

هنرهای دیجیتال وبازی رایانه‌ای

مژگان اصلانی

اشاره

با توجه به اهمیت روزافزون بازی‌های رایانه‌ای، اینک انتظار می‌رود که سیاست‌گذاران رسانه‌های مرتبط، عموم مردم را درباره معنای بازی رایانه‌ای آگاه نمایند. توسعه بازی‌ها به منزله فضایی برای یادگیری، به رشد سریع صنعت بازی رایانه‌ای انجامیده است و مفهوم جدید جایگاه بازی‌ها، با چشم‌انداز کاملاً جدیدی برای نظریه و تحقیق اجتماعی همراه است. این رسانه آموزشی جدید از طرفی رابطه‌ای عمیق با بازی دارد و از سوی دیگر رسانه است و ریشه آن در هنر رسانه دیجیتال است.

کلیدواژه‌ها: رسانه، هنر رسانه دیجیتال، بازی، بازی رایانه‌ای، فرایند و نظریه‌های بازی رایانه‌ای

هنر رسانه جدید

بعد از انقلاب صنعتی و جنگ‌های قرن بیستم، بزرگ‌ترین اتفاق مؤثر در همه حیطه‌های وابسته به زندگی انسان، تجربیات نوین انقلاب دیجیتال^۱ است و امروزه نیز دامنه آن گسترش یافته و انسان با «دیجیتالی شدن تمام ابزارها» روبه‌روست. به طوری که بعضی از فعالیت‌ها بدون فناوری دیجیتال غیرممکن شده است. از طرف دیگر مقوله بسیار مهمی که دغدغه همیشگی بشر بوده است، توجه به واسطه و عاملی می‌باشد که انتقال‌دهنده ایده او، یعنی «هنر» است.

هنر، قسمتی از فرهنگ جامعه است که، نقش ابزار «بیان» را از دیوارنگاری غار لاسکو تا هنر مدرن و معاصر دارد. با تغییر مکاتب و تحول و تولد جنبش‌ها، فرهنگ دیجیتال هم به طور موازی با فرهنگ جدید شکل گرفت و به صورت «جنبش رسانه جدید» بروز یافت.

واژه رسانه، صرف‌نظر از این که ریشه آن چیست، برای خواننده و شنونده مفهوم ابلاغ و رساندن را به همراه دارد. رسانه‌ها به دو دسته سنتی و جمعی تقسیم می‌شوند: رسانه از واژه «واسطه»^۲ ریشه گرفته است. رسانه‌های سنتی همان واسطه بین اشخاص است^۳ و در واقع اساس آن بر گفت‌وگوی بین انسان‌هاست. تغییر روند ابزار آن، از نامه پستی، تلفن و... به نامه‌های الکترونیکی است به این دسته از رسانه‌ها «رسانه یک به یک» که فناوری فقط بر سرعت آن افزوده است. گونه دیگر رسانه «رسانه جمعی» است که قدمت آن به ایراد سخنرانی یک رهبر، سلطان، ناشر، برای تعدادی حضار و شنونده و خواننده برمی‌گردد و عنوان رسانه «یک به چند»^۴ به آن اطلاق می‌شود، مانند سخنرانی‌ها، خطابه‌ها، نمایش‌ها، کتاب‌ها و ابزارهای خاص رسانه‌ای (روزنامه، رادیو و تلویزیون).^۵

امروزه، نوع سومی از رسانه جدید ارتباطی نیز یاد می‌شود که پدید آورنده‌اش ابزارهای تکنولوژیکی است. ابداع آن به پروتکل کنترل انتقال در اواخر دهه ۶۰ مربوط می‌شود.^۶ تولید کامپیوترهای شخصی در دهه ۷۰، اینترنت در دهه ۸۰ و عمومی شدن آن در ۱۹۹۲ بوده و ابداع نرم‌افزارهای گرافیکی مرحله بعدی آن‌هاست.

در رسانه جدید اطلاعات انحصاری را می‌توان یک جا به نمایش گذاشت و یا تنها برای مخاطبین خاص ارسال کرد. بنابراین هر دو خصوصیت رسانه سنتی و جمعی را داراست. همان‌طور که تاریخ هنر نشان می‌دهد، یک ساختار هنری در تعریف انتزاعی خود، معمولاً پس از پختگی نسبی زمینه ظهورش روی می‌نماید. بنابراین تعریف، هنر برای پدیدار شدن به زمینه و بافتی نیاز دارد تا خصوصیات آن بافت را هضم کند و از ابزارهای موجود در آن بافت بهره ببرد، تا هم پدیده‌ای جدای از مسائل سیاسی، اجتماعی

هنر، قسمتی از فرهنگ جامعه است که، نقش ابزار «بیان» را از دیوارنگاری غار لاسکو تا هنر مدرن و معاصر دارد. با تغییر مکاتب و تحول و تولد جنبش‌ها، فرهنگ دیجیتال هم به‌طور موازی با فرهنگ جدید شکل می‌گرفت و به صورت «جنبش رسانه جدید» بروز یافت



دیجیتال به سوی مردمی شدن می‌رود. در حالی که عنصر هم‌کنشی و استقلال در خلق آثار هنری در فضای ارتباطی رایانه به مفهوم جنبه‌های زیبایی‌شناختی، تمایزهای بین هنرمند و مخاطب، واقعیت و خیال، انسان و ماشین را مورد سؤال قرار می‌دهد. این هنر شیوه‌ای است خلاق و مؤثر برای سازمان‌دهی انواع اطلاعات از واژگان و تصاویر تا حرکات بدن؛ و گستره‌ای از امکانات را در اختیار هنرمند قرار می‌دهد.

از داندالوس^{۱۴} تا دادا^{۱۵}، هنرمندان امکانات خلاقه فناوری‌های عصر خود را مورد آزمایش قرار داده‌اند. نتیجه این است که دگرگونی‌های اجتماعی و فناوری در طول زمان با زیبایی‌شناسی خاص، مثل نوگرایی بالا^{۱۶} (هنرمندانی مثل پیکاسو^{۱۷} و لوکوربوزیه^{۱۸} معمار) یا معروف به زیبایی‌شناسی فرامدرن^{۱۹} (مثل اندی وار هول^{۲۰} و فرانک گری^{۲۱}) مرتبط شده‌اند.

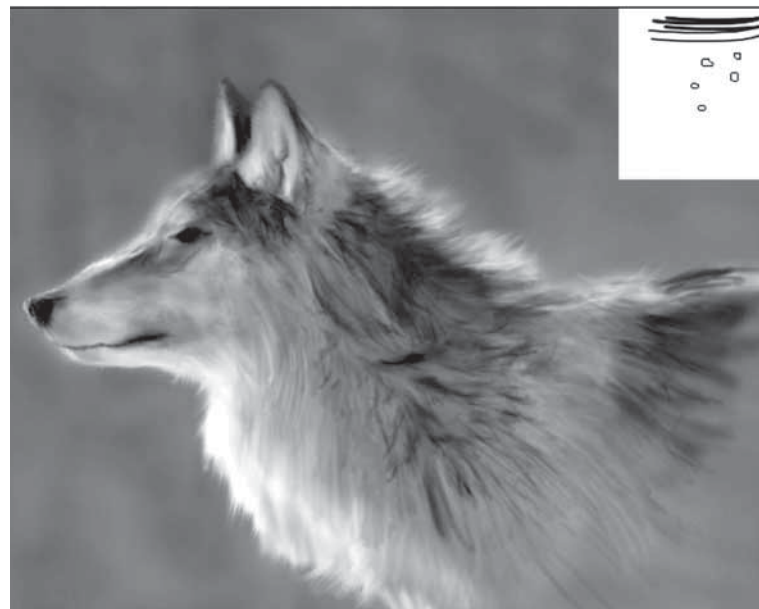
همان‌طور که دادا محصول عکس‌العمل نشان دادن به صنعتی

و فرهنگی نباشد و هم در ارتباط تناتنگ با آن‌ها باشد. برای توضیح این مفهوم می‌توان به شکل‌گیری مدرنیته بعد از بروز هنر مدرن و هنر فمینیستی پس از طرح مسئله فمینیسم اشاره کرد.

همچنین «هنر رسانه جدید» هم پای مفهوم «رسانه جدید» پیشرفت کرد و جان گرفت. البته هنر رسانه جدید مجموعه‌ای از دو مقوله «هنر تکنولوژی» و «هنر رسانه» است. هنر تکنولوژی به تکنیک‌های هنر الکترونیکی^۹، هنر دیجیتال، هنر تعاملی^{۱۰}، هنر ژنومیک^{۱۱} و هنر روباتیک^{۱۲} اطلاق می‌شود، ولی آن‌ها الزاماً رسانه نیستند. هنر رسانه، ویدئو آرت، هنر انتقالی^{۱۳} را شامل می‌شود. روی این اصل هنر رسانه جدید فصل مشترک این دو شاخه است. ریشه‌های مفهومی و زیبایی‌شناسی هنر رسانه جدید به دهه دوم قرن بیست می‌رسد.

بنابراین هنر رسانه جدید زمینه مناسب را برای آزادی هنرمند از محدودیت مادی فراهم می‌کند. از این‌روست که زیبایی‌شناسی

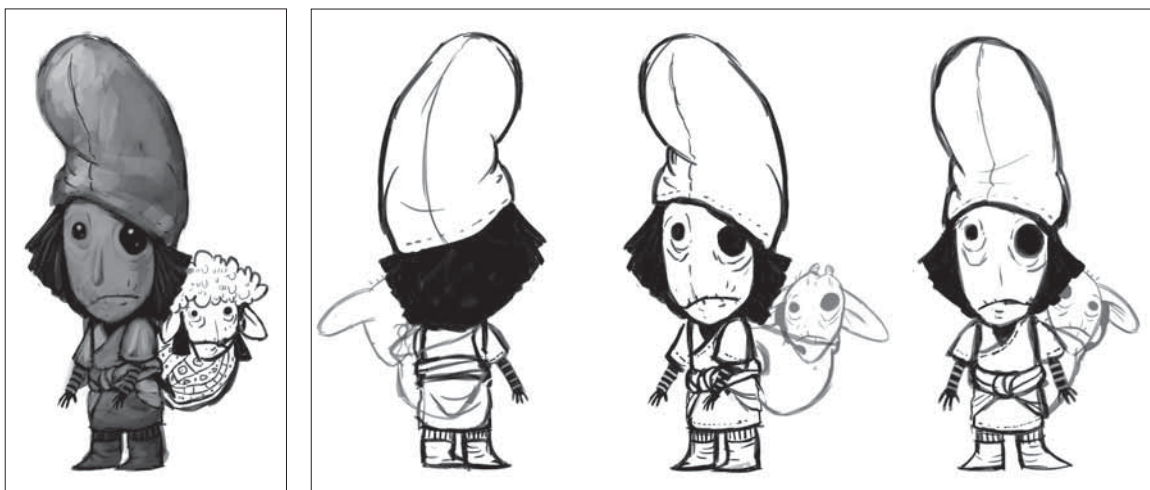
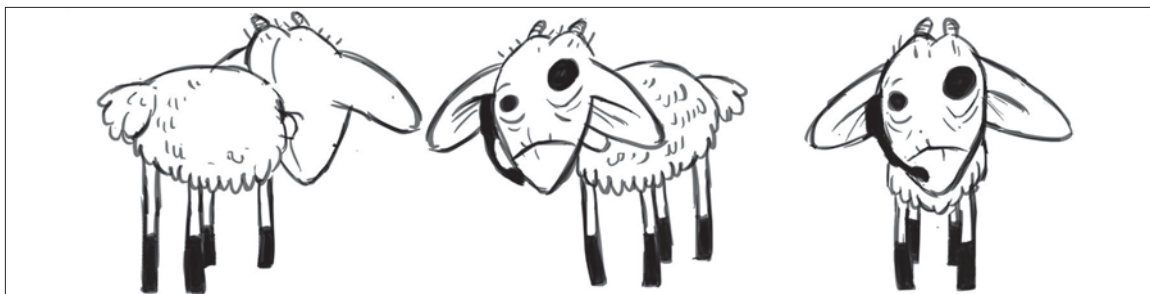
از داندالوس تا دادا، هنرمندان امکانات
 خلاقه فناوری‌های عصر خود را مورد
 آزمایش قرار داده‌اند. نتیجه این است که
 دگرگونی‌های اجتماعی و فناوری در طول
 زمان با زیبایی‌شناسی خاص، مثل نوگرایی بالا
 (هنرمندانی مثل پیکاسو و لوکوربوزیه معمار)
 یا معروف به زیبایی‌شناسی فرامدرن (مثل
 اندی وار هول و فرانک گری) مرتبط شده‌اند



غیرمترقبه‌ای به حیطه‌های عمومی تخصصی دانشگاهی و دنیای سیاست‌گذاران وارد شده است. بازی یارانه‌ای رابطه‌ای عمیق با بازی دارد که از لحاظ فرهنگی خاص مدرنیته است. بازی مخاطب خود را به جولانگاه «احتمال و تصادف» در روابط اجتماعی رهنمون می‌سازد. آن‌گونه که در تحقیقات پیرامون بازی‌های رایانه‌ای به‌دست آمده این است که از فعالیت با سه ویژگی ذاتی خبر می‌دهد: «بازی بدون پیامد»، «ایمن» و معمولاً «مطلوب و لذت‌بخش» و به صورت شکلی از تجربه، مفیدتر درک می‌شود و از زندگی روزمره تفکیک‌پذیر نیست.

بنابراین «بازی، یک حوزه نیمه محدود و مشروع اجتماعی از احتمالات تدبیرشده است که نتایج قابل تفسیر ارائه می‌کند».

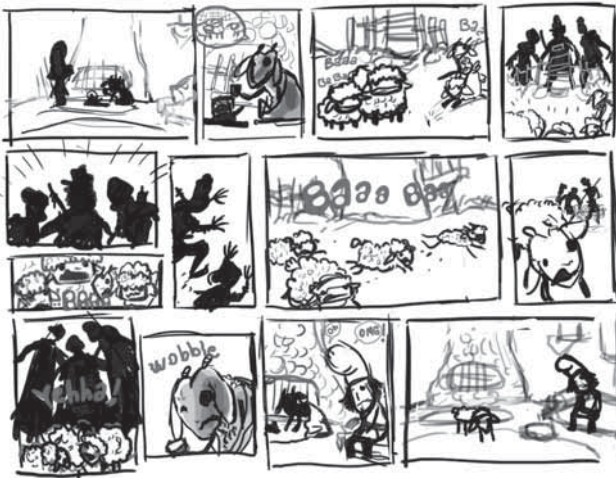
شدن تولید ابزار آلات جنگی و تولید مکانیکی متن و تصویر بود، هنر رسانه جدید نیز پاسخی به انقلاب تکنولوژی اطلاعات و دیجیتالی شدن اشکال فرهنگی بود. بسیاری از استراتژی‌های دادانیست‌ها، از جمله مونتاژ تصاویر^{۲۲}، کلاژ^{۲۳}، ری‌دی‌مید^{۲۴} و پرفورمنس^{۲۵}، اصول اساسی در هنر رسانه جدید شد. از سوی دیگر تلفیق فرهنگ تجاری با هنر رسانه جدید پاپ آرت را نیز از نیاکان آن می‌دانند. البته هنر مفهومی که منادی «هنر رسانه جدید» بود، بیشتر به ایده‌ها متمرکز است، به‌طوری که مخاطب در برخورد نخست با این هنر، با مقوله دیداری خاصی روبه‌رو نمی‌شود بلکه فرآیندی که در آن قرار می‌گیرد، خاصیت‌های زیبایی‌شناختی خاص خود را به‌وجود می‌آورد و هنرمندان رسانه جدید، روابط در حال تغییر میان تکنولوژی و فرهنگ را کشف می‌کنند^{۲۶}. این حرکت جزئی از جریان بزرگ‌تر است: جهانی شدن فرهنگ‌ها و تجارت‌ها می‌باشد. بازی رایانه‌ای قسمت بزرگ این جریان است که به‌طور



بازی‌های بدون مرز

مسئله بازی و محدودیت‌های آن به صورت بخشی از بازی و همین‌طور بخشی از هنر رسانه جدید در جوامع علمی بحث بیشتری می‌طلبد. چراکه تعداد آن‌ها روزافزون و رو به گسترش است. آن‌چه باید تشخیص داده شود آن است که به حاشیه رفتن در مورد بازی‌های رایانه‌ای یا برخورد معاصر نسبتاً آرمانی، در واقع دوروی یک سکه است. در هر حال هر دوی آن‌ها از یک وضعیت تبعیت می‌کنند: این‌که بازی‌های رایانه‌ای بازی هستند و در عین این‌که تافته جدا بافته‌اند. این دیدگاه به بعضی این امکان را می‌دهد که بازی‌ها را جدای از آنچه قابل فهم است، جدا بدانند، در حالی که

در عین حال، برای اجتناب از سوء برداشت‌های احتمالی، تأکید می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای از عناصر تفکیک‌پذیری (خوب و بد یا کم‌خطر و پرخطر)، لذت و پیامدهای منفی برکنار نیستند. همه ویژگی‌ها می‌توانند در ماهیت ظاهری یک بازی رایانه‌ای دخالت داشته باشند. اما نکته اساسی آن است که آن‌ها ویژگی‌های ذاتی بازی‌های رایانه‌ای هستند. بازی‌های رایانه‌ای دستاوردهای فرهنگی خاص یک زمینه خاص هستند و با توجه به این‌که بخش نسبتاً محدودی از زندگی‌اند و از روزمره قابل تفکیک‌اند. باز این حال گه‌گاه آن‌ها لذت‌آفرین هستند، اما ممکن است حالات عاطفی دیگری را نیز ایجاد نمایند.



مجموعه تصاویر شخصیت پردازی بازی رایانه‌ای ایرانی شبان



اما در جوامع غربی نیاز به طبقه‌بندی بازی‌ها به گونه‌ای دیگر درک شده است. به باور آن‌ها بازی‌ها مصنوعات تدبیر شده‌ای هستند که به دو دسته اصلی «با نتایج غیرمترقبه» و «قابل تفسیر» متمایز می‌گردند.

در اواخر قرن بیستم دو مکتب عمده فکری با ظهور سایبردرا ما به نتیجه‌ای مشترک می‌رسند و آن این است که بازی‌ها دربرگیرنده ایجاد «معنا» هستند. و طراحان بازی رایانه‌ای، در ساختن یک بازی، به منزله ایجاد شرایط پیچیده، تلویحی و محتمل‌الوقوع از تجربه‌های انسانی بهره می‌برند

عده‌ای دیگر اهداف بازی‌های رایانه‌ای را مدینه فاضله‌ای می‌بینند که به جامعه، احتمالات تغییر جدید را نوید می‌دهد، اما نهایتاً از تجربه روزمره حذف می‌شوند

شکل دیگر تفکیک‌پذیری بازی‌های رایانه‌ای «مجازی» و «واقعی» بودن آن‌هاست. اگر بتوان تعریف آن‌ها را واژگون کرد، پیوند بازی رایانه‌ای و بازی را هم می‌توان واژگون کرد. تعدادی از جوامع بشری صرفاً تمایزی بین کار و بازی قایل نیستند زیرا آن‌ها غیرقابل پیش‌بینی بودن بازی‌ها را به صورت آینه‌ای برای تردیدهای زندگی‌شان درک می‌کردند، هر بازی می‌تواند پیامدهای مهمی نه تنها از نظر مالی بلکه از نظر اجتماعی و فرهنگی داشته باشد.

برای مثال، در جامعه یونان که تقسیم اموال برای فرزندان ذکور فرد متوقاً امری عادی است کاربرد بازی تقسیم اموال و دارایی‌ها به صورت برابر، پیامدهای و عکس‌العمل‌های بزرگی را به همراه دارد.^{۲۷}

با توجه به نظریه‌های بین سال‌های ۲۰۰۱ تا ۲۰۰۶ توسط کاسترونوا، بورک و تیلور در مورد بازی‌های رایانه‌ای، چه به صورت «برخط»^{۲۸} و چه به صورت «از خط»^{۲۹}. بازی‌ها فعالیت‌هایی هستند که می‌توانند هر تعداد و هر نوع منفعت را در خود جای دهند و ذاتاً بدون پیامد نیستند و همچنین از تجربه زندگی قابل تفکیک نیستند.

اما چه ادعایی است که بازی اساساً و همیشه همراه با لذت است؟

در تصور اهل فن و علم، ارتباط بازی و لذت، رابطه‌ای عمیق و همراه با تأثیرات ماندگار است.^{۳۰} بنابراین اگر بازی‌های رایانه‌ای با لذت و هنجارهای مثبت همراه باشند به صورت پدیده‌ای خوب یا بد قابل تفسیر می‌شوند. برای مثال بازی قدیمی زاریا^{۳۱} که با نتایج ۵۰-۵۰ است و افراد، گروهی پانزده نفره را تشکیل می‌دهند و بردن و شکست را در گروه تجربه می‌کنند. افراد باید با فقدان خوش‌مشربی و لذت بارز در دور یک میز، لحظات انزوا را در تعامل گروهی درک کنند.

می‌توان بار دیگر بازی تقسیم ارث را در یونان به یاد آورد. آیا این بازی هم برای پسران یونانی همراه با تفریح است؟ در این

خصوص جولین دیبل، بیان کرده است: هر ادعایی که بگوید برای کسانی که از اقتصاد دنیای مجازی به دنبال ساختن معیشت و زندگی‌شان هستند، یک تفریح است، خنده‌آور است. همان‌طور که از این مثال‌ها واضح است، ادعایی وجود ندارد که بازی‌ها خواه ذهنی، خواه عاطفی و خواه بدنی، فعالیت‌زا نیستند.

نکته اصلی این است که در بازی‌های رایانه‌ای هر تفسیری از تجربه بازیکن در زمان بازی کردن باید از فرضیات هنجارهای لذت و نظایر آن‌ها اجتناب شود و در عوض کلماتی نظیر «وادارکننده» و یا «مشارکت‌کننده» ترجیح داده شود. فلیپس استیونس^{۳۲}، بر آن شد تا روی این مسئله به‌طور جدی کار کند و بیشتر از هر کسی به این مسئله پرداخت: بازی و کار، یک تقسیم‌بندی اشتباه! او به نکته کلیدی اشاره می‌کند و می‌گوید اگر منظور ما از «بازی»

**هنر رسانه جدید زمینه مناسب را برای رهایی
هنرمند از محدودیت مادی فراهم می‌کند. از
این‌روست که زیبایی‌شناسی دیجیتال به سوی
مردمی شدن می‌رود**



یک وضعیت یا حالت از تجربه انسان است، پس نمی‌توانیم به‌طور هم‌زمان و قطعی از برجستگی برای یک نوع یا شکلی از فعالیت متمایز انسانی استفاده کنیم. مسئله مهم ممکن است تمایز نسبی بین حالات مختلف تجربه باشد و تفکیک فعالیت‌های انسانی به بازی و کار. اورتنر^{۳۳} نیز در کتاب کوه‌نورد و هیمالیا، همین موضوع را اشاره کرده که بازی و تفریح در قرن بیستم، روزگاری کار به‌شمار می‌آمده است برای مثال کوه‌نوردی در اردوهای آموزشی پروژه‌های ملی‌گرایی و فعالیت‌های دسته‌جمعی در یک روز تعطیل می‌توانند هم ورزش هم کار و هم تفریح محسوب شود.

**نکته اصلی این است که در بازی‌های رایانه‌ای
هر تفسیری از تجربه بازیکن در زمان بازی
کردن باید از فرضیات هنجارهای لذت و نظایر
آن‌ها اجتناب شود و در عوض کلماتی نظیر
«وادارکننده» و یا «مشارکت‌کننده» ترجیح
داده شود**

انسانی بهره می‌برند. در حقیقت بازنمایی کارکردها، عملیات و عناصر یک فرایند به‌وسیله فرآیند دیگر، شبیه‌سازی می‌شود. بنابراین بازی‌های رایانه‌ای شدیداً به وضعیت‌های شناختی، اشیای موجود در فضای بازی و خود بازی و کنش‌های متقابل با بازیکن وابسته‌اند. و شبیه‌سازی در بازی‌های کامپیوتری در وضعیت‌های رفتاری، شناختی و رفتارهای کاراکترهای بازی توسعه می‌یابند. این همان است که هوش مصنوعی بیانگر^{۳۵} نامیده می‌شود. یعنی قدرتی برای پاسخ‌گویی به هر نوع تصمیم‌گیری و تأثیرات احساسی در فضای بازی. پس بازی فعالیتی است هدفمند و رقابتی که به‌وسیله قوانینی از پیش تعیین‌شده و مورد قبول اجرا می‌شود.

16. High modernism

17. Picasso

18. Le Corbusier

19. Postmodernism aesthetic

20. Andy Warhol

21. Frank Gerry

22. Montage

23. Collage

24. Ready made

25. Performance

۲۶. نخستین بار در سال‌های ۱۹۹۴ تا ۱۹۹۷ هنر نت در نمایشگاه داکومنتالیکس شرکت داده شد در حالی که هنر رسانه جدید در انزوا به‌سر می‌برد. و این نمایشگاه هنرمندان را قادر ساخت تا شرایطی را برای احاطه جهان هنر معاصر و فرهنگ دیجیتال شکل دهند. به علت شرایط فرهنگی و اقتصادی، هنر نت Art net در جنبش هنر رسانه جدید نقش مهمی را ایفا کرد. از دیگر شاخص‌های مهم، هنر نرم‌افزار (Software Art)، هنر بازی (Game Art) و چیدمان رسانه‌های جدیدند (new media installation). از آثار قابل توجه اثر ناتالی بوکچین را که هم هنر بازی است هم هنر نت می‌توان نام برد.

۲۷. هرزفلد ۱۹۸۰

28. On line

29. Off line

۳۰. گالوی ۲۰۰۶

۳۱. بازی که در یونان در مدرسه ارسطو برنامه‌ریزی شده بود

۳۲. Flips Stevens مردم‌شناس ۱۹۸۰

33. Oftener

۳۴. وجود داستان در بازی

35. Expressive AI

از طرف دیگر استوارت میل و کارل مارکس، بازی را وقت‌کشی محض و فعالیتی غیر سازنده می‌دانند و تا موقعی که فعالیت چهره‌های غیرتفریحی دارد مباح است و بودن لذت و تفریح در آن فعالیت آن را خدشه‌دار می‌کند. اگر قرار است بازی هدفی داشته باشد آن هدف، ساختن اخلاق و شخصیت است. اما در اواخر قرن بیستم دو مکتب عمده فکری با ظهور سایبردراما^{۳۴} به نتیجه‌ای مشترک می‌رسند و آن این است که بازی‌ها دربرگیرنده ایجاد «معنا» هستند. و طراحان بازی رایانه‌ای، در ساختن یک بازی، به منزله ایجاد شرایط پیچیده، تلویحی و محتمل‌الوقوع از تجربه‌های

پی‌نوشت

۱. زمین شاهد دگرگونی‌های بزرگی بوده است. انقلاب صنعتی یکی از دگرگونی‌های بزرگی است که در اواسط قرن هجدهم در انگلستان شروع شد. در این‌که، بتوان این رشته تحولات را انقلاب صنعتی نامید، اختلاف نظر وجود دارد. واژه انقلاب به دگرگونی‌های ناگهانی اطلاق می‌شود، در حالی‌که این تحولات ناگهانی نبودند و زاینده تغییرات اجتماعی و فکری بودند که شاید بتوان همه را مدیون تأثیرات فکری فرانسیس بیکن و نیوتن دانست.

۲. از سال ۱۹۸۰ تا امروز یعنی تغییر فناوری الکترونیک آنالوگ به سوی فناوری دیجیتال.

3. Medium

4. Interpersonal Medium

5. One by One

6. One to Many

۷. بعضی‌ها به اشتباه روزنامه، رادیو و تلویزیون را رسانه می‌دانند در صورتی که ابزار خاص رسانه با مفهوم رسانه متفاوت است. رادیو به دلیل تأثیر بی‌واسطه، رسانه داغ و تلویزیون برای مبهم بودن تصاویر در فرهنگ‌های مختلف رسانه سرد نامیده می‌شوند.

8. Arpanet

9. Electronic Art

10. Interactive Art

11. Genomic Art

12. Robotic Art

13. Transmission Art

۱۴. Daedalus از اساطیر هنر یونان و مظهر هنرمندی و اختراع

۱۵. Dada: دادا یا دادائیسیم، نهضت هنری که طی جنگ جهانی اول از زوریخ در سوئیس آغاز شد و در سال‌های ۱۹۱۶ و ۱۹۲۰ به اوج رسید. در این مکتب هنر دیداری، ادبیات، تئاتر و طراحی گرافیک، تحت تأثیر اندیشه ضد جنگ و سیاست‌های مرتبط با آن قرار گرفت. در سال‌های بعد، مکتب‌های هنری چون سورئالیسم و پاپ آرت، تحت تأثیر این نهضت هنری قرار گرفتند.

منابع

1. Bauman, R. (1977). Verbal art as performance. In R. Bauman (Ed), Verbal art as performance (pp.3-58).

2. Bogost, I. (2006). Unit operations: An approach to videogame criticism. Cambridge, MA: MIT Press.

3. Bourdieu, P. (1977). Outline of a theory of practice (R. Nice, Trans.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

4. Caillois, R. (2001). Man, play, and games (M. Barash, Trans). Urbana: University of Illinois Press.

5. Castronova, E. (2005). Synthetic worlds: The business and culture of online games. Chicago: University of Chicago Press.

6. Galloway, A. (2006) Gaming: Essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press.

7. Juul, J. (2003) The game, the player, the world: Looking for the heart of gameness. In M.Cooper & J. Raessens (Eds.), Level up: Digital Games Research Conference Proceedings (pp.30-45). Utrecht, Netherlands: universities Utrecht.

8. MacIntyre, A.(1984). After virtue (2nd ed). South Bend, IN: university of Notre Dame Press.

9. Malaby,T.(2003b). Gambling life. Dealing in contingency in a Greek city. Urbana: University of Illinois Press.