



The Art of Game Design



A Book
of Lenses



Jesse Schell

MK[®]
MORGAN KAUFMANN

هنر طراحی بازی

کتاب لنزها

نوشته جسی شل

هنر طراحی بازی

هنر طراحی بازی

کتاب لنزها

نوشته جسی شل

دانشگاه کارنگی ملون

مترجمان

ابوذر پوررنجبر

پویا صباغ

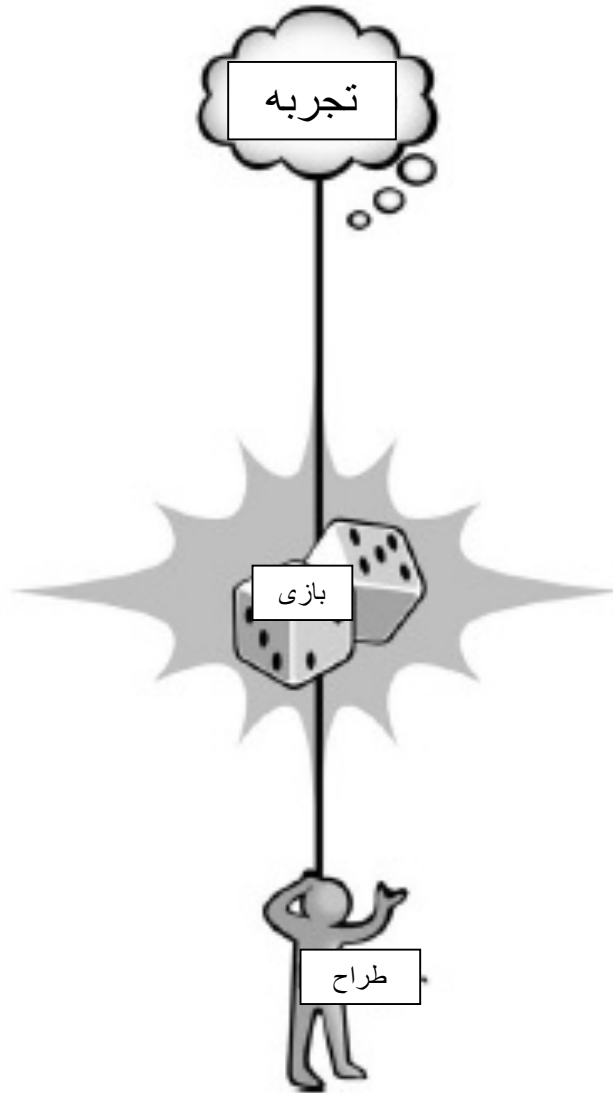
ویراستار

علیرضا رنجبر شورابی

فصل سوم

تجربه از بازی به دست می‌آید

شکل 3.1



مبحث "طراحی تجربه" بسیار جالب است. هدف ما طراحی تجربه‌های عالی و به یاد ماندنی است. اما نمی‌توانیم تجربه‌های مان را لمس کنیم و به طور مستقیم آن‌ها را تغییر دهیم. چیزی که طراح بازی می‌تواند به دست بگیرد و کنترل کند، بازی است. بازی در دستان مان همانند گل کوزه‌گری است و می‌توانیم به آن شکل بدهیم تا تجربه‌ای شگفت‌انگیز ایجاد کنیم.

در مورد چه نوع بازی‌هایی صحبت می‌کنیم؟ در این کتاب در مورد تمام انواع بازی‌ها حرف می‌زنیم: بازی‌های فکری، بازی‌های ورق، بازی‌های ورزشی، بازی‌های فضای باز، بازی‌های مهمانی، بازی‌های قمار، بازی‌های معمایی، بازی‌های آرکید¹، بازی‌های الکترونیکی، بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های ویدیویی و هر بازی دیگری که به فکرتان برسد. چون همان‌طور که خواهیم دید، اصول طراحی در تمام این بازی‌ها کاربرد دارند. ممکن است تعجب کنید که همه‌ی این بازی‌های متنوع را، به عنوان یک چیز می‌شناسیم. یعنی با وجود این همه تفاوت، همه را به عنوان "بازی" می‌بینیم.

نکته‌ی مشترک بین همه‌ی این بازی‌ها چیست؟ به عبارت دیگر، تعریف "بازی" چیست؟

سخنی درباره‌ی تعاریف

قبل از این که ادامه بدهیم، می‌خواهم توضیح بدهم که چرا باید به دنبال چنین تعریفی باشیم. آیا به این دلیل است که وقتی از کلمه‌ی "بازی" استفاده می‌کنیم، بدانیم در مورد چه چیزی حرف می‌زنیم؟ نه. در اکثر مواقع می‌دانیم چه منظوری از کلمه‌ی بازی داریم. درست است که تعریف بازی (یا هر کلمه‌ی دیگر) برای افراد مختلف فرق می‌کند، اما بیشترمان می‌دانیم بازی چیست. ممکن است گاهی در حین گفت‌وگو این بحث پیش بیاید که چه چیزی "بازی واقعی" است و افراد حاضر در گفت‌وگو را مجبور به ارایه تعریف خود از بازی کند و پس از حل این مشکل، گفت‌وگو ادامه بیابد. داشتن تعاریف مختلف برای بازی و این که چه چیزی بازی واقعی است، ایرادی ندارد. همان‌طور که ممکن است افراد مختلف، تعریف‌هایی متفاوت از "موسیقی"، "هنر" یا "ورزش" داشته باشند.

برخی از افراد، به ویژه افراد دانشگاهی، این‌طور به قضیه نگاه نمی‌کنند. آن‌ها معتقدند که وجود نداشتن تعاریف استاندارد در دنیای طراحی بازی، منجر به "بحرانی" شده است که ایجاد فرم هنری در طراحی بازی را عقب‌نگه داشته است. معمولاً کسانی که این دید را دارند، آن‌هایی هستند که از طراحی بازی و بازی‌سازی عملی دور هستند. پس طراحان بازی و بازی‌سازان واقعی چه‌طور بدون داشتن لغت‌نامه‌ای استاندارد به کار خود ادامه می‌دهند. مانند همه‌ی مردم، آن‌ها نیز وقتی به ابهام برمی‌خورند، منظور خود را به سادگی توضیح می‌دهند. آیا این کار می‌تواند گاهی سرعت مباحثه‌ها و در نتیجه طراحی را کم کند؟ بله و نه. بله چون طراحان باید متوقف شوند و منظور خود را توضیح دهند که کارها را کمی (فقط کمی) کند می‌کند.

¹Arcade Games

از طرف دیگر لحظه‌ای توقف برای شفاف‌سازی مفاهیم، در دراز مدت زمان زیادی را حفظ می‌کند. چون پس از آن لحظه‌ای توقف، طراحان دقیقاً از منظور یکدیگر آگاه هستند.

آیا بهتر نبود که یک لغت‌نامه‌ی متمرکز از اصطلاحات در دست می‌داشتیم تا در زمان بحث کردن در مورد مسایل بازی به آن رجوع کنیم؟ مسلماً خیلی مناسب بود، اما وجود چنین چیزی ضروری نیست و نداشتن چنین لغت‌نامه‌ای، برای ما یک "سد" یا "بحران" نیست. این موضوع تنها کمی کارمان را سخت می‌کند، چون گاهی باید متوقف شویم و فکر کنیم که منظورمان از حرفی که می‌زنیم چیست. در واقع انجام این کار در دراز مدت ما را ضعیف نمی‌کند، بلکه طراحان بهتری خواهیم شد، چون مجبور می‌شویم کمی بیشتر فکر کنیم. همچنین داشتن چنین لغت‌نامه‌ی، خیلی مناسب نخواهد بود. با تغییر فناوری‌ها، باید تعاریف و اصطلاحاتمان را دوباره بررسی کنیم، برخی را تغییر دهیم و اصطلاحات جدیدی را تعریف کنیم. پس باید فرآیند تعریف و تعریف مجدد تا بی‌نهایت یا حداقل تا زمانی که فناوری‌های مرتبط با بازی در حال پیشرفت هستند را ادامه دهیم.

برخی معتقدند نداشتن تعاریف استاندارد "مشکل اصلی" نداشتن لغت‌نامه‌ی طراحی بازی نیست. بلکه مشکل اصلی نداشتن اصطلاحات کافی برای توضیح دادن برخی مسایل پیچیده در طراحی بازی است. به همین دلیل آن‌ها معتقدند که تعریف کردن همه چیز در طراحی بازی، ضروری است. این کار مثل این است که درشکه را جلوی اسب بگذاریم! چون مشکل اصلی نداشتن تفکر واضح درباره‌ی مفاهیم بازی است و نه نبودن کلمه‌های کافی برای تعریف عناصر طراحی بازی. طراحان بازی مانند بسیاری از طراحان رشته‌های دیگر، از احساس و غریزه‌ی خود برای تشخیص این که چیزی خوب است یا نه استفاده می‌کنند. ممکن است گاهی نتوانند آن چه یک طراحی را خوب یا بد می‌کند، دقیق توضیح بدهند. اما با دیدن طراحی، آن را تشخیص می‌دهند و می‌توانند بازی‌های عالی طراحی کنند. شما نیز می‌توانید به همین روش ادامه دهید. آن چه اهمیت دارد، این است که بتوانید منظور خود را از این که یک طراحی خوب یا بد است، توضیح دهید و بگویید که چه چیزی آن را بهبود می‌بخشد. آن چه مهم است، اصطلاحات طراحی بازی نیست. باید ایده‌های طراحی بازی را بلد باشید، اسمشان زیاد مهم نیست. اصطلاحات استاندارد با گذشت زمان ایجاد می‌شوند. این فرآیند را نمی‌توان سریع انجام داد. طراحان اصطلاحات مفید را حفظ می‌کنند و اصطلاحات نامناسب را دور می‌اندازند.

با این وجود همیشه برای ایده‌های مهم طراحی بازی، اصطلاح و تعریف شفاف بیان می‌شود. بعضی از آن‌ها را در این کتاب ذکر خواهیم کرد. این تعاریف، قانون نیستند، بلکه تعریف واضح ایده‌هایی هستند که امیدوارم برای‌تان کاربرد داشته باشند. اگر ایده‌ها و اصطلاحات شما قوی و شفاف هستند، از آن‌ها استفاده کنید. ممکن است به بقیه کمک کنید تا شفاف‌تر فکر کنند و مقصود خود را بهتر بیان کنند.

برخی از مفاهیمی که با آن‌ها سر و کار داریم، به ناچار گنگ هستند. برای مثال افراد مختلف، تعاریف متفاوتی برای "تجربه"، "بازی کردن" و "بازی" دارند. با توجه به این که مفهوم این کلمات پس از هزاران سال هنوز تعریف دقیق ندارند، به نظر نمی‌آید که به زودی تعریفی برای‌شان ارایه شود.

آیا باید از تلاش برای تعریف این کلمه‌ها دست بکشیم؟ به هیچ وجه. تعریف این کلمه‌ها شما را وادار می‌کند که به طور شفاف، موجز و تحلیلی به آن‌ها بیان‌دهید. داشتن یک فهرست اصطلاحات و معنی آن‌ها به شما هیچ چیز نمی‌آموزد. اما تلاش برای تعریف این اصطلاحات درس‌های بسیاری به شما می‌دهد و قدرت شما در فکر کردن به طراحی را افزایش می‌دهد. هر چند ممکن است تعاریف شما ناقص باشند. به همین دلیل این فصل ممکن است بیشتر از این که سوال‌های شما را پاسخ دهد، سوال‌های بیشتری در ذهن‌تان ایجاد کند. ایرادی ندارد. هدف این کتاب این است که شما طراحان خوبی باشید و طراحان خوب باید فکر کنند.

پس تعریف بازی چیست؟

حال که فهمیدیم چرا باید این گونه مفاهیم را تعریف کنیم، بیایید آن را امتحان کنیم. با جمله‌ای که از آن اطمینان داریم شروع می‌کنیم:

بازی چیزی است که آن را بازی می‌کنید.

فکر نمی‌کنم کسی با این جمله مخالف باشد. اما چیز زیادی در مورد بازی به ما نمی‌گوید. برای مثال آیا بازی با اسباب‌بازی تفاوت دارد؟ بله. بازی‌ها از اسباب‌بازی‌ها پیچیده‌تر هستند و نوع دیگری از بازی کردن را شامل می‌شوند. حتی اسباب‌بازی را طور دیگری تعریف می‌کنیم:

اسباب‌بازی چیزی است که با آن بازی می‌کنیم.

چه جالب! از آن جایی که اسباب‌بازی از بازی ساده‌تر است، بهتر است با تعریف اسباب‌بازی شروع کنیم. بیایید تعریف بهتری از اسباب‌بازی ارایه کنیم. شما با دوستان‌تان بازی می‌کنید، اما دوستان‌تان اسباب‌بازی نیستند! اسباب‌بازی یک شی است.

اسباب‌بازی شیی است که با آن بازی می‌کنیم.

بهتر شد! اما ممکن است وقتی با تلفن حرف می‌زنیم با یک حلقه چسب نواری بازی کنیم. آیا چسب نواری اسباب‌بازی است؟ از نظر این تعریف بله! اما اسباب‌بازی خیلی خوبی نیست. در واقع با هر چه بازی کنید، می‌تواند اسباب‌بازی باشد. شاید بهتر باشد به این فکر کنیم که چه چیزی باعث می‌شود یک اسباب‌بازی خوب باشد. اسباب‌بازی خوب با کلمه‌ی "تفریح" همراه است. شاید بتوان گفت:

اسباب‌بازی شیی است که بازی کردن با آن مفرح است.

تعریف بدی نیست. اما منظورمان از "تفریح" چیست؟ آیا منظورمان لذت یا خوشی است؟ لذت قسمتی از تفریح است، اما آیا تفریح فقط لذت است؟ کارهای لذتبخش زیادی وجود دارند. مثل خوردن یک ساندویچ یا دراز کشیدن زیر آفتاب. گفتن تفریح به این کارها کمی عجیب است. نه، کارهایی که تفریح محسوب می‌شوند، درخشش و هیجان خاصی دارند. به طور کلی کارهای مفرح، شگفتی^۲ به همراه می‌آورند. پس تعریف تفریح می‌تواند مانند زیر باشد:

تفریح، لذت به همراه شگفتی است.

آیا این درست است؟ به همین سادگی؟ عجیب است که کلمه‌ای را در تمام زندگی خود به کار می‌بریم و معنی آن را می‌دانیم، اما نمی‌توانیم به طور شفاف آن را بیان کنیم. یک راه خوب برای امتحان کردن تعاریف این است که برای آن مثال نقض بیاوریم. آیا می‌توانید کار مفرحی نام ببرید که لذتبخش نباشد؟ یا شگفتی نداشته باشد؟ و بر عکس، می‌توانید کاری را مثال بزنید که لذتبخش و شگفتی‌آفرین باشد، اما تفریح نباشد؟ شگفتی و لذت آن قدر در طراحی بازی مهم هستند که از آن‌ها به عنوان لنز استفاده می‌کنیم.

لنز دوم: لنز شگفتی

شگفتی آن قدر ساده است که ممکن است آن را از خاطر ببریم. به کمک این لنز به خود یادآوری کنید که بازی‌تان باید پر از شگفتی‌های جذاب باشد. سوال‌های زیر را از خود بپرسید:

- چه چیزی بازی‌کننده را در حین بازی من شگفت‌زده خواهد کرد؟
- این شگفتی در کدام قسمت بازی است؟ داستان؟ قوانین؟ گرافیک و تصویرسازی؟ فناوری؟
- آیا قوانین بازی راهی به بازی‌کننده‌ها برای شگفت‌زده کردن یکدیگر می‌دهد؟
- آیا قوانین بازی راهی به بازی‌کننده‌ها برای شگفت‌زده کردن خودشان می‌دهد؟

شگفتی جزئی حیاتی در تمام انواع سرگرمی و ریشه‌ی طنز، استراتژی و حل مساله است. ذهن ما از شگفتی لذت می‌برد. در یک آزمایش با اسپری به دهان شرکت‌کنندگان آب شیرین یا آب ساده پاشیده شد. نتایج نشان داد افرادی که به طور غیرمنظم آب شیرین یا آب ساده دریافت کردند، نسبت به کسانی که با یک الگوی مشخص تحت آزمایش بودند، لذت بیشتری برده‌اند. در آزمایش‌های دیگری نشان داده شده است که حتی در شگفتی‌های ناخوشایند، مرکزهای لذت در مغز تحریک می‌شوند.

لنز سوم: لنز تفریح

تفریح، تقریباً در تمام بازی‌ها مطلوب است. هرچند گاهی تفریح نیاز به تحلیل دارد. برای به حداکثر رساندن تفریح در بازی خود، این سوال‌ها را بپرسید:

- کدام قسمت بازی مفرح است؟ چرا؟

²Surprise

• کدام قسمت بازی باید مفرح‌تر باشد؟

خوب، به تعریف اسباب‌بازی برگردیم. گفتیم اسباب‌بازی شیی است که با آن بازی می‌کنیم و اسباب‌بازی خوب شیی است که بازی کردن با آن مفرح باشد. اما منظور از بازی کردن چیست؟ سخت شد، نه؟ همه می‌دانیم بازی کردن چیست، اما بیان تعریف آن دشوار است. افراد زیادی تلاش کرده‌اند تا تعریف منسجمی از بازی کردن ارائه دهند. اما هر کدام از این تعاریف، مشکل‌های خود را دارند. بعضی از آن‌ها را بررسی می‌کنیم:

بازی کردن، مصرف بی‌هدف انرژی اضافی است.

• فردریک شیلر^۳

این تعریف منسوخ شده‌ی نظریه‌ی "انرژی مازاد" در بازی کردن است. یعنی هدف بازی کردن، مصرف انرژی اضافی است. در طول تاریخ روان‌شناسی، تمایلی برای زیادی ساده کردن رفتارهای پیچیده وجود دارد. این تعریف نیز مثالی از همین موضوع است. این تعریف از کلمه‌ی "بی‌هدف" نیز استفاده می‌کند. انگار که بازی کردن هیچ هدف خاصی ندارد، در حالی که بطور قطع اینطور نیست و هدف دارد! حتما تعریف بهتری هم هست.

بازی کردن، انجام فعالیت‌هایی است که با لذت نسبی، نشاط، قدرت و احساس قریحه‌ی شخصی همراه است.

• ج. بارنارد گیل مور

این تعریف جوانب بیشتری را از مسایلی که در بازی کردن وجود دارد، در بر می‌گیرد. اما کامل به نظر نمی‌رسد. بازی کردن شامل چیزهای دیگری هم هست؛ مثل: تخیل، رقابت و حل مساله. همچنین این تعریف بیش از حد وسیع است. برای مثال یک مدیر تلاش زیادی می‌کند تا قراردادی ببندد و در این حین "لذت نسبی، نشاط، قدرت و قریحه" را تجربه می‌کند. کمی عجیب است که کار او را بازی کردن به حساب بیاوریم. بیایید یک تعریف دیگر را بررسی کنیم:

بازی کردن، حرکت آزاد در میان ساختاری سفت و محکم (صلب) است.

• کیتی سالن^۴ و اریک زیمرمان^۵

این تعریف عجیب که در کتاب قوانین بازی کردن بیان شده است، تلاشی است برای ارائه‌ی تعریفی وسیع از بازی کردن که شامل چیزهایی مثل "بازی کردن نور روی دیوار" و "بازی کردن فرمان ماشین" باشد. یافتن کاری که بازی کردن باشد و در این بازه قرار نگیرد دشوار است، اما به سادگی می‌توان کارهایی را

^۳Friedrich Schiller

^۴Katie Salen

^۵Eric Zimmerman

^۶Rules of Play

مثال زد که بازی کردن محسوب نمی‌شوند، اما با تعریف بالا تطابق دارند. برای مثال اگر کودکی مجبور به تمیز کردن کف آشپزخانه بشود، او در حال لذت بردن (شاید لذت بردن کلمه‌ی مناسبی نباشد) از حرکت آزاد (حرکت جارو به اطراف) در یک ساختار سفت (زمین) است. اما نمی‌توان به این کار بازی کردن گفت. با این وجود بد نیست که از این دید به بازی‌تان فکر کنید. شاید تعریف دیگری بهتر بتواند مفهوم بازی کردن را نشان بدهد.

بازی کردن کاری است که به طور ناگهانی و خودبخودی و تنها به خاطر خود آن کار، انجام می‌دهیم.

• جورج سانتایانا^۷

این یکی جالب است. اول ناگهانی و خودبخودی بودن را بررسی کنیم. بازی کردن در بیشتر مواقع خودبخودی است. وقتی از چیزی که برای بازی و سرخوشی است صحبت می‌کنیم، قسمتی از مقصودمان همین است. آیا همه‌ی بازی‌ها ناگهانی هستند؟ خیر. ممکن است برای یک بازی بیس‌بال از ماه‌ها پیش برنامه‌ریزی شود، اما هنگامی که اتفاق می‌افتد، هنوز بازی کردن به حساب می‌آید. پس ناگهانی بودن همیشه جزئی از بازی کردن نیست. برنارد مرگن^۸ در این باره می‌گوید: "به نظر من بازی‌های رقابتی که برنده و بازنده دارند، بازی کردن محسوب نمی‌شوند." این نظریه آن قدر افراطی است که احمقانه به نظر می‌رسد. با چنین منطقی، بازی (آن طور که ما می‌شناسیم) چیزی نیست که بتوان آن را بازی کرد. اما ناگهانی بودن قسمت مهمی از بازی کردن به نظر می‌رسد.

قسمت دوم تعریف سانتایانا می‌گوید: "به خاطر خود آن انجام شود." به نظر می‌رسد منظور او از این حرف این است که "بازی می‌کنیم چون دوست داریم." این موضوع بدیهی است، اما یکی از ویژگی‌های مهم بازی کردن است. اگر کاری انجام می‌دهیم که دوست نداریم، احتمالاً آن کار بازی کردن نیست. یعنی یک فعالیت به تنهایی نمی‌تواند "کار کردن" یا "بازی کردن" محسوب شود. نوع برخورد شخص با فعالیت مهم است. همان طور که مری پاپینز^۹ در آهنگ زیبای "قاشق پر از شکر"^{۱۰} اثر برادران شرمان^{۱۱} می‌گوید:

در هر کاری که باید انجام شود

جزیی مفرح وجود دارد

آن را بیابید و ناگهان

کار به بازی تبدیل می‌شود.

⁷George Santayana

⁸Bernard Mergen

⁹Mary Poppins

¹⁰Spoonful of Sugar

¹¹Sherman brothers

چطور این جز تفریح را پیدا کنیم؟ روان‌شناس میهای چیکسنتمیهای^{۱۲} داستان زیر را درباره‌ی یک کارگر کارخانه به نام ریکو مدلین^{۱۳} و این که چطور کار خود را به بازی تبدیل کرد، تعریف می‌کند:

او باید روی هر محصولی که مقابل‌اش می‌آمد، کارهایی را ظرف مدت چهل و سه ثانیه انجام می‌داد. این کار حدود ششصد بار در هر روز کاری تکرار می‌شد. اکثر افراد از چنین کار یکنواختی خیلی زود خسته می‌شوند. اما ریکو بیش از پنج سال مشغول به این کار بود و هنوز از کارش لذت می‌برد. چون او مانند یک ورزشکار با کارش برخورد می‌کرد: چطور می‌توانم رکورد خودم را بشکنم؟

ریکو با تغییر نوع برخورد با کارش، آن را به بازی تبدیل کرد. این موضوع بر کارایی او در شغل‌اش تاثیر به‌سزایی داشته است: پس از پنج سال، رکورد او به بیست و هشت ثانیه برای هر محصول رسیده است و آن طور که خودش می‌گوید، همچنان از کارش لذت می‌برد: "این کار از هر چیز دیگری بهتر است! خیلی بهتر از تلویزیون تماشا کردن است."

چه اتفاقی افتاده است؟ تعیین یک هدف ساده چگونه فعالیت را که در حالت عادی کار محسوب می‌شود، به بازی کردن تبدیل می‌کند؟ پاسخ این سوال تغییر دلیل انجام آن فعالیت است. ریکو کارش را برای شخص دیگری انجام نمی‌داد، بلکه به دلایل شخصی خودش ادامه می‌داد. سانتایانا پس از بررسی‌های بیشتر، تعریف خود را تکمیل کرد:

کار کردن و بازی کردن ... معادل بندگی و آزاد بودن هستند.

کار می‌کنیم، چون موظف هستیم. برای غذا کار می‌کنیم، چون بنده‌ی شکممان هستیم. برای اجاره‌خانه کار می‌کنیم، چون بنده آسایش و راحتی هستیم. گاهی این بندگی، خودخواسته است؛ مانند تمایل به کار کردن برای آسایش خانواده‌مان. اما در هر حال بندگی است و چون مجبور هستیم آن را انجام می‌دهیم، نه به این دلیل که دوست داریم. هر چه برای انجام فعالیت بیشتر احساس وظیفه کنیم، به کار کردن نزدیکتر می‌شود. هر چه کمتر احساس وظیفه کنیم، آن فعالیت به بازی کردن نزدیکتر می‌شود. میتوان گفت: "یک اصل ثابت در بازی کردن این است که هر کسی که بازی می‌کند، آزادانه بازی می‌کند. کسی که مجبور به انجام فعالیت باشد، بازی نمی‌کند."

با توجه به این جمله، می‌خواهم تعریف خودم را از بازی کردن ارایه کنم. با این که این تعریف مانند همه‌ی تعاریف ناقص است، دیدگاه جالبی به ما می‌دهد. هنگام تعریف فعالیت‌های انسان، متوجه شده‌ام که باید بیشتر به افکار و احساساتی که باعث انجام فعالیت می‌شوند توجه کرد تا به خود فعالیت. در تعریف بازی کردن، دریافته‌ام که بیشتر فعالیت‌های مربوط به بازی برای پاسخ به چنین سوال‌هایی است:

- "اگر این پیچ را ببچانم چه می‌شود؟"
- "می‌توانیم این تیم را شکست دهیم؟"

¹² Mihaly Csikszentmihalyi

¹³ Rico Medellin

- "با یک تکه گل کوزه‌گری چه چیزی می‌توانم بسازم؟"
- "چند بار می‌توانم از روی این طناب بپریم؟"
- "اگر این مرحله^۴ را تمام کنم چه می‌شود؟"

وقتی شخصی آزادانه و با اراده‌ی خود و نه از روی اجبار، به دنبال پاسخ سوال‌هایی از این قبیل می‌گردد، می‌گوییم کنجکاو است. اما کنجکاوی به تنهایی مفهوم بازی کردن را نمی‌رساند. بازی کردن شامل اقدامات دلخواه و خودسرانه برای لمس یا تغییر چیزی است. پس یک تعریف محتمل این است:

بازی کردن، دست‌کاری چیزی است که حس کنجکاوی را ارضا می‌کند.

هنگامی که ریکو تلاش می‌کرد رکوردش را بشکند، در واقع می‌خواست پاسخ این سوال را بیابد: "آیا می‌توانم رکوردم را بشکنم؟" دلیل فعالیت او دیگر پرداخت اجاره‌خانه نبود. بلکه می‌خواست کنجکاوی‌اش را در مورد این سوال ارضا کند.

برخی فعالیت‌هایی که بازی کردن شمرده نمی‌شوند بر اساس این تعریف بازی محسوب می‌شوند؛ مانند وقتی که یک نقاش ایده‌ای را بر بوم نقاشی امتحان می‌کند. از طرفی ممکن است بگوید: "با رنگ‌ها بازی می‌کنم." یا یک شیمی‌دان که در حال آزمایش روی یک نظریه است ممکن است بگوید: "با ایده‌ها بازی می‌کنم." آیا او واقعا بازی می‌کند؟ هرچند این تعریف عیب‌هایی دارد (می‌توانید آن‌ها را پیدا کنید؟)، اما دیدگاه مفیدی به ما می‌دهد و تعریف مورد علاقه‌ی من از بازی کردن است. با این تعریف لنز چهارم را به دست می‌آوریم.

لنز چهارم: لنز کنجکاوی

برای استفاده از این لنز به جای هدف‌هایی که بازی‌تان تعریف کرده است، به انگیزه‌ی حقیقی بازی‌کننده و دلیل او برای رسیدن به این هدف‌ها فکر کنید. سوال‌های زیر را از خود بپرسید:

- بازی من چه سوال‌هایی در ذهن بازی‌کننده ایجاد می‌کند؟
- برای این که بازی‌کننده به این سوال‌ها توجه کند، چه کاری انجام می‌دهم؟
- چه کاری می‌توانم انجام دهم تا خود بازی‌کننده سوال‌های بیشتری ایجاد کند؟

برای مثال یک بازی جستجو در هزارتو (لابیرنت)^{۱۵} ممکن است محدودیت زمانی داشته باشد که باعث می‌شود بازی‌کننده در هر مرحله از خود بپرسد: "می‌توانم در کمتر از 30 ثانیه از این پیچ و خم خارج بشوم؟" یک راه دیگر برای این که بازی‌کننده به این سوال بیشتر توجه کند این است که پس از حل شدن هر پیچ و خم، انیمیشن جذابی پخش بشود. این کار باعث می‌شود بازی‌کننده از خود بپرسد: "انیمیشن بعدی چیست؟"

¹⁴Level

¹⁵Maze-finding

جدی و بدون شوخی، بازی چیست؟

برای اسباب‌بازی، تفریح و حتا بازی کردن تعاریفی ارائه کردیم. بیایید به سوال اصلی برگردیم: "تعریف بازی چیست؟"

قبلا گفتیم که "بازی چیزی است که آن را بازی می‌کنیم." این تعریف درست به نظر می‌رسد اما دقیق نیست. مانند بازی کردن، تعاریف زیادی برای بازی ارائه شده است. بعضی از آن‌ها را بررسی می‌کنیم.

بازی تمرینی برای سیستم‌های کنترلی داوطلبانه است که در آن برای تولید خروجی نامتعادل، رقابتی میان قدرت‌ها وجود دارد که با قوانین محدود شده است.

• الیوت آودون^{۱۶} و برایان ساتون اسمیت^{۱۷}

این تعریف خیلی علمی است! بیایید جز به جز آن را ببینیم.

اول، "تمرین سیستم‌های کنترلی داوطلبانه": یعنی مانند بازی کردن، به میل خودمان وارد بازی می‌شویم.

دوم، "رقابت میان قدرت‌ها": تلاش دو یا چند چیز برای سلطه و برتری، قسمتی از اکثر بازی‌ها به نظر می‌رسد. ممکن است برخی بازی‌های تک‌نفره^{۱۸} چنین احساسی به بازی‌کننده ندهند (به نظر شما بازی تتریس^{۱۹} رقابت بین قدرت‌ها است؟)، اما این تعریف دو نکته در مورد بازی‌ها را روشن می‌کند: بازی‌ها دارای هدف و تقابل هستند.

سوم، "محدود به قوانین": نکته‌ی بسیار مهمی است. بازی بر خلاف اسباب‌بازی قانون دارد. قوانین یکی از جنبه‌های مهم در تعریف بازی هستند.

چهارم، "خروجی غیر متعادل": غیر متعادل کلمه‌ی جالبی است. در این جا به معنی "نابرابر" نیست. بلکه این مفهوم را می‌رساند که زمانی تعادل وجود داشته است، اما بعد از آن تعادل به هم خورده است. به بیان دیگر، در ابتدای بازی همه مساوی هستند، اما در پایان یک نفر برنده می‌شود. این نکته در اکثر بازی‌ها درست است؛ وقتی بازی می‌کنید، یا برنده می‌شوید یا بازنده.

پس این تعریف به چند خصوصیت کلیدی بازی اشاره می‌کند.

خ¹. به طور داوطلبانه وارد بازی می‌شویم.

خ². بازی دارای هدف است.

خ³. در بازی تقابل وجود دارد.

¹⁶Elliot Avedon

¹⁷ Brian Sutton-Smith

¹⁸Single-player

¹⁹Tetris

خ 4. بازی قانون دارد.

خ 5. بازی دارای برنده و بازنده است.

بیباید تعریف دیگری را بررسی کنیم. این تعریف از محیط دانشگاهی نیامده است، بلکه از دنیای طراحی است :

بازی، ساختاری تعاملی از مفاهیم درونی^{۲۰} است که نیازمند تلاش بازیکننده ها برای رسیدن به یک هدف است.

• گرگ کاستاکیان^{۲۱}

بخشی از این تعریف واضح است، اما کلمه‌ی "درونی" چیست؟ بهتر است این تعریف را نیز جز به جز بررسی کنیم.

اول، "ساختار تعاملی" : در این تعریف، ماستاکیان می‌خواهد این نکته را روشن کند که بازیکننده فعال^{۲۲} است و نه منفعل^{۲۳}. بازی و بازیکننده در حال تعامل با یکدیگر هستند. بازی‌ها دارای ساختاری هستند که با قوانین محدود می‌شوند و می‌توان با آن در تعامل بود.

دوم، "تلاش برای رسیدن به یک هدف" : دوباره شاهد هدف هستیم. کلمه‌ی تلاش، نشان‌دهنده‌ی تقابل است. اما مفهوم آن از تضاد بیشتر است و مفهوم چالش را در بر دارد. به نظر می‌رسد کاستاکیان تلاش می‌کند مفهوم یک بازی خوب را برساند. بازی‌های بد یا به قدر کافی چالش ندارند، یا بیش از حد چالش دارند. بازی خوب باید به اندازه‌ی کافی چالش داشته باشد.

سوم، "مفاهیم درونی" : کاستاکیان کلمه‌ی بسیار خوبی را از دنیای زیست‌شناسی وارد طراحی بازی کرده‌است. درونی به معنی "چیزی که توسط عواملی که داخل ارگانیسم یا سیستم وجود دارد، ایجاد می‌شود"، یا "زایش داخلی" است. پس "مفاهیم درونی" چیست؟ کاستاکیان نکته‌ی بسیار مهمی را بیان می‌کند : آن چه در بازی ارزش دارد، تنها در همان بازی ارزشمند است. پول بازی مونوپولی^{۲۴} تنها در بازی مونوپولی مفهوم دارد. وقتی مونوپولی بازی می‌کنیم، این پول برای مان خیلی مهم است، اما خارج از این بازی، ارزشی ندارد. این مفهوم و اصطلاح کاربرد زیادی برای ما دارد، چون می‌توانیم به کمک آن میزان قانع‌کننده بودن بازی را اندازه‌گیری کنیم. بازی رولت^{۲۵} حتماً نباید با پول واقعی انجام شود بلکه با پول مخصوص بازی یا ژتون نیز امکان‌پذیر است. اما این بازی به خودی خود، ارزش درونی کمی دارد. مردم فقط وقتی پول واقعی در میان باشد، رولت بازی می‌کنند. چون رولت بازی قانع‌کننده‌ای نیست. هر چه یک بازی قانع‌کننده تر باشد،

²⁰ Endogenous

²¹ Greg Costikyan

²² Active

²³ Passive

²⁴ Monopoly

²⁵ Roulette

"ارزش درونی" بیشتری داخل بازی ایجاد می‌کند. برخی بازی‌های نقش‌آفرینی^{۲۶} چند نفره‌ی کلان^{۲۷}، آن قدر قانع‌کننده هستند که اشیای تخیلی بازی، در دنیای واقعی با پول واقعی خرید و فروش می‌شوند. دیدگاهی که از ارزش درونی به دست می‌آوریم، آن قدر مهم است که لنز پنجم ما خواهد بود.

لنز پنجم: لنز ارزش درونی

برای استفاده از این لنز در مورد احساس بازی‌کننده‌ها نسبت به اشیا و اجزا و امتیازدهی بازی‌تان فکر کنید. سوال‌های زیر را از خود بپرسید:

- چه چیزی در بازی من برای بازی‌کننده با ارزش است؟
- چطور می‌توانم ارزش آن را بیشتر کنم؟
- چه رابطه‌ای بین ارزش بازی و انگیزه‌ی بازی‌کننده وجود دارد؟

به یاد داشته باشید که ارزش اشیا و امتیاز بازی، بازتاب مستقیم تمایل بازی‌کننده‌ها به موفقیت در بازی‌تان است. با تفکر درباره‌ی این که بازی‌کننده به چه چیزی و چرا اهمیت می‌دهند، می‌توانید ایده‌هایی برای بهبود بازی پیدا کنید.

یک مثال خوب برای این لنز، یک بازی استاندارد پلتفرم^{۲۸} به نام "بابزی"^{۲۹} برای SNES و سگا جنسیس^{۳۰} است. شما نقش گربه‌ای را بازی می‌کنید که تلاش می‌کند با شکست دادن دشمنان و فرار از موانع و جمع‌آوری توپ‌های کاموایی مرحله‌های مختلف را تمام کند. با این وجود، امتیاز بازی هدفی جز اندازه‌گیری تعداد چیزهایی که جمع‌آوری کرده‌اید، ندارد. در بازی هیچ پاداشی برای امتیاز کسب کردن وجود ندارد. اکثر بازی‌کننده‌ها در ابتدا تصور می‌کنند که توپ‌های کاموایی ارزشمند هستند و آن‌ها را جمع‌آوری می‌کنند. اما پس از مدت کوتاهی آن‌ها را فراموش و تنها بر شکست دشمنان و فرار از موانع تمرکز می‌کنند تا به پایان مرحله برسند. چرا؟ چون انگیزه‌ی بازی‌کننده (به لنز چهارم: لنز کنجکاو رجوع کنید) تنها برای تمام کردن مرحله‌ها است. امتیاز بیشتر، کمکی به این کار نمی‌کند. در نتیجه توپ‌های کاموایی ارزش درونی ندارند. از لحاظ نظری، بازی‌کننده‌ای که تمام مراحل را پشت سر گذاشته باشد، انگیزه‌ی جدیدی خواهد داشت: بازی را تکرار کند و این بار بیشترین امتیاز ممکن را به دست بیاورد. اما در عمل، این بازی آن قدر دشوار است که تعداد کمی از بازی‌کننده‌ها موفق به اتمام آن می‌شوند.

"سونیک جوجه تیغی 2"^{۳۱} بازی پلتفرم برای سگا جنسیس بود. این بازی شبیه بابزی است، اما این مشکل را ندارد. در سونیک 2، بازی‌کننده به جای توپ کاموایی، حلقه جمع‌آوری می‌کند. این حلقه‌ها برای بازی‌کننده

²⁶Role Playing

²⁷Massively Multi-Player

²⁸Platform

²⁹Super Nintendo Entertainment System

³⁰Sega Genesis

³¹Sonic the Hedgehog 2

بسیار مهم هستند و ارزش درونی زیادی دارند. چرا؟ چون به همراه داشتن حلقه‌ها از او در برابر دشمنان محافظت می‌کند و با جمع‌آوری صد حلقه، یک جان اضافه به بازی‌کننده داده می‌شود که شانس اتمام همه‌ی مراحل را افزایش می‌دهد. اهمیت این موضوع در ارزش درونی بازی واضح است. به همین دلیل سونیک 2 از بابزی قانع‌کننده‌تر است.

تعریف کاستاکیان سه خصوصیت دیگر بازی را به ما نشان می‌دهد:

خ6. بازی‌ها تعاملی هستند.

خ7. بازی دارای چالش است.

خ8. بازی‌ها ارزش درونی خودشان را می‌سازند.

بیابید تعریف دیگری از بازی را در نظر بگیریم:

بازی، سیستمی بسته و رسمی است که بازی‌کننده را در تقابل ساخت‌یافته درگیر می‌کند و به خروجی غیرمتعادل می‌رسد.

• تریسی فالرتن^{۳۳}، کریس سوین^{۳۴} و استیون هافمن^{۳۵}

تعاریف قبلی قسمت زیادی از این تعریف را در بر داشتند. اما دو جز در این تعریف وجود دارند که باید بررسی شوند:

اول، "درگیر شدن بازی‌کننده": نکته‌ی خوبی است! بازی‌کننده‌ها در بازی درگیر می‌شوند؛ یعنی از نظر ذهنی در بازی غرق می‌شوند. ممکن است بگویید این خصوصیتی از بازی‌های خوب است و نه همه‌ی بازی‌ها. درست است، اما این نکته اهمیت زیادی دارد.

دوم، "سیستم بسته و رسمی": مفاهیم زیادی در این کلمات نهفته است. "سیستم" یعنی بازی‌ها از عناصری مرتبط تشکیل شده‌اند که در کنار هم کار می‌کنند. "رسمی" یعنی این سیستم به طور شفاف تعریف شده است و دارای قانون است. "بسته" کلمه‌ی جالبی است. یعنی این سیستم حد و مرز دارد. این نکته در تعاریف پیشین به صراحت بیان نشده است، هر چند ارزش درونی تا حدودی این مفهوم را می‌رساند. در مرزهای بازی چیزهای بسیاری به دست آورده‌ایم و پیشرفت‌های زیادی حاصل شده است. یوهان هوزینگا^{۳۵} به این مرز، "دایره‌ی جادویی" می‌گوید و واقعا چنین احساسی در این دایره وجود دارد. وقتی ذهن‌مان درگیر بازی است، افکار، احساسات و ارزش‌هایی بسیار متفاوت با آن چه خارج بازی است، داریم. چطور بازی‌ها، که تنها

³²Tracy Fullerton

³³ Chris Swain

³⁴ Steven Hoffman

³⁵Johan Huizinga

شامل یک سری قوانین هستند، چنین تاثیر جادویی بر ما می‌گذارند؟ برای درک این موضوع باید به ذهن انسان نگاه کنیم.

بیایید فهرست خصوصیت‌های بازی را مرور کنیم:

خ1. به طور داوطلبانه و ارادی وارد بازی می‌شویم.

خ2. بازی دارای هدف است.

خ3. در بازی تقابل وجود دارد.

خ4. بازی قانون دارد.

خ5. بازی دارای برنده و بازنده است.

خ6. بازی‌ها تعاملی هستند.

خ7. بازی دارای چالش است.

خ8. بازی‌ها ارزش درونی خودشان را می‌سازند.

خ9. بازی، بازی‌کننده را درگیر می‌کند.

خ10. بازی یک سیستم بسته و رسمی است.

عجب لیست بلند بالایی! یک محقق رایانه به نام آلن کی³⁶ به من گفت: "اگر برنامه‌ای نوشتی که توابع³⁷ آن بیش از ده آرگومان³⁸ دارند، دوباره بررسی کن! احتمالاً چند آرگومان را فراموش کرده‌ای." منظورش این بود که اگر برای انتقال مقصودت نیاز به فهرستی طولانی داری، باید راه بهتری برای جمع‌آوری ایده‌هایت پیدا کنی. فهرست ما نیز کامل به نظر نمی‌رسد. به احتمال زیاد نکاتی را فراموش کرده‌ایم.

به نظر عجیب می‌رسد که برای تعریف چیزی که برایمان این قدر ساده، قانع‌کننده و ذاتی است، نیاز به چنین فهرستی داشته باشیم. شاید راه اشتباهی را در پیش گرفته‌ایم. شاید بهتر باشد به جای بررسی بازی از بیرون و تمرکز به نحوه‌ی ارتباط بازی با مردم، از درون به آن نگاه کنیم: مردم چگونه با بازی ارتباط برقرار می‌کنند؟

چه چیزی در بازی هست که مردم به آن علاقه دارند؟ پاسخ‌های بسیاری به این سوال داده شده‌ست که تنها برای بعضی از بازی‌ها درست هستند: "به بازی کردن با دوستان‌ام علاقه دارم"، "فعالیت‌های فیزیکی را دوست دارم"، "احساس غرق شدن در دنیای دیگری را دوست دارم." اما یک پاسخ وجود دارد که بیشتر

³⁶Alan Kay

³⁷Software subroutine

³⁸Argument

مردم در جواب به این سوال بیان می‌کنند و به نظر می‌رسد برای تمام بازی‌ها صادق است: "حل مساله را دوست دارم."

عجیب نیست؟ مساله در ذهن ما مفهومی منفی دارد. اما از حل کردن مساله‌ها لذت می‌بریم و به خوبی توانایی حل مساله‌ها را داریم. مغز پیچیده‌ی ما نسبت به سایر حیوانات توانایی بیشتری در حل مساله دارد و این مهم‌ترین مزیت ما بر آن‌ها است. پس نباید عجیب به نظر برسد که از این کار لذت می‌بریم. لذت حل مساله مانند مکانیزمی تکامل یافته برای بقا است. کسانی که از حل مساله لذت می‌برند، مسایل بیشتری را حل خواهند کرد و به احتمال زیاد در این زمینه پیشرفت می‌کنند و احتمال بقای آن‌ها افزایش می‌یابد.

آیا اکثر بازی‌ها نیاز به حل مساله دارند؟ در واقع ساختن بازی‌ای که مساله نداشته باشد خیلی دشوار است. هر بازی که هدفی داشته باشد، یک مساله را مطرح می‌کند. برای مثال:

- راهی برای کسب امتیاز بیشتری از تیم رقیب پیدا کنید.
- راهی برای رسیدن به خط پایان قبل از بقیه‌ی بازی‌کننده‌ها پیدا کنید.
- راهی برای به پایان رساندن این مرحله پیدا کنید.
- راهی برای نابود کردن بازی‌کننده‌ی دیگر قبل از این که شما را نابود کند پیدا کنید.

در نگاه اول ممکن است به نظر برسد که بازی‌های قمار این طور نباشند. آیا در بازی کرپس³⁹ بازی‌کننده برای حل مساله تلاش می‌کند؟ بله. در این جا مساله درست و حساب شده خطر کردن برای کسب پول بیشتر است. همچنین در بازی‌هایی که خروجی تصادفی است، بررسی این موضوع دشوار است؛ مثل بازی کودکانه‌ی "جنگ"⁴⁰. این بازی دو بازی‌کننده دارد که هر کدام یک دسته ورق دارند. هر دو به اتفاق ورق بالایی را برمی‌گردانند و کسی که برگ بالاتری داشته باشد، برنده می‌شود و هر دو ورق را تصاحب می‌کند. اگر دو ورق برابر باشند، کارت‌های بیشتری رو می‌شوند و کسی که برنده شود، ورق‌های بیشتری را برمی‌دارد. بازی تا زمانی ادامه دارد که یک بازی‌کننده همه‌ی ورق‌ها را تصاحب شود.

این بازی چطور با حل مساله همراه می‌شود؟ نتیجه‌ی بازی از پیش تعیین شده است و بازی‌کننده‌ها قدرت انتخاب ندارند. آن قدر بازی می‌کنند تا کم‌کم برنده‌ی بازی آشکار شود. علاوه بر این، کودکان این بازی را مانند هر بازی دیگری، با اشتیاق و شادی انجام می‌دهند و تفاوتی بین این بازی و سایر بازی‌ها نمی‌بینند. این موضوع مدتی ذهن من را مشغول کرده بود. در نتیجه از دید مردم‌شناسی فرهنگی به آن نگاه کردم. با کودکان مشغول بازی جنگ شدم و سخت تلاش کردم تا به خاطر بیاورم که انجام این بازی از دید یک کودک چه احساسی دارد. و پاسخ را به سرعت پیدا کردم. این بازی برای کودکان، حل مساله است. مساله‌ای که می‌خواهند حل کنند این است: "آیا می‌توانم تقدیر را کنترل کنم و در بازی برنده شوم؟" و تمام تلاش خود را برای رسیدن به این هدف به کار می‌برند. آرزو می‌کنند، به تقدیر التماس می‌کنند، ورق‌ها را با روش‌های

³⁹Craps

⁴⁰War

احمقانه برمی‌گردانند و تمام این کارهای خرافاتی را به امید برنده شدن در این بازی امتحان می‌کنند. در نهایت از بازی جنگ درسی می‌گیرند: تقدیر قابل کنترل نیست. متوجه می‌شوند که این مساله قابل حل نیست. در این زمان، جنگ دیگر بازی نیست، تنها یک فعالیت است و کودکان به زودی به سراغ بازی‌هایی می‌روند که مساله‌های جدیدی برای حل کردن داشته باشد.

ممکن است برخی بگویند که تمام فعالیت‌های مرتبط با بازی کردن، حل مساله نیست. بعضی چیزهایی که در بازی لذت‌بخش هستند، مانند تعامل اجتماعی و تمرین ورزشی، شامل حل مساله نمی‌شوند. با این که این فعالیت‌ها باعث بهبود بازی می‌شوند، حضورشان در بازی ضروری نیست. اگر حل مساله از یک بازی حذف شود، آن چه باقی می‌ماند دیگر بازی نیست و فقط یک فعالیت است.

پس اگر حل مساله جزیی از همه‌ی بازی‌ها است و حل مساله از چیزهایی است که گونه‌ی انسان را تعریف می‌کند، باید نگاه دقیق‌تری به مکانیسم‌های انسان در حل مساله بیاندازیم تا بفهمیم چه ارتباطی با ویژگی‌های بازی دارند.

اصول حل مساله

می‌خواهیم با بررسی حل مساله، آن چه در حین انجام این کار اتفاق می‌افتد را درک کنیم و ارتباط آن را با لیست طولانی خصوصیت‌های بازی پیدا کنیم.

اولین کاری که برای حل مساله انجام می‌دهیم، توضیح دادن مساله است، یعنی هدف شفاف‌ی را تعریف می‌کنیم (خ2). پس از آن چهارچوب مساله را مشخص می‌کنیم. حدود و طبیعت فضای داخل این چهارچوب را تعریف می‌کنیم. همچنین روش‌های مجاز حل مساله را پیدا می‌کنیم؛ یعنی قوانین مساله را مشخص می‌کنیم (خ4). توصیف این که چطور این کار را انجام می‌دهیم، کمی دشوار است. چون تمام قسمت‌های این فرآیند لفظی نیستند. انگار ذهن‌مان طوری تجهیز شده است که می‌تواند نسخه‌ای داخلی، موجز و ساده از حقیقت ایجاد کند که تنها شامل روابط مورد نیاز برای حل مساله است. مانند نسخه‌ای تمیز و کوچک از حقیقت که راحت‌تر می‌توانیم آن را بررسی و دستکاری کنیم و در تعامل با آن باشیم (خ6). می‌توان گفت سیستمی بسته و رسمی و هدف‌دار ایجاد می‌کنیم (خ10). سپس برای رسیدن به هدف تلاش می‌کنیم، که معمولاً چالش‌هایی به همراه دارد (خ7)، چون به نحوی شامل تقابل است (خ3). اگر مساله برای‌مان مهم باشد، با آن درگیر می‌شویم (خ9). در این حین آن قدر روی فضای درون مساله متمرکز هستیم، که دنیای واقعی را فراموش می‌کنیم. از آن جایی که این فضا، نسخه‌ای ساده از دنیای واقعی است و حل مساله برای‌مان اهمیت دارد، عناصری داخل این فضا که به حل مساله کمک می‌کنند برای ما اهمیت پیدا می‌کنند. مهم نیست که این عناصر در خارج از مساله معتبر باشند (خ8). در نهایت یا بر مساله غلبه می‌کنیم، یا مساله به ما غلبه می‌کند؛ برنده می‌شویم یا می‌بازیم (خ5).

اکنون می‌توانیم واقعیت دایره‌ی جادویی را ببینیم: سیستم داخلی‌مان برای حل مساله. ذهن ما توانایی ساخت حقایق مینیاتوری را از دنیای واقعی دارد. این حقایق کوچک، به خوبی عناصر مهم یک مساله‌ی خاص را

جدا کرده‌اند و به همین دلیل تغییر دادن آن‌ها در این دنیای کوچک درونی و نتیجه‌های حاصل از آن، در دنیای واقعی معتبر و معنادار هستند. دقیق نمی‌دانیم که ذهن چطور این کار را انجام می‌دهد. هر چه هست، خیلی خوب کار خودش را انجام می‌دهد.

به نظر شما تعریف ساده‌ی زیر برای بازی مناسب است؟

بازی، فعالیتی برای حل مساله است.

این تعریف مناسب نیست. ممکن است درست باشد، اما بیش از حد وسیع است. فعالیت‌های بسیاری برای حل مساله انجام می‌شوند که بازی کردن محسوب نمی‌شوند. بسیاری از آن‌ها کار هستند (چطور می‌توان هزینه تولید این وسیله را 8٪ کم کرد؟) اما می‌دانیم که تفاوت بین کار کردن و بازی کردن، در انگیزه‌ی شخص برای انجام دادن آن است. اگر تا این جا را با دقت خوانده باشید، حتما متوجه شده‌اید که تحلیل بالا از حل مساله، تنها شامل نه خصوصیت بازی بود. خصوصیت کلیدی "به طور ارادی وارد بازی می‌شوید" (خ 1) از قلم افتاده بود. بازی‌ها تنها فعالیتی برای حل مساله نیستند. کسی که بازی می‌کند باید در مقابل بازی، آن برخورد خاص را که طبیعت بازی به شمار می‌آید، داشته باشد. شاید تعریفی که تمام ده خصوصیت بازی را در بر بگیرد این جمله باشد:

بازی، فعالیتی برای حل مساله است که با برخوردی بازی‌گوشانه با آن رو به رو شویم.

این تعریف، ساده و زیبا است و از کلمات عجیب و غریب استفاده نمی‌کند. حتما اگر با این تعریف مخالف باشید، مشاهده‌ی بازی به عنوان مساله‌ای که باید حل بشود، دیدگاه مفیدی است. این دیدگاه، لنز ششم است.

لنز ششم: لنز حل مساله

برای استفاده از این لنز، به مساله‌هایی که بازی‌کننده باید حل کند تا در بازی‌تان موفق شود، فکر کنید. تمام بازی‌ها مساله‌هایی برای حل کردن دارند. سوال‌های زیر را از خود بپرسید:

- بازی من حل چه مساله‌هایی را از بازی‌کننده می‌خواهد؟
- آیا مساله‌های مخفی وجود دارند که به عنوان جزیی از روند بازی مطرح شوند؟
- بازی من چطور می‌تواند مساله‌های جدیدی ایجاد کند تا بازی‌کننده‌ها به بازی برگردند؟

دستآورد تلاش ما

سفری طولانی برای تعریف اصطلاحاتمان داشتیم. بیایید آن چه یافتیم را مرور کنیم:

- تفریح، لذت همراه با شگفتی است.
- بازی کردن، ایجاد تغییراتی است که حس کنجکاوی را ارضا می‌کند.
- اسباب‌بازی، شییی است که با آن بازی می‌کنیم.
- اسباب‌بازی خوب، شییی است که بازی کردن با آن، مفرح است.

• بازی، فعالیتی برای حل مساله است که با برخوردی سرزنده و مناسب با آن روبه رو شویم.

این تعاریف کلید اسرار جهان هستند؟ نه. این تعاریف تنها وقتی ارزش دارند که به ما ایده‌هایی برای ساختن بازی‌های بهتر ارائه کنند. اگر این کار را می‌کنند، عالی است! در غیر این صورت باید به دنبال چیزی بگردیم که این کار را بکند. اگر با این تعاریف موافق نیستید، خیلی خوب است! چون دارید فکر می‌کنید. پس به فکر کردن ادامه دهید تا مثال‌هایی بهتر از آن چه ارائه داده‌ام، پیدا کنید. تنها هدف تعاریف اصطلاحات، یافتن ایده‌های جدید است. دستاورد تلاش و زحمت ما، این ایده‌ها هستند، نه تعاریف اصطلاحات. شاید تعاریف جدیدتان، ایده‌های جدید و بهتری ارائه دهند که به همه‌ی ما کمک می‌کنند. از یک چیز مطمئن هستم:

تمام حقیقت بازی کردن شناخته نخواهد شد، مگر تمام حقیقت زندگی را بشناسیم.

• لمان و ویتی⁴¹

به اندازه‌ی کافی در مورد این که بازی چیست صحبت کرده‌ایم. پس بدون اتلاف وقت می‌رویم تا بفهمیم بازی از چه چیزی ساخته می‌شود.

⁴¹Lehman and Witty