

زمان فراموش کردن متاکرتیک فرارسیده است

- دیجیاتو

محسن وفانژاد | شنبه، ۲۹ آذر ۱۳۹۳

منتقدین بازی های ویدیویی نظرات متفاوتی دارند و این یک مسئله انکار نشدنی است. در حالی که من معتقدم To the Moon شاهکاری تکرار نشدنی است، ممکن است شما سرسختانه مقاومت کنید و بگویید این اصلا یک بازی نیست، چه برسد به اینکه شاهکار باشد.

نظرات مختلف، بیانگر طرز تفکر و ایدئولوژی افراد مختلف است. هر شخصی ایده آل های خاص خود را دارد و بر مبنای آن ها، محتوای مورد نیازش را تراز می کند. اولویت های فردی می تواند یک فیلم، یک بازی ویدیویی و یک موسیقی را برای جماعتی تعیین هویت کند. البته که بد و خوب قطعی همیشه وجود دارد اما در عمده موارد سنجش هنر و هنرمند، نیازمند یک خط کش نیستیم.

این مسئله، برگرفته از یک خیزش اجتماعی در سراسر کره خاکی است. در حالی که همه ما عضوی از یک جامعه مشترک هستیم و شعور اجتماعی برخاسته از آن قومیت را تعریف می کنیم، در جوامع دیگری می توانیم نماینده باشیم و تاثیرگذار.

بسته به اینکه با چه مقوله فرهنگی رو به رو هستیم، وظیفه اطلاع رسانی بر دوش نویسنده، منتقد و ژورنالیست سبک و سنگین می شود. برای چه جامعه ای می نویسیم و بازخورد آن چیست؟ همه چیز اهمیت دارد.

مبحثی در بازی های ویدیویی وجود دارد به نام "میانگین امتیازات" که والی آن طی سال های گذشته وبسایتی بوده به نام Metacritic.com. این وبسایت عمده شهرت خود را مدیون جمع آوری امتیازات منتقدین فیلم ها، بازی های ویدیویی و موسیقی است و در حالی که برای بسیاری می تواند یک مرجع معتبر باشد، برای عده دیگری هیچ مفهومی ندارد.

برای مثال، Alien Isolation میانگین امتیازات 79 را دریافت کرده اما تا به امروز موفق به دریافت 7 جایزه "بهترین بازی سال" شده که این رقم در روزهای آینده افزایش هم خواهد یافت. بنابراین چرا متاکرتیک تا این حد اهمیت دارد؟

در ادامه مطلب با [دیجیاتو](#) همراه باشید تا نظرات کریستوفر درینگ، نویسنده وبسایت CVG را در این رابطه بخوانیم.



من اخیرا از خواندن چند نقد بازی های ویدیویی لذت بردم. نه فقط به این خاطر که مطلع کننده و روشنگر بودند (که بررسی ها اغلب اینگونه اند)، بلکه به خاطر عدم توافقی که بین منتقدین وجود داشت.

من همیشه توسط منتقدین بازی های ویدیویی مبهوت بودم، چرا که همگی به یک باره با هم موافق اند. اگر ژورنالیستی به یک بازی امتیاز 8 را بدهد، می توانستید تضمین کنید که باقی هم 8 یا یک امتیاز کم و بیش می دهند. اگر نویسنده ای جرات می کرد امتیاز 6 به این بازی بدهد، توسط کلیک کننده ها مورد اتهام قرار می گرفت.

این جریان را با فیلم و موزیک مقایسه کنید. منتقدین فیلم همیشه با یکدیگر سر کیفیت آخرین فیلم های عرضه شده به بازار با یکدیگر مخالف اند و حتی بزرگ ترین فیلم های سال هم قابلیت دریافت امتیازهای مختلف را دارند.

به نظر نمی آید چنین اتفاقی در ارتباط با بازی ها رخ دهد. شاید منتقدین بسیار شبیه یکدیگرند و شاید بسیاری از ژورنالیست ها در نقدشان سعی می کنند آبژکتیو یا بی طرف باشند.



با این وجود، شگفت زده شدم وقتی همه فکر می کردند Bioshock Infinite و The Last of Us نمره 9/10 را باید دریافت کند. قطعا یکی آنقدرها هم از بازی راضی نبوده.

اگرچه، نقدهایی که اخیرا منتشر شد، چه برای دستینی بود، چه فیفا 15، چه Alien Isolation و چه The Evil Within، همگی با یکدیگر اختلاف نظر داشتند.

در متاکرتیک، دستینی برای پلی استیشن 4 توسط 89 منتقد مورد بررسی قرار گرفته. 55 نفر آن را پسندیده اند، 33 نفر ناامید شده اند و یک نفر هم از آن متنفر است.

Alien Isolation هم داستان مشابهی دارد. اندی کلی از پی سی گیمر عاشق بازی شد (و من هم همینطور). اما کلی بسیار شگفت زده بود که چرا دیگر منتقدین نسبت به آن سخت گرفته اند و در مقاله ای، این موضوع را مورد بررسی قرار داد.

دست آخر، چیزی که دیگر منتقدین دوست نداشتند را وی عاشقش شده بود. آن ها نظرات متفاوتی نسبت به بازی داشتند و این دقیقا چیزی است که باید کلی باشد و از دیدنش خوشحال بود.



وبسایت Polygon اخیرا به خاطر نقد بازی بایونتا 2 و دادن امتیاز 7.5 به بازی توسط آرتور گیز مورد خشم گیمرهای عصبانی قرار گرفت. وی خودنمایی سکشوالیزه شده پیرامون بازی را نمی

پسندید.

و می دانید چه؟ من هم همینطور. باعث می شود کمی احساس ناراحتی کنم. بعضی از تویتری های پر مخاطب گیز را به خاطر این دیدگاه مورد انتقاد قرار دادند. می گویند چگونه او جرات کرده دیدگاه خود و مشکلات خود را درون نقد دخیل کند؟ اما این دقیقا کاری است که او و هر منتقد دیگری باید انجام دهند.

اگر شما از آن دسته افرادی هستید که در نگرانی و دیدگاه گیز شریک هستید، پس حتما می خواهید نقدهای وی را بخوانید. اگر هم نیستید، وی منتقد محبوب شما نیست.

برای من هم همین داستان وجود دارد. من یک سری منتقد بازی، فیلم و موزیک را ترجیح می دهم، چرا که سلیقه من را به اشتراک می گذارند. اگر آن ها از چیزی خوش شان بیاید، پس احتمالا من هم خوشم خواهم آمد. من تقریبا همه نقدهای مارتین رابینسون از یوروگیمز یا ژورنالیست مستقل، کریس شیلینگ را می خوانم.



برای شما هم همین جریان صادق است. احتمالا از شوترها متنفرید (مثل من) و عاشق سیستم بازی های نقش آفرینی هستید (برخلاف من)، که باعث می شود سلیقه خود را نسبت به دیگران متفاوت ببینید. بعضی از نقدهای The Evil Within را بخوانید. مرتبا تکرار شده که بازی اندکی در سال 2005 گیر کرده. با این حال، در سلیقه من این خیلی هم خوب است. من می خواهم یک بازی ترسناک در حوالی سال 2005 را بازی کنم، بنابراین این نقدها برای من بی ربط هستند.

مشکل اصلی با این دیدگاه های درونی و خصوصی، که مطمئنم گاهی اوقات باعث عکس العمل شدید علیه آن ها می شود، متاکرتیک است. متاکرتیک اهمیت پیدا می کند و منظورم را به معنای واقعی کلمه می رسانم، واقعا اهمیت یافته. بنا به دلایلی، نمره متاکرتیک، حرف آخر است که آیا گیمز باید این بازی را بخرد یا نه.

فلان بازی نمره 91 گرفته؟ می خرمش. فقط 77؟ همممم، شاید دست دوم خریدم.

این یک خیال واهی و خنده دار است. چرا امتیاز متاکرتیک، که شامل احساسات منتقدینی است که با آن ها مخالفید، اهمیت بیشتری از تک امتیاز منتقدی که با آن موافقید دارد؟



The Evil Within توسط تیم توری (Tim Turi) از گیم اینفورمر نقد شد و امتیاز 9/10 دریافت کرد. اگر فکر می کنید توری شخصی است سبک وحشت را می شناسد، بنابراین همین الان باید به فکر خرید بازی باشید. حقیقت اینکه این عنوان در حال حاضر "فقط" امتیاز 76 را دریافت کرده نباید برای شما اهمیتی داشته باشد.

بدتر از همه این است که ناشرین بر اساس امتیاز متاکرتیک به توسعه دهندگان بازی شان امتیازاتی ارائه می دهند. کم وحشت زده می شوم وقتی فکر می کنم چه تعداد افراد برجسته و با استعدادی مبلغ اضافه شان را دریافت نکردند، به این خاطر که یک ژورنالیست بازی شان را به اندازه دیگری دوست نداشته. متاکرتیک این توهم را ایجاد کرده که با ترکیب نمره همه نقدها، می توان احساسات شخصی را کاهش داد، اما این عملاً حقیقت ندارد.

و برای طرفدارانی که نمره متاکرتیک برای شان اهمیت دارد. من یک طرفدار پر و پاقرص سری زلدا هستم و ناامید می شوم وقتی یک زلدای جدید امتیاز زیر 90 در متاکرتیک دریافت می کند. من حتی تلاش می کنم که نقدهای منفی را هم بخوانم و همانطور که انتظارش را دارم، منتقد می گوید، این زلدا بیش از حد شبیه قبلی هاست که در نگاه من اصلاً منفی نیست و بلافاصله تصمیم می گیرم در 140 حرف [اشاره به توییت] به آن ها بگویم که اشتباه می کنند.

احمقانه است. این منتقد از انجام زلدایی مشابه به قبلی ها سیر شده، اما من نشده ام. دو دیدگاه کاملاً متفاوت، که هر دو به یک اندازه معتبرند. اصلاً اهمیتی ندارد، اما به خاطر متاکرتیک و جوایز نقدی که ناشرین روی امتیاز می گذارند، خیلی هم اهمیت دارد.



بنابراین، راه حل چیست؟ Total Biscuit، یکی از برجسته ترین کاربران یوتوب در یکی از توییت های طولانی خود نوشت که ما باید امتیازات را تحریم کنیم. این احساس درست است، اما غیر واقعیست. مردم مشغول هستند و زمان خواندن تمام نقدها و تحلیل ها را ندارند. بعضی ها فقط می خواهند به یک سوال ساده شان پاسخ دهند: این بازی خوب است یا بد؟

اگر ما امتیازات را تحریم کنیم، گیمرها را مجبور به خواندن تمام نقدها می کنیم؟ یا کاملاً از خواندن هر نقدی باز می داریم شان؟ من امیدوارم اولین نظریه رخ دهد اما انتظار به حقیقت پیوستن دومی را دارم.

در کل، وبسایت هایی که امتیاز نقدها را جمع می کنند ایده آل نیستند. نباید تاکید زیادی روی شان داشته باشیم اما اگر به استفاده از آن ها ادامه دهیم، آن زمان من فکر می کنم به سایت دیگری محتاجیم. وبسایتی که تجارت سینما از آن بهره می برد.



متاکرتیک به فیلم ها هم امتیاز می دهد اما وبسایتی که صنعت فیلم سازی بنچمارک خود را بر مبنایش تنظیم می کند Rotten Tomatoes نام دارد.

Rotten Tomatoes متودولوژی بسیار متفاوت خود را نسبت به متاکرتیک دارد. علاوه بر اضافه کردن همه دیدگاه ها برای به وجود آوردن نمره کلی، این وبسایت خیلی ساده، نقدها را به دو بخش تقسیم می کند: خوب و بد.

اگر یک فیلم 80 نقد خوب دریافت کرد (صرف نظر از نمره) و 20 نقد منفی، درجه شادابی Rotten Tomatoes برای این فیلم 80 است. یعنی 80 درصد از منتقدین فکر می کنند فیلم خوبی را تماشا کرده اند.

به اندازه متاکرتیک دقیق نیست اما معنای دیگری را در خود دارد. شخصی بینی منتقد تاثیر کمتری روی امتیاز کلی دارد. هنوز به طور کلی آبرکتیو یا بی طرفانه نیست اما از آنچه که متاکرتیک اکنون گزارش می دهد بهتر است.

بایونتا 2 را در نظر بگیرید. 7.5 گیز امتیاز بالای بازی را تا 91 (که هنوز هم امتیاز بالایی است) پایین کشید. اما در Rotten Tomatoes، این نقد در بخش مثبت ها قرار میگیرد و امتیاز بایونتا 2 در این سایت می تواند هنوز هم 100 باشد.



این مسئله، در خیال من، می تواند تاثیر مثبتی روی برخی قسمت ها داشته باشد. باعث می شود که تاکید بیش از حدشان را روی مجموع نمرات کنار گذاشته و نویسنده مورد علاقه شان را پیدا کنند (مشابه این اتفاق در یوتوب هم رخ می دهد).

ژورنالیست ها اعتماد به نفس بیشتری پیدا می کنند تا با نگاه شخصی خود محتوا را به چالش بکشند که در مقابل، دیدگاه های دیگر را قوت می بخشد: چه چیزی باعث می شود یک بازی خوب باشد؟ و پاسخ به همین سوال از صدها دیدگاه مختلف به خالقین الهام می بخشد تا کارهای متفاوتی انجام دهند. سبب می شود دیدگاه های متفاوت رشد کرده و به آن ها احترام گذاشته شود.

تا به حال، استفاده از سیستم Rotten Tomatoes برای جمع آوری امتیاز بازی های ویدیویی امکان پذیر نبوده. همانطور که در ابتدا ذکر کردم، پیش از این، اغلب منتقدین بر سر اینکه کدام بازی خوب و کدام بازی بد است اتفاق نظر داشتند. این اتفاق نظر سبب می شود که امتیازات اغلب بازی ها یا بالای 90 باشد یا زیر 10.

سپس می بینید که صدها بازی امتیاز 100 را دریافت کرده اند و انبوهی دیگر از بازی ها بیش از 0 نتوانسته اند دریافت کنند.

اتفاقی که اخیرا در ارتباط با Alien، دستینی، The Evil Within و فیفا رخ داد نشان می دهد که ما حالا آماده تغییراتی در سیستم رده بندی بازی های ویدیویی بر اساس کیفیت شان داریم.

[دیجیاتو](#)