاویدن (آدامز و رولینگر، ۲۰۱۳: ۳۹۲) مهمترین ویژگی‌های این نوع بازی‌ها است. اغلب بازی‌های ساخته‌شده این ژانر، تبدیل به بازی‌های بسیار محبوب و پرفروش دنیا شده‌اند. مثال‌های از این دست عبارتند از: بازی ایندیانا جونز[۲۲]، قارچ خور[۲۳] و بتلفلید[۲۴].

از مهمترین ژانرهای فرعی این بازی‌ها می‌توان به موارد ذیل اشاره کرد:

الف) تیراندازی: اول شخص تیرانداز[۲۵] و سوم شخص تیرانداز[۲۶]

ب) سکوبازی[۲۷]

ج) مبارزه‌ای[۲۸]

د) حل مسأله سریع[۲۹]

ه) اکشن ماجرایی[۳۰]

و) موسیقی و ریتم[۳۱]

۲. ژانر استراتژی:

این ژانر همچون ژانر قبلی، از قدیمی‌ترین سبک‌های ساخت بازی در دنیا به حساب می‌آید. کشمکش، کاوش و مدیریت اقتصادی از مهمترین وظایف بازیکن در این ژانر می‌باشد. مواردی از این دست وجود دارند که سازندگان مبادرت به ساخت بازی‌های استراتژیکی از ۲۲۰۰ سال قبل از میلاد مسیح نموده‌اند (همان: ۴۱۹) و یا به شبیه‌سازی فضای جنگ‌های مدرن و یا رویدادهای فعلی و موقعیت‌هایی در آینده نموده‌اند. موفقیت در این بازی‌ها مستلزم انجام فعالیت‌های منطقی استراتژیک اتخاذ تصمیمات راهبردی است. مشهورترین بازی‌های ژانر استراتژی عبارتند از: بازی تمدن۳[۳۲]، استار کرفت[۳۳]، هی‌دی[۳۴].

---

۱۴ Ernest Adams
۱۵ Andrew rollings
۱۶ Game Design and Development, Fundamentals of Game Design
۱۷ Subgenre
۱۸ Pac-Man
۱۹ Space Invaders
۲۰ Asteroids
۲۱ Tactical conflict
۲۲ Indiana Jones
۲۳ Super Mario
۲۴ Battlefield
۲۵ First person shooter (FPS)
۲۶ Third person shooter (TPS)
۲۷ Platform games
۲۸ fighting
۲۹ Fast Puzzle Games
۳۰ Action-Adventures
۳۱ Music, Dance, and Rhythm Games
۳۲ Civilization III
۳۳ StarCraft
۳۴ Hay Day

۳. ژانر نقش‌آفرینی:	یا آنچه امروز به آن آر.پی.جی[۳۵] گفته می‌شود، به بازیکن امکان می‌دهد که برخلاف بسیاری از ژانرها، با آزادی عمل و نقشی پررنگ‌تر در محیط‌های شبیه‌سازی شده واقعی، فانتزی و یا ساختگی به انجام عملیات بپردازد. حوادثی که برای بازیکن در این گونه بازی‌ها رخ می‌دهد اغلب در دنیای واقعی غیر ممکن است؛ مانند فرایند تبدیل‌شدن یک انسان معمولی به یک ابرقهرمان با مختصات فیزیکی و یا حرکتی بسیار متفاوت. این ژانر خود اغلب ژانر فرعی بسیاری از سبک‌های بازی محسوب می‌شود اما به طور کل در ژانر اکشن، ماجرایی و ژانر فرعی جنگ همواره دیده می‌شود. نمونه‌های موفق بازی در ژانر نقش‌آفرینی عبارتند از: دیابلو ۲۳ [۳۶] و نت‌هک[۳۷].
۴. ژانر ورزشی:	برخلاف اغلب ژانرها که بازیکن یا نمی‌داند در چه فضایی در حال بازی‌کردن است و یا اطلاعات اندکی در مورد محیط بازی دارد، در ژانر ورزشی بازیکن دقیقاً می‌داند محیط بازی وی کجاست. این بازی‌ها معمولاً شبیه‌ساز ورزش‌ها و مسابقات واقعی یا خیالی هستند که بازیکن ملزم به شرکت در مسابقه و یا اداره یک تیم ورزشی می‌باشد. بازی‌های فیفا[۳۸]، ام.وی.پی بیسبال[۳۹] و بلیتز[۴۰] از نمونه‌های موفق این دست بازی‌ها هستند.
۵. ژانر شبیه‌سازی نقلیه[۴۱]:	ساخت و طراحی این نوع بازی‌ها، نیازمند شناخت و علم کافی در مورد سازوکار وسیله نقلیه‌ای همچون هواپیما، قطار، کشتی، تانک یا خودروی نقلیه است تا طراحی آن بازیکن را متقاعد کند که در فضایی مشابه این وسیله قرار گرفته است. بازی‌های این ژانر با دو هدف نظامی و یا شهری طراحی و ساخته می‌شوند. برخلاف بازی‌سازان که از ابتدای ساخت این گونه بازی‌ها باید آگاهی کاملی از مکانیزم‌های حرکتی وسیله مورد نظر داشته باشند، بازیکنان در طی بازی تجربه خود را از به حرکت درآوردن و استفاده صحیح از وسیله تکمیل می‌کنند. برای مثال در بازی‌های شبیه‌ساز پرواز و یا کشتی همواره دستورالعملی برای به حرکت وسیله وجود دارد. بازی‌هایی مانند جی.تی لجندز[۴۲]، پنزر الایت[۴۳]، شکارچی خاموش۳[۴۴] و شبیه‌ساز پرواز مایکروسافت[۴۵] از نمونه‌های تجاری و موفق این ژانر محسوب می‌شوند.
۶. ژانر شبیه‌سازی ساخت‌وساز و مدیریت[۴۶]:	این گونه ژانر برای ساخت بازی‌هایی به کار برده می‌شوند که با هدف آموزش و قرارگیری بازیکن در یک موقعیت فرایندگونه طراحی می‌شوند و در طی بازی، دنیایی ساخته و مدیریت می‌شود. نمونه بارز این گونه بازی‌ها، بازی سیم‌سیتی[۴۷] است.
۷. ژانر ماجرایی:	اغلب برای حل یک یا چند معما طراحی می‌شوند و داستان تعاملی بازی بیش از هر چیز دیگری در این ژانر دارای اهمیت است. یکی از مهمترین ژانرهای فرعی آن، اکشن ماجرایی و نمونه مهم ایرانی این ژانر، بازی شبان[۴۸] است.
۸. ژانر زندگی مصنوعی (مجازی):	یا A-Life، شبیه‌ساز زندگی بیولوژیکی انسان و سایر موجودات است که اغلب تقاضای بازار برای ساخت آنها بسیار کم بوده و ساخت و طراحی آنها دشوار و مبتنی بر دانش چندرشته‌ای می‌باشد. این ژانر می‌تواند شبیه‌ساز بسیاری مسائل غیرملموس از جمله روابط انسانی و ماشینی و یا محیط اکوسیستم‌ها باشد. مهمترین ژانرفرعی آن، حیوانات مصنوعی[۴۹] است و بازی‌های الهی[۵۰]، بازی‌های زندگی مصنوعی ژنتیکی[۵۱] از دیگر ژانرهای فرعی آن هستند. همچنین بارزترین نمونه گویای این ژانر، بازی سیمز[۵۲] است.
۹. ژانر پازل:	حضور این ژانر تقریباً در طراحی و ساخت بسیاری از انواع دیگر ژانر دیده می شود. پیشرفت بازی‌های پازلی، مبتنی بر حل مساله‌های متعدد از سطوح ساده تا سنگین می‌باشد. بازی ماشین افسانه‌ای[۵۳] نمونه موفق از یک بازی کاملاً پازلی است.
۱۰. ژانر بازی آنلاین[۵۴]:	این ژانر را در حقیقت باید یک فناوری دانست تا یک ژانر صرف بازی که موفق به ایجاد تحول در بازار شده است. این گونه بازی‌ها که اغلب مبتنی بر صرف زمان واقعی[۵۵] هستند تا نوبت[۵۶]، به بازیکنان امکان می‌دهند که با اتصال به اینترنت، در هر موقعیت جغرافیایی با دیگر بازیکنان بازی کنند. برخی از انواع این بازی‌ها تک‌نفره و برخی دیگر برای برقراری ارتباط میان تعداد زیادی از بازیکنان ساخته می‌شوند که به آنها بازی‌های شبکه‌ای[۵۷] یا بازی‌های چندنفره انبوه آنلاین[۵۸] یا ام.ام.او.جی گفته می‌شود. نمونه بارز بازی‌های آنلاین، ورد آو وارکرفت[۵۹] و زندگی دوم[۶۰] است.

ژانرهای معروف دیگری همچون آرکید[۶۱] و مسابقه‌ای[۶۲] و غیره هستند که اگرچه از نظر تجاری شناخته شده و شاهد بازی‌های موفقی از آنها در بازار هستیم، اما در تقسیم‌بندی علمی این کتاب، معرفی نشده‌اند. برای مطالعه بیشتر ژانرهای بازی می‌توانید به مقاله کلارک و همکاران (۲۰۱۵) با عنوان «چرا ژانر بازی‌های ویدئویی شکست می‌خورند: تحلیل طبقه‌بندی»[۶۳] مراجعه نمائید.

۳۵ RPG
۳۶ Diablo II
۳۷ NetHack
۳۸ Fifa
۳۹ MVP Baseball
۴۰ Blitz
۴۱ Vehicle simulation genre
۴۲ GT Legends
۴۳ Panzer Elite
۴۴ Silent Hunter III
۴۵ Microsoft Flight Simulator
۴۶ Construction and management simulations (CMS)
۴۷ Sim City
۴۸ Shaban Game
۴۹ Artificial Pets
۵۰ God Games
۵۱ Genetic A-Life Games
۵۲ The Sims
۵۳ Incredible Machine
۵۴ Online gaming genre
۵۵ Real-time
۵۶ Turn based
۵۷ Networked Games
۵۸ Massively Multiplayer Online Games (MMOG)
۵۹ World of Warcraft
۶۰ Second Life
۶۱ Arcade
۶۲ Racing
۶۳ Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis

ژانرگرایی از علم تا تجربه:
مروری بر مطالعات ژانر

مطالعات این حوزه از دانشگاه آغاز شد و تقریباً از ابتدای سال ۲۰۰۶ پژوهش در زمینه ژانر به عنوان موضوعی علمی و قابل بررسی، به طور جدی پیگیری شد تا جایی‌که در سال ۲۰۱۵ به نقطه اوج خود رسید و پیش‌بینی می‌شود این مطالعات به دلیل واکنش‌های بازار، ذائقه مخاطبان و توجه به سلیقه بازیکنان برای انتخاب بازی بر مبنای ژانر، گسترش یابد.

در میان پژوهش‌های علمی صورت گرفته، شاید مقاله علمی توماس اپرلی که مخصوصاً موضوع مطالعه ژانر را پیش کشیده است، بیش از سایر آثار حائز اهمیت باشد. وی با رویکردی انتقادی طبقه‌بندی بازاری ژانر بازی‌های دیجیتال را زیر سوال می‌برد و معتقد است این دسته‌بندی فعلی بیشتر در راستای ژانر رسانه‌ای بوده و خاص بازی تدوین نشده است. وی با در نظرگیری این موضوع که باید تجدیدنظری اساسی روی اسامی ژانرهای فعلی داشته‌باشیم، اظهار می‌دارد که توجه به خصیصه‌های بصری یعنی زیبایی‌شناختی و نیز روایتی در تدوین ژانرها، محکوم به شکست است (اپرلی، ۲۰۰۶). اپرلی همچنین توجه به تعامل را عاملی مهم در تدوین و طبقه‌بندی ژانر می‌داند و معتقد است با ورود به عصری که بازی‌های دیجیتال بر اساس تعامل با مخاطب طراحی و تولید می‌شوند، توجه به تعامل در انتخاب ژانر امری بایسته است.

از سویی دیگر، ریچارد وَن اِک[۶۴] معتقد است روش‌های زیادی برای طبقه‌بندی ژانرها در حال حاضر وجود دارد اما شاید آنچه بیشتر در میان متخصصان این حوزه جا افتاده باشد، دسته‌بندی بر حسب «محبوبیت»[۶۵] است که اغلب هم توسط ناشران بازی و رسانه‌های جریان غالب اتفاق می‌افتد. اما دسته‌بندی‌های دیگری توسط دانشگاهیان در رشته‌های مختلفی صورت گرفته است که معمولاً طبقه‌بندی‌های ژانر را به رشته‌های تحصیلی خود نزدیک ساخته‌اند. اما با این حال، دانشگاهیان موفق شده‌اند هدف غایی ایجاد تمایز میان ساختِ ژانرها را محقق نمایند. این در حالی است که بازار و ناشران، ژانرها را بیشتر تبدیل به «شعار»[۶۶] برای فروش بیشتر و عاملی برای جلب توجه کرده‌اند ولی «دانشگاهیان سعی در درک تناسب میان ژانر با خودِ بازی دارند و می‌خواهند ژانر را در رسانه بازی، از رسانه‌های چاپی، فیلم و سینما و سایر اشکال فرهنگی کاملاً متمایز سازند» (ون اک، ۲۰۱۰: ۵۶).

نکته قابل توجه در بسیاری از مطالعات ژانر که در سال‌های اخیر صورت گرفته است، در نظرگیری مولفه ژانر به عنوان یک متغیر قابل بررسی در کنار سایر متغیرهایی همچون بیش از حد بازی کردن، اعتیاد به بازی، رفتار پرخاشگرانه، جنسیت، هویت و خودکارآمدی می‌باشد. برای مثال طی پژوهشی در سال ۲۰۰۷ در کره جنوبی، مراکز علمی متمرکز بر امر روانپزشکی دریافتند که ژانر می‌تواند یک عامل اساسی در تعیین روی‌آوردن بازیکنان به بازی‌های اعتیادآور باشد. همچنین ژانر باعث می‌شود تفاوت‌های قابل ملاحظه‌ای در نمرات اعتیاد به بازی در بازیکنان وجود داشته باشند. این مطالعه که توسط مون سولی[۶۷] هدایت شده بود، از ۶۲۷ دانش‌آموز به عنوان نمونه استفاده کرد، در نتایج خود دریافتند که «بازیکنانِ برخی ژانرهای بازی، دارای پتانسیل اعتیادِ روانی منحصر به فردی هستند که از یکدیگر متفاوت بوده و این موضوع بر انتخاب بازی و ... اثرگذار می‌باشد.» (لی، ۲۰۱۰: ۲۷۸) قابل ذکر است که این مطالعه از حیث اعتبار، در صدر ده پژوهش نخست دنیا در حوزه مطالعات ژانر قرار گرفته است.

در همین زمینه، الیوت[۶۸] و همکاران در سال ۲۰۱۲، طی مطالعه‌ای در موسسه پژوهش‌های جمعیت‌های ویژه[۶۹] در کشور آمریکا، پژوهش اثرگذاری را در زمینه ژانر و مصرف مشکل‌آفرین بازی‌های دیجیتال منتشر کرده‌اند. نتیجه این تحقیق که طی مقاله‌ای در مجله علمی روانشناسی سایبر، رفتار و شبکه‌های اجتماعی[۷۰] منتشر شد، مشخص نمود که انجام بازی ویدئویی مشکل‌آفرین[۷۱] یا پی.وی.پی می‌تواند در ارتباط با ژانر یک بازی اعتیادآور و محبوبیت بسیار بالای بازی دیجیتال باشد.

فلورس[۷۲] و سیوموس[۷۳] (۲۰۱۲) نیز در پژوهشی مشابه در کشور یونان ژانر بازی را در رابطه با اعتیاد به اینترنت در بازی‌های آنلاین و آفلاین بررسی کردند. آن‌ها نتیجه گرفتند که انگیزه‌های موثر در انتخاب بازی می‌تواند بر مبنای ژانر صورت صورت بگیرد و این موضوع از لحاظ علمی اعتیاد به بازی را برای محققان قابل پیش‌بینی می‌سازد.

دومینیک آرسنالت[۷۴] چهره شاخص مطالعات بازی‌های دیجیتال و ژانر، در سال ۲۰۰۹ مقالهای با عنوان «ژانر بازی ویدئویی، تکامل و نوآوری»[۷۵] منتشر نموده است که میتواند منبعی بسیار معتبر برای آن دسته از پژوهشگرانی باشد که در مطالعات ژانر، نیازمند ادبیات نظری قوی و برخوردار از رویکردهای نقادانه هستند. وی منطبق با ایده تکامل ژانری[۷۶] که بیان می‌کند ژانرها در طول زمان و بر اساس نیازهای بازیکنان تغییر یافته و تکامل پیچیده‌تری پیدا می‌کنند و همچنین ژانرِ بازی‌های دیجیتال تبدیل به ژانرهایی کاملاً متمایز از صنعت سینما و ادبیات می‌شوند، دست به تولید اثری منتقدانه زده است.

آرسنالت معتقد است ژانر در بازی‌های دیجیتال ریشه در مکانیزم بازی ندارد بلکه وابسته به بُعد زیبایی‌شناختی بازی است و آنچه باعث بروز ایده‌هایی جدید در تولید ژانرهای مختلف می‌شود، زمان و تکامل ذائقه بازیکنان است که شاید به دلیل میل به تنوع طلبی در فضای بازی‌کردن، پذیرای انواع جدیدی از ژانرهای بازی هستند.

جسپر یول[۷۷] یکی از پژوهشگران حوزه بازی‌های دیجیتال است که دانش وی از بازی، محل تلاقی تجربه و دانشگاه می‌باشد. وی ضمن اینکه بازی‌ساز برجسته‌ای به شمار می‌رود، به عنوان پژوهشگر نیز عناوین علمی معتبری منتشر نموده است. یول به عنوان یک بازی‌شناس[۷۸] در خصوص ژانر بازی معتقد است که مطالعات اندکی در زمینه ژانر در بازی‌های دیجیتال انجام شده است و علت آن بی‌ثبات بودن ژانرها است که به جریان آبی می‌ماند که به سرعت تبخیر می‌شود. وی همچنین معتقد است ژانر در بازی‌های دیجیتال بسیار سریع‌تر از ژانر در حوزه سینما تغییر پیدا می‌کند یا از

---

۶۴ Richard van Eck
۶۵ popularity
۶۶ buzzword
۶۷ Moon-Soo Lee
۶۸ Elliot
۶۹ Institute for Special Populations Research
۷۰ Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking
۷۱ problem video game playing
۷۲ Floros
۷۳ Siomos
۷۴ Dominic Arsenault
۷۵ Video game genre, evolution and innovation
۷۶ generic evolution
۷۷ Jesper Juul
۷۸ ludologist

بین می‌رود (یول، ۲۰۱۴). وی مطالعه ژانر را امری اجتناب‌ناپذیر می داند و از سویی مطالعه ژانرهایی که دیگر بازاری برای آنها وجود ندارد را کاری بیهوده تلقی می‌کند و معتقد است ژانرهای قدیمی همچون اکشن و ماجرایی در شکل ابتدایی خود، همچون روزهای خوب گذشته است که تکرار نمی‌شود و از سویی هر روز بدعت‌هایی برای تداوم حیات این ژانرها روانه بازار می‌شود.

وجه مشترک روش‌شناختی در مطالعات ژانر، عدم استفاده از روش‌های آزمایشگاهی و اغلب کمّی برای پژوهش می‌باشد. همان‌گونه که از نام این حوزه بر می‌آید، مطالعه ژانر شواهدی نظری را از سیر تکامل و شکل‌گیری ابعاد جدید می‌طلبد. البته این بدان معنی نیست که ژانر در بازی‌های دیجیتال، اهمیت مطالعه کمی و آزمایشی نداشته باشد. در برخی مطالعات صورت‌گرفته در این حوزه، از روش آزمایشی برای اثبات فرضیات پژوهشگران استفاده شده است و همان‌طور که نمونه‌های آن در این مقاله بیان شد، برای بررسی اثرگذاری یک یا چند ژانر بر رفتار بازیکنان، علایق و گرایشات آن‌ها از روش آزمایشی یا سایر روش‌های کمی استفاده شده است، اما مطالعات غالب این حوزه معمولاً برگرفته از نظریات دانشگاهیانی همچون توماس اپرلی، دومینیک آرسنالت و ژان وَن لوی[۷۹] است که برحسب تجربیات و مطالعات پدیدارشناسانه دست به تولید آثار علمی ماندگاری زده‌اند. به طور کل می‌توان گفت درحال حاضر بضاعت این حوزه اندک است و رد پای کمتری از دانشگاهیان نسبت به بازی‌سازان و ناشران در تولید محتوای علمی، دیده می‌شود. اما می‌توان با ترکیب نظرات دانشگاهیان و صاحب نظران عرصه بازی‌سازی، شاهد تولید محتوای علمی و قابل استنادی در حوزه مطالعات ژانر بود. روند رو به تزاید مطالعات ژانر شاهدی بر گسترش مطالعات حوزه ژانر و استحکام مبنای علمی آن است. همچنین تضاد آرای پژوهشگران دانشگاهی و بازی‌سازان در زمینه مطالعات ژانر، می‌تواند به تقویت این حوزه کمک نماید.

ژانر سکوت در مطالعات ایرانی

ژانر به عنوان یک حوزه مطالعاتی نوپا در عرصه دانشگاه، کمتر از یک دهه است که گام جدی برای پذیرش و مطالعه این مولفه برداشته است. از سویی باید اذعان داشت مطالعه ژانر باید بسیار زودتر از سال ۲۰۰۶ شروع میشد؛ چرا که مسایلی نظیر اعتیاد به بازی و خشونت و پرخاشگری ناشی از انجام بازی بیش از دو دهه مورد مطالعه و ارزیابی پژوهشگران قرار گرفته‌اند. اما مولفه اساسی در بروز خشونت و اعتیاد بسیار دیرتر از آنچه باید به میدان تحقیق ورود پیدا کرده است. این مسأله تنها دغدغه داخلی نیست، بلکه همانطور که ذکر شد، در تمام مراکز دانشگاهی مطالعات نسبتاً اندکی در این خصوص صورت گرفته است و اغلب ژانر به عنوان بخشی از یک کتاب علمی، درسی و یا روشمند برای ساخت بازی معرفی شده و طبقه‌بندی‌های متنابه آن بیان شده است. برای مثال، به دلیل خلأ جدی در پژوهش‌های این حوزه، در سال ۲۰۱۲ مصاحبه ای اختصاصی با جسپر یول انجام شد که دیدگاه وی به عنوان یک بازی‌شناس آکادمیک در خصوص مطالعات اندک این حوزه پرسیده شد[۸۰].

مطالعات داخلی صورت‌گرفته همانند سایر کشورها، اغلب از سوی بازی‌سازانی بوده است که با برخورداری از مهارت بازی‌سازی و شناخت تجربی ژانرها، محتوای علمی و کارکردی تولید نموده‌اند. این مقالات اغلب جنبه تحلیلی دارند و مجلات الکترونیک زیادی این تحلیل‌های علمی را به صورت یادداشت و یا مصاحبه منتشر نموده‌اند. اما از لحاظ دانشگاهی، تقریباً میتوان گفت محققان بسیار اندکی پا به عرصه مطالعات ژانر بازی‌های دیجیتال گذاشته‌اند.

بر اساس بانک جامع منابع علمی از پژوهش‌های مرتبط با حوزه بازی در مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، تقریباً هیچ مطالعه داخلی تاکنون در زمینه ژانر صورت نگرفته است. حتی ژانر به عنوان مولفه‌ای قابل بررسی در کنار سایر متغیرها و مولفه‌ها بررسی نشده است. جای آن دارد که ضرورت شناخت و معرفی ژانر به عنوان مبنایی برای تولید بازی، افزایش نشر، شناخت بازار و جذب بازیکنان در کشور حس شود. از سویی دیگر، ترکیب و طبقه‌بندی ژانرهای مختلف، دیگر تبدیل به روشی غیر علمی و فاقد ارزش‌گذاری شده است. مطالعات ژانر نشان داده است که این حوزه تشنه تعاریف جدید، طبقه‌بندی‌های علمی دارای کاربرد، شناسایی بازی‌های برجسته و موفق در ارتباط با هر ژانر و کاهش چند دستگی در طرح طبقه‌بندی‌ها است. علاوه بر این، مطالعات داخلی می‌توانند با عمق بخشی به این حوزه، وضعیت معلق گونه برخی سبک‌ها را که در برخی مطالعات مورد تاکید قرار می‌گیرند و در برخی دیگر مورد بی توجهی قرار می‌گیرند، همچون کژوال[۸۱] مشخص نمایند.

از این رو، بایسته است که ضمن قایل شدن اهمیت جدی برای مطالعه این حوزه، تعاریف و مفاهیمی بومی و منطبق با بازارهای داخلی و جهانی از ژانر در مراکز علمی کشور صورت پذیرد و منتج به ارائه طبقه‌بندی‌هایی علمی و دارای کاربرد برای بازی‌سازان و بازیکنان کشور گردد.

نتیجه‌گیری

ژانر در بازی‌های دیجیتال، بدون توجه به محیط بازی و یا عناصر و کاراکترها، منطبق با نوع و میزان تعامل بازیکن با محتوای بازی و نیز بر اساس هویت چالش‌های درون بازی، تعریف می شود. طبقه‌بندی‌های بسیار متعددی از ژانر بازی‌های دیجیتال ارائه شده است که این دیدگاه را کاملاً تقویت نموده‌اند که ژانر در رسانه بازی با رسانه‌های دیگری همچون فیلم، انیمیشن و ادبیات متمایز است و دیگر ژانری مانند اکشن در ذهنیت مخاطب، بازی را با سینما برابر نمی‌سازد. اهمیت تأکید بر طبقه‌بندی ژانر در این نوشتار به این دلیل است که ارائه طبقه‌بندی منسجم و واحد از ژانر می‌تواند به مطالعات این حوزه و نیز تعریف بازی‌سازان از ژانر بازی‌ها جهت دهد.

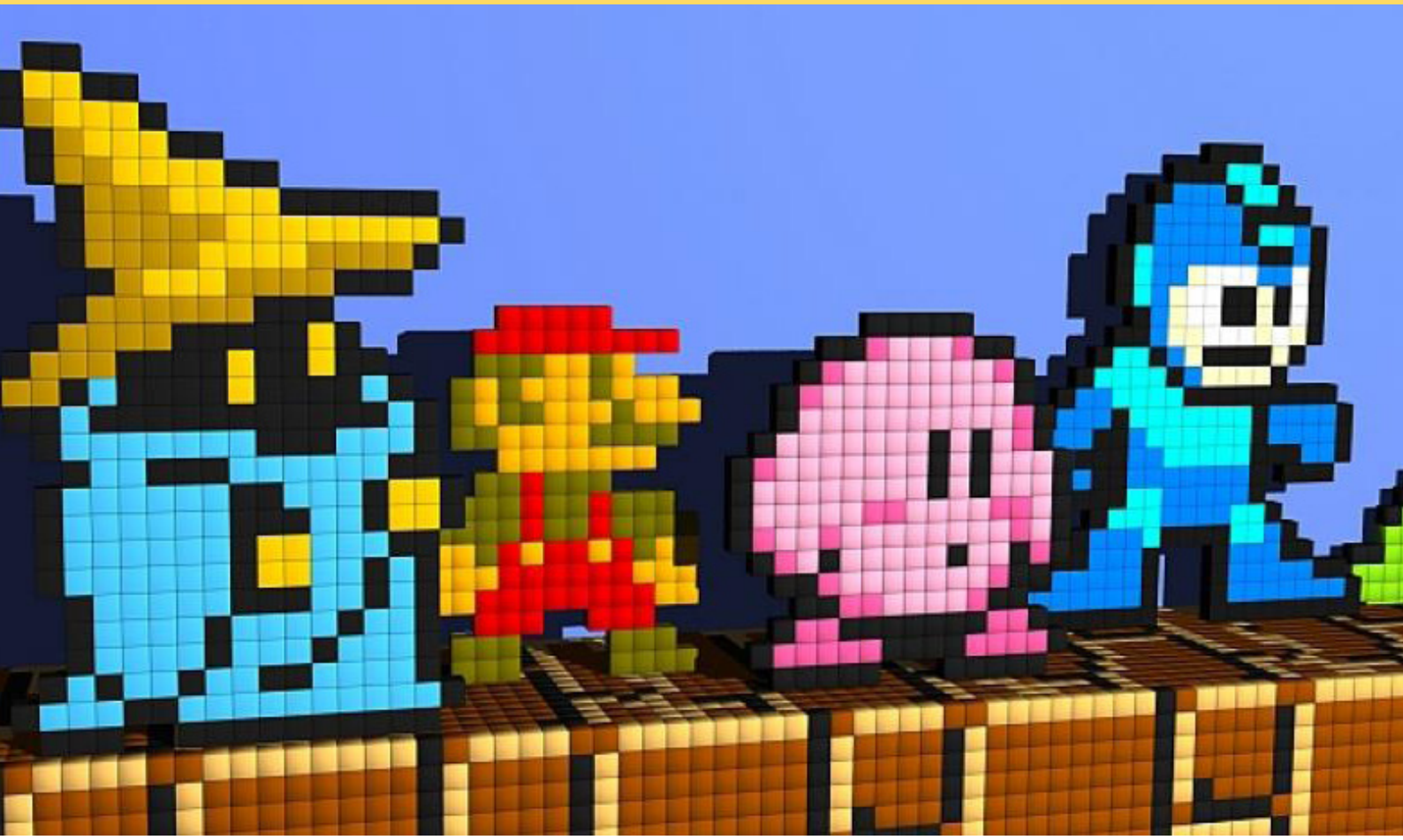
از میان طبقه‌بندی‌های متعدد ژانر بازی در حال حاضر، دسته‌بندی ارائه شده توسط آدامز و رولینگز در این مقاله مورد اشاره قرار گرفت. بر اساس این کتاب، ۱۰ طبقه‌بندی

---

۷۹ Jan Van Looy

۸۰ برای مطالعه این صاحبه میتوانید به آدرس ذیل مراجعه نمایید:
https://www.jesperjuul.net/ludologist/genre-in-video-games-and-why-we-dont-talk-about-it#_ftn1

۸۱ Casual



علمی از ژانر در بازی‌های دیجیتال وجود دارد که قابل تقسیم به ژانرهای فرعی است و به صورت جامع در برگیرنده بازی‌های متعدد در سال‌های گذشته می‌باشد. البته نویسنده در این کتاب خاطر نشان می‌سازد ژانرهای دیگری وجود دارند که بسیار کم کاربرد، فاقد نیاز بازار و یا سفارشی هستند و در زمره ژانرهای عمومی و پرکاربرد قرار نمی‌گیرند.

در این مطالعه ضمن اشاره به برجسته‌ترین اثر علمی در حوزه مطالعات ژانر، مروری بر مبانی نظری فعلی در دنیا در زمینه ژانر بازی و نیز مطالعات آزمایشی صورت گرفت. ژانر بازی به صورت کلی و زمانی که قرار است در جایگاه پژوهش تبدیل به اثر علمی شود، به صورت مرور سیستماتیک، مبتنی بر تجربه بازیسازی و یا به صورت تعریف مفاهیم و نظریه‌های ژانر مورد پژوهش قرار می‌گیرد و همانند آثار علمی اپرلی و آدامز به تقویت مبانی نظری این حوزه می‌پردازند. اما زمانی‌که قرار است به صورت متغیری قابل سنجش در آزمایشگاه مرد بررسی قرار گیرد، به ندرت به تنهایی مورد تحقیق واقع می شود. در این صورت، ژانر همواره در کنار مولفه‌ها و متغیرهای دیگری همچون جنسیت، خشونت، رفتار پرخاشگرانه، اعتیاد به بازی، اثر هویتی و سایر آثار روانشناختی مورد تحلیل و پژوهش قرار می گیرد.

پژوهش‌های ایرانی در میدان مطالعات ژانر، تقریباً تا کنون غیرفعال مانده‌اند و این موضوع با توجه به روند افزایش تعداد بازیکنان ایرانی و برحسب آمارهای مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال در گزارش نمای باز که تعداد بازیکنان را در سال ۱۳۹۴، ۲۳ میلیون نفر ارزیابی کرده‌اند (گزارش انگلیسی نمای باز، ۱۳۹۴)، لزوم مطالعه ژانر را در مراکز علمی بیش از پیش می‌نماید. افزایش ساخت بازی‌های ایرانی موفق در بازارهای داخلی و جهانی، لزوم توجه علمی به مقوله ژانر را دوچندان می‌کند. زیرا همانطور که گفته شد، نه تعریف و طبقه‌بندی ژانر و نیز ساخت بازی بر اساس تجربه صرف بازی‌سازی کافی است و نه تعاریف مولود دانشگاهی و علمی. در این رابطه مجدداً به اثر آدامز اشاره می‌نماییم که طبقه‌بندی موفق خود را از ژانر مدیون درک حاصل از ساخت بازی و نیز رویکرد علمی است. علاوه بر این، گسترش مطالعات این حوزه می‌تواند به تولید نظریه‌های ژانر[۸۲] علمی و دارای بنیان تجربی کمک نماید. بنابراین، تولید مطالعات ژانر در کشور می‌تواند هم بر مبنای شواهد تجربی و هم شواهد علمی و نظری موفق باشد.

۸۲ Genre Theories

معرفی مقالات پر استناد

در حوزه بازی های دیجیتال و ژانر

اهمیت مطالعه برجسته‌ترین و پراستنادترین آثار علمی در هر حوزه‌ای، برای مخاطبان و علاقه‌مندان آن حوزه به منظور آشنایی و کسب معلومات بیشتر، بر کسی پوشیده نیست. حوزه مطالعاتی بازی‌های دیجیتال نیز از این قاعده مستثنی نمی‌باشد. از این رو، پراستنادترین مقالات علمی پژوهشگران بین المللی را در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر انتخاب کرده‌ایم و با هدف سرعت بخشیدن به درک مخاطبان ماهنامه مطالعات بازی، قسمت چکیده‌های این مقالات را ترجمه کرده‌ایم. بخش پیش روی شما، شامل ۱۶ مقاله گزیده شده انگلیسی است که در واقع شاخص‌ترین پژوهش‌های علمی این حوزه در دنیا محسوب می‌شوند.

شماره ۱

Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres

ژانر و مطالعات بازی: به سوی رویکردی انتقادی در مورد ژانر بازی‌های ویدئویی

Simulation & Gaming, Vol 37, Issue 1, 2006, 6-23

مجله علمی شبیه‌سازی و بازی، جلد ۳۷، شماره ۱، سال ۲۰۰۶، صفحات ۲۳-۶

تعداد استنادها: ۳۶۸

توماس اَپرلی
دانشگاه ملبورن

چکیده: این مقاله، به بررسی مفهوم ژانر در بازی‌های ویدئویی می‌پردازد. بحث اصلی این مقاله آن است که طبقه‌بندی‌های بازاری ژانر که در موضوع بازی‌های ویدئویی بسط یافته‌اند، ویژگی تعریف مهم رسانه جدید را با تقسیم آنها به دسته‌های سازمان‌دهی‌شده (ضعیف) از طریق شباهت‌هایشان به اشکال اولیه رسانه پنهان می‌سازد. این مقاله، تنش ذاتی میان مفهوم بازی‌های ویدئویی را به عنوان یک شکل رسانه جدیدِ یکپارچه با رویکرد مبتنی بر ژانر چند تکه فعلی که صریحاً بازی‌های ویدئویی را با اشکال اولیه و سابق رسانه‌ای الحاق می‌کند، بررسی می‌نماید. این تنش بحث‌های کنونی را درون رشته نوپای تحقیقات بازی، میان «روایت‌شناسان» یعنی کسانی که حامی روایت، به عنوان ابزار اصلی درک بازی‌های ویدئویی هستند و «بازی‌شناسان» یعنی کسانی که با این مفهوم مخالف هستند، منعکس می‌نماید. در اشاره به این تنش، مقاله پیش رو استدلال می‌کند که ژانرهای بازی‌های ویدئویی به منظور ارزیابی اینکه چه نوع فرضیاتی ناشی از پذیرش بی‌چون و چرای ژانر به عنوان یک طبقه‌بندی توصیفی هستند، باید بررسی گردند. این مقاله با بررسی انتقادی ژانرهای کلیدی بازی نشان خواهد داد که چگونه مرزهای تعریف شده و واضح ژانر فرو می‌پاشند تا شباهت‌های ساختاری میان ژانرهایی که درون سیستم ژانر فعلی وجود دارند را آشکار کنند و درون زمینه زیبایی‌شَناختی تصویری یا ساختار روایت، تعریف می‌شوند. ناتوانی در توصیف ژانر فعلی در پیداکردن و برجسته‌سازی این ویژگی‌های خاص، نشان می‌دهد که امتیاز بخشیدن به دسته‌بندی‌های بصری و روایتی رایج، شکستی در رسانه می‌باشد. این مقاله در نتیجه‌گیری خود، نشان می‌دهد که تنش بین «بازی‌شناسی» و «روایت‌شناسی»، می‌تواند از طریق درگیری با مفهوم‌سازی بازی‌های ویدئویی به عنوان عاملی در اثر مقابل میان این دو رده‌بندی ژانری، سازنده‌تر باشد.

واژگان کلیدی: ژانر، تعامل، اصلاح، بازی‌های ویدئویی

Characteristics of Internet Use in Relation to Game Genre in Korean Adolescents

ویژگی‌های استفاده از اینترنت در ارتباط با ژانرهای بازی در بزرگسالان کره

۱.مون سو لی
۱.سونگ-هون کو
۱.هیون-سو لی
۱.این-وا جونگ
۲.هیونگ-سئوک سونگ
۳.کو-هیونگ کاون
۳.مین نام
۱.دانشکده روانپزشکی عصبی، دانشکده پزشکی کره، سئول، کره
۲.کلینیک مامکوامام، ایلسان، گویانگ، کره
۳.دانشکده روانپزشکی، بیمارستان ایلسان پایک، دانشگاه اینجه کره، گویانگ، کره

تعداد استنادها: ۱۰۹

CyberPsychology & Behavior,
May 2007, 10(2): 278-285.

مجله علمی روانشناسی سایبر و رفتار، جلد ۱۰، شماره ۲، سال ۲۰۰۷، صفحات ۲۸۵-۲۷۸

چکیده: از آن‌جایی که تعداد کاربران اینترنت در حال افزایش است، یک ژانر بازی جدید با استفاده از اینترنت، به عنوان ابزار شبکه‌ای شدن، در حال ظهور می‌باشد. برخی از ژانرهای بازی با پتانسیل بیشتری برای اعتیاد به آنها، نسبت به سایر ژانرها، در نظر گرفته می‌شوند. بازی‌ها و اینترنت، به شکل نزدیکی به هم مرتبط هستند. ما بازی‌هایی را که اغلب توسط نوجوانان استفاده می‌شوند، بررسی کرده‌ایم و هر یک از آنها را با کمک متخصصان بازی، طبقه‌بندی نموده‌ایم. ما همچنین، الگوهای استفاده از اینترنت را جهت شناسایی روابط میان ژانر بازی و الگوهای استفاده از اینترنت، بررسی کرده‌ایم. ۶۲۷ نفر دانش‌آموز متوسطه و دبیرستانی (۴۸۸ پسر، ۱۳۹ دختر)، پرسشنامه مربوط به رایانه، الگوهای مصرف بازی و مقیاس اعتیاد به اینترنت کره را تکمیل نموده‌اند. ژانرهای بازی به ۸ عنوان (شبیه‌سازی، بازی نقش‌آفرینی، اکشن، ماجراجویی، تیراندازی و ورزشی) تقسیم شدند. با استفاده از مقیاس اعتیاد به اینترنتِ کره، ۶۲۷ شرکت‌کننده به سه گروه: معمولی (۴۷۴)، با ریسک بالقوه (۱۲۸) و با ریسک بالا (۲۵) تقسیم شدند. هر گروه، تفاوت‌های قابل ملاحظه‌ای در مجموع امتیازات اعتیاد به اینترنت از خود نشان دادند. ما بازیکنان را به بازیکنان بازی خاص براساس نوع بازی که آنها ترجیح می‌دهند، طبقه‌بندی کردیم. بازیکنان بازی‌های نقش‌آفرینی، نسبت به بازیکنان بازی‌های ورزشی، به طور قابل ملاحظه‌ای، امتیازات اعتیاد به اینترنت بالاتری را نشان دادند. همچنین اعتیاد به بازی و اینترنت با الگوهای روابط میان‌فردی، مرتبط هستند. ما نشان می‌دهیم که بازیکنانِ برخی از ژانرهای بازی، دارای پتانسیل اعتیادِ روانی منحصربه‌فردی هستند که از یکدیگر متفاوت بوده و این موضوع هم بر انتخاب بازیَ و هم مصرف اینترنت تأثیرگذار می‌باشد.

واژگان کلیدی: ژانر، بازی‌های ویدئویی، اعتیاد به اینترنت، اعتیاد به بازی، ژانر و اعتیاد

شماره ۳

Video game genre, evolution and innovation

ژانر بازی ویدئویی، تکامل و نوآوری

Eludamos: Journal for Computer Game Culture, Vol 3, No 2 (2009)

مجله علمی الوداموس: مجله‌ای برای فرهنگ بازی رایانه ای، جلد ۳، شماره ۲، سال ۲۰۰۹

تعداد استنادها: ۸۳

دومینیک آرسنالت

چکیده: این مقاله به بررسی انتقادی از مفهوم ژانر در مطالعات بازی و در صنعت بازی‌های ویدئویی، می‌پردازد. با استفاده از مفهوم ژانر نیاز به شخصی می‌رود که پیشرفت‌های اخیر نظریه ژانر را در سایر حوزه‌های تحقیقات اذعان نماید؛ چنین پیشرفتی مرتبط با رقابتِ ایده تکامل ژانری است. پس از تحلیل مقایسه‌ای، ژانرهای بازی ویدئویی به طور دقیق براساس تکامل، از ژانرهای سینمایی و ادبی متفاوت دیده شدند. همچنین ضرورت های فناورانه که تعیین‌کننده تولید بازی‌های ویدئویی هستند، در ایجاد و پیشرفت ژانرهای بازی‌های ویدئویی، مرتبط شناخته شدند. تکامل به فرایندهای نوآوری مرتبط می‌شود و این طرح نوآورانه از درون یک رویکرد قیاس و تضاد در نوآوری ژانر سینمایی و ادبی، بیرون می‌آید. این مدل در گذر تاریخ و تحلیل ژانر اول شخص تیرانداز، آزمایش شده است. این موضوع در بینش‌های جدید به منظور سوال در باب ژانر در بازی‌های ویدئویی نتیجه می‌دهد، به همان‌گونه که مقرر شده ژانر، ریشه در مکانیزم بازی ندارد، بلکه در زیبایی‌شناسی آن دارد؛ بنابراین، تجربیات بازی کردن هستند که کیفیتی پدیدارشناسانه و عملی، صرف‌نظر از اجرای فنی‌شان، به اشتراک می‌گذارند.

واژگان کلیدی: ژانر بازی، تکامل و نوآوری، بازی‌های ویدئویی، تکامل ژانر

شماره ۴

Video game genre as a predictor of problem use

ژانر بازی ویدئویی به مثابه پیش‌بینی‌کننده مصرف مشکل‌آفرین

تعداد استنادها: ۶۷

Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. March 2012, 15(3): 155-161.

مجله علمی روانشناسی سایبر، رفتار و شبکه‌های اجتماعی، جلد ۱۵، شماره ۳، سال ۲۰۱۲، صفحات ۱۶۱-۱۵۵

۱.لوتر الیوت ۱.اندرو گلوب ۱.الوییز دانلپ ۲.جفری ریم

۱.موسسه پژوهش‌های جمعیت‌های ویژه، موسسات توسعه و پژوهش ملی، نیویورک، آمریکا

۲.دانشکده کار اجتماعی، دانشگاه ادلفی، نیویورک، آمریکا

چکیده: این پژوهش، بررسی می‌کند که چگونه، انجام بازی ویدئویی مشکل‌آفرین (PVP) با نوع بازی یا «ژانر» بازی در میان بازیکنان ویدئویی بزرگسال، در تغییر است. شرکت‌کنندگان (تعداد: ۳۳۸۰ نفر) بزرگسالانی (بالاتر ۱۸ سال) بودند که انجام بازی‌های ویدئویی را برای مدت یک ساعت یا بیشتر در هفته گذشته گزارش کرده بودند و یک نظرسنجی آنلاین را در سراسر کشور تکمیل نمودند. این نظرسنجی شامل پرسش‌هایی درباره ویژگی‌های استفاده بازی ویدئویی، شامل عناوینی که در طی سال گذشته بازی شده و الگوهای (مشکل ساز) مصرف، بوده است. شرکت‌کنندگان، خود گزارش دادند که تا چه حد ویژگی‌های PVP (به عنوان مثال، بازی‌کردن به میزان بیشتر از حد در نظر گرفته شده)، انجام بازی‌هایشان را توصیف کرده است. ۵ درصد از نمونه‌های ما، گزارش مشکلات متوسط تا شدید داشتند. PVP بین افرادی که بیشتر گزارش بازی کردن اول شخص تیرانداز، اکشن، ماجراجویی، نقش‌آفرینی و بازی‌های قمار را در سال گذشته داشتند، متمرکز شده بود. شناسایی یک زیرمجموعه از انواع بازی‌هایی که بیشترین ارتباط با مصرف مشکل‌آفرین را داشتند، جهت‌های جدیدی برای تحقیق و پژوهش در عناصر خاص طراحی و مکانیزم‌های پاداش بازی‌های ویدئویی «اعتیادآور» و محبوبیت‌شان در معرض بیشترین خطر PVP با هدف نهایی درک بهتر، پیشگیری و درمان این مشکل سلامت ذهنی معاصر، نشان می‌دهد.

واژگان کلیدی: ژانر بازی ویدئویی، پیش‌بینی‌کننده، متغیر مشکل‌آفرین، مصرف مشکل‌آفرین

شماره ۵

Perils of the princess: gender and genre in video games

خطرات شاهزاده خانم: جنسیت و ژانر در بازی های ویدئویی

Western Folklore
Vol. 56, No. 3/4 (Summer - Autumn, 1997), pp. 243-258

مجله علمی فولکلور غربی، جلد ۵۶، شماره ۳/۴، سال ۱۹۹۷، صفحات ۲۵۸-۲۴۳

تعداد استنادها: ۵۵

شارون آر. شرمن

چکیده: داستان‌های فولکلوریک و بازی‌های ویدئویی، اصول روایتی را با یکدیگر به اشتراک می‌گذارند. افسانه‌ها در محیط‌های ویدئویی معنی می‌شوند و نقش‌های جنسیتی در فرهنگ عامه، درون بازی‌های رایانه‌ای دیده می‌شوند. پسران به عنوان مثال، ممکن است با شمایل یک شاهزاده خانم در یک بازی همذات پنداری نکنند چرا که آنها او را به دید فردی منفعل می‌پندارند که باید محافظت شود. با این حال دختران، ممکن است شاهزاده خانم را فردی در نظر بگیرند که نقش محوری و قدرتمندی دارد. بازی‌های ویدئویی این گونه مشارکت‌های فعالی را پیشنهاد می‌دهند که بازیکنان به عنوان داستان‌سراهای مشارکت‌کننده در بازی، در نظر گرفته می‌شوند.

واژگان کلیدی: جنسیت، ژانر، بازی‌های ویدئویی، روایت

شماره ۶

Using genres to customize usability evaluations of video games

استفاده از ژانرها برای ارزیابی سفارشی کردن قابلیت استفاده بازی‌های ویدئویی

Future Play '08 Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share Pages 129-136

مجموعه مقالات کنفرانس بازی آینده: تحقیق، بازی، اشتراک، سال ۲۰۰۸، صفحات ۱۳۶-۱۲۹

تعداد استنادها: ۴۱

دیوید پینل
دانشکده علوم کامپیوتر دانشگاه نوادا، لاس وگاس، آمریکا
نلسون ونگ
دانشکده علوم کامپیوتر، دانشگاه ساسکاچوان، کانادا
تادئوس استچ
دانشکده کامپیوتر دانشگاه کوئین کینگ استون، کانادا

چکیده: بازی‌های ویدئویی متنوع هستند، با پوسته‌های بصری و سبک‌های تعامل بسیار مختلف؛ با این‌حال، بیشتر بازی‌هایی که ژانری رایج منتشر می‌کنند، هنوز شباهت‌های بسیاری در رابط کاربری دارند. این شباهت‌ها نشان می‌دهند که ژانرها می‌توانند به عنوان یک چهارچوب مفهومی برای بررسی مسائل طراحی در بازی‌های ویدئویی مورد استفاده قرار گیرند و جهت توسعه درکی عمیق‌تر از چگونگی فرآیند طراحی بازی می‌توانند برای انواع خاصی از بازی تخصیص داده شوند. در این مقاله، در نظر می‌گیریم که چگونه ژانر به یک جنبه از طراحی -قابلیت استفاده از بازی‌ها- که با مهارت‌های بازیکنان برای یادگیری، کنترل و درک محیط یک بازی سروکار دارد، مرتبط می‌شود. ما نتایج حاصل از یک پژوهش، در جایی که مشکلات قابلیت استفاده، در مروری بر ۱۰۸ بازی ویدئویی تجاری را کدگذاری کردیم، گزارش نموده‌ایم. مجموعه بررسی شامل ۱۸ بازی از هر یک از ۶ ژانر بزرگ بازی می‌شود. ما مشکلات هر یک از ژانرها را به صورت آماری تجزیه و تحلیل نمودیم و تفاوت‌های قابل ملاحظه‌ای میان بسیاری از ژانرها یافت نمودیم. پروفایل‌های قابل استفاده برای هر ژانر را براساس توزیع مسائلی که پیدا کردیم، ارائه داده‌ایم. پروفایل‌ها هر دو دسته مشکلات رایج و نادری در هر ژانر را توصیف می‌کنند و جزئیاتی در رابطه با اینکه چگونه آنها به طور معمول در بازی‌ها رخ می‌دهند، فراهم می‌سازند. پروفایل‌ها می‌توانند جهت ارزیابی اختصاصی قابلیت استفاده، با کمک‌کردن به طراحان در تمرکز بر مشکلات رایج دیده شده در بازی از هر ژانر، مورد استفاده قرار گیرند.

واژگان کلیدی: رابط کاربری، رابط‌های گرافیکی کاربر، ارزیابی/ روش‌شناسی، نظریه و روش

شماره ۷

Playing the story: computer games as a narrative genre

بازی با داستان: بازی‌های رایانه‌ای به مثابه ژانرهای روایت‌گونه

Human IT: Journal for Information Technology Studies, Vol 6, No 3, 2002, 53-7

مجله علمی فناوری اطلاعات و ارتباطات انسانی: مجله‌ای برای مطالعات فناوری اطلاعات، جلد ۶، شماره ۳، سال ۲۰۲، صفحات ۵۳-۷

تعداد استنادها: ۳۳

جوناس کارلکوئیست

چکیده: در نگرانی‌های انسانی اخیر، در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای، یک بحث مداوم و پر جنب‌وجوش درمورد روایت در بازی‌های رایانه‌ای، وجود دارد. آیا بازی‌های رایانه‌ای، داستان تعریف می‌کنند؟ در این مقاله تلاش خواهم کرد با بحث در رابطه با دو دیدگاه صنعت بازی و آکادمیک، بر دیدگاه‌های متفاوت آن، تمرکز کنم. در حالی‌که درباره روایت‌گونگی بحث می کنیم، طراحان بازی و محققان بازی اغلب درمورد تلاقی اهداف، صحبت می‌کنند. من خودم، فهمیدن ساختارهای روایتی را در بازی‌های رایانه‌ای مشکل نمی‌بینم. بسیاری از بازی‌های اخیر از یک الگو که ما در فیلم‌ها و رمان‌های ادبی محبوب با آن آشنا هستیم، پیروی می‌کنند. اما یک تفاوت اصلی میان بازی‌ها و دیگر ژانرهای روایتی، به نقش مخاطبان مربوط می‌گردد؛ در بازی‌های رایانه‌ای بازیکنان باید با داستان بازی تعامل برقرار نمایند، چیزی که خطی بودن ساختار روایت را به چالش می‌کشد. خط داستانی یک بازی رایانه‌ای، اغلب از نوع انشعاب‌دار است که توانایی بازی در گفتن یک داستان جذاب، با شیوه‌ای که ما از آن استفاده می‌کنیم را پیچیده می‌نماید. بنابراین، تعریف اصطلاح «خط داستانی انشعاب‌دار» کار ساده‌ای نیست. در این مقاله، من در مورد ساختارهای داستانی غیرخطی که در بازی‌های رایانه‌ای یافت می شود، بحث خواهم کرد و در نشان‌دادن مزایای روایت و اشکالات ساختارهای مختلف، تلاش می‌نمایم. در سرتاسر مقاله، مثال‌های زیادی از بازی‌های رایانه‌ای که قصد ارائه درکی متفاوت از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ژانر روایتی دارند، یافت می‌شود. این موضوع فقط به خواندن یک داستان ارتباط ندارد، بلکه به بازی مربوط می‌شود.

واژگان کلیدی: روایت گونگی، ژانر در بازی‌های ویدئویی، الگوی روایتی، ژانر روایتی

شماره ۸

What defines video game genre? Thinking about genre study after the great divide

چه چیزی ژانر بازی ویدئویی را تعریف می‌کند؟ اندیشیدن درباره مطالعه ژانر پس از شکافی گسترده

Loading..., Vol 5, No 8 (2011)

مجله علمی لودینگ...، جلد ۵، شماره ۸، سال ۲۰۱۱

تعداد استنادها: ۳۱

دیوید کلیبر واتر
دانشکده رسانه های جدید، دانشگاه لتبریج، کانادا

چکیده: این مقاله، به بررسی سوال‌های مرتبط با نظریه ژانر که می‌توانند در بازی‌های ویدئویی و سرگرمی‌های تعاملی، اعمال گردند، می‌پردازد. مقاله با بحث در رابطه با برخی از محدودیت‌های نظریه ژانر فعلی بازی‌های ویدئویی، با نگاه به بحث «بازی‌شناسی در برابر روایت‌شناسی» و در نظر گرفتن تأثیرات آن در مطالعات بازی‌های ویدئویی، شروع می‌نماید. با این پیش زمینه، وضعیت فعلی نظریه ژانر بازی‌های ویدئویی با جزئیات بیشتری بحث شده است. در مرحله بعد، وضعیت نظریه ژانر و شیوه در سایر حوزه‌های تحقیق، به خصوص آن جنبه‌هایی که در یک رسانه صوتی-تصویری مدرن از جمله بازی‌های ویدئویی، قابل اجرا هستند، بررسی می‌گردد. در نهایت، مقاله با یک سری توصیه‌ها درباره آینده مسیر مطالعات ژانر بازی‌های ویدئویی، نتیجه‌گیری خواهد کرد.

واژگان کلیدی: نظریه ژانر، ژانر بازی ویدئویی، بازی‌شناسی

شماره ۹

Patterns of choices on video game genres and Internet addiction

الگوهای انتخاب ژانرهای بازی ویدئویی و اعتیاد به اینترنت

Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. August 2012, 15(8): 417-424.

مجله علمی روانشناسی سایبر، رفتار و شبکه‌های اجتماعی، جلد ۱۵، شماره ۸، سال ۲۰۱۲، صفحات ۴۲۴-۴۱۷

تعداد استنادها: ۲۱

جورجیوس فلورس
دانشکده روانپزشکی، دانشگاه ارسطو تسالونیکی، یونان
کنستانتینوس سیوموس
دانشکده روانپزشکی، دانشگاه ارسطو تسالونیکی، یونان

چکیده: در این تحقیق، ما به شناسایی انگیزه‌های مؤثر در انتخاب‌های انجام شده با توجه به ژانرهای بازی‌های آنلاین و آفلاین و ارزیابی اینکه آیا آنها همان پیش‌بینی معنی‌دار اعتیاد به اینترنت هستند یا خیر، اقدام می‌نماییم. هدف جداگانه، تعیین چگونگی ارزیابی از شناخت‌های مرتبط با اینترنت در مقایسه با ابزارهای تحقیقاتی مبتنی بر معیار اعتیاد به اینترنت و سودمندی بالینی آن بود. ما از داده‌های یک مطالعه مقطعی از کل جمعیت دانشجویی بزرگسال بین ۱۲ تا ۱۸ سال در یک جزیره استفاده می‌نماییم. نتایج نشان می‌دهند که ژانرهای خاص بازی و انگیزه‌هایی برای انتخاب یک بازی، در پیش‌بینی اعتیاد به اینترنت، حتی با احتساب متغیرهای مرتبط به مصرف اینترنت و دموگرافیک اجتماعی مهم هستند. هنگامی که ما برای انتخاب ژانر و انگیزه انتخاب آنها، تفاوت‌های جنسیتی را به حساب آوردیم، به لحاظ آماری چندان مهم نبودند. محتوای افکار پسرها در مقایسه با دخترها، بیشتر حول مصرف اینترنت بود. الگوهای مختلفی که از انگیزه برای بازی کردن ژانرهای خاص، با کمک تحلیل همبستگی متعارف شناسایی شدند، این حقیقت را نشان می‌دهند که مشاهده ساده رفتار آشکار، جهت استنباط در رابطه با این اقدامات اشخاص، کافی نیست. استفاده از اقدامات مختلف اعتیاد آنلاین، بررسی اولویت‌های ژانر و انگیزه‌های اساسی برای انتخاب یک بازی، می‌توانند در رسیدن به درکی بهتر از اشخاص بازیکن، مفید باشند.

واژگان کلیدی: ادراک آنلاین، ترجیحات بازی کردن، انگیزه برای بازی

شماره ۱۰

Personality, genre and videogame play experience

شخصیت، ژانر و تجربه انجام بازی ویدئویی

FnG '12 Proceedings of the 4th International Conference on Fun and Games

مجموعه مقالات چهارمین کنفرانس بین‌المللی سرگرمی و بازی‌ها، سال ۲۰۱۲

تعداد استنادها: ۲۱

۱.دنیل جانسون ۱.پتا ویث ۱.پنی سوئیتزر
۲.جان گاردنر
۱.آزمایشگاهGRID، بریسبین، استرالیا
۲.CSIRO، بریسبین، استرالیا

چکیده: این پژوهش، روابط میان شخصیت، اولویت‌های بازی‌های ویدئویی و تجربیات بازی‌کردن را مورد بررسی قرار داده است. ۴۶۶ شرکت‌کننده یک نظرسنجی آنلاین را تکمیل نموده‌اند که طی آن تجربه‌ای از بازی‌کردن اخیر خود را به یادآوردند و اندازه‌گیری‌های شخصیت و تجربیات بازی کردن آنها از طریق پرسشنامه تجربه بازی (Game Experience questionnaire: GEQ)، فراهم گردید. روابطی میان ژانر بازی، شخصیت و تجربیات بازی کردن یافت شدند. نتایج با توجه به پیامدهای احتمالی از تأثیر مثبت در سلامت انجام بازی ویدئویی و راه‌های ممکن جهت بهبود میزان درخواست برای ژانرهای خاص، تفسیر گردیدند.

واژگان کلیدی: ژانر بازی ویدئویی، تجربه، شخصیت، نظرسنجی آنلاین

شماره ۱۱

The Contribution of Game Genre and other Use Patterns to Problem Video Game Play among Adult Video Gamers

سهم ژانر بازی و سایر الگوهای استفاده از بازی ویدیویی مشکل‌آفرین در میان بزرگسالان بازی‌باز بازی ویدئویی

۱.لوتر الیوت ۱.الوییز دانلپ
۲.جفری ریم
۳.الیزابت مک‌گینسکی
۱.موسسه پژوهش‌های جمعیت‌های ویژه، موسسات توسعه و پژوهش ملی، نیویورک، آمریکا
۲.دانشکده کار اجتماعی، دانشگاه ادلفی، نیویورک، آمریکا
۳.دانشکده مردم‌شناسی، دانشگاه تِمپل، فیلادلفیا، آمریکا

تعداد استنادها: ۲۱

International Journal of Mental Health and Addiction, 2012, Volume 10, Issue 6, pp 948-969

مجله بین‌المللی سلامت ذهن و اعتیاد، جلد ۱۰، شماره ۶، سال ۲۰۱۲، صفحات ۹۶۹-۹۴۸

چکیده: هدف: ارزیابی سهم الگوهای انجام بازی‌های ویدئویی، شامل ژانر بازی، مشارکت، زمان صرف‌شده جهت بازی و مشکل استفاده از علائم.
طراحی: نظرسنجی نماینده ملی.
تنظیمات: آنلاین.
شرکت کنندگان: نمونه بزرگ (تعداد ۳۳۸۰ نفر) از بازیکنان بزرگسال در ایالات‌متحده.
معیارها: مقیاس انجام بازی ویدئویی مشکل‌آفرین (PVGP)، نوع‌شناسی ژانر بازی ویدئویی، الگوهای استفاده (روزهای صرف‌شده جهت بازی‌کردن در ماه گذشته و استفاده بر حسب ساعت در روز)، لذت بردن، مشارکت مصرف‌کننده، متغیرهای پس‌زمینه.
یافته ها: این مطالعه تأیید کرد که سهم ژانر بازی‌ها در استفاده مشکل‌آفرین، همانند تنوع جمعیتی در الگوهای بازی کردن، زمینه‌ساز آسیب‌پذیری انجام بازی ویدئویی مشکل‌آفرین است.
نتیجه گیری: شناسایی گروه کوچکی از انواع بازی که با استفاده مشکل‌آفرین ارتباط مثبتی دارند و جهت گیری‌های جدیدی برای تحقیقات درون عناصر خاص طراحی و مکانیزم‌های پاداش بازی‌های ویدئویی را «اعتیادآور» نشان می‌دهند. آسیب پذیری‌های منحصر، در استفاده مشکل آفرین در بین گروه‌های مشخصی، بیانگر نیاز برای انجام تحقیقات در نابرابری‌های سلامت مرتبط به ابعاد متنی انجام بازی‌های ویدئویی، است.

واژگان کلیدی: بازی‌های ویدئوی، بازی ویدئویی مشکل‌آفرین، الگوهای انجام بازی، ژانر، مکانیزم‌های بازی

شماره ۱۲

Personality & video game genre preferences

شخصیت و ترجیحات ژانر بازی ویدئویی

۱.نیکول پیور ۱.دنیل جانسون
۲.جان گاردنر
۱.دانشگاه تکنولوژی کوئینزلند، بریسبین، استرالیا
۲.CSIRO، بریسبین، استرالیا

تعداد استنادها: ۲۰

IE '12 Proceedings of The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System Article No. 20

مجموعه مقالات هشتمین کنفرانس استرالیایی سرگرمی تعاملی: بازی با سیستم، سال ۲۰۱۲، مقاله شماره ۲۰

چکیده: این پژوهش، با هدف تعیین این موضوع که آیا مردم با گونه‌های شخصیتی معین، اولویت‌هایی برای ژانر خاص بازی از خود نشان می‌دهند یا خیر، انجام شده است. ۴۶۶ شرکت‌کننده یک نظرسنجی آنلاین را که در آن اولویت‌هایشان را برای ژانرهای مختلف بازی توصیف و خصوصیات شخصیتی را ارائه کرده، تکمیل نموده‌اند. انواع شخصیتی با استفاده از ۵ عامل شخصیتی، سنجیده شد. روابط قابل ملاحظه‌ای میان انواع شخصیتی و ژانرهای بازی، یافت گردید. نتایج در زمینه ویژگی‌های ژانرهای خاص بازی و تطابق احتمالی میان صفات شخصیتی و این ویژگی ها، تفسیر گردیده‌اند.

واژگان کلیدی: ژانر، بازیکن، ذائقه، ترجیحات بازیکن، بازی ویدئویی

شماره ۱۳

All about that base: differing player experiences in video game genres and the unique case of MOBA games

همه چیز در مورد آن زمینه: تمایز میان تجربیات بازیکن در ژانرهای بازی ویدئویی و مورد منحصر به فرد بازی‌های MOBA

دنیل جانسون
دانشگاه تکنولوژی کوئینزلند، بریسبین، استرالیا
نیک لنارت
گروه بازی‌های اچ.سی.آی، دانشگاه اونتاریو، موسسه فناوری، کانادا
پتا ویث
دانشگاه تکنولوژی کوئینزلند، بریسبین، استرالیا

تعداد استنادها: ۱۷

CHI '15 Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems Pages 2265-2274

مجموعه مقالات سی‌وسومین کنفرانس ای.سی.ام در زمینه عوامل انسانی در محاسبات سیستمی، سال ۲۰۱۵، صفحات ۲۲۷۴-۲۲۶۵

چکیده: بازی‌های ویدئویی، تجربیات تعاملی بازیکن (PX) را اغلب طبقه‌بندی‌شده و در ژانرهای مختلف، فراهم می‌کنند. تحقیقات قبلی به دنبال ژانرهای متفاوت بازی‌ها از دیدگاه PX بوده‌اند. خصوصاً، PX در عرصه در حال ظهور بازی‌های MOBA، به خوبی توسط محققان درک نشده بود. ما این شکاف دانش را برای ارائه مطالعه PX از ژانرهای مختلف بازی که با مصاحبه نیمه‌ساختاریافته ثانویه درباره PX در MOBA پیگیری کرده‌ایم، نشان می‌دهیم. در میان نتایج تحلیل‌هایمان، بازی‌هایی که به احتمال زیاد همراه سایر بازیکنان، به انجام می‌رسید، از جمله بازی‌هایMOBA ، بازیکنان را برای حضور و غوطه‌وری، کمتر تحریک می‌کنند. علاوه بر این، هنگامی که چالش و ناامیدی در این ژانر، به طور قابل ملاحظه‌ای بیشتر می‌شود، بازیکنان از کار گروهی، رقابت و تسلط بر گیم‌پلی پیچیده، احساس رضایت و خشنودی می‌کنند. مطالعات ما برای نخستین‌بار، یک بینش جامع به انگیزه‌های کلیدی بازیکنان MOBA و اینکه چگونه PX در این ژانر، با سایر ژانرها متفاوت است، ارائه می‌دهد.

واژگان کلیدی: نظریه خود تسخیصی، بازی‌ها، تجربیات بازیکن

شماره ۱۴

Packet-level traffic analysis of online games from the genre characteristics perspective

تحلیل سطح بسته ترافیک بازی‌های آنلاین از منظر ویژگی‌های ژانر

ژیانهویی چه
دانشکده طراحی کاربردی و مهندسی، دانشگاه سوانزی متروپولیتن، انگلیس
بری آی‌پی
دانشکده طراحی کاربردی و مهندسی، دانشگاه سوانزی متروپولیتن، انگلیس

تعداد استنادها: ۱۴

Journal of Network and Computer Applications Volume 35, Issue 1, January 2012, Pages 240–252

مجله علمی شبکه و برنامکهای رایانه ای، جلد ۳۵، شماره ۱، سال ۲۰۱۲، صفحات ۲۵۲-۲۴۰

چکیده: بازی‌های آنلاین اخیر، سبب افزایش ترافیک شبکه شده‌اند. در حالی که تلاش‌های تحقیقاتی مهمی در مطالعه ترافیک شبکه بازی به انجام رسیده است، اغلب مطالعات هم تنها نمونه کوچکی از بازی‌ها یا بازی‌هایی درون یک ژانر خاص را بررسی می‌کنند. هدف از این مقاله، استفاده از منابع گسترده تمام مطالعات تحقیقاتی قابل توجه در زمینه ترافیک بازی‌های آنلاین که در دهه اخیر منتشر گردیده است و رسیدن به درکی انتقادی از الگوی ترافیک از منظر ژانر بازی‌ها می‌باشد. یک دسته‌بندی کلی براساس ژانرهای بازی به منظور برجسته‌سازی ویژگی‌های مربوط به انواع مختلف بازی، ارائه خواهد شد. مطالعات ترافیک شبکه برای ژانرهای مختلف بازی، به صورت جداگانه در سطح بسته، تحلیل خواهد شد؛ به عنوان مثال، زمان ورود و اندازه بسته. این مقاله همچنین با برجسته شدن شکاف های پژوهشی فعلی در مطالعات ترافیک شبکه بازی، پیشنهاداتی در زمینه‌های ارزشمند برای تحقیقات آینده، ارائه خواهد داد. نتایج تحقیقات، با وجود داشتن برخی اختلافات جزئی که از مطالعات قبلی حاصل می‌گردد، مشارکت‌های عمده‌ای که دیدگاه‌های سازگاری از ترافیک بازی‌های آنلاین را ارائه می‌نماید، مشهود نموده است. این نتایج می‌تواند به عنوان یک راهنما جهت مدل‌سازی ترافیک کلی، برای هر ژانر بازی که ویژگی‌های روند ترافیک شبکه را به تصویر می‌کشد، به کار گرفته شود.

واژگان کلیدی: بازی‌های آنلاین، ام.ام.او.جی، تحلیل ترافیک

شماره ۱۵

Facet analysis of video game genres

تحلیل رویه‌ای از ژانرهای بازی‌های ویدئویی

۱.جین ها لی ۱.ناتاشا کارلوا
۱.راشل ایوی کلارک ۱.کاترین تورنتون
۲.اندرو پرتی
۱.دانشگاه واشنگتن، دانشکده اطلاعات
۲.موزه رسانه‌های تعاملی سیاتل

تعداد استنادها: ۱۲

iConference 2014 Proceedings
(p. 125 - 139)

مجموعه مقالات آی کنفرانس، سال ۲۰۱۴، صفحات ۱۳۹-۱۲۵

چکیده: ژانر، ویژگی مهمی برای سازماندهی و دسترسی به بازی‌های ویدئویی می‌باشد. با این حال، توصیفگرهای فعلی ژانرهای بازی‌های ویدئویی، استاندارد نشده، فاقد تعریف و با ابعاد اطلاعاتی متعدد، تعبیه شده‌اند. این مقاله، توسعه یک طرح پیچیده و دشوارتر متشکل از ۱۲ جنبه و ۳۵۸ کانون برای توصیف و ارائه اطلاعات ژانر بازی ویدئویی را توضیح می‌دهد. با استفاده تحلیل رویه‌ای، نویسندگان لیبل‌های موجود ژانر را از منابع علمی، تجاری و محبوب، تجزیه و تحلیل نموده‌اند. این طرح جدید قوی‌تر، یک چهارچوب جهت دسترسی بهتر فکری به بازی‌های در ابعاد متعدد، فراهم می‌سازد.

واژگان کلیدی: ژانر، تحلیل رویه‌ای، بازی ویدئویی، رسانه‌های تعاملی

شماره ۱۶

Why Video Game Genres Fail: A Classificatory Analysis

چرا ژانر بازی‌های ویدئویی شکست می‌خورد: تحلیل طبقه‌بندی

۱.راشل ایوی کلارک ۱.جین ها لی
۲.نیلز کلارک
۱.دانشکده اطلاعات دانشگاه واشنگتن، سیاتل، آمریکا
۲.پژوهشگر مستقل، واشنگتن، آمریکا

Games and Culture, 2015 pp (1-21)

مجله علمی بازی‌ها و فرهنگ، سال ۲۰۱۵، صفحات ۲۱-۱

چکیده: این مقاله به بررسی کارایی و محدودیت‌های فعلی ژانر بازی ویدئویی از دیدگاهی کتابخانه‌ای و اطلاعاتی با تأکید بر نظریه طبقه‌بندی می‌پردازد. ما اهداف متعدد ژانر مرتبط با بازی‌های ویدئویی، شامل هویت، نظم و بازیابی، بازاریابی تجاری و دستورالعمل آموزشی را شناسایی و به بحث درباره آن پرداختیم. با استفاده از مثال‌ها، شیوه‌هایی که این اهداف توسط طبقه‌بندی ژانر، مفهوم‌سازی و مفاهیم بازی‌های ویدئویی، حمایت می‌شوند را مورد بحث قرار داده‌ایم. همراه با بحث در مورد نقاط قوت و ضعف، پیشنهادهایی هم برای مفهوم‌سازی بهتر، از جمله شباهت‌های خانوادگی، نظریه نمونه اولیه، طبقه‌بندی رویه‌ای و نیز عوامل موردنیاز برای ژانرهای بازی‌های ویدئویی، در نظر گرفته شده است. این تحلیل در اطلاع از کاربردهای عملی بالقوه آینده، برای توصیف بازی‌های ویدئویی در مؤسسات میراث فرهنگی، از جمله کتابخانه‌ها، موزه‌ها و بایگانی‌ها، همانند پیشبرد درک ژانر بازی‌های ویدئویی و طبقه‌بندی ژانر برای مطالعات بازی در ابعاد بزرگ، کمک‌رسانی می‌کند.

واژگان کلیدی: بازی‌های ویدئویی، طبقه‌بندی، نظریه ژانر، تاریخچه ژانر، سیستم‌های اطلاعاتی

لازم به ذکر است که ماهنامه مطالعات بازی، بر اساس شاخص‌های علمی از جمله تعداد استنادها و ارتباط محوری مقالات با موضوع ماهنامه، آثار این بخش را انتخاب نموده است. چنانچه شما پژوهشگر گرامی مقالات برجسته‌ای در این زمینه نگاشته اید می‌توانید به آدرس info@direc.ir برای ماهنامه ارسال نمائید.

معرفی کتاب های برتر

در حوزه بازی های دیجیتال و ژانر

آشنایی با کتاب‌های حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر، دید عمیقی به علاقه‌مندان و پژوهشگران این حوزه می‌دهد. این بخش با معرفی دو چکیده کتاب انگیسی به غنی‌سازی پژوهش‌های محققان کمک خواهد کرد. شاخص‌های مورد نظر در گزینش و معرفی این کتاب‌ها، محوری بودن موضوع بازی‌های دیجیتال و ژانر، پژوهشی بودن اثر، سال انتشار و درجه علمی نویسندگان آنها می‌باشد.

شماره ۱

Game design and development: Fundamentals of game design

طراحی و تولید بازی: اصول طراحی بازی

۱۶۴ صفحه
ISBN-10: 1138812277
ISBN-13: 978-1138812277

ارنست آدامز
اندرو رولینگز

سال ۲۰۱۳
انتشارات: New Riders
نوبت چاپ: سوم
زبان کتاب: انگلیسی

چکیده: کتاب طراحی و تولید بازی را می‌توان یکی از برجسته‌ترین کتاب‌های حوزه طراحی و تولید بازی و ضمناً مرجعی مناسب برای پژوهشگران و بازی‌سازانی که در صدد آشنایی با ژانرهای بازی به صورت علمی هستند، دانست. این کتاب در ۲۰ فصل تدوین شده است که بخش‌های ابتدایی آن به بررسی رسانه بازی، تاریخچه و اهمیت آن پرداخته است و با مروری اجمالی اهمیت طراحی بازی را توضیح می‌دهد. بخش دوم از فصل اول این کتاب، ژانرهای بازی‌های دیجیتال معرفی می‌شوند. معرفی ژانرها به همراه مثال، تصاویر و توضیحات کاملی است که هر خواننده‌ای با مطالعه آن می‌تواند هم به عنوان منبعی علمی در پژوهش‌های خود از آن استفاده نماید و هم به عنوان مرجعی دقیق با زیرژانرهای بازی آشنا شود. مطالعه این کتاب برای محققان، بازی‌سازان و کلیه افراد علاقه‌مند به صنعت بازی‌های دیجیتال در هر سطحی از میزان آشنایی و مهارت، توصیه می‌شود.

شماره ۲

Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG

نویسندگی برای ژانر های بازی های ویدئویی: از اول شخص تیرانداز تا بازی های نقش آفرینی

۳۰۰ صفحه
ISBN-10: 1568814178
ISBN-13: 978-1568814179

وندی دسپین

سال ۲۰۰۹
انتشارات: A K Peters/CRC Press
نوبت چاپ: اول
زبان کتاب: انگلیسی

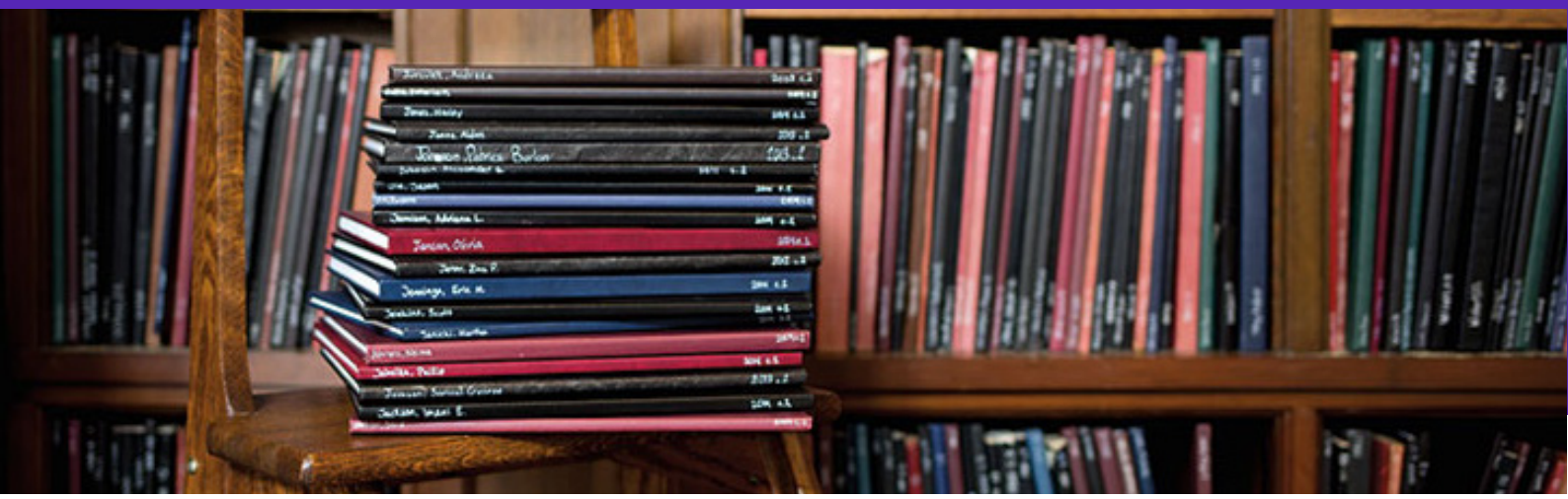
چکیده: این کتاب، توسط اعضای انجمن بین‌المللی بازی‌سازی (آی.جی.دی.اِی)[۸۳] نوشته و ویرایش شده است. این کتاب با درنظرگیری انواع ژانر بازی و با ارائه دسته‌بندی نسبتاً علمی و منسجم از آنها، برای علاقه‌مندان در زمینه نویسندگی بازی‌ها، پیشنهاداتی ارائه می‌دهد. همان‌طور که عنوان کتاب نشان می‌دهد، از اول شخص تیرانداز[۸۴] تا بازی‌های نقش‌آفرینی[۸۵] و کلیه ژانرهایی که در این حد فاصل ممکن است قرار گیرد، شامل بازی‌های چند نفره انبوه آنلاین، بازی‌های استراتژیک، بازی‌های ورزشی، بازی‌های ترسناک، بازی‌های جدی، بازی‌های تفننی، بازی‌های اکشن و غیره در ژانرهای پیشنهادی این کتاب برای نگارش، می‌گنجند.

۸۳ International Game Developers Association (IGDA)
۸۴ FPS
۸۵ RPG

معرفی رساله و پایان نامه

در حوزه بازی های دیجیتال و ژانر

در این بخش با پژوهش‌های دانشگاهی محققان بین‌المللی در زمینه بازی‌های دیجیتال و ژانر آشنا خواهیم شد. گزینش پژوهش‌های علمی این بخش بر اساس شاخص‌هایی چون مدرک دانشگاهی مولفان آثار، رتبه علمی دانشگاه و سال نگارش اثر می‌باشد. این قسمت شامل معرفی ۶ چکیده رساله و تز انگیسی و دو چکیده پایان نامه فارسی در حوزه یاد شده می‌باشد.



شماره ۱

Gamers' personality and their gaming preferences

شخصیت بازیکنان و ترجیحات بازی آن‌ها

ورونیکا لورنا زَمیتو
دانشگاه سایمون فریزر
رتبه بین المللی دانشگاه: ۲۲۶

سال ۲۰۱۰
تز مقطع کارشناسی‌ارشد رشته هنرهای تعاملی و فناوری

اساتید: دکتر مارک هتلا
استیو دیپائولا
دکتر مگی سیف الناصر
جیمز بیزوجی
دکتر دیوید کافمن

چکیده: این پایان‌نامه، فرضیه‌ای را که اذعان می‌دارد مردم با ویژگی‌های شخصیتی خاص، ژانرهای خاصی از بازی‌های ویدئویی را ترجیح می‌دهند، بررسی می‌نماید. انگیزه انجام چنین مطالعه‌ای این است که با شناسایی پروفایل‌های شخصیتی بازیکنان با هدف برآورده‌کردن بهتر نیازها و لذت‌هایشان، به طراحی بازی دموگرافیک، کمک شود. پرسشنامه ترجیحات بازی‌کردن، جهت شناسایی ترجیحات بازیکنان، ساخته و به اعتبار رسیده است. پرسشنامه NEO-FFI براساس پنج مدل فاکتور، برای سنجش ویژگی‌های شخصیتی بازیکنان، انتخاب گردید. داده‌های ۵۴۵ شرکت‌کننده توسط رگرسیون خطی چندگانه تحلیل و بررسی شد. ۸ مدل ژانر بازی که از لحاظ آماری حائز اهمیت بودند، یافت شد و برای ۲/۶٪ تا ۷/۵٪ از ترجیحات بازیکنان در ژانرهای بازی براساس فاکتورهای شخصیتی، اختصاص گردید. ویژگی‌های مرتبط شخصیتی مدل با عناصر ژانر بازی، همسان بودند. این تحقیقات نشان می‌دهد که یک موردنویسی اصلاح شده به شروع درک پیچیدگی‌های روانی انسان که ترجیحات بازیکنان را هدایت می‌کند، کمک می‌نماید.

شماره ۲

Video game genres and their music

ژانرهای بازی‌های ویدئویی و موسیقی آنها

پیتر جیکوبز کرتورن
دانشگاه استلنبوش

سال ۲۰۱۰
تز مقطع کارشناسی‌ارشد رشته موسیقی

اساتید: وینفرد لودمن

چکیده: تمرکز اصلی این پایان‌نامه ایجاد ارتباط میان ژانرهای بازی‌های ویدئویی و موسیقی استفاده شده در آنها می‌باشد. این پایان‌نامه با بررسی ریشه موسیقی و ارتباط آن با تحرک، شروع می‌شود. این امر موجب درکی بهتر از اینکه چرا ارائه بصری در سنین مختلف، همواره با صدا همراه بوده است، می‌گردد.
در مرحله بعد، انواع مختلف صدا همچون به‌کارگیری آنها در رسانه‌های امروزی، مورد مطالعه قرار می‌گیرند. این موضوع، به بحثی در مورد ژانر و توجهِ به کار گرفته شده به منظور تفاوت قائل‌شدن میان ژانرها در بازی‌های ویدئویی و ژانرها در موسیقی، منجر می‌شود. سپس این موضوع به حوزه موسیقی بازی‌های ویدئویی که پس از آن از منظر ژانر بازی ویدئویی مورد بررسی قرار گرفته است، اعمال می‌گردد. همچنین، تحلیل و بررسی‌های موسیقی‌های گلچین شده از یک بازی ویدئویی خاص، در این بخش گنجانده شده است.
سپس مطالعه به طور معکوس، از طریق نزدیک‌شدن به موضوع موسیقی بازی ویدئویی از منظر ژانر موسیقی، ادامه می‌یابد. این مطالعه نتیجه می‌گیرد که یکی از نیازهای نزدیک‌شدن به مسئله ژانر در موسیقی بازی‌های ویدئویی ارائه دیدگاهی نو با تکیه بر منبع موسیقی و معنای انضمام موسیقی، به جای تکیه بر هنجارهای موسیقی موجود، می‌باشد.

شماره ۳

Towards better gameplay in educational computer games

به سوی گیم‌پلی بهتر در بازی‌های رایانه‌ای آموزشی

الکس فریزر
دانشگاه ساوت‌همپتون
رتبه بین‌المللی دانشگاه: ۸۷

سال ۲۰۱۰
تز مقطع

چکیده: در حال حاضر، تعداد قابل توجهی از پژوهش‌ها نشان می‌دهند که آموزگاران می‌بایست از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بخشی از موضوع تدریس خود استفاده نمایند. بیشتر این پژوهش‌ها، یا با انتخاب بازی‌های خیلی خاص و یا اظهارات گسترده درمورد بازی‌کردن، نشان می‌دهند که چرا بازی‌ها می‌بایست مورد استفاده قرار گیرند. اما میزان بسیاری کمی از این تحقیقات توضیح می‌دهند که چگونه این بازی‌ها باید به کار گرفته شوند. چه ویژگیهایی باید در بازی وجود داشته باشد؟ آیا این ویژگی‌ها بسته به تغییرات در نتیجه یادگیری باید تغییر یابند؟ آیا آنها بسته به نوع بازی تغییر می‌کنند؟ پایان‌نامه حاضر با گردآوری مجموعه‌ای آینده‌نگر از ویژگی‌های مورد نیاز جهت یک بازی آموزشی که از ادبیات محیط آموزشی و الزامات سبک‌های مختلف یادگیری بدست آمده است، شروع می‌شود. این مجموعه الزامات، ارجاع متقابل همراه با مروری برخی بازی‌های معمولی و تجاری در دسترس نشان می‌دهد که چنین بازی‌هایی قادر به برآوردن چنین الزاماتی می‌باشند. این فهرست اولیه در دو بررسی مورد استفاده قرار گرفت: اول، بررسی میزان مثبت بودن ویژگی‌های انتخاب شده که توسط یک‌سری از مینی بازی‌های آموزشی ارائه شده‌اند؛ دوم، نشان می‌دهد که چگونه الزامات مختلف، توسط ژانرهای بازی رایانه‌ای تجاری مختلف و در دسترس، ارائه شده‌اند. نتایج این بررسی‌ها جهت اصلاح لیست، قبل از انجام یک نظرسنجی کاربر، برای شناسایی ویژگی‌های مهم ارائه شده توسط ژانرهای مختلف بازی و نیز تعیین اینکه آیا کیفیت بازی از ویژگی‌هایی که با هم تلاقی دارند، بهبود می‌یابد، به کار گرفته شدند. نتایج نظرسنجی نشان می‌دهند که برخی الزامات کلیدی، به طور قابل توجهی ژانرها را مجزا می‌کنند، در حالی‌که سایر آنها با تمام ژانرها سازگار بودند. علاوه براین، یک همبستگی مثبت بین هر ویژگی ارائه شده و لذت کلی کاربر از بازی وجود دارد. این پایان‌نامه با یک چهارچوب پیشنهادی از ژانرهای بازی و ویژگی‌های آنها، جهت یاری در طراحی و انتخاب بازی‌ها برای سناریوی آموزشی به همراه برخی از پیشنهادات جهت کارهای آینده، نتیجه‌گیری می‌نماید.

شماره ۴

Genre Evolution in Video Games and a Framework for Analysis

تحول ژانر در بازی‌های ویدئویی و چارچوبی برای تحلیل

کَلِن هنری
دانشگاه آلبرتا
رتبه بین‌المللی دانشگاه: ۹۴

سال ۲۰۱۱
تز مقطع کارشناسی‌ارشد رشته محاسبات علوم انسانی[۸۶]

چکیده: طبقه‌بندی ژانری بازی‌های ویدئویی، اساس بحث و گفتمان در مورد بازی‌ها می‌باشد، اما تحولات خاص حول ژانرهای بازی، اغلب مورد بحث قرار نمی‌گیرند. از آنجایی که بازی‌ها به تکامل رسیده‌اند، در حال حاضر گرده افشانی میان ژانرهای مهم صورت می‌گیرد. القاب و اسامی ژانرها پیچیده شده است و از منبعی به منبع دیگر متفاوت شده‌اند. در ابتدا طبقه‌بندی ژانر، ساده و جهانی بود. بازی‌ها به دسته‌های ساده‌ای تقسیم می‌شدند. بررسی‌های رسانه‌ای و آثار علمی بسیار، بیش از چهل ژانر برای بازی‌ها ثبت می‌کنند و این موضوع از انتشاری به انتشار دیگر، متفاوت است. بسیاری از این القاب و اسامی ژانر، به سادگی ترکیب ژانرهای دیگر است. در حالی‌که عدم توافقی برای این شرایط خاص وجود دارد، نتیجه واضح می‌باشد: بازی‌های ویدئویی در حال تحول به چیزی فراتر از نام گذاری‌های فعلی ژانر هستند. تاریخ ژانرهای ادبی، به ویژه رمان، به موازات بازی‌های ویدئویی، بررسی می‌شود. ژانرهای ارسطویی در اصل، به صورت قانونی پذیرفته شدند و نظرات به تدریج تغییر یافتند تا ژانرهای ادبی را به عنوان تکامل بپذیرند، مانند بازی‌های ویدئویی. با توجه به چگونگی تکامل اسامی ژانرها در طی دو دهه اخیر و پیگیری بخشی از تاریخ ژانرهای ادبی، من این مورد را جهت ایجاد یک روش جدید در نگرش به بازی‌های ویدئویی، ایجاد خواهم کرد. این چهارچوب تحقیقاتی از «انگاره دیالوگ محور (۱۹۸۱)» میخائیل باختین استفاده می‌کند تا بازی‌های ویدئویی را از طریق سه ذره بین متفاوت اما مرتبط مشاهده کند: تاریخ رسانه، کرونوتوپ و تعامل بازی/بازیکنان. تاریخ رسانه به شیوه‌ای که در گذشته فعالیت بازی‌ها و رسانه‌ها تأثیرگذار بوده‌اند و در یک بازی ویدئویی ادغام می‌گردیدند، اشاره دارد. کرونوتوپ به ارتباط خاص زمان/فضای حاضر در بازی اشاره دارد و تعامل بازی/بازیکن راهی است که یک بازیکن برای تعامل با یک بازی آن را انجام می‌دهد. این سه، چهارچوبی را تشکیل می‌دهند که شیوه‌ای نسبتاً کامل جهت بحث درباره بازی بدون تکیه بر آن، اما آزاد برای بحث درباره ژانرها، در دسترس قرار می‌دهد.

شماره ۵

Video game music: History, form and genre

موسیقی بازی ویدئویی: تاریخچه، شکل و ژانر

تیموتی ریچارد دیوید سامرز
دانشگاه بریستول
رتبه بین‌المللی دانشگاه: ۴۱

سال ۲۰۱۲
رساله مقطع دکتری

چکیده: این پایان‌نامه موسیقی بازی‌های ویدئویی را از یک دیدگاه موسیقیایی با در نظرگرفتن نقش، عملکرد و تأثیر موسیقی در بازی، بررسی می‌نماید. من فرض می‌کنم که اهمیت موسیقی برای بازیکن، براساس شیوه‌ای که بازیکن برای تعامل با بازی برقرار می‌نماید، معنی پیدا می‌کند. ماهیت این تعامل توسط چیزی که در پاسخ سوال، نوع معمولی تعامل برای یک کلاس خاص از بازی‌ها «ژانر تعاملی» نامیده می‌شود، مشخص می‌گردد. بنابراین تحلیل موسیقیایی ژانرهای تعاملی بازی، شیوه‌ای مناسب و دارای پتانسیل پاداش از درک موسیقی بازی، می‌باشد. این ژانرهای تعاملی، از یکدیگر متمایز بوده و در طی سالیان ایجاد شده‌اند که امکان یک نظرسنجی از بسیاری

[۸۶] Humanities Computing

از بازی‌ها، در یک دوره زمانی نسبتاً طولانی را فراهم می‌سازد. تحلیل ژانرهای تعاملی، به نوبه خود، روشنگر راهی است که بازیکنان بازی می‌کنند و طریقی که بازی‌ها را درک می‌کنند. پس از ایجاد یک شکل متنی، جهت مطالعه موسیقی بازی، محتوای این پایان‌نامه بر یک ارزیابی ژانر به ژانر، متمرکز می‌شود. هر فصل، ویژگی‌های یک ژانر خاص (یا ژانرهایی با ویژگی‌های کلیدی مشترک) را در نظر گرفته و بازی‌های نماینده را جهت تعیین رابطه میان بازی و موسیقی، بررسی می‌نماید. ژانرهای مشخصی حالت‌های مجزایی از تعامل و اجزای عملکرد موسیقایی را به دلیل مکانیزم تعاملی بازی، اولویت‌بندی کرده و در نتیجه فرصتی جهت بررسی توجهات خاص موسیقایی، فراهم می‌شود. به این ترتیب، رابطه نزدیکی بین موسیقی و انجام بازی/تعامل در یک رسانه بازی ویدئویی، مشخص می‌شود. یک مطالعه موردی جهت نشان دادن «مطالعه عمیق» در توجهات موسیقایی یا مسائلی که در سوال، به عنوان ویژگی برجسته در ژانر بازی دیده می‌شوند، استفاده شده است. این مطالعه از یک خلاصه در قالب فصلی در مورد بازی‌های اکشن نتیجه‌گیری می‌نماید که بر جنبه‌های موسیقایی بازی که قابل استخراج از بحث قبلی است، تمرکز دارد. بخش پایانی بررسی می‌کند که چگونه موسیقی بازی می‌تواند تفننی بودن تعامل موسیقی انسان را از طریق یک شیوه کلی‌تر، نشان دهد.

شماره ۶

What video game genres are teaching us

ژانرهای بازی ویدئویی چه چیزی به ما یاد می‌دهند

ادوارد گالوتیرا گوس
دانشگاه هاوایی

سال ۲۰۱۴
رساله مقطع دکترای رشته تکنولوژی آموزشی

اساتید: مایکل منچاکا

چکیده: بازی‌های ویدئویی برای مردم چیزی بیش از یک سرگرمی هستند. بعضی مطالعات نشان می‌دهند که در طی انجام بازی ویدئویی، یادگیری رخ می‌دهد. با این حال، مطالعاتی کمی وجود دارند که پتانسیل یادگیری در بازی‌های ویدئویی محبوب را ارزیابی می‌نماید. هدف از این مطالعه اکتشافی، شناسایی ژانرهای بازی‌های ویدئویی، درک اینکه چه چیزی ممکن است از بازی‌کردن در ژانرهای مختلف یاد گرفته شود و همچنین تطابق شباهات میان ژانرها از لحاظ ساختارهای یادگیری می‌باشد. در این مطالعه ۱۲ ژانر اصلی شناسایی گردیدند. این ژانرها عبارتند از: بازی‌های نقش‌آفرینی، بازی‌های نقش‌آفرینی چندنفره انبوه آنلاین، اول شخص تیرانداز، ورزشی، پازل، استراتژیک بلادرنگ، اکشن، نوبتی، شبیه‌سازی، مبارزه‌ای، کنترل کینتیک و تفننی. این مطالعه همچنین ۱۹ ساختار یادگیری که از بازی‌کردن در ژانرهای متفاوت بازی‌های ویدئویی بدست آمده است، شناسایی کرده است. ساختارهای یادگیری عبارتند از: کدنویسی/ برنامه‌نویسی رایانه، مدیریت بحران، مهارت‌های ارتباطی، ایجاد یک انجمن، هنری، تفکر انتقادی، توجه به جزئیات، مدیریت ساختمان، هماهنگی دست و چشم، چگونگی رقابتی بودن، مهارت‌های فردی، آگاهی از نقشه، انجام تحقیقات، اقتصاد، درک مطلب، مدیریت منابع، استراتژی، تفکر فضایی و مدیریت زمان. در مجموع، ۱۱ ژانر از ۱۲ ژانر بازی ویدئویی، حداقل یک ساختار یادگیری را آموزش داد در حالی‌که بعضی از آنها ۱۸ تا از ۱۹ مفهوم یادگیری را آموزش دادند. بازی‌های تفننی، تنها ژانری بودند که حتی یک ساختار یادگیری را آموزش ندادند. ۸ تا از ۱۲ ژانر بازی ویدئویی، حداقل نیمی از ۱۹ ساختار یادگیری را آموزش می‌دهند. هر ساختار یادگیری، به جز یکی، حداقل توسط سه ژانر بازی ویدئویی، آموزش داده شد. کدنویسی/برنامه‌نویسی رایانه توسط هیچ یک از ژانرها، آموزش داده نشد. نتایج، امکان ساخت یک نقشه شبکه‌ای را فراهم می‌نماید که ساختارهای یادگیری را با توجه به ژانرهایی که آن را آموزش می‌دهد، ترسیم می‌کند و این موضوع می‌تواند به نوبه خود توسط مربیان به منظور معرفی بازی‌های ویدئویی برای آموزش آن ساختارهای یادگیریِ شناسایی شده در این مطالعات، به‌کار گرفته شود. در مجموع، مطالعات نشان داد که مربیان با تحقیق بهتر، می‌توانند تصمیم‌گیری‌های آگاهانه‌تری را هنگام انتخاب و ترکیب بازی‌های ویدئویی در برنامه درسی خود، اتخاذ نمایند.

لازم به ذکر است که کلیه پایان‌نامه‌های ترجمه شده در این بخش، تنها منابع مرتبط و قابل احصا در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر بوده‌اند. چنانچه شما پژوهشگران ارجمند پایان‌نامه‌های دیگری در حوزه یاد شده، به صورت دانلود شده و یا منتشر شده دارید می‌توانید به آدرس info@direc.ir برای ماهنامه مطالعات بازی ارسال نمائید.

اطلاع نگاشت

در حوزه بازی های دیجیتال و ژانر

اطلاع‌نگاشت‌ها نمایشگران تصویری اطلاعات و داده‌ها هستند که هدف آنها ارائه سریع و ساده اطلاعات پیچیده است. تحلیل اطلاعات آماری از پژوهش‌های علمی در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر، در قالب اینفوگرافیک نمایش داده شده است. مولفه‌های اساسی اطلاع‌نگاشت مبتنی بر پژوهش‌های علمی دنیا در این حوزه نمایش داده شده است. پیش از این، شما را دعوت می‌کنیم که با آمارهای پژوهشی دنیا در زمینه بازی‌های دیجیتال و ژانر آشنا شوید. پیش از ورود به بخش آماری، به توضیحات آمارهای بخش اینفوگرافیک توجه نمائید:

واکاوی آمارهای پژوهشی حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر

دایرک در هر ماهنامه، بخشی به نام اطلاع‌نگاشت را برای مخاطبان در نظر می‌گیرد. این بخش به ویژه برای علاقه‌مندان به پژوهش در مورد موضوع هر شماره، می‌تواند راهگشای مطالعه و تحقیق باشد. اطلاع‌نگاشت ماهنامه مطالعات بازی که دربردارنده آمارها، جداول و نمودارهای متعدد در مورد مولفه‌های مختلف می‌باشد، به صورتی پویا و متفاوت و با استفاده از آمارهای جهانی طراحی می‌شود. مهمترین بخش‌های هر اطلاع‌نگاشت در این ماهنامه شامل: تعداد کل مقالات علمی، مجلات، پژوهشگران، کشورها، زبان پژوهش و رشته‌های دانشگاهی است.

موضوع ژانر در بازی‌های جدی، هم به عنوان حوزه پژوهشی و هم به عنوان هدف بسیاری از بازی‌سازان در عمل، محوریتی بسیار تعیین‌کننده می‌باشد. در عرصه پژوهشی به منظور طراحی و تدوین ژانرها بر اساس معیارهای علمی، تلاش‌های زیادی صورت‌گرفته است اما وضعیت آماری این حوزه نشان می‌دهد که مطالعات مسیر پژوهشی طولانی در پیش دارند. بر این اساس، مجموع مقالات حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر که از پایگاه‌های علمی و کتابخانه‌های دیجیتال احصا شده است، ۱۱۱ مورد می‌باشد. این مقالات تا کنون ۱۲۴۵ بار مورد استناد سایر پژوهشگران قرار گرفته‌اند و باید گفت که تعداد این استنادها با توجه به حجم مقالات در حال حاضر اندک ارزیابی می شود و این خود دلیلی بر دامنه رو به گسترش این حوزه است. همچنین وضعیت مقالات علمی این حوزه در مجلات و کنفرانس‌های علمی بین‌المللی، از لحاظ آماری قابل ارزیابی است. چهار مجله معتبر بین‌المللی به ویژه مجلات روانشناسی سایبر و رایانه‌ها در رفتار انسان که همواره از مهمترین منابع منتشرکننده مقالات رسانه بازی در دنیا بوده‌اند، جزو برترین و پرکارترین مجلات این حوزه شناخته می‌شوند. دو مجله پژوهشی کره جنوبی نیز از مهمترین مجلات منتشرکننده مقالات حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر بوده‌اند. برای پژوهشگران علاقه‌مند که مایل به شناخت و یا ارسال مقالاتی در این زمینه می‌باشند، فهرستی از سایر مجلات علمی مرتبط و منتخب در زمینه بازی و ژانر تهیه و در انتهای بخش معرفی مجلات قرارداده شده است. بر اساس آمارهای به دست آمده، مجموع ۷۰ مجله و کنفرانس روی‌هم‌رفته، اقدام به پذیرش و انتشار مقالات این حوزه کرده‌اند که به تفکیک ۸۳ مقاله در ۴۳ مجله و ۲۸ مقاله در ۲۷ کنفرانس بین‌المللی مورد پذیرش واقع شده‌اند. به دلیل تکثرِ پراکنده کنفرانس‌های پذیرنده مقالات و عدمِ وجود کنفرانس تخصصی در زمینه ژانر، در این ماهنامه اسامی کنفرانس‌ها معرفی نمی‌شوند.

همچنین این موضوع قابل تحلیل است که همچون بسیاری از حوزه‌های علمی در زمینه مطالعات بازی، مقالات ژانر در مجلات بیش از کنفرانس‌ها ارسال و یا پذیرش شده‌اند. از لحاظ آماری، ۷۵ درصد از مقالات بازی‌های دیجیتال و ژانر در مجلات علمی منتشر شده‌اند و تنها ۲۵ درصد از ۱۱۱ مقاله علمی در کنفرانس‌ها بین‌المللی غیرتخصصی پذیرش شده‌اند.

روند انتشار آثار علمی در زمینه بازی‌های دیجیتال و ژانر نیز شاید برای بسیاری از پژوهشگران قابل توجه باشد. سال ۲۰۱۵ را باید سال اوج انتشار آثار علمی در حوزه یاد شده دانست. در این مجموع ۱۷ مقاله علمی منتشر شده‌اند و در سال ۲۰۱۶ با اختلافی اندک این روند روبه‌رشد بوده است. پیش‌بینی می‌شود ژانر در بازی‌های دیجیتال، به عنوان موضوعی علمی و قابل تأمل در سال‌های تبدیل شود و موجب انتشار آثار علمی بیشتری در این زمینه گردد. از سویی دیگر در سال ۲۰۰۵ هیچ مقاله علمی در این حوزه منتشر نشده است. نخستین سالی که اهمیت مطالعه ژانر برای پژوهشگران حوزه بازی‌های دیجیتال درک شد، سال ۱۹۸۵ است و پس از این سال با وقفه‌ای قابل توجه تا سال ۱۹۹۴ شاهد هیچ اثر علمی دیگری نیستیم.

بخش بعدی که به معرفی آمارهای مربوط به پژوهشگران اختصاص دارد، بسیار قابل تأمل است و می‌تواند نقطه شروعی برای پژوهشگران دیگر باشد. البته جزئیات معرفی شخصیت‌های برجسته در بخش معرفی پژوهشگران مورد توجه قرار گرفته است. در این بخش بر اساس معیارهای علمی مختلفی از جمله تعداد مقالات مرتبط با حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر، تعداد استنادهای این حوزه، شاخص اچ و دیگر معیارها، پژوهشگران زیر ذره بین ماهنامه مطالعات بازی قرار گرفته‌اند. در این زمینه، برترین پژوهشگر بین‌المللی دکتر جان ال. شری[۸۷] می‌باشد که در بخش‌های بعد با وی بیشتر آشنا خواهید شد. در این بخش، برای قابلیت افزایش امکان تحلیل مخاطبان، وضعیت و جایگاه علمی پژوهشگران بر اساس شاخص‌های گفته شده، بر روی نمودار نقاط پراکنده نشان داده شده است.

از سویی دیگر، از لحاظ جنسیت پژوهشگران، مردان با کسب ۸۶ درصد از جامعه کل، بیشترین تعداد پژوهشگران را تشکیل داده‌اند. البته گفتن این نکته خالی از لطف نیست که مردان تقریباً در اغلب حوزه‌های پژوهشی بازی‌های دیجیتال بزرگترین گروه پژوهشگران را از نظر جنسیتی تشکیل داده‌اند. این تعداد گاهی در برخی حوزه‌ها همچون جنسیت و بازی، دستخوش تغییرات اندکی شده است.

در این شماره همچنین با نقشه حرارتی پژوهشگران از بعد جغرافیایی آشنا خواهید شد. در این شماره نیز برای تحلیل بهترِ علاقه‌مندان، تمام نقاط جغرافیایی که تقریباً تمام پژوهشگران بازی‌های دیجیتال و ژانر را شامل می‌شود، بر روی نقشه حرارتی خواهید دید. علاوه بر این، کشورهایی که پژوهش‌های بیشتری در آنها در حیطه بازی و ژانر صورت گرفته است به ترتیب فراوانی آثار قابل بررسی می‌باشند. در حقیقت می‌توان گفت میان این دو نقشه ارتباط بی سببی وجود ندارد و تقریباً هر نقطه مکانی که پژوهشگران بازی و ژانر را در خود جای داده است، در برخی موارد، کشورهای فعال در این زمینه نیز می‌باشند.

زبان پژوهشی مورد استفاده در تحقیقات این حیطه نیز اغلب انگلیسی بوده است. همچنین رشته هنرهای چندرسانه‌ای و سپس روانشناسی و ارتباطات جزو رشته‌های پرکار این حوزه بوده‌اند. شاید دور از ذهن نباشد که مطالعات بازی‌های دیجیتال و ژانر در رشته‌های پزشکی و فنی-مهندسی صورت نمی‌گیرد و گرایش علوم انسانی به انجام چنین پژوهش‌هایی بیشتر باشد. در واقع علوم انسانی با تحلیل‌های علمی، واکاوی آماری، بررسی ترجیحات بازیکنان در خصوص ژانر، محبوبیت ژانرها و دسته‌بندی آنها، کار بازی‌سازی را برای رشته‌های فنی و مهندسی و کلیه بازی‌سازان این عرصه هموار می‌کنند. شما را دعوت می‌کنیم آمارهای این حوزه را مورد مداقه قرار دهید.

---

۸۷ John L. Sherry

استناد به مقالات خارجی:

مجموع کل استنادهای صورت گرفته به **۱۱۱ مقاله** در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر:
«۱۲۴۵ مورد»

مجلات:

مجلات علمی و مجموعه مقالات کنفرانس‌ها که در طی ۲۰ سال گذشته بیشترین مقالات را در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر منتشر نموده اند:

ردیف	نام مجله	فراوانی
۱	CyberPsychology, Behavior, and Social Networking	۶
۲	Computers in Human Behavior	۳
۳	Korea Contents Association	۳
۴	Korea Game Society	۳

- از میان مجلات علمی در جدول بالا، مجله روانشناسی سایبر، رفتار و شبکه های اجتماعی با انتشار ۶ مقاله با موضوع بازی‌های دیجیتال و ژانر نسبت به سایر مجلات این حوزه مقالات بیشتری منتشر نموده است.
- تعداد مجلات علمی منتشرکننده مقالات علمی در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر ۴۳ مجله و تعداد کنفرانس‌های علمی که مقالات این حوزه به آن‌ها ارائه شده است، ۲۷ کنفرانس می باشد.
- تعداد کل مجلات و کنفرانس‌های علمی منتشر کننده مقالات حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر ۷۰ مورد می باشد. در واقع ۱۱۱ مقاله به طور کل در ۷۰ مجله و کنفرانس علمی منتشر شده است که به تفکیک ۸۳ مقاله در ۴۳ مجله و ۲۸ مقاله در ۲۷ کنفرانس علمی پذیرفته شده اند.

فراوانی مقالات حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر به تفکیک مجلات و مجموعه مقالات کنفرانس‌های علمی:

تعداد کل مقالات	تعداد مقالات در مجلات علمی	تعداد مقالات در کنفرانسهای علمی
۱۱۱	۸۳	٪۲۸
درصد	٪۷۵	٪۲۵

- ۸۳ درصد از مقالات علمی منتشر شده در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر، مقالات ارائه شده به مجلات علمی بوده است. بخش اعظم مقالات این حوزه در مجلات علمی منتشر شده است و ۲۵ درصد از این باقی مقالات این حوزه در کنفرانس‌های علمی مورد پذیرش واقع شده است.

اطلاعات آماری مجلات علمی که بیشترین مقالات را در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر منتشر نموده اند:

No.	Name	Publisher	H-index	SJR[۸۸]	IMPACT FACTOR[۸۹]	TOTAL CITES	CITES PER/ ARTICLE	PUBLISH DURATION
۱	CyberPsychology, Behavior, and Social Networking	Mary Ann Liebert Inc.	۹۳	۱,۴۱	۲,۱۸۸	۱۰۴۹	۲,۵	۷
۲	Computers in Human Behavior	Elsevier ltd.	۹۶	۱,۶۵	۲,۸۸	۴۷۵۲	۳,۶۱	۳۱

فراوانی سال‌های انتشار مقالات در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر:

ردیف	سال ها	فراوانی
۱	۲۰۱۶	۱۱
۲	**۲۰۱۵**	**۱۷**
۳	۲۰۱۴	۸
۴	۲۰۱۳	۹
۵	۲۰۱۲	۱۰
۶	۲۰۱۱	۹
۷	۲۰۱۰	۲
۸	۲۰۰۹	۳
۹	۲۰۰۸	۲
۱۰	۲۰۰۷	۶
۱۱	۲۰۰۶	۲
۱۲	۲۰۰۵	۰
۱۳	۲۰۰۴	۱
۱۴	۲۰۰۳	۱

در طی ۱۵ سال گذشته:

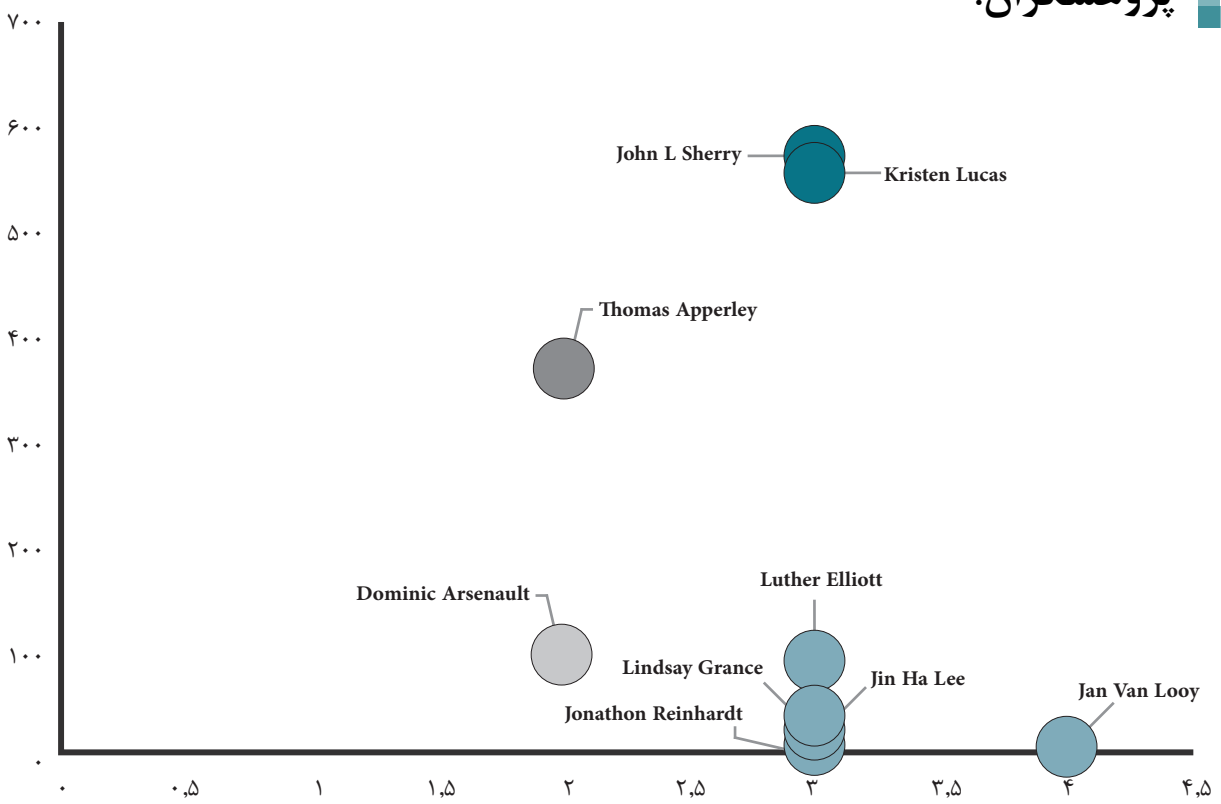
- **سال ۲۰۱۵ آمار بیشترین تعداد مقالات منتشر شده در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر را به خود اختصاص داده است.**
- در طی ۱۵ سال گذشته، کمترین آمار انتشار مقالات در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر متعلق به سال‌های ۲۰۰۵ و سپس ۲۰۰۳ و ۲۰۰۴ می باشد.
- در طی ۱۰ سال گذشته، بدون احتساب سال جاری میلادی، کمترین آمار انتشار مقالات در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر متعلق به سال‌های ۲۰۰۸ و ۲۰۱۰ می باشد.

---

[۸۸] شاخص SJR، بازدید مجلات موجود در Scopus را از سال ۱۹۹۶ تا به امروز نشان می دهد.

[۸۹] ضریب تاثیر: این شاخص نشان‌دهنده فراوانی استنادهایی است که در طول یک دوره زمانی مشخص به یک مقاله چاپ و در یک نشریه داده می‌شود.

پژوهشگران:



در نمودار فوق که نقاط پراکنده یا Scattered Plots نام دارد، بر اساس دو شاخص اصلی جایگاه پژوهشگران حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر، در چهار موقعیت و با رنگ‌های سبزآبی و خاکستری مشخص شده است. دو شاخص اصلی در رتبه‌بندی پژوهشگران عبارتند از: فراوانی مقالات علمی و تعداد استنادهای صورت گرفته به آثار علمی حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر. بر این اساس، محور x نشان دهنده تعداد مقالات پژوهشگر و محور y نمایانگر تعداد استنادهای صورت‌گرفته به مقالات پژوهشگر در حوزه بازی و ژانر می‌باشد. نمودار فوق را می توان به چهار موقعیت علمی برای پژوهشگران تقسیم کرد که هر بخش با یک رنگ متمایز شده است. شرح رنگ‌های نمودار به صورت زیر می‌باشد:

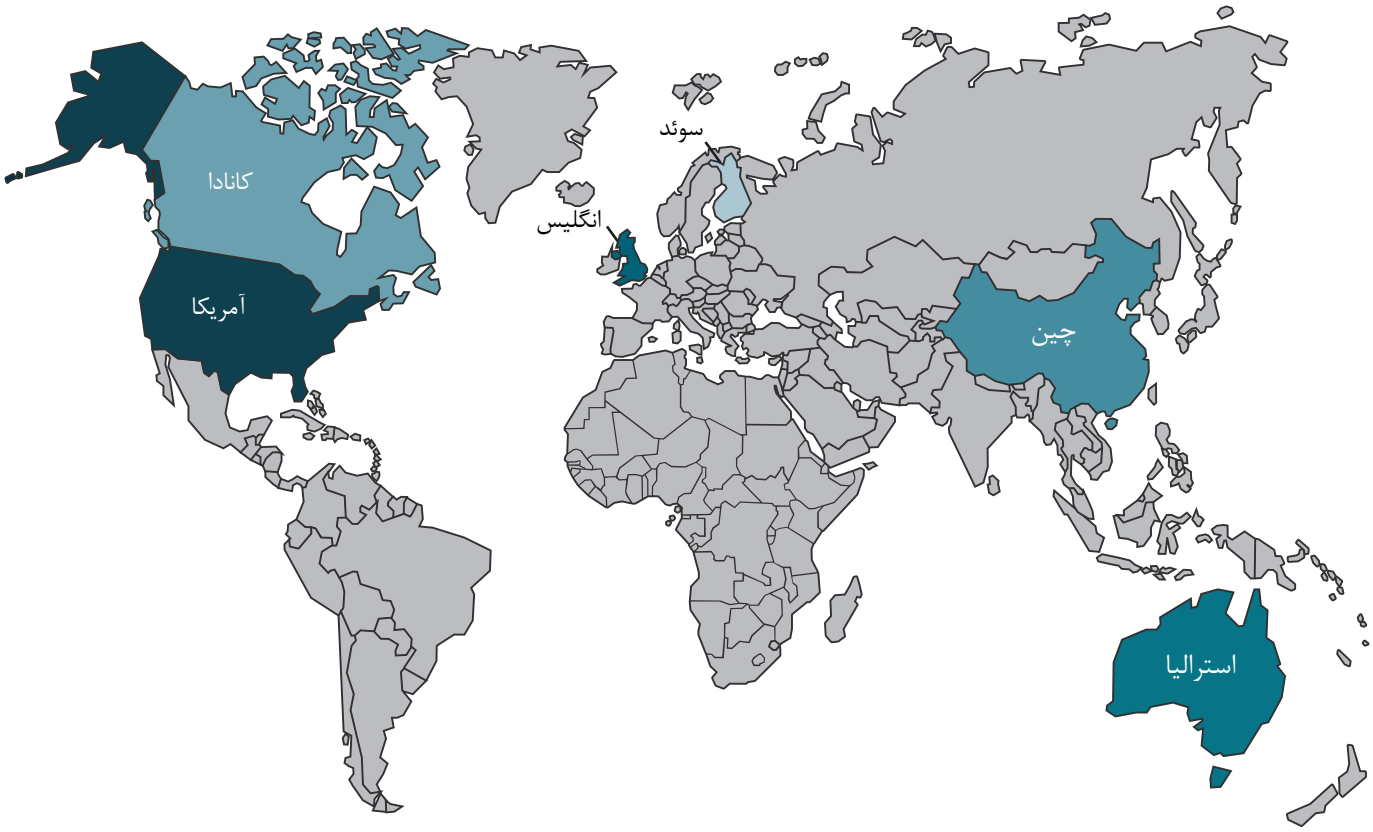
- بر اساس تعریف دایرک رنگ سبزآبی تیره نشان دهنده پژوهشگر فعال است. این پژوهشگر از لحاظ تعداد استناد و تعداد مقالات در حوزه بازی و ژانر نسبت به سایرین بالاترین آمار را به خود اختصاص داده است.
- پژوهشگرانی که دوایر آنها با رنگ سبزآبی کمرنگ نشان داده شده است، پژوهشگران پویا نام دارند که تعداد استنادهای بسیار کم و فراوانی مقالات نسبتاً خوبی داشته‌اند.
- پژوهشگری که رنگ دایره آن خاکستری تیره می باشد، تعداد مقالات کمتری در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر منتشر کرده است اما تعداد استنادهای قابل توجهی در این مقالات کسب کرده است.
- پژوهشگری که رنگ دایره آن خاکستری روشن است، بر اساس تعریف دایرک، پژوهشگر گذری می باشد که تعداد استنادهای بسیار کم و تعداد مقالات علمی کمتری داشته است.

اطلاعات آماری مجلات علمی که بیشترین مقالات را در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر منتشر نموده اند:

درصد	زنان	مردان
مردان: ۸۶ ٪	۲۸	۱۷۴
زنان: ۱۴ ٪	Total:۲۰۲	

- مردان با ۸۶ درصد(۱۷۴ نفر)، بزرگترین قشر پژوهشگر از نظر جنسیت در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر می باشند. همانند سایر حوزه‌های مطالعاتی در بازیهای دیجیتال، زنان از لحاظ جنسیت کمترین تعداد پژوهشگران را تشکیل می دهند.

کشورها:



۱۰۰ ۱

زبان پژوهش:

فراوانی زبان‌های حوزه مطالعات بازی‌های دیجیتال و ژانر بر اساس زبان محققان

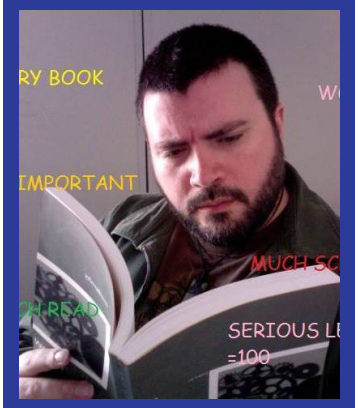
زبان	انگلیسی	چینی	یونانی	آلمان	فرانسوی	ژاپنی

رشته‌های دانشگاهی:

فراوانی آثار علمی و پژوهشی در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر در رشته‌های دانشگاهی زیر بیش از سایر رشته‌های دانشگاهی بوده است:

رشته	هنرهای چندرسانه‌ای	روانشناسی	ارتباطات

معرفی پژوهشگران برتر



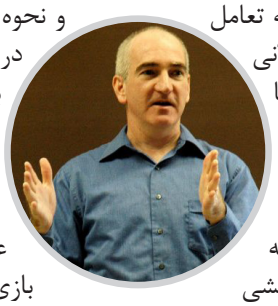
در حوزه بازی های دیجیتال و ژانر

پژوهش‌ها و آثار علمی که تا اینجا از نظر گذرانده‌اید، در واقع متعلق به برترین پژوهشگران ژانر و بازی‌های دیجیتال بوده است. در این بخش برترین محققان این حوزه همراه با زندگینامه و شرح فعالیت‌های علمی معرفی می‌شوند. برای علاقه مندان و پژوهشگرانی که قصد دارند در حوزه مطالعاتی بازی‌های دیجیتال و ژانر اطلاعات بیشتری کسب نمایند، آشنایی با این پژوهشگران گام بزرگی خواهد بود.

علاوه بر اطلاعات فردی هر یک از محققان، شاخص‌های علمی آنان نظیر شاخص اچ، تعداد مقالات علمی، تعداد استنادات و ... نیز شرح داده شده است. لازم به ذکر است مهمترین ملاک انتخاب و معرفی این محققان در این بخش، فراوانی مقالات علمی در این حوزه و تعداد استنادهای صورت گرفته به آثار ایشان می‌باشد. در بخش پایانی معرفی هر پژوهشگر، لینکی به منظور آشنایی بیشتر با هر پژوهشگر و آثار علمی وی درج شده است که برای مخاطبان امکان کلیک و ورود به این صفحات وجود خواهد داشت.

جان اِل. شری
(John L. Sherry)

دکتر شری، دانشیار گروه ارتباطات و علوم ادراکی در دانشگاه میشیگان با سابقه ای طولانی در زمینه پژوهش و نگارش در حوزه بازی‌های دیجیتال، عمده فعالیت‌های علمی خود را در دو زمینه بازی‌های دیجیتال و ارتباطات به عنوان علوم ادراکی و سیستم پویای پیچیده معرفی می کند. وی این زمینه علمی و پژوهش را در دانشگاه میشیگان، دو جریان علمی گسترده و اثرگذار بر آینده علوم می داند. دکتر شری در زمینه رسانه ها به طور کل، به موضوع اثرات بسیار علاقه مند است و از این نظر به حوزه علوم ادراکی نیز ورود پیدا کرده است. اما در زمینه بازی‌های دیجیتال به گفته خودش، به دنبال روشهایی است که بازی‌های دیجیتال بتوانند به آموزش بشریت خدمتت کنند و معتقد است بازی‌های دیجیتال بسیار قدرتمند و تعاملی هستند و سراسر ایده های پیچیده ای دارند که می توانند در خدمت آموزش افراد قرار گیرند.



این استاد برجسته دانشگاه معتقد است که ما در زمینه تعامل و نحوه تعامل با بازی‌های دیجیتال، دانسته های اندکی داریم و تا زمان آشنایی با چگونگی این تعاملات مسیری طولانی در پیش داریم. بر این اساس، مسیر پژوهشی خود را به سمت و سوی فهم فرایندهای ادراکی که در درگیری با بازی‌های دیجیتال ایجاد می شوند هدایت کرده است چرا که این موضوع می تواند به فرایند یادگیری کمک شایانی کند.

در زمینه بازی‌های دیجیتال آموزشی، تمرکز پژوهشی این استاد برجسته دانشگاه بر موضوع بررسی فرایندهای شناختی و سهولت بخشی به یادگیری در طول انجام گیم پلی است. اهمیت این موضوع از نظر دکتر شری تا جایی است که وی در موضوع یادگیری، ژانر را به عنوان متغیر بسیار مهمی مورد تحلیل قرار داده است و در پژوهش‌های خود ژانر همواره در اولویت تعیین اثربخشی بازی‌های دیجیتال بوده است. سایر متغیرهای مهم در بررسی اثربخشی بازی‌های دیجیتال آموزشی در پژوهش‌های جان شری، جنسیت، شخصیت و مهارت‌های ادراکی می باشد.

از لحاظ شاخص‌های علمی ارزیابی پژوهشگران، دکتر شری هم اکنون از شاخص اچ ۱۹ و مجموع ۳۴۶۷ استناد برخوردار است. مجموع مقالات علمی دکتر شری به بیش از ۵۰ اثر می رسد و از این تعداد، ۳۲ مقاله منحصراً در حوزه بازی‌های دیجیتال است. همچنین لازم به گفتن است که مجموع استنادهای صورت گرفته به آثار علمی دکتر شری در زمینه بازی‌های دیجیتال و ژانر، ۵۹۰ مورد می باشد که از این لحاظ وی را در رتبه نخست پژوهشگران این حوزه علمی قرار داده است. برای آشنایی بیشتر با این استاد برجسته لینک زیر را لمس کنید:

http://cas.msu.edu/places/cas-deans-office/communications/our-team/name/john-sherry/

کریستن لوکاس
(Kristen Lucas)

خانم کریستن لوکاس به عنوان یکی از جوانترین محققان حوزه بازیهای دیجیتال و به ویژه حیطه مطالعات ژانر، از جمله پژوهشگرانی است که با قدمت پژوهشی و مطالعاتی اندک، آثارش از عمق پژوهشی بسیار خوبی برخوردار است و این موضوع سبب شده است که وی در زمینه بازی‌های دیجیتال ژانر، به عنوان دومین محققان دنیا شناخته شود. وی هم اکنون استادیار دانشگاه لوئی ویل در کشور آمریکا می باشد.

یکی از نکات مهم در پژوهش‌های دکتر لوکاس در مطالعه حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر، توجه به موضع ترجیحات و ذائقه بازیکنان است که شاید از نظر سایر پژوهشگران این حوزه غافل مانده و یا کمتر مورد توجه قرار گرفته است. لوکاس به عنوان محققی عمق نگر و با رویکردی مخاطب شناسانه، موضوع ژانر را در بازیهای دیجیتال از منظر بازیکنان مورد توجه خود قرار داده است. ترجیحات بازیکنان برای انتخاب بازی‌های دیجیتال و قرارگیری آنها در معرض بازی‌هایی خاص، دغدغه اصلی دکتر لوکاس بوده است.

از نظر شاخص‌های علمی، دکتر لوکاس دارای شاخص اچ ۱۵ و مجموع ۱۸۰۶ استناد می باشد. همچنین تعداد کل مقالات این پژوهشگر تا کنون ۳۷ مورد می باشد. از میان مقالات علمی دکتر لوکاس، ۶ مقاله منحصرا در زمینه بازی‌های دیجیتال است اما با اینحال این مقالات به صورت روش مند و با دقتی علمی نگاشته شده اند و موفق به جلب توجه پژوهشگران زیادی شده اند که این موضوع باعث فراوانی بالای استنادهای این پژوهشگر شده است. مجموع استنادهای صورت گرفته به آثار دکتر لوکاس در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر، ۵۷۸ مورد می باشد.

توماس اچ. اَپرلی
(Thomas H. Apperley)

چهره پژوهشی جوان و فعال حوزه بازیهای دیجیتال و ژانر که تقریباً برای علاقه مندان این حوزه نامی آشنا می باشد، دکتر توماس اپرلی است. وی هم اکنون استادیار دانشگاه نیوساوث ولز[۹۰] در کشور استرالیا است. به گفته وی سه حوزه اساسی مطالعاتی و علمی مورد علاقه اش، بازی‌های دیجیتال، آموزش و سیاست رسانه ها است. همچنین فناوری‌های رسانه، آموزش زبان انگلیسی، مطالعات جوامع انسانی، سیاست‌های ارتباطاتی و رسانه های دیجیتال از دیگر حوزه های مورد توجه وی در مطالعه و پژوهش می باشد. شاید علاقه عمیق وی به موضوع رسانه ها با رشته های تحصیلی اش در مقاطع مختلف بی ارتباط نباشد. دکتر اپرلی در مقطع کارشناسی ارشد در دانشگاه نیوساوث ولز رشته روابط عمومی را انتخاب کرد و به گفته خودش از همین نقطه وارد فاز جدی مطالعاتی در حوزه ارتباطات و رسانه های دیجیتال شده است.

در زمینه بازی‌های دیجیتال ژانر، نکته قابل توجه این است که وی اغلب در پژوهش‌های این حوزه به طور کلان و از زاویه ای رو به پایین ورود پیدا کرده است و به وضوح میتوان ژانر را بدون درنظرگیری مولفه ای دیگر و یا در ابعادی جزئی تر دید که مورد تحلیل قرار گرفته است. این مساله موجب شده است که دکتر اپرلی، اغلب از عنوان «مطالعات ژانر[۹۱]» برای مطالعه و پژوهش در این حوزه استفاده کند.

دکتر اپرلی همچنین در حال حاضر علاوه بر فعالیت دانشگاهی، سردبیر فصلنامه علمی پژوهشی فرهنگ دیجیتال و آموزش[۹۲] می‌باشد که یک نشریه با دسترسی آزاد است و به تازگی کتابی در زمینه بازی‌های دیجیتال با عنوان «ریتم‌های بازی: کنش و واکنش از محل به جهان»[۹۳] منتشر نموده است.

بر اساس شاخص‌های علمی، دکتر اپرلی هم اکنون از شاخص اچ ۱۳ و مجموع ۸۷۱ استناد برخوردار است. وی همچنین علی رغم برخورداری از سن کمتر نسبت به پژوهشگران حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر، از مجموع ۶۱ مقاله علمی به طور کل برخوردار است که از این تعداد ۴۳ مورد منحصراً در حوزه بازی‌های دیجیتال می باشد. علاوه بر این تعداد کل استنادها به مقالات علمی دکتر اپرلی در زمینه بازی‌های دیجیتال و ژانر، ۳۷۹ مورد می باشد که این نسبت به سایر استنادهای صورت گرفته به آثار پژوهشگران دیگر در این زمینه، میزان مطلوبی ارزیابی می شود. پژوهشگران و علاقه مندان برای آشنایی بیشتر با زمینه های پژوهشی و آثار دکتر اپرلی می توانند به لینک زیر مراجعه نمایند:

https://www.arts.unsw.edu.au/about-us/people/thomas-apperley/

ژان ون لوی
(Jan Van Looy)

نام دکتر لوی تقریباً برای هیچ محققی در حوزه بازی‌های دیجیتال ناشناخته نیست. این پژوهشگر جوان علی رغم بیماری جدی جسمانی، همواره مسیر مطالعاتی خود را به تمرکزی ویژه دنبال کرده است. وی شاید از معدود پژوهشگرانی باشد مطالعه در زمینه بازیهای دیجیتال را به صورت میان رشته ای و از جنبه های مختلف مورد بررسی قرار داده است.

این استادیار برجسته که در سال ۲۰۰۶ موفق به دریافت مدرک دکترای خود در رشته ارتباطات شد و هم اکنون در گروه علوم ارتباطات دانشگاه خنت[۹۴] واقع در کشور بلژیک مشغول تدریس و انجام مطالعات است. علاوه بر این در حال گذراندن دوره پسادکترا در هاملب[۹۵] وابسته به دانشگاه اومیا[۹۶] واقع در کشور سوئد می باشد. دکتر لوی همچنین گروه پژوهشی رسانه در دانشگاه خنت را در زمینه فناوری‌های خلاقانه و ارتباطاتی هدایت میکند. در زمینه بازی‌های دیجیتال مولفه هایی از قبیل هویت بازیکنان، ژانر، یادگیری، توانمندسازی فردی و جامعه پذیری در تحقیقات این پژوهشگر مورد توجه قرار گرفته است. همچنین بازی‌های جدی یکی از اساسی ترین زمینه‌های تحقیقاتی دکتر لوی می باشد.

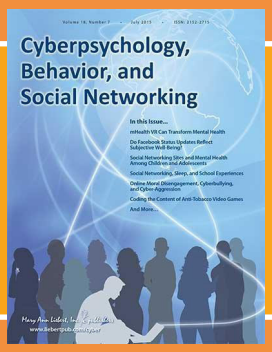
از نظر شاخص‌های علمی، دکتر لوی هم اکنون از شاخص اچ ۱۵ و مجموع ۸۱۲ استناد برخوردار است. وی همچنین تا کنون ۱۸۳ مقاله علمی نگاشته است که از این تعداد ۱۴۶ مورد در زمینه بازی‌های دیجیتال بوده است. فراوانی مقالات علمی دکتر لوی در زمینه بازی‌های دیجیتال و نسبت آن با تعداد کل مقالات، نشان دهنده تمرکزی ویژه در این حیطه است که شاید پژوهشگران دیگر در رشته های علوم ارتباطات، روانشناسی و جامعه شناسی کمتر موفق به چنین تمرکزی بر حوزه بازی‌های دیجیتال شده اند. در حقیقت علاقه عمیق دکتر لوی به حوزه رسانه های جدید و از آن میان بازی‌های دیجیتال به وضوح در آثار علمی وی مشهود است. برای آشنایی بیشتر با حوزه های مطالعاتی و مسیر پژوهشی دکتر ژان ون لوی می‌توانید روی لینک زیر کلیک نمایید:

http://www.ugent.be/ps/communicatiewetenschappen/mict/en/team/professors/jan-van-looy

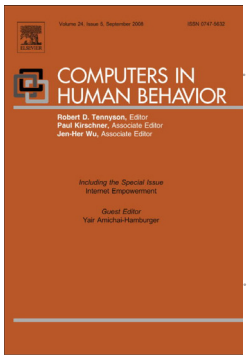
---

۹۰ University of New South Wales
۹۱ Genre Studies
۹۲ Digital Culture & Education
۹۳ Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global
۹۴ Ghent University
۹۵ HUMLab
۹۶ University of Umeå

معرفی
مجلات علمی برتر
در حوزه بازی های دیجیتال و ژانر



در این بخش پرکارترین مجلات علمی دنیا در انتشار مقالات حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر معرفی شده‌اند. ملاک انتخاب و معرفی سه مجله پژوهشی در این شماره معیارهایی چون شاخص اچ، شاخص اس.جی.آر، ضریب تاثیر و ضریب تاثیر پنج ساله و ... بوده است.



مجله علمی رایانه‌ها در رفتار انسان

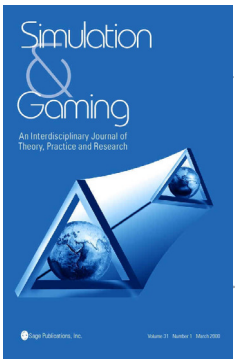
Computers in Human Behavior

مجله رایانه‌ها در رفتار انسان در دوران ۳۱ ساله فعالیت خود همواره موضوع بازی‌های دیجیتال را یکی از اساسی‌ترین حوزه‌های مورد بررسی قرار داده است. سردبیر این مجله رابرت تنیسون می‌باشد و اهم موضوعات علمی منتشر شده در این مجله عبارتست از علوم رایانه، روانشناسی و انسان‌شناسی. این مجله علمی در زمینه انتشار مقالات علمی در حوزه بازی‌های دیجیتال بسیار پرکار می‌باشد و تقریباً در اغلب موضوعات مرتبط با این حوزه آثار زیادی را منتشر نموده است، به طور ویژه استفاده از رایانه‌ها را از بعد روانشناختی را مورد کاوش قرار می‌دهد.

در زمینه بازی‌های دیجیتال و ژانر، تاکنون مقالات برجسته و پراستنادی در این مجله علمی برجسته منتشر شده است. این مقالات بر اساس روش‌های علمی، در زمینه‌های مختلفی از ژانر منتشر شده‌اند. لازم به ذکر است که این مجله بالاترین آمار انتشار مقالات علمی در حوزه بازی‌های دیجیتال را در تمام موضوعات دانشگاهی و علمی دارد.

مجله رایانه‌ها در رفتار انسان از جنبه شاخص‌های علمی ارزیابی مجلات پژوهشی، هم‌اکنون از شاخص اچ ۹۶ برخوردار بوده و مجموع استنادها به این نشریه علمی از ابتدای شروع به کار، ۴۷۵۲ و میانگین استناد به هر مقاله آن، ۳,۶۱ می‌باشد. علاوه بر این، شاخص SJR آن ۱,۶۵ ارزیابی شده است. باتوجه به شاخص‌های گفته شده، این مجله در حال حاضر از ضریب تأثیر ۲,۸۸ ضریب تأثیر پنج‌ساله ۳,۶۴۲ برخوردار است. برای آشنایی بیشتر با این مجله علمی می‌توانید به آدرس ذیل مراجعه نمائید:

http://www.journals.elsevier.com/computers-in-human-behavior



مجله علمی شبیه‌سازی و بازی

Simulation and Gaming

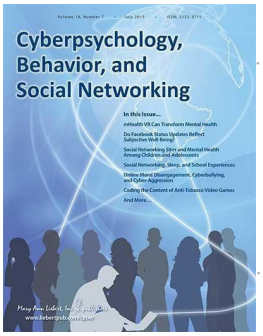
مجله آمریکایی شبیه سازی و بازی به عنوان یک مجله بین المللی و تخصصی در حوزه بازی‌های دیجیتال، تقریبا در تمامی موضوعات منتشر شده خود به صورت محوری رسانه بازی را در مرکز توجه خود قرار داده است. ویژگی اصلی این مجله توجه به تمام رشته های دانشگاهی و در برگیری حوزه های مختلف مطالعاتی است که آن را از این حیث یک مجله علمی میان رشته ای ممتاز کرده و از سایر مجلات تخصصی در زمینه بازی‌های دیجیتال متمایز می کند. شبیه سازی و بازی به طور مستمر از سال ۱۹۹۶ و توسط انتشارات SAGE منتشر شده است و بر اساس اذعان این مجله موضوعات جامعه شناسی، روانشناسی، آموزش زبان، ادراک، نریه یادگیری، مدیریت، فناوری‌های آموزشی، ارتباطات، اقتصاد، مطالعات بین المللی و روش شناسی تحقیق از اصلی ترین موضوعات مورد بررسی این در مقالات آن است.

در زمینه بازی‌های دیجیتال و ژانر لازم به گفتن است که این مجله موفق به انتشار مقاله علمی بسیار ارزشمندی در این زمینه شده است که تا این لحظه پراستنادترین مقاله حوزه بازی و ژانر محسوب میشود. مقاله «ژانر و مطالعات بازی: به سوی رویکردی انتقادی در مورد ژانر بازی‌های ویدئویی[۹۷]» که نویسنده آن توماس اپرلی می باشد، با ۳۶۸ استناد نسبت به بضاعت این حوزه مقاله نخست در زمینه بازی‌های دیجیتال و ژانر محسوب می شود.

بر اساس شاخص‌های علمی ارزیابی مجلات، شبیه سازی و بازی هم اکنون از شاخص اچ ۴۲، ضریب تاثیر ۱,۰۸ و نیز شاخص SJR معادل ۰,۶۷ برخوردار است. مجموع استنادها نسبت به هر مقاله این مجله، ۱,۲۲ می باشد. برای آشنایی بیشتر با مجله علمی شبیه سازی و بازی به آدرس زیر مراجعه نمائید:

http://journals.sagepub.com/home/SAG

۹۷ Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres



مجله روانشناسی سایبر، رفتار و شبکه اجتماعی

Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking

مجله آمریکایی روانشناسی سایبر، رفتار و شبکه‌اجتماعی که توسط ماری آن لیبرت[۹۸] منتشر می شود، یکی از تخصصی ترین مجلات حال حاضر دنیا در زمینه رسانه های دیجیتال و اثرات ناشی از آن‌ها و موضوعات مرتبط به این رسانه ها می باشد. در حال حاضر دکتر برندا کی. ویدِرهولد[۹۹] سردبیر این مجله است و ۱۹ سال از زمان نخستین انتشار این مجله علمی می گذرد. به طور ویژه موضوعات پزشکی، علوم اجتماعی، روانشناسی و علوم رایانه مورد بررسی این مجله قرار گرفته است و همواره آسیب‌شناسی مسائل اجتماعی ناشی از فضای مجازی را در صدر موضوعات مورد بررسی خود قرار داده است.

موضوع بازی‌های دیجیتال از تخصصی ترین موضوعاتی است که همواره بر آن تمرکز داشته و مقالات علمی را با وسواس علمی و از جنبه بدعت، نوآوری، مسأله محور بودن و تنوع انتخاب و منتشر می نماید. در این راستا حوزه بازی‌های دیجیتال و خشونت، اعتیاد، جنسیت، هویت، سلامت و ژانر از اصلی ترین موضوعاتی است که تا کنون و در طول دوران فعالیت ۱۹ ساله خود به آنها پرداخته است. موضوع ژانر با توجه به اهمیتی که برای پژوهشگران و متخصصان حوزه بازی‌های دیجیتال دارد، نیازمند آن است که علاوه بر تخصص تجربی، از لحاظ علمی هم مورد بررسی کاوش قرار گیرد تا بر اساس نتایج علمی در فرایند تولید بازی نیز مورد بهره برداری بازی‌سازان واقع شود. از این نظر، مجله روانشناسی سایبر، رفتار و شبکه‌اجتماعی بیشترین فراوانی را در انتشار مقالاتی در زمینه بازی‌های دیجیتال و ژانر داشته است.

براساس شاخص‌های علمی ارزیابی مجلات پژوهشی دنیا، شاخص اچ این مجله ۹۳، شاخص SJR آن ۱,۴۱، مجموع استنادهای صورت گرفته به آن ۱۰۹۴ و میانگین استناد به هر مقاله این مجله ۲,۵ ارزیابی می‌شود که از نظر شاخص‌های نام برده شده در حوزه مطالعاتی بازی‌های دیجیتال و جنسیت، رتبه اول را دارا می‌باشد. همچنین ضریب تاثیر این مجله علمی ۲,۱۸ ارزیابی شده است. برای آشنایی بیشتر با این مجله علمی می‌توانید به آدرس ذیل مراجعه نمائید:

http://www.liebertpub.com/cyber

علاوه بر مجلات معرفی شده در حوزه بازی‌های دیجیتال و ژانر، مجلات دیگری دست به انتشار مقالات پراستناد و اثربخش در این زمینه زده اند. در میان ۴۳ مجله علمی منتشر کننده مقالات بازیهای دیجیتال و ژانر، فهرست مجلات علمی ذیل بیش از سایر مجلات از حیث فراوانی مقالات مرتبط با بازی و ژانر، اعتبار علمی مجله، فراوانی تعداد استنادها به مقالات بازی و ژانر و نیز محوریت موضوع یاد شده در میان مقالات سایر مجلات موثرتر بوده اند. بدیهی است برای پژوهشگران و علاقه مندانی که مایل به آشنایی بیشتر با مجلات و یا مقالات مرتبط با حوزه ژانر در بازی‌های دیجیتال هستند، مراجعه به مجلات تخصصی کمک شایانی در جهت دهی به بینش علمی محققان می کند. ماهنامه مطالعات بازی با معرفی این مجلات، مسیر جستجو و دسترسی به مجلات این حوزه را با ارائه فهرست زیر برای شما کوتاه نموده است:

1	Eludamos. Journal for Computer Game Culture
2	Computer Game Culture
3	Korea Contents Association
4	Korea Game Society
5	Entertainment Computing
6	Loading…
7	Media and communication research
8	Western Folklore

۹۸ Mary Ann Liebert, Inc
۹۹ Brenda K. Wiederhold

درباره ما

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرِک)، به عنوان یک شرکت زایشی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۴ تاسیس شد تا فضایی را برای گرد هم آمدن هسته‌های پژوهشی متشکل از دانش آموختگان بهترین دانشگاه‌های کشور و همچنین متخصصین و صاحب نظران در حوزه‌های مختلف مرتبط با صنعت بازی‌های دیجیتالی فراهم آورده و با تعریف و عملیاتی ساختن پروژه‌های متعدد تحقیقاتی با تمرکز بر مطالعات رفتاری و تحقیقات بازار، در جهت پیشبرد اهداف عالی پژوهشی خود که عمدتاً بر روی حوزه‌های بازرگانی، ارتباطات، روان‌شناسی و جامعه‌شناسی متمرکز است، گام بردارد.

گزارش‌های ما

نمونه‌ای از مهم‌ترین گزارش‌های ما در صنعت بازی‌های دیجیتال، به شرح زیر است:

- گزارش نمای باز صنعت بازیهای دیجیتال ایران (اطلاعات مهم و کلیدی صنعت)
- گزارش‌های سه‌گانه پلتفرم‌های بازی موبایلی، بازی کامپیوتری و بازی کنسولی
- گزارش اطلاعات بازار (بازی‌های محبوب، برندهای پرفروش، سخت‌افزارهای پر کاربرد و ...)
- گزارش خوشه‌بندی رفتار بازیکنان
- گزارش بازی‌کردن آنلاین
- گزارش اختصاصی شهر تهران
- گزارش مقایسه ۱۱ کلان‌شهر اصلی ایران

سایر خدمات دایرِک

علاوه بر گزارش‌های تولید شده، دایرِک خدمات تکمیلی دیگری را نیز ارائه می‌دهد. برخی از این خدمات در زیر قابل ملاحظه هستند:

- مشاوره اطلاعاتی به شرکت‌های داخلی و خارجی به منظور گسترش فعالیت در صنعت
- اجرای پروژه‌های تحقیقاتی سفارشی مرتبط
- گردآوری منابع علمی مطالعات بازی‌های دیجیتالی مشتریان دایرِک

مزیت‌های دایرِک

در زیر، مهمترین مزایای استفاده از خدمات دایرِک قابل ملاحظه است:

- هسته مرکزی تحقیقاتی متخصص در حوزه‌های بازرگانی، ارتباطات، جامعه‌شناسی و آمار
- همکاری مشترک با «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای»
- استفاده از نمونه‌های آماری بیش از ۱۵۰۰۰ نفری در سراسر کشور
- همکاری با بیش از ۱۰۰ نفر پرسشگر در سراسر کشور
- پوشش اطلاعات تمام کشور شامل کلان‌شهرها، شهرستان‌ها و مناطق روستائی
- امکان تحلیل و بررسی عمیق گزارشها توسط خبرگان حوزه
- همکاری با دانشگاه‌ها و پژوهشگاه‌های برتر کشور
- همکاری با سازمان‌های تحقیقات بازار جهانی در حوزه صنعت بازی‌های دیجیتال و دیگر صنایع وابسته

دریچه‌ای برای نظاره کردن به بازی‌های دیجیتال

سوالات و پیشنهادات خود را از راه های زیر به ما برسانید:
تلفن: (داخلی: ۴۱۳)۸۸۳۴۵۵۹۱-۰۲۱
info@direc.ir
www.direc.ir
@direc