

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۴/۷

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۹/۵/۲۷

صدرالدین طاهری^۱، احمد مصطفوی^۲

جایگاه رسانه بازی ویدیویی در هنر معاصر

چکیده

هنر هشتم عنوانی است که برخی به بازی‌های ویدیویی اطلاق کرده‌اند. از نخستین رویکردهای نهادی به این رسانه به‌مثابه هنر در اواخر دهه‌ی ۱۹۸۰ م. حدود یک‌چهارم سده گذشته است، با این حال برخی منتقدان بر این باورند که بازی‌های ویدیویی هرگز نمی‌توانند آثار هنری باشند. مقاله حاضر برپایه‌ی یک پژوهش توصیفی - تحلیلی نگاشته شده که یافته‌های کیفی آن به شیوه‌ی اسنادی داده‌اندوزی شده‌اند. هدف محوری این پژوهش، تلاش در راستای مشخص کردن جایگاه بازی‌های ویدیویی به‌عنوان یک رسانه‌ی معاصر در جهان هنر است. در این راستا، ابتدا به بررسی دو استدلال اصلی علیه هنر بودن رسانه‌ی بازی پرداخته شده؛ شاهکار و رد صلاحیت. در ادامه امکان هنر بودن بازی‌ها بر اساس نه دیدگاه رایج درباره‌ی هنر؛ تعریف کانت و نظریه‌های نو بازنمودی، بیانگری، شکل‌گرایی، نهادی، تاریخی، کارکردی، خوشه‌ای و هنر سرزنده پی‌جویی می‌شود. به‌نظر می‌رسد بسیاری از بازی‌ها به‌سبب روایت‌های عمیق، فرم دلالت‌گر، ارتباط تاریخی با سینما، پذیرش از سوی جهان هنر، ساخت زیبایی‌شناسانه‌ی پیچیده، بیانگری احساسات و... می‌توانند اثر هنری باشند. در پایان با طرح مباحثی درباره‌ی هستی‌شناسی بازی ویدیویی در مقام یک هنر تعاملی، تلاش شده ماهیت این رسانه آشکارتر شود. هم‌چنین، با بررسی مفاهیم و کاربردهای زیبایی‌شناختی بازی مشخص شده که ظرفیت‌های گسترده‌ای برای پژوهش در این حوزه وجود دارد.

واژگان کلیدی: هنر معاصر، جنبه‌های هنری بازی ویدیویی، هستی‌شناسی بازی ویدیویی، زیبایی‌شناسی بازی ویدیویی

^۱ استادیار گروه پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان (مسئول مکاتبات)

E-mail: s.taheri@au.ac.ir

^۲ دانش‌آموخته کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان

E-mail: a.mostafavi0311@yahoo.com

۱. مقدمه

بازی‌های ویدیویی می‌توانند به شیوه‌های گوناگون شما را مبهوت خود کنند. شما می‌توانید ساعت‌ها غرق در تماشای مناظر دنیاهای خیالی بازی‌ها شوید و همان‌طور که از تماشای یک تابلوی نقاشی لذت می‌برید از جلوه‌های دیداری بازی لذت ببرید. موسیقی متن می‌تواند سبب لذت شنیداری شود و به غوطه‌وری شما در دنیای بازی کمک کند. بازی‌هایی هستند که شما را وامی‌دارند بیش از صد ساعت با اشتیاق فراوان درگیر داستان و شخصیت‌هایشان شوید. از این رو می‌توان گفت بازی‌های ویدیویی قادرند هم‌چون هر مدیوم هنری دیگری برای بازیکنانشان تجارب زیبایی‌شناختی به ارمغان آورند. اما آیا می‌توان آن‌ها را آثار هنری به‌شمار آورد؟ یا این که صرفاً اوبژه‌های خوش‌ساخت زیبایی‌شناسانه‌اند؟

برای رسیدن به پاسخ نخست باید به تعریف مفهوم هنر رجوع کنیم تا مشخص شود که بر اساس کدام دیدگاه و نظریه‌ی هنر می‌توان برخی بازی‌های ویدیویی را آثار هنری به‌شمار آورد. به‌عبارت‌دیگر، باید به دنبال مؤلفه‌های تعاریف هنر در مصادیق بازی‌های ویدیویی باشیم. برخی از صاحب‌نظران جهان هنر معتقدند هرگز نمی‌توان هیچ بازی ویدیویی‌ای را اثر هنری تلقی کرد بنابراین، پیش از این که وارد فرایند تطبیق بازی‌های ویدیویی با تعاریف هنر شویم، به‌طور خلاصه استدلال‌های این افراد را بررسی می‌کنیم. پس از آن، امکان هنر بودن بازی‌های ویدیویی را بر اساس تعریف ایمانوئل کانت^۱ و نیز نظریه‌های نو بازنمودی^۲، بیانگری^۳، شکل‌گرایی^۴، نهادی^۵، تاریخی^۶، کارکردی^۷، خوشه‌ای^۸ و هنر سرزنده^۹ پی‌جویی خواهیم کرد. آنگاه در بخش‌هایی جداگانه به هستی‌شناسی فرم هنری و زیبایی‌شناسی بازی‌های ویدیویی خواهیم پرداخت.

۲. روش پژوهش

این مقاله برپایه‌ی یک پژوهش توصیفی - تحلیلی نگاشته شده که یافته‌های کیفی آن به شیوه‌ی اسنادی داده‌اندوزی شده‌اند.

تحقیق توصیفی - تحلیلی علاوه بر تصویرسازی آنچه هست، به تشریح و تبیین دلایل چگونگی و چرایی وضعیت مسأله و ابعاد آن می‌پردازد. پژوهشگر برای توجیه دلایل نیاز به تکیه‌گاه استدلالی محکمی دارد. این تکیه‌گاه از طریق جست‌وجو در ادبیات و مباحث نظری تحقیق و تدوین گزاره‌ها و قضایای کلی موجود نظیر قوانین و نظریه‌ها فراهم می‌شود (حافظ‌نیا، ۱۳۹۲: ۷۱). تحقیق توصیفی آنچه را که هست توصیف و تفسیر می‌کند و به شرایط یا روابط موجود، عقاید متداول، فرایندهای جاری، آثار مشهود یا روندهای در حال‌گسترش توجه دارد. تمرکز آن در درجه اول به زمان حال است، هرچند غالباً رویدادها و آثار گذشته را نیز که به شرایط موجود مربوط می‌شوند مورد بررسی قرار می‌دهد.

۳. پیشینه‌ی پژوهش

هنری جنکینز^{۱۰} استاد موسسه‌ی تکنولوژی ماساچوست یکی از جدی‌ترین متفکران مدافع هنر بودن بازی‌های ویدیویی است. او در مقاله‌ی «بازی‌ها، هنر سرزنده‌ی نو» (۲۰۰۵) بازی‌های ویدیویی را وارثان ارزشمند هنرهای سرزنده می‌داند.

آرون اسموتز^{۱۱} در مقاله‌ی «آیا بازی‌های ویدیویی هنرند؟» (۲۰۰۵) چنین بیان می‌کند که بر اساس هر نظریه‌ی عام هنری، باید بازی‌ها را - هرچند نه همه‌ی آن‌ها را - هنر محسوب کنیم. گرچه او تعریف دقیق و مشخصی از دیدگاه‌های مدنظر خود ارایه نمی‌دهد و نحوه‌ی هنر بودن بازی‌ها را بدون دلایل کافی لحاظ می‌کند.

جیمز پائول جی^{۱۳} در مقاله‌ی تحت عنوان «چرا اکنون مطالعات بازی؟ بازی‌های ویدیویی: یک فرم جدید هنری» (۲۰۰۶) به بررسی برخی ویژگی‌هایی می‌پردازد که به موجب آن‌ها می‌توان بازی‌های ویدیویی را هنر دانست. وی معتقد است بازی‌ها ما را به چالش می‌کشند تا ابزار تازه‌ای برای تحلیلشان خلق کنیم. مؤلف با بررسی بعضی عناصر بازی‌ها هم‌چون بن‌مایه‌های روایی، دیداری و شنیداری نتیجه می‌گیرد که بازی‌ها شکل جدیدی از هنرهای اجرایی هستند که به صورت مشترک توسط طراحان بازی و بازیکن خلق می‌شوند. وی بیان می‌کند که ما هنوز ابزار مناسب برای تحلیل عناصر تشکیل‌دهنده‌ی این فرم هنری را در دست نداریم. اما به‌رحال این رسانه توان هم‌آمیزی لذت و آموزش و بازتاب را همان‌گونه که از هنر انتظار داریم، دارا است.

گران‌ت تاوینور^{۱۴} نیز در کتاب *هنر بازی‌های ویدیویی* (۲۰۰۹) به مسأله‌ی هنر بودن بازی‌های ویدیویی پرداخته است. کتاب شامل نه بخش جداگانه است که هر بخش به مسایل مختلفی مثل تعریف بازی‌های ویدیویی، تخیل در بازی‌ها، روایت، احساس و اخلاق در بازی‌ها و... می‌پردازد. در فصل آخر نویسنده تلاش کرده با احتساب نظریه‌ی خوشه‌ای هنر، هنر بودن بازی‌های ویدیویی را به لحاظ فلسفی تئوریزه کند. افزون‌برآن، در این فصل سرشت رقابتی بودن گیم‌پلی^{۱۵} در بازی‌ها که یک ویژگی غیرعادی برای یک فرم هنری است مورد بررسی قرار می‌گیرد.

تاوینور در *دانش‌نامه زیبایی‌شناسی راتلج* (۲۰۱۳) نیز در بخش چهارم با عنوان «هنرهای یگانه» یک مدخل در رابطه با بازی‌های ویدیویی از دیدگاه هنر و زیبایی‌شناسی نوشته است.

کتاب *بازی‌های ویدیویی و هنر* (۲۰۱۳) مجموعه مقالات و مصاحبه‌هایی است که حول‌محور هنر در بازی‌های ویدیویی تألیف و گردآوری شده‌اند. کتاب شامل سه بخش اصلی است که مسأله‌ی هنر بودن یا نبودن بازی‌های ویدیویی در دو فصل از بخش سوم کتاب مطرح می‌شود. یکی از فصول نوشته‌ی برت مارتین^{۱۶} و دیگری حاصل یک سخنرانی از ارنست آدامز^{۱۷} است. مارتین در مقاله‌ی «آیا بازی‌های ویدیویی باید به منزله‌ی هنر برنگریسته شوند؟» این مسأله را با نگاهی تاریخی به مباحث پیشین درباره‌ی رسانه‌های نوظهور در تاریخ هنر پیوند می‌زند. برای مثال به درگیری‌هایی از این سنخ در مورد عکاسی اشاره می‌کند. در ادامه با مقایسه کردن بازی‌های ویدیویی با سینما به چالش‌هایی که سر راه هنر محسوب شدن بازی‌ها قرار دارند می‌پردازد و در نهایت معتقد است هنوز هیچ بازی ویدیویی تولید نشده که شایسته‌ی عنوان شاهکار هنری باشد ولی سازندگان بازی‌ها در صورت غلبه بر چالش‌های مذکور توانایی آفریدن شاهکار را دارند.

کتاب *راهنمای مطالعات بازی راتلج* (۲۰۱۴) دربرگیرنده‌ی مجموعه مقالاتی است که در آن نویسندگان متخصص مطالعات بازی، بازی‌های ویدیویی را از دیدگاه‌های گوناگون جامعه‌شناختی، فلسفی، فنی و... بررسی کرده‌اند. فصل هشتم کتاب، نوشته‌ی تاوینور با عنوان «هنر و زیبایی‌شناسی» به مسأله‌ی جنبه‌های هنری بازی‌ها می‌پردازد. گران‌ت با انتخاب نظریه‌ی خوشه‌ای هنر از گات و تعریف انفصالی^{۱۸} هنر از دو تون^{۱۹} استدلال می‌کند که بسیاری از بازی‌های ویدیویی، هرچند نه تمامی آن‌ها مؤلفه‌های اثر هنری را دارا هستند.

مقداد جاوید صباغیان و محمدرضا حسنایی در مقاله‌ی «بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری» (۱۳۹۱) بازی‌های ویدیویی را در مقام هنر با توجه به تقابل و تمایز هنر بازنما و هنر شبیه‌ساز مطالعه می‌کنند. ایشان با مقایسه‌ی دو مفهوم تماشاگر و کاربر، مسأله‌ی عاملیت مخاطب در بازی‌های ویدیویی را مورد بحث قرار می‌دهند. این مقاله به‌طور جامع به مسأله‌ی هنر بودن بازی‌های ویدیویی نمی‌پردازد؛ و به ذکر ملاحظات نظری پیرامون نظریه‌های فن‌آوری و رسانه و نیز نکاتی پیرامون تمایز بین هنر بازنما

و هنر شبیه‌ساز بسنده می‌کند. نگاه نگارندگان به بازی‌ها زیبایی‌شناختی نیست بلکه بیشتر در پی تبیین ویژگی‌های متفاوت بازی‌ها در قیاس با رسانه‌های سنتی بوده‌اند.

۴. بررسی مهم‌ترین استدلال‌ها علیه هنر بودن بازی‌های ویدیویی

در میان صاحب‌نظران جهان هنر، پیرامون هنر بودن یا نبودن بازی‌های ویدیویی بحث‌های فراوانی صورت پذیرفته است. برخی منتقدان درباره‌ی پذیرش بازی ویدیویی به‌عنوان یک رسانه‌ی هنری مقاومت نشان داده‌اند؛ این مسأله تعجب‌برانگیز نیست، چراکه مقاومت‌هایی از این دست در بدو ظهور عکاسی و سینما نیز وجود داشته است. دو جبهه‌ی اصلی علیه هنر بودن بازی‌های ویدیویی وجود دارد: استدلال شاهکار^{۲۰} و استدلال رد صلاحیت^{۲۱}.

۴ - ۱. **استدلال شاهکار:** این دیدگاه این‌گونه آغاز می‌شود که تاکنون هیچ بازی ویدیویی‌ای تولید نشده که به‌نحوی متقاعدکننده یک شاهکار هنری محسوب شود. منتقد مشهور سینما، راجر ابرت^{۲۲} می‌گوید: «هیچ‌کس، چه داخل و چه خارج از این حوزه قادر نیست یک بازی قابل مقایسه با آثار شاعران بزرگ، فیلم‌سازان و رمان‌نویسان نام‌بردار» (ابرت، ۲۰۱۰: ۴). گرچه ابرت به کمبود دانش در حوزه‌ی بازی‌های ویدیویی اعتراف دارد، اما در واقع بخشی از دیدگاه وی درست است، چراکه بیشتر بازی‌هایی که به‌عنوان آثار هنری مطرح شده‌اند، چنان‌چه با شاهکارهای رسانه‌هایی هم‌چون ادبیات، نقاشی و سینما مقایسه شوند از کیفیت هنری پایین‌تری در باب روایت، شخصیت‌پردازی و... برخوردارند. نگاهی دقیق‌تر به استدلال ابرت آشکار می‌سازد که به‌نظر او چنان‌چه در یک رسانه‌ی هنری تاکنون اثری خلق نشده که بتواند در میان شاهکارهای تثبیت‌شده‌ی جهان هنر جایگاهی داشته باشد، آن رسانه ناتوان از خلق هنر است. اما آیا یک رشته برای این‌که بتواند رسانه‌ای هنری به‌شمار آید لازم است ابتدا یک شاهکار خلق کند؟ اگر به رسانه‌هایی که گاه هنر کمینه^{۲۳} یا هنر عامه^{۲۴} نامیده می‌شوند، از جمله رشته‌هایی هم‌چون پارچه‌بافی، گلدوزی یا طراحی گرافیکی و نیز هر رسانه‌های هنری دیگری در بدو ظهورش نگاه کنیم، مشخص می‌شود که این امر شرط لازم برای هنر دانستن یک رسانه نیست.

افزون‌براین، استدلال شاهکار ایراد دیگری هم دارد: مقایسه‌ی بازی‌های ویدیویی با شاهکارهای هنری در رسانه‌های دیگر نادرست است؛ زیرا ما هنوز ویژگی‌هایی یک بازی شاهکار را تعریف نکرده‌ایم. برای مثال مقایسه‌ی یک بازی با تم وسترن هم‌چون رستگاری سرخ‌پوست مرده^{۲۵} با یک شاهکار در سینمای وسترن عادلانه نیست؛ چراکه به‌هرحال بازی اهداف هنری متفاوتی با فیلم دارد. پژوهش‌های بیشتری درباره‌ی ذات بازی‌های ویدیویی باید انجام شود تا بتوانیم توانایی‌های هنری آن‌ها را بفهمیم.

۴ - ۲. **استدلال رد صلاحیت:** استدلال دوم علیه هنر بودن بازی‌های ویدیویی این است که آن‌ها ویژگی‌هایی دارند که در هنرهای سنتی وجود ندارد و این امر صلاحیتشان را به‌عنوان آثار هنری رد می‌کند. اصلی‌ترین این ویژگی‌ها قاعده‌مندی، رقابتی بودن و تعاملی بودن بازی‌های ویدیویی است. ابرت می‌نویسد: «یک تفاوت آشکار بین بازی‌ها و هنر این است که شما می‌توانید برنده‌ی یک بازی باشید. بازی‌ها دارای قاعده، امتیاز، مأموریت و یک نتیجه هستند. هنرهای اصیل مثل تئاتر، فیلم و ادبیات چیزهایی هستند که شما نمی‌توانید در آن‌ها برنده شوید بلکه تنها می‌توانید آن‌ها را تجربه کنید. علاوه بر آن بازی‌های ویدیویی ذاتاً مستلزم انتخاب‌های بازیکن هستند که این موضوع در تناقض با استراتژی فیلم‌های جدی و ادبیات است که نیاز به کنترل مؤلف دارند» (ابرت، ۲۰۱۰: ۱۱). یکی از ایرادهای

این استدلال فراموشی ویژگی‌های تعاملی دیگر گونه‌های هنری معاصر هم‌چون هنر مشارکتی^{۲۶} است که در آن مخاطبان به‌طور مستقیم در فرایند خلق اثر هنری درگیرند و اثر با هم‌یاری فیزیکی مخاطبان و برپایه‌ی رابطه‌ی پویای هنرمند، مخاطب و محیط شکل می‌گیرد (See: Bishop, 2012). در رد این استدلال هم‌چنین می‌توان گفت اگرچه ویژگی‌های قاعده‌مندی، تعاملی بودن و رقابتی بودن بیشتر در بازی وجود دارند و نه در رسانه‌های سنتی هنر، باید بین دو مسأله تمایز نهاد: این‌که رسانه‌های پیشین هنر فاقد این ویژگی‌ها بوده‌اند و این‌که هیچ رسانه‌ی هنری هرگز نمی‌تواند دارای این ویژگی‌ها باشد. با توجه به گسترش شگفت‌آور مرزهای هنر در دوران معاصر، به‌نظر نمی‌رسد تنها به‌دلیل وجود تفاوت در یک رسانه بتوان آن را از دایره‌ی هنر کنار نهاد.

۵. بازی‌های ویدیویی از دیدگاه نظریه‌های هنری

در ادامه به بررسی میزان پذیرش بازی ویدیویی با معیار قرار دادن چند نظریه‌ی رایج برای تعریف هنر (با پرهیز از پرداختن به مناقشات درونی هر نظریه) خواهیم پرداخت و مؤلفه‌های هر تعریف را در بازی‌های ویدیویی جست‌وجو خواهیم کرد.

۵ - ۱. بازی‌های ویدیویی از دیدگاه نظریه‌ی کانت: دیدگاه‌های زیبایی‌شناسانه‌ی کانت را که تأثیر به‌سزایی بر شکل‌گیری هنر مدرن نهاده‌اند، بیش از هر بخش دیگری از اندیشه‌ی وی می‌توان در واکاوی شیوه‌های قضاوت انسانی پی‌جویی نمود. در کتاب *نقد قوه قضاوت* یا *نقد سوم* که به سال ۱۷۹۰ م. منتشر شد، کانت چهار گونه قضاوت تأملی از سوی انسان‌ها را چنین دسته‌بندی می‌کند: امر خوشایند که حکمی ذهنی است، امر نیک که حکمی عینی است، و امر زیبا و والا که قضاوت‌های زیباشناختی و احکامی فردی - همگانی هستند (کانت، ۱۹۸۷: ۱۲۶).

حسی که انسان‌ها از آثار هنری دریافت می‌کنند، در زمره‌ی امر خوشایند (هم‌چون بهره از یک خوراک لذت‌بخش) یا امر نیک (هم‌چون رویارویی با یک رفتار اخلاقی) نمی‌گنجد و یک حس زیباشناختی است. امر زیبا از دیدگاه کانت دارای چهار ویژگی است: بی‌غایت است، دارای ارتباط‌پذیری فراگیر است، ضرورت دارد و سودمندی آن بدون‌غرض است. این امر البته حاصل قضاوت و فهم انسان است، نه خاصیت ذاتی خود اشیاء. امر زیبا از طریق نظاره و تأمل دریافت می‌شود و هرقدر این نظاره محض و بی‌آلایش باشد، زیبایی ارزش و پالودگی بیشتری پیدا می‌کند. از این‌رو باید بدون غایت و غرض، حکم به زیبایی دارد. لذتی که بازیکن از ساعت‌ها غوطه‌وری در یک بازی ویدیویی دریافت می‌کند، و نیز سویه‌های هنرمندانه‌ی دیداری، شنیداری و روایی برخی از بازی‌ها، با تعریف درک زیبایی توسط کانت نزدیکی بسیار دارد.

کانت افزون‌بر هنرهای کلامی، تجسمی و نمایشی رایج در دوران خود، ظهور آن نوع هنری را پیش‌بینی می‌کند که در آن از همه رشته‌های هنری بتوان استفاده کرد؛ یعنی گونه‌ای هنر تألیفی و ترکیبی. این ترکیبی بودن درباره‌ی هنر سینما تاحدی صدق می‌کند، اما به‌سادگی می‌توان دریافت که هم‌افزایی ابزارهای متفاوت جهان هنر، هم‌چون ادبیات، نقاشی، معماری، سینما، پویانمایی، موسیقی و... در بازی ویدیویی نیز رخ داده است؛ بدین‌سان می‌توان ادعا کرد که رسانه‌ی بازی ویدیویی نیز از جمله‌ی هنرهای تألیفی و ترکیبی مدنظر کانت است.

۵ - ۲. بازی‌های ویدیویی از دیدگاه نظریه‌ی نوبازنمودی: نظریه‌ی نوبازنمودی هنر می‌گوید برای آن‌که

بتوان اثری را هنر به‌شمار آورد، باید آن اثر درباره‌ی چیزی باشد؛ آن چیز ممکن است خود آن اثر، مفهومی بیرونی یا مطلق هنر باشد. نوئل کارول^{۲۷} (۴۵:۱۳۹۲) نظریه‌ی یادشده را چنین شرح می‌دهد: «فقط اگر الف موضوعی داشته باشد که درباره‌ی آن توضیحی دهد (درباره‌اش چیزی بگوید، یا نکته‌ای اظهار کند) می‌توان آن را اثر هنری دانست».

گذشته از تمام انتقاداتی که به این تعریف از هنر وارد است، با در نظر گرفتن آن می‌توان بسیاری از بازی‌های ویدیویی را آثار هنری محسوب کرد. برای مثال بازی ویدیویی مادر ۳^{۲۸} ساخت سال ۲۰۰۶ م. در ژاپن افزون‌بر جلوه‌های دیداری شگفت‌آورش، بارها به‌خاطر روایت داستانی عمیقش درباره‌ی موضوعاتی هم‌چون اهمیت مادرانگی، انتخاب‌های اخلاقی و شرایط نظام سرمایه‌داری ستایش شده است. این بازی با تعریف نوبازنمودی یک اثر هنری تمام‌عیار به‌شمار می‌رود.

۵ - ۳. بازی‌های ویدیویی از دیدگاه نظریه‌ی بیانگری: این نظریه تاکنون توسط متفکران جهان هنر به اشکال گوناگونی تعریف شده که فرصت پرداختن به همه‌ی آن‌ها وجود ندارد. اما نوئل کارول (۱۳۹۲: ۱۰۴) نظریه‌ی بیانگری را به شرح زیر روایت می‌کند: «الف اثر هنری است اگر و فقط اگر حالت احساسی (هیجان) منفردی را که هنرمند خود تجربه کرده و به‌واسطه‌ی خطوط، اشکال، رنگ‌ها، اصوات، اعمال و یا کلمات به بیان آن پرداخته است، به همان کیفیت (یعنی با حالت احساسی همسانی) دانسته (یعنی با قصد پیشین) به مخاطب القا کند یا انتقال دهد».

با در نظر گرفتن این تعریف، می‌توان بسیاری از بازی‌های ویدیویی را آثار هنری به‌شمار آورد. به‌ویژه بازی‌هایی با روایت قوی که می‌توانند احساسات مختلف و متضادی را درباره‌ی شخصیت‌های گوناگون در مخاطب برانگیزند.

۵ - ۴. بازی‌های ویدیویی از دیدگاه نظریه‌ی شکل‌گرایی: بر پایه‌ی صورت‌بندی تعریف شکل‌گرایانه‌ی هنر، از نظر کلایو بل^{۲۹} اثری هنری است که به‌منظور برخورداری از فرم دلالت‌گر^{۳۰} و نمایش آن طراحی شده باشد. البته تعریف او از فرم دلالت‌گر تا حدودی مبهم است، بدین شرح که: «فرم دلالت‌گر عبارت است از ترکیبی از خطوط و رنگ‌هایی که به لحاظ زیبایی‌شناختی ما را تحت تأثیر قرار می‌دهند» (بل، ۲۰۱۲: ۳). با پذیرفتن تعریف بل، می‌شود بسیاری از بازی‌های ویدیویی را آثار هنری به‌شمار آورد؛ چراکه دارای فرم دلالت‌گر هستند. در یک بازی ویدیویی بن‌مایه‌های دیداری هم‌چون خط، رنگ، بافت و... برای آفریدن اثر باهم ترکیب شده‌اند و حاصل کار می‌تواند یک تجربه‌ی زیبایی‌شناختی عمیق را برای کاربر فراهم کند.

۵ - ۵. بازی‌های ویدیویی از دیدگاه نظریه‌ی نهادی: بر پایه‌ی نظریه‌ی نهادی هنر، یک شیء فقط به‌واسطه‌ی پذیرفته شدن در زمینه‌ی نهاد جهان هنر^{۳۱} می‌تواند اثری هنری باشد یا بشود. آرتور دانتو^{۳۲} درباره‌ی هنر بودن فواره‌ی مارسل دوشان و آثار دیگری مانند آن در مقاله‌ای با نام «جهان هنر» چنین می‌نویسد: «در نظر گرفتن اثری به‌مثابه‌ی هنر مستلزم چیزی است که چشم از دیدن آن عاجز است، جو و فضایی از نظریه‌ی هنری، دانشی از تاریخ هنر: جهان هنر» (دانتو، ۱۹۶۴: ۵۸۰).

جورج دیکي^{۳۳} تعریف هنر در نظریه‌ی نهادی را به این شرح خلاصه می‌کند: «یک اثر هنری از نظر طبقه‌بندی یک مصنوع بشری است که فرد یا افرادی به نمایندگی از طرف یک نهاد اجتماعی (جهان هنر)، شأن جایگاه آن را برای ارزیابی به‌مثابه هنر تعیین کرده‌اند» (دیکي، ۱۹۸۲: ۱۰۱). بر اساس نظریه‌ی نهادی، بسیاری از بازی‌های ویدیویی را می‌توان هنر به‌شمار آورد؛ چراکه جهان هنر

معاصر آن‌ها را مورد پذیرش قرار داده. طی چند دهه‌ی اخیر بسیاری از موزه‌ها اقدام به نمایش بازی‌های ویدیویی در مجموعه‌های خود کرده‌اند. اولین ملاحظات نهادی بازی‌های ویدیویی به‌مثابه‌ی هنر در اواخر دهه‌ی ۱۹۸۰ م. صورت گرفت؛ زمانی که برخی موزه‌ها و مراکز دانشگاهی شماری از بازی‌های دیجیتال نسل اول و دوم را در مجموعه‌های خود به نمایش نهاده‌اند، هم‌چون موزه‌ی تصاویر متحرک نیویورک در سال ۱۹۸۹ م.، مرکز هنری واکر در سال ۱۹۹۸ م. و دانشگاه کالیفرنیا در سال ۲۰۰۳ م.؛ پس از آن نیز بسیاری از موزه‌های معتبر، نمایشگاه‌های گوناگونی از انواع بازی‌های ویدیویی را به‌عنوان یک رسانه‌ی نوین هنری برپا کرده‌اند، از جمله نمایشگاه موزه‌ی هنرهای معاصر نیویورک در سال ۲۰۱۲ م. و نمایشگاه موزه‌ی اسمیت‌سونین نیویورک با عنوان «هنر بازی‌های ویدیویی» در همان سال. بر اساس این پذیرش از سوی جهان هنر می‌توان بازی‌های ویدیویی را از دیدگاه نظریه‌ی نهادی یک فرم هنری قلمداد کرد.

۵-۶. بازی‌های ویدیویی از دیدگاه نظریه‌ی تاریخی: بر اساس نظریه‌ی تاریخی هنر، که فیلسوف مشهور آن جرالد لوینسون^{۳۴} است، «اگر بخواهیم چیزی را هنر محسوب کنیم، باید دربرگیرنده‌ی نوعی ارتباط با آثار هنری از پیش موجود باشد» (لوینسون، ۱۹۷۹: ۲۳۴).

به نظر آرون اسموتز (۲۰۰۵) رسانه‌ی سینما خواهر بازی‌های ویدیویی است. وی معتقد است طراحان بازی‌های ویدیویی با گذر زمان، هرچه بیشتر به استفاده از تکنیک‌های سینمایی گرایش پیدا می‌کنند. برای مثال آن‌ها با استفاده از میان‌پرده‌ها و تقلید از ترفندهای سینمایی تلاش می‌کنند بازی‌های خود را همسان فیلم‌های سینمایی بسازند. گاهی بازی‌های ویدیویی بر اساس فیلم‌های سینمایی ساخته می‌شوند و برعکس این امر هم اتفاق می‌افتد. اسموتز ادامه می‌دهد که روایت در بسیاری از بازی‌های ویدیویی امروزی تاحدزیادی پیچیده‌تر از پلات‌های نوآر است. وی در پایان نتیجه می‌گیرد، هر نظریه‌پرداز تاریخی که به هنر بودن فیلم باور دارد، هنر بودن بازی‌های ویدیویی را نیز باید به رسمیت بشناسد.

۵-۷. بازی‌های ویدیویی از دیدگاه نظریه‌ی کارکردی: مؤلفه‌ی اصلی نظریه‌ی واکنش زیبایی‌شناختی^{۳۵} یا کارکردی هنر، تجربه‌ی زیبایی‌شناختی است. البته هر تجربه‌ی زیبایی‌شناختی‌ای حاصل آثار هنری نیست. برای مثال طبیعت می‌تواند زیبا باشد، اما دارای کارکرد خلق تجربه‌ی زیبایی‌شناختی نیست. برای داشتن این کارکرد یک اراده یا قصد موردنیاز است. به‌عبارت‌دیگر برای خلق تجربه‌ی زیبایی‌شناختی توسط آثار هنری به عاملیت هنرمند نیاز است.

مونرو بردزلی^{۳۶} یکی از پیروان تعریف کارکردی هنر است. وی در کتاب *نظریه‌ی زیبایی‌شناسانه: مجموعه مقالات* (۱۹۸۲) می‌نویسد: «یک چیز هنر است، اگر دارای مجموعه‌ی منظمی از ویژگی‌ها باشد که به قصد داشتن توانایی ایجاد یک تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه کنار هم نهاده شده باشند؛ یا این‌که آرایش آن متعلق به‌گونه‌ای از آرایش‌ها با قصد داشتن توانایی مذکور باشد» (مونرو بردزلی، ۱۹۸۲: ۲۹۹). به‌عبارت‌دیگر، از دیدگاه نظریه‌ی کارکردی: الف اثری هنری است، اگر آن را به‌قصد داشتن قابلیت ایجاد تجربه‌ی زیبایی‌شناسانه تولید کرده باشند.

برای آفرینش بازی‌های ویدیویی امروزی، گاهی تیم‌هایی متشکل از صدها هنرمند در کنار هم فعالیت می‌کنند. جلوه‌های دیداری بازی‌های ویدیویی گاهی به برخی از آثار مهم تاریخ نقاشی پهلوی می‌زنند و بازیکن می‌تواند با نگاه کردن به دنیای بازی حظ بصر برد. موسیقی‌های متن بازی گاه توسط مشهورترین آهنگ‌سازان معاصر تولید می‌شوند و افزون بر کمک به غوطه‌وری بازیکن در دنیای بازی، می‌توانند

خود به تنهایی مایه لذت باشند. طراحی گرافیکی محیط کاربری یک بازی می‌تواند مخاطب را مبهور خود کند. هم‌چنین روایت و شخصیت‌پردازی برخی بازی‌ها گاهی می‌تواند مانند یک اثر ادبی بازیکن را بیش از صد ساعت با اشتیاق جذب خود کند. با این وصف بازی‌های ویدیویی می‌توانند برای کاربران خود تجارب زیبایی‌شناسانه‌ای فراهم کنند، از جنس تجربه‌هایی که از هنرهایی چون نقاشی، سینما، ادبیات یا موسیقی حاصل می‌شود.

۵ - ۸. بازی‌های ویدیویی از دیدگاه نظریه‌ی خوشه‌ای هنر: برخی از نظریه‌پردازان هنر بر این باورند که تلاش برای تعریف ذات هنر باید رها شود، چراکه تنوع آثار هنری به قدری زیاد است که پیدا کردن شروط لازم و کافی برای هنر بودن یک اثر ناممکن است. این دسته از نظریه‌پردازان هنر را ضدذات‌گرا^{۳۷} می‌نامند. دو نظریه‌پرداز معروف با این گرایش موریس ویتز^{۳۸} و بریس گات^{۳۹} هستند. ویتز معتقد است بیان شرایط منفرد و مرکب لازم و کافی برای تعریف هنر هرگز امکان‌پذیر نخواهد بود زیرا هنر از جمله مفاهیم باز است؛ مفاهیمی که شرایط اطلاق آن‌ها اصلاح‌شدنی است (ویتز، ۱۹۵۶: ۳۱).

پس از ویتز ضد ذات‌گرایی بارها به واسطه‌ی تعاریف بهتر ذات‌گرا توسط فلاسفه‌ی دیگر به چالش کشیده شد؛ تا این‌که گات با مقاله‌ی «هنر به‌مثابه‌ی یک مفهوم خوشه‌ای» (۲۰۰۰) ضد ذات‌گرایی را در فلسفه‌ی هنر احیا کرد. این مفهوم خوشه‌ای متشکل از مجموعه‌ای از ضوابط است که در شأن هنر بودن یک اثر دخیل هستند اما هیچ‌کدام به تنهایی شرط لازم محسوب نمی‌شوند. در این میان فقط یک استثنا وجود دارد و آن عاملیت هنرمند است. بدین معنا که اثر هنری باید ساخته و یا انتخاب‌شده توسط هنرمند باشد.

معیارهای گات برای هنر به شرح زیر است: ویژگی‌های مثبت زیبایی‌شناختی، بیانگری احساس، چالش‌برانگیزی ذهنی، پیچیدگی و انسجام صوری، قابلیت انتقال معانی و مفاهیم پیچیده؛ توان ابراز یک نظرگاه منفرد، برآمدن از قوای خلاقیت ذهنی؛ ساخته‌شدن یا اجراشدن به واسطه‌ی درجه‌ی بالای مهارت؛ تعلق به یک فرم محرز هنری؛ برآمدن از نیت خلق هنری (گات، ۲۰۰۸: ۲۸).

درحالی‌که هیچ‌کدام از موارد ذکرشده شرط لازم هنر نیست؛ داشتن شماری از این معیارها شرط کافی هنر بودن یک اثر است. بر اساس نظریه‌ی گات داشتن نه شرط یا حتی کمتر می‌تواند برای هنر به‌شمار آوردن یک اثر کفایت کند.

در یک نگاه کلی به بازی‌های ویدیویی می‌توان برخی از معیارهای ده‌گانه‌ی گات را در بسیاری از آن‌ها پیدا کرد و هنر بودن آن‌ها را اثبات کرد. این بازی‌ها ضمن این‌که از ساخت زیبایی‌شناسانه‌ی پیچیده و منسجمی برخوردارند، بیان‌گر احساسات و ایده‌های جدی‌اند و می‌توانند نقطه‌نظر طراح خود را به واسطه‌ی خلاقیت و مهارت بالایشان ابراز کنند.

۵ - ۹. بازی‌های ویدیویی به‌مثابه‌ی هنر سرزنده‌ی نوظهور: یکی از مشهورترین دیدگاه‌های فرهنگی درباره‌ی ذات بازی‌های ویدیویی توسط هنری جنکینز، استاد مطالعات تطبیقی رسانه‌ای شده است. او بر این باور است که بازی‌های ویدیویی فرم جدیدی از هنر پاپ و طراحان آن‌ها هنرمندان معاصر ما هستند. جنکینز از کتاب *هفت هنر سرزنده* (۱۹۲۴) اثر گیلبرت سلدس^{۴۰} الهام گرفته است. سلدس معتقد است مهم‌ترین شیوه‌های مشارکت آمریکایی در جهان هنر در شکل‌های هنر عامه مثل کمیک‌استریپ و موسیقی جاز یافت می‌شود. از نظر سلدس هنرهای سرزنده اساساً حرکت‌آفرین هستند؛ یعنی برخلاف هنرهای کلاسیک که در راستای خوش‌آیند روشنفکران تلاش می‌کنند، در پی به حرکت درآوردن مردم از لحاظ احساسی هستند (سلدس، ۱۹۲۴: ۳۱۰). سلدس اصرار داشت که سینما و دیگر هنرهای عامه موردتجلیل قرار گیرند، چراکه این هنرهای دموکراتیک عمیقاً در زندگی روزمره ادغام و توسط

شهروندان عادی پذیرفته شده بودند. آن‌ها تجربه‌ی زندگی شهری را از طریق سبک‌های ساده‌شده و ریتم‌های خلاصه‌شده فتح کرده بودند.

از نظر جنکینز بازی‌های ویدیویی وارثان ارزشمند این هنرها هستند: «بازی‌ها نمایانگر هنر سرزنده‌ی نوظهوری هستند که مناسب عصر دیجیتال است، همان‌طور که رسانه‌های پیشین برای عصر ماشین بودند. آن‌ها تجربه‌های زیبایی‌شناختی تازه‌ای را میسر ساخته و صفحه‌ی رایانه را به گستره‌ی نویی برای آزمایش‌گری و نوآوری تبدیل کرده‌اند» (جنکینز، ۲۰۰۵: ۱۷۷). البته جنکینز مبتدل بودن، کلیشه‌ای بودن و قابل‌پیش‌بینی بودن بسیاری از بازی‌ها را انکار نمی‌کند و معتقد است رسانه‌ی بازی در دوران کودکی خود به سر می‌برد، ولی با این حال با اشاره به زیبایی‌شناسی پیشرفته‌ی برخی بازی‌ها نشان می‌دهد که این شکل هنری می‌تواند احساساتی نیرومند را برانگیزد.

۶. هستی‌شناسی فرم هنری بازی‌های ویدیویی

تا این جا با استفاده از یک رویکرد تطبیقی دیدگاه‌های ارایه‌شده درباره‌ی هنر بودن بازی‌های ویدیویی را واکاوی کردیم؛ اما بازی‌های ویدیویی به‌مثابه یک فرم هنری چه ویژگی‌های منحصربه‌فردی دارند؟ رویکرد تطبیقی برای اثبات جایگاه بازی‌های ویدیویی در جهان هنر معاصر می‌تواند استراتژی مؤثری باشد؛ اما مشکل این رویکرد نادیده گرفتن ویژگی‌های ذاتی و یگانه‌ی این فرم هنری است.

پرداختن به ویژگی‌های ذاتی بازی‌ها در زمره‌ی جستارهای هستی‌شناختی قرار می‌گیرد. البته هستی‌شناسی در حوزه‌ی مطالعات بازی محدود به بررسی ویژگی‌های منحصربه‌فرد بازی نیست. در این زمینه می‌توان به مسایل گوناگونی پرداخت؛ هم‌چون چیستی بازی‌ها، گوناگونی دامنه‌ی آن‌ها، تعاریف بازی‌ها، بن‌مایه‌های تشکیل‌دهنده‌ی آن‌ها و...

بنابر نظر اسپن آرست، مطالعات بازی از چنان وسعت نظری و تنوع روش‌شناختی‌ای برخوردار است که نخستین گام برای هرگونه هستی‌شناسی بازی‌های ویدیویی باید بنا نهادن یک فرا - هستی‌شناسی^{۴۱} باشد (آرست، ۲۰۱۴: ۴۸۴). پرسش اصلی هستی‌شناسی از چیستی شیء است، درحالی‌که فرا - هستی‌شناسی به چیستی پرسش ما در باب آن شیء می‌پردازد. در این راستا هستی‌شناسی موردنظر ما پرسش از مشخصه‌ای است که فرم هنری بازی را از سایر فرم‌های هنری متمایز می‌سازد.

۶ - ۱. هستی‌شناسی بازی ویدیویی در مقام یک هنر تعاملی: بازی‌های ویدیویی را می‌توان بر اساس ویژگی‌هایی که بررسی شد یک فرم هنری دیداری - شنیداری یا روایی به‌شمار آورد. بسیاری از این ویژگی‌ها هم‌چون بیان احساس، دارا بودن فرم دلالت‌گر، ساخت زیبایی‌شناسانه و ملاحظات نهادی بین بازی‌های ویدیویی و سایر رسانه‌های هنری مشترک هستند؛ اما در این میان، تعاملی بودن را می‌توان وجه انفصال این رسانه با اکثر رسانه‌های هنری دیگر محسوب کرد.

برخی از نظریه‌پردازان (لوپز، ۲۰۱۰ - گات، ۲۰۱۰ - تاوینور، ۲۰۱۱) بر این باورند که تعاملی بودن بازی‌های ویدیویی را از سایر فرم‌های هنری تجسمی، ادبی و یا نمایشی جدا می‌کند.

اما تعریف دقیق تعاملی بودن چیست؟ آرون اسموتز در مقاله‌ی «تعاملی بودن چیست؟» (۲۰۰۹) پس از نقد و بررسی پنج تعریف رایج از این مفهوم که توسط ترنس رافرتی^{۴۲}، ماری‌لو رایان^{۴۳}، دیوید سالتز^{۴۴}، دومینیک مک‌آیور لوپز^{۴۵} و جنت موررای^{۴۶} بیان شده، تعریف خود را ارایه می‌دهد. به بیان اسموتز، چیزی تعاملی است که دارای واکنش باشد؛ کاملاً کنترل‌کننده نباشد؛ کاملاً تحت کنترل نباشد، و واکنش آن تنها به صورت تصادفی نباشد.

لوپز (۲۰۱۰) بر این باور است که بازی‌های ویدیویی جزو محبوب‌ترین بخش‌های هنر رایانه‌ای^{۴۷} هستند؛ یک فرم هنری که به نظر او تاحدزیادی به واسطه‌ی تعاملی بودنش توصیف می‌شود. گات (۲۰۱۰) نیز به بازی‌های ویدیویی به‌مثابه سینمای تعاملی دیجیتال نگاه می‌کند.

بازی‌های ویدیویی مثل سایر هنرهای توده‌ای دارای تمایز گونه / نمونه^{۴۸} هستند. خصلت تعاملی در این فرم هنری سبب می‌شود بازی‌ها از چنان تنوعی میان نمونه‌های یک اثر واحد برخوردار باشند که در طول تاریخ هنر کم‌سابقه بوده است و همسان آن را شاید تنها بتوان در برخی از آثار هنر مشارکتی بازی یافت. انواع عاملیت بازیکن امکان به وجود آمدن نمونه‌های بی‌شماری از یک بازی واحد را فراهم می‌سازد؛ برای مثال تصمیمات بازیکن در یک بازی ویدیویی نقش آفرینی می‌تواند سیر داستانی، جلوه‌های دیداری - شنیداری و شخصیت‌پردازی بازی را تغییر دهد، و هر بار تجربه‌ی یک بازی برابر با آفرینش نمونه‌ای دیگر است. در نتیجه، ویژگی تعاملی بازی‌ها بر ساختار هنری آن‌ها تأثیری ژرف دارد و آن‌ها را از سایر رسانه‌های هنری متمایز می‌کند.

۷. مفاهیم و کاربردهای زیبایی‌شناسی در بازی‌های ویدیویی

زیبایی‌شناسی در حوزه‌ی مطالعات بازی‌های ویدیویی مفهومی به‌نسبت مبهم است؛ چراکه بر انواع گوناگونی از پژوهش پیرامون بازی‌ها دلالت دارد. گاهی از این مفهوم برای توصیف جنبه‌ها و سبک‌های دیداری - شنیداری بازی‌ها استفاده می‌شود و گاهی برای توصیف تجربه‌ی بازیکنان. بنابر نظر سیمون نایدنتال^{۴۹} (۲۰۰۹): تغییر در تکنولوژی‌های بازی، هم‌چنین استدلال‌های برگرفته از فلسفه، روان‌شناسی، نظریه‌ی طراحی تعاملی و نظریه‌ی فرهنگی ما را وامی‌دارند تا هنگامی که درباره‌ی زیبایی‌شناسی در مطالعات بازی می‌نویسیم برای دستیابی به چشم‌اندازی تلاش کنیم، که به ما اجازه می‌دهد عملکرد بازی‌ها به‌عنوان یک فعالیت خلاقانه یا تجربه‌ی زیبایی‌شناختی را بهتر درک کنیم.

زیبایی‌شناسی در حوزه‌ی مطالعات بازی می‌تواند بر سه مفهوم مجزا دلالت داشته باشد: ۱. پدیده‌های حسی که بازیکن در بازی با آن‌ها مواجه می‌شود (دیداری، شنیداری، بساویی و تجسم‌یافته)؛ ۲. وجوهی از بازی‌های ویدیویی که با سایر رسانه‌های هنری در اشتراک هستند؛ ۳. بیانی از تجربه‌ی بازی به‌مثابه لذت، احساس، جامعه‌پذیری، صورت‌مندی و... (نایدنتال، ۲۰۰۹). در ادامه به هر یک از این دلالت‌ها اشاره خواهیم کرد.

۷-۱. زیبایی‌شناسی بازی ویدیویی به‌عنوان یک پدیده‌ی حسی در برابر بازیکن: در این گونه از تحلیل معمولاً به بن‌مایه‌های دیداری - شنیداری بازی هم‌چون سبک گرافیکی، طراحی محیط کاربری، طراحی جهان و شخصیت‌های بازی، موسیقی متن، صداهای غیر موسیقایی موجود در بازی و... پرداخته می‌شود. تمرکز این نوع تحلیل بر همه‌ی آن ویژگی‌هایی است که بازیکن با قوای حسی خود ادراک می‌کند. یک نمونه پژوهش در این زمینه، رساله‌ی ماری کیو^{۵۰} با نام سبک‌های گرافیکی در بازی‌های ویدیویی (۲۰۱۷). کیو در این رساله، سبک‌های رایج گرافیکی در بازی‌ها را بررسی و به سه دسته بخش‌بندی می‌کند: ۱. گرافیک انتزاعی؛ ۲. گرافیک سبک‌وار؛ ۳. گرافیک واقع‌گرا.

۷-۲. زیبایی‌شناسی بازی در راستای کشف ویژگی‌های همسان با سایر رسانه‌های هنری: بازی‌های ویدیویی دارای فرم‌ها، اهداف، محتوا، زمینه و فرایندهای تولیدی مشترک با سایر رسانه‌های هنری هستند. پژوهشگرانی که از این دیدگاه به زیبایی‌شناسی می‌نگرند، معمولاً از شیوه‌های بررسی رسانه‌های

هنری دیگر برای ارزیابی بازی‌های ویدیویی استفاده می‌کنند. برای مثال یک محقق ادبیات تطبیقی می‌تواند روایت بازی ویدیویی خاصی را با متدها و معیارهای ادبی بررسی کند. افزون بر این پژوهشگرانی که با این معنای زیبایی‌شناختی بازی سروکار دارند می‌توانند با تعمیم و تطبیق مؤلفه‌های سنتی هنر با بازی‌های ویدیویی به سؤال «آیا بازی‌های ویدیویی هنرند؟» پاسخ دهند.

۷-۳. زیبایی‌شناسی بازی به عنوان یک تجربه‌ی احساسی لذت‌بخش: بنا بر نظر نایدنتال (۲۰۰۹) بر اساس این فهم از زیبایی‌شناسی، می‌توان به بازی‌ها به مثابه ساخته‌هایی که توانایی ایجاد تجربه‌ی زیبایی‌شناختی را دارند نگاه کرد. به خاطر باز بودن نسبی مفهوم تجربه‌ی زیبایی‌شناختی، برخی از پژوهشگران آن را لذت یا سرگرمی تلقی کرده‌اند. نمونه‌ای از پژوهش درباره‌ی این معنای زیبایی‌شناختی در بازی‌ها، مقاله‌ی هانا سامرث^{۵۱} با عنوان «بررسی زیبایی‌شناسی بازی» است که به واکاوی غوطه‌وری بازیکنان در بازی به عنوان یک تجربه‌ی زیبایی‌شناختی پرداخته است.

بر اساس نتایج پژوهش حاضر، می‌توان پیشنهادهایی را به شرح زیر برای پژوهش‌های آتی درباره‌ی رسانه‌ی بازی ویدیویی مطرح کرد: ۱. دسته‌بندی گونه‌های بن‌مایه‌های هنری دیداری - شنیداری در رسانه‌ی بازی ویدیویی؛ ۲. بررسی کارکرد ویژه‌ی عناصر هنری در رسانه‌ی بازی‌های ویدیویی؛ ۳. مطالعه روایت، انواع آن، ویژگی‌های منحصر به فرد آن و کارکرد آن در رسانه‌ی بازی ویدیویی؛ ۴. ارزیابی میزان پذیرش بازی ویدیویی به عنوان یک رسانه‌ی هنری در جامعه‌ی معاصر.

نتیجه‌گیری

هدف محوری این پژوهش، تلاش در راستای مشخص کردن جایگاه بازی‌های ویدیویی به عنوان یک رسانه‌ی معاصر در جهان هنر بود. در این راستا، ابتدا به بررسی دو استدلال اصلی علیه هنر بودن رسانه‌ی بازی پرداخته شد. استدلال شاهکار این گونه آغاز می‌شود که تاکنون هیچ بازی ویدیویی‌ای تولید نشده که به نحوی متقاعدکننده یک شاهکار هنری محسوب شود. پیروان این نظریه فراموش کرده‌اند رسانه‌هایی که گاه هنر کمینه یا هنر عامه نامیده می‌شوند و نیز هر رسانه‌های هنری دیگری در بدو ظهورش ناتوان از تولید شاهکار هستند. استدلال رد صلاحیت بر این تکیه دارد که بازی‌های ویدیویی ویژگی‌هایی دارند که در هنرهای سنتی وجود ندارد و این امر صلاحیتشان را به عنوان آثار هنری رد می‌کند. یکی از ایرادهای این استدلال فراموشی ویژگی‌های تعاملی دیگر گونه‌های هنری معاصر هم‌چون هنر مشارکتی است. نباید از یاد برد که در آغاز ظهور هر رسانه‌ی هنری جدید (از جمله عکاسی و سینما)، افرادی در برابر پذیرش ماهیت هنری آن مقاومت نشان داده‌اند؛ اما با گذر زمان و پخته‌تر شدن آثار آفریده شده، این جبهه‌گیری‌ها از میان رفته و رسانه‌ی نو در جهان هنر به رسمیت شناخته شده است.

در ادامه امکان هنر بودن بازی‌های ویدیویی بر اساس تعریف رایج از هنر پی‌جویی شد. به نظر می‌رسد بازی ویدیویی می‌تواند از جمله‌ی هنرهای تألیفی و ترکیبی مدنظر ایمانوئل کانت باشد. از دیدگاه نظریه‌ی نو باز نمودی بسیاری از بازی‌ها به سبب روایت‌های داستانی عمیقشان می‌توانند اثر هنری باشند. از زاویه دید نظریه‌ی بیانگری بازی‌هایی با روایت قوی که می‌توانند احساسات مختلف و متضادی را درباره‌ی شخصیت‌های گوناگون در مخاطب برانگیزند هنر به شمار می‌روند. شکل‌گرایان نیز هنر بودن بازی‌ها را می‌پذیرند، زیرا بسیاری از آن‌ها دارای فرم دلالت‌گر هستند و برای خلقشان بن‌مایه‌های دیداری هم‌چون خط، رنگ، بافت و... باهم ترکیب شده‌اند. بر اساس پذیرش از سوی جهان هنر (به ویژه موزه‌های هنر معاصر) می‌توان بازی‌های ویدیویی را از دیدگاه نظریه‌ی نهادی هم یک فرم هنری

قلمداد کرد. هر نظریه پرداز تاریخی که به هنر بودن فیلم باور دارد، هنر بودن بازی‌های ویدیویی را نیز به عنوان خواهر سینما باید به رسمیت بشناسد. بازی‌های ویدیویی می‌توانند برای کاربران خود تجارب زیبایی‌شناسانه‌ای فراهم کنند، از جنس تجربه‌هایی که از هنرهایی چون نقاشی، سینما، ادبیات یا موسیقی حاصل می‌شود از این رو پیروان نظریه‌ی کارکردی نیز می‌توانند به هنر بودن آن‌ها باور داشته باشند. برخی از معیارهای ده‌گانه‌ی نظریه‌ی خوشه‌ای هنر را در بسیاری از بازی‌ها می‌شود پیدا کرد؛ این بازی‌ها ضمن این‌که از ساخت زیبایی‌شناسانه‌ی پیچیده و منسجمی برخوردارند، بیان‌گر احساسات و ایده‌های جدی‌اند و می‌توانند نقطه نظر طراح خود را به واسطه‌ی خلاقیت و مهارت بالایشان ابراز کنند. در نهایت طبق تعریف هنر سرزنده‌ی نوظهور، رسانه‌ی بازی گرچه در دوران کودکی خود به سر می‌برد، اما می‌تواند احساسات هنری و زیبایی‌شناختی نیرومندی را برانگیزد.

در پایان با طرح مباحثی درباره‌ی هستی‌شناسی بازی ویدیویی در مقام یک هنر تعاملی، تلاش شد ماهیت این رسانه‌ی هنری نوظهور آشکارتر شود. هم‌چنین، با بررسی مفاهیم و کاربردهای زیبایی‌شناختی بازی مشخص شد که ظرفیت‌های گسترده‌ای برای پژوهش درباره‌ی این رسانه‌ی جدید هنری، با نگاه زیبایی‌شناختی وجود دارد.

پی‌نوشت‌ها

1. Immanuel Kant
2. Neo-Representational
3. Expressivism
4. Formalism
5. Institutional
6. Historical
7. Functional
8. Cluster
9. Lively Art
10. Henry Jenkins
11. Aaron Smuts
12. James Paul Gee
13. Performance Art
14. Grant Tavinor
15. Competitive aspect of gameplay
16. Brett Martin
17. Ernest W. Adams
18. Disjunctive definition
19. Denis Dutton
20. Masterpiece argument
21. Disqualification argument
22. Roger Ebert
23. Minor Art or Low Art
24. Public Art or Mass Art
25. Red Dead Redemption
26. Participatory Art

27. Noël Carroll
28. Mother 3
29. Clive Bell
30. Significant form
31. Artworld
32. Arthur Danto
33. George Dickie
34. Jerrold Levinson
35. Aesthetic Response
36. Monroe Beardsley
37. Anti-Essentialist
38. Morris Weitz
39. Berys Gaut
40. Gilbert Seldes
41. Meta-Ontology
42. Terrence Rafferty
43. Marie-Laure Ryan
44. David Saltz
45. Dominic McIver Lopes
46. Janet Murray
47. Computer Art
48. Type/Token
49. Simon Niedenthal
50. Mary Keo
51. Hanna Sommerseth

فهرست منابع

- حافظ‌نیا، محمدرضا (۱۳۹۲). مقدمه‌ای بر روش تحقیق در علوم انسانی. تهران: سمت.
- جاویدصباغیان، مقداد، محمدرضا حسناپی (۱۳۹۱). «بازی رایانه‌ای در مقام متن هنری». هنرهای زیبا، هنرهای نمایشی و موسیقی، شماره (۱۷)، صفحه‌های ۶۹ - ۷۷.
- کارول، نوئل (۱۳۹۲). درآمدی بر فلسفه‌ی هنر. ترجمه: صالح طباطبایی. تهران: متن. (نشر اثر اصلی ۱۹۹۹).
- Aarseth, Espen (2014). "Ontology". In: M. J. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies*. New York: Routledge.
- Beardsley, Monroe C., Michael J. Wreen, Donald M. Callen (1982). *The aesthetic point of view: selected essays*. Ithaca: Cornell University Press.
- Bell, Clive (2012). *Art*. Charleston: Create Space.
- Bishop, Claire (2012). *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, New York: Verso Books.
- Clarke, Andy, Grethe Mitchell (Eds.) (2013). *Videogames and art. Second edition*. Bristol: Intellect.
- Danto, Arthur (1964). "The artworld". *The journal of philosophy*, 61(19), pp. 571-584.
- Dickie, George (1982). *Aesthetics: an introduction*. Indianapolis: Pegasus.

- Ebert, Roger. (2010). "Video games can never be art". Retrieved May 16, 2019. From: www.rogerebert.com.
- Gaut, Berys (2000). "Art as a Cluster Concept". In: N. Carroll (Ed.), *Theories of Art Today*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- Gaut, Berys Nigel (2010). *A philosophy of cinematic art*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gee, James Paul (2006). "Why game studies now? Video games: A new art form". *Games and culture*, 1(1), pp. 58-61.
- Jenkins, Henry (2005). "Games, the new lively art". In: J. Raessense & J. Goldstein (eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 175-189). Cambridge: MIT Press.
- Kant, Immanuel (1987). *Critique of Judgment*. Werner S. Pluhar (Transl.). Indianapolis: Hackett Publishing.
- Keo, Mary. (2017). *Graphical Style in Video Games*. Bachelor's thesis. HAMK Häme University of Applied Sciences.
- Levinson, Jerrold (1979). "Deffinig Art Historically". *The British Journal of Aesthetics*, 19(3), pp. 232-250.
- Lopes, Dominic (2010). *A philosophy of computer art*. London: Routledge.
- Martin, Brett (2013). "Should videogames be viewed as art?". In: G. Mitchell & A. Clark (Eds.), *Videogames and art* (pp. 201-210). Bristol: Intellect Ltd.
- Niedenthal, Simon (2009). "What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics". In: *Breaking New Ground: Innovations in Games, Play, Practice and Theory*. (pp. 1-9). Proceedings of DiGRA.
- Seldes, Gilbert (1924). *Seven Lively Arts*. New York: Sagamore.
- Smuts, Aaron (2005). "Are Video Games Art?". *Contemporary Aesthetics*, 3(1), 6.
- Smuts, Aaron (2009). "What Is Interactivity?". *The Journal of Aesthetic Education*, 43(4), pp. 53-73.
- Sommerseth, Hanna (2009). "Exploring Game Aesthetics". Presented at the *DiGRA Conference*.
- Tavinor, Grant (2009). *The art of videogames*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Tavinor, Grant (2011). "Video games as mass art". *Contemporary Aesthetics*, 9(1), 9.
- Tavinor, Grant. (2013). "Videogames". In: Gaut, B. N. & Lopes, D. (Eds). *The Routledge Companion to Aesthetics* (pp. 587-596). New York: Routledge.
- Tavinor, Grant. (2014). "Art and Aesthetics". In: Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Eds). *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 85-92). New York: Routledge.
- Weitz, Morris. (1956). "The role of theory in aesthetics". *The Journal of aesthetics and art criticism*, 15(1), pp. 27-35.

Received: 2019/06/26
Accepted: 2020/08/16

Signification of Video Game as a Contemporary Art Medium

Sadreddin Taheri, Assistant Prof., Department of Art Studies, Faculty of Research Excellence in Art and Entrepreneurship, Art University of Isfahan

Ahmad Mostafavi, MA., Department of Art Studies, Faculty of Research Excellence in Art and Entrepreneurship, Art University of Isfahan

Abstract

The 8th art is a title which sometimes used to refer to videogames. It's been about 25 years from the late 1980's first institutional considerations of videogames as art, when art museums began to show some old, first and second generation videogames in their collections. Video games in modern world have become cultural, economic and political tools to shape the thought of the younger generation. Examples of these games have made their way to the museums; scientific circles have focused on game aesthetic; and different countries are trying to take part in the growing market of game design. However, some critics still believe videogames can never be works of art. The main question of this research is whether the medium of videogame is an artistic one or not. To answer that, we ask: based on which theory and definition of art we can consider videogame an artistic medium?

The present paper is based on an analytical descriptive study, whose qualitative data are compiled in a documentary manner. The main goal of this research is to attempt to determine the signification of video games as a new medium in the contemporary artworld.

The first step to solve the problem is to examine and criticize two main arguments against the artistic nature of this medium, Masterpiece argument and Disqualification argument. Followers of masterpiece argument believe that no video games ever produced which can be convincingly recognized as an artistic masterpiece. They have forgotten that artistic mediums like Minor Art / Low Art or Public Art / Mass Art, as well as any other newfound artistic medium, are incapable of producing a masterpiece at the beginning. Disqualification argument states that video games have features which does not exist in traditional arts and this denies their qualifications as artworks. One of the disadvantages of this argument is that its followers forget about other interactive forms of contemporary art like Participatory art. However, we should not forget that at the onset of the emergence of any new artistic medium (including photography and cinema), some people have resisted the acceptance of its artistic nature; but the new media has been recognized in the artworld, with the passage of time.

After adapting videogames to nine theories of art (Immanuel Kant's point of view, and theories like: Neo-Representational, Expressivism, Formalism, Institutional, Historical, Functional, Cluster, and Lively Art), we can claim that, many video games can be artwork, due to complicated narrative, significant form, historical connection with cinema, acceptance by the artworld, sophisticated aesthetics, expressive feelings, etc. Although video games are still in their childhood, but they can stimulate artistic and aesthetic sentiment.

In the end, by discussing the ontology of video game as an interactive art, an attempt has been made to reveal the nature of this emerging artistic medium. Also, by examining the concepts and functions of game aesthetics, it turned out that there is a huge potential for research on the aesthetics of this contemporary artistic medium.

Key Words: Contemporary Art, Artistic aspects of Videogames, Videogame Ontology, Videogame Aesthetics.