

دلوز در قابے دیگر

دیمین ساتن
دیوید ملرتین - جونز

مترجم: مجید پروانہ پور



بنافشہ

۱۳۹۵

فهرست مطالب

- سپاسگزاری ۷
- فهرست تصاویر ۹
- پیشگفتار: دلوز در قابی دیگر؟ ۱۱

بخش اول

- مقدمه: ریزوم چیست؟ ۲۳
- فصل ۱: گیم بازی در هزارتو/ دیوید مارتین - جونز ۳۳
- فصل ۲: ساختارهای مجازی اینترنت/ دیمین ساتن ۵۷

بخش دوم

- مقدمه: «شدن» چیست؟ ۸۱
- فصل ۳: سینماهای مینور/ دیوید مارتین - جونز ۸۹
- فصل ۴: هنر شدن/ دیمین ساتن ۱۱۱

بخش سوم

- مقدمه: دیرند چیست؟ ۱۳۷
- فصل ۵: حرکت تصویرها، زمان تصویرها و دورگه تصویرها در سینما/
دیوید مارتین - جونز ۱۴۵

| | |
|-----|----------------------------------------------|
| ۱۶۷ | فصل ۶: زمان (و) سفر در تلویزیون / دیمین ساتن |
| ۱۸۹ | نتیجه‌گیری: دلوز در قابی دیگر؟ |
| ۱۹۷ | پی‌نوشت‌ها |
| ۲۰۵ | گزیده کتاب‌شناسی |
| ۲۱۱ | شرح‌نامه |
| ۲۱۷ | نمایه |

گیم بازی در هزارتو

دیوید مارتین . جونز

در این فصل به بررسی ویدئوگیم می‌پردازیم تا از این رهگذر مفهوم ریزوم و مسائل قلمروزدایی و بازقلمروگذاری را که هنگام بررسی تأثیر گیم در گیم‌باز مطرح می‌شوند هر چه بهتر روشن کنیم. در آغاز فرایند نقشه‌پردازی را تحلیل می‌کنیم که شیوه رایج در ساختار بندی بسیاری از ویدئوگیم‌ها و متضمن قلمروزدایی‌ها و بازقلمروگذاری‌های محتمل در جهان گیم‌های معین است. در ادامه به بررسی طریقه‌های فراگیرتری می‌پردازیم که در آن گیم‌بازها طی فرایند بازی قلمروزدایی یا بازقلمروگذاری می‌شوند. گرچه مطالعه آکادمیک ویدئوگیم پدیده‌ای است بسیار جدید، تاکنون تلاش‌های بسیاری برای نظریه‌پردازی درباره معنای ویدئوگیم‌ها و تأثیرات آنها انجام شده است. پس در این بخش خلاصه مباحث را ارائه می‌کنیم و اهمیت آنها را، از حیث ارتباطی که با مفهوم هویت احتمالی و ریزومی گیم‌بازها دارند، نشان می‌دهیم. در انتهای فصل با تحلیل سه نسخه اولیه گیم بحث برانگیز سرقت بزرگ اتومبیل (۱۹۹۸ -) تلاش می‌کنیم نشان دهیم که می‌توان گیم‌بازی را قلمروزدایی یا بازقلمروگذاری هویت نیز دانست.

تاریخچه مختصر ویدئوگیم‌ها

تاریخچه تحولات ویدئوگیم به خوبی معلوم و مستندات آن بسیار است. ضمن صرف نظر از جزئیات، می‌توان گفت که نخستین گیم‌ها در دهه‌های ۵۰ و ۶۰ ساخته شدند و معمولاً نسخه کامپیوتری بازی ایکس^۱ (موسوم به تیک - تک - تو^۲)، که در سال ۱۹۵۲ و در دانشگاه کیمبریج توسط الکساندر داگلاس ساخته شد؛ گیم تنیس بسیار ابتدایی ویلیام هیگینباتم^۳ (نمونه ابتدایی گیم پونگ)، که هدف از طراحی آن جذب تماشاگران به آزمایشگاه ملی بروک هیون در ایالات متحده امریکا (یکی از تأسیسات تحقیقات هسته‌ای دولت) در ۱۹۵۸ بود؛ و، پیشرفته‌تر از همه، جنگ فضا، که پدیدآورندگانش استیو راسل و دیگر محققان دانشگاه فنی ماساچوست (ام‌آی‌تی) در سال ۱۹۶۲ بودند، را شامل می‌شود. در دهه ۱۹۷۰ با معرفی ادیسو مگناوکس^۴ پای ویدئوگیم‌ها به خانه‌ها باز شد و بلافاصله بعد از آن نوبت کنسول گیم‌های آتاری و گیم‌های کلاسیکی همچون پونگ، مهاجمان فضا^۵ و پک‌من رسید. در این دوره همچنین شاهد رواج ویدئوگیم‌ها در پاساژها هستیم. در دهه ۱۹۸۰ کامپیوترهایی همچون سینکلر اسپکتروم به خانه‌ها آمدند و ژاپن نیز نینتندو و سگا را به عنوان دستگاه‌های بازی اصلی روانه بازار جهانی ویدئوگیم کرد. سرانجام، در دهه ۱۹۹۰ و دهه ۲۰۰۰ بازار ویدئوگیم‌های خانگی به واسطه رقابت موجود میان دریم‌گست^۶ سگا،^۵ که عمر کوتاهی داشت، پلی‌استیشن سونی، ایکس‌باکس مایکروسافت، و گیم‌کیوب^۶ نینتندو حقیقتاً رونق

گرفت.^[۱] علاوه بر این، گرچه از همان اوان و در سال ۱۹۶۹ انواع گیم‌های آنلاین وجود داشت، گیم‌بازی در سال‌های اخیر به واسطه توسعه جهانی اینترنت رواج بیشتری یافته است.^[۲] اکنون ماد (سیاهچال چندکاربره) و در سال‌های اخیر ام‌آرپی‌جی‌ها (گیم‌های عظیم نقش‌بازی چند بازیگره آنلاین) هزاران گیم‌باز را در اجتماعات مجازی گرد هم می‌آورند تا حین بازی با یکدیگر تعامل کنند. در همین تاریخچه مختصر و شتابزده نیز شاهد رونق و رکودی عمده در صنعت ویدئوگیم، در دهه ۱۹۸۰، بوده‌ایم و گرچه ویدئوگیم‌ها در حال حاضر صنعتی چند میلیون دلاری‌اند، گاه پیدایش و پیشرفتشان به انحای مختلف مدیون تلاش‌های مشتاقان کامپیوتر، امثال راسل و همکارانش در ام‌آی‌تی، کارآفرینان پرشور، مانند رالف بئراز شرکت الکترونیکی نظامی موسوم به سنדרز آسوشییتس^۱ و نولان بوشنل مؤسس آتاری، و پژوهشگران حوزه‌های دانشگاهی و نظامی بوده است.^[۳]

متعاقباً، حوزه مطالعات ویدئوگیم نیز، به‌رغم جوانی نسبی آن، به سرعت در حال توسعه است. مانع اصلی پیشرفت این حوزه این پیش‌داوری است که ویدئوگیم‌ها (به‌عنوان رسانه‌ای جمعی که تداعی‌گر اوقات فراغت و در وجه کلی‌تر «اتلاف» وقت‌اند) هر قدر هم که رواج عام یافته باشند ارزش مطالعه ندارند. این نکته بخشی از همان تعصبی است که آندریاس هویسن در بافتی بسیار فراگیرتر آن را باعث و بانی نوعی زنانه‌سازی فرهنگ توده توصیف کرده است، امری که طی مدرنیته رخ داده است و می‌توان آن را در حوزه مطالعه ادبیات عامه‌پسند، رادیو، فیلم، تلویزیون و امثال آن هم صادق دانست.^[۴] علی‌رغم وجود چنین مانعی بر سر راه پیشرفت مطالعات ویدئوگیم،

۱. noughts and cross. نوعی بازی شبیه دوزبازی. - م.

2. Tic-Tac-Toe 3. William Higinbotham

4. Magnavox Odyssey 5. SEGA Dreamcast

6. massive multiplayer online role-playing games (MMORPG)