

# از افسانه تا واقعیت؛ موسیقی متن ویدئوگیمی که کودکان را به خودکشی واداشت - دیجیاتو

پوریا دانشور | جمعه، ۱۶ بهمن ۱۳۹۴

شاید در نگاه عوام، عناوین Pok mon، بازی هایی شاد و مفرح باشند، تا حد زیادی هم این باور درست است، اما این سری راز های تاریکی هم دارد که معروف ترین آن ها، قطعا افسانه Lavdender Town است.

احتمالا این داستان را قبلا از اینترنت شنیده اید، بخصوص که به تازگی افسانه Lavdender Town بار دیگر در شبکه های اجتماعی نظیر تلگرام، بر سر زبان ها آمده. موضوع عجیب در مورد این افسانه این است که هر چند مدت یک بار، در قالب داستانی ترسناک تر و مخوف تر از قبل دوباره شیوع می یابد.

انکار نمی کنیم، ما خود نمی دانیم این افسانه در چه حدی حقیقت دارد، اما چیزی که در مورد آن جالب این است که چطور پس از گذشت نزدیک به دو دهه، هنوز هم این داستان بین مردم می پیچد و بازگو می شود.

از آن جایی که این روز ها Lavender Town بار دیگر به یکی از موضوعات جنجالی تلگرام بدل گشته بود، بر آن شدیم تا بررسی کنیم و ببینیم به چه علتی، این داستان به راحتی از ذهن مردم پاک نمی شود.

اول از همه، برای کسانی که چندان با این داستان آشنا نیستند، بگذارید یک بار آن را بازگو کنیم. هرچند همان طور که گفتیم این افسانه دائما یک کلاغ، چهل کلاغ می شود، اما داستان کلی این گونه است که با عرضه عنوان Pok mon: Red and Green در ژاپن، چند مورد خودکشی اطفال گزارش شد. باز هم دلیل اصلی این خودکشی ها در تمامی روایت های این افسانه یکسان نیست، اما علت رایج تر، مربوط به مکانی در بازی تحت عنوان Lavender Town است. اما اگر بخواهیم کمی جزئی ترین بررسی کنیم، دلیل بازگو شده در اکثر این داستان ها مربوط به موسیقی ای است که در این مکان نواخته می شود.

قبل از اینکه ادامه این مقاله را بخوانید، بهتر است این موسیقی را حداقل یک بار گوش دهید.

در برخی روایات این داستان آمده که سازندگان Pok mon: Red and Green، این آهنگ را با کد ها و فرکانس هایی مخرب و آزار دهنده خاص ساخته اند که موجب تحریک شدن کودکان و خودکشی آن ها می شود.

مدتی پیش، هنگامی که برای نخستین بار، این افسانه قوت می گرفت، وبسایتی طراحی شده بود که مراجعه کنندگان به آن می توانستند در حالی که موسیقی Lavender Town برای آن ها در پس زمینه نواخته می شود، داستان مخوف آن را هم بخوانند. این موسیقی رفته رفته، تبدیل به ندایی دلهره آور و وحشتناک می شد، نه ناگهانی و شکه کننده، بلکه تن موسیقی به آرامی تغییر می یافت و حالتی وحشتناک به خود می گرفت.

اما این تن های دلهره آور، فراطبیعی نبودند، بلکه از استفاده از فرکانس ها، تن ها و ضربان های دو گوشی ناشی می گشتند که روی امواج مغزی تاثیر می گذاشت. چیزی همانند دارو های دیجیتالی، صوتی که با استفاده از فرکانس های خاص، می توانند تاثیر های مختلفی در انسان ایجاد کند. هر کسی که این وبسایت را طراحی کرده، فرکانس هایی خاص را به طوری هوشمندانه در موسیقی اصلی جاسازی نموده بود، بلی، آن چه در این وبسایت، مراجعین تحت عنوان موسیقی Lavender Town می شنیدند، در حقیقت موسیقی اصلی نبود.



اما اصلا چرا بین این همه موزیک، این همه صوت، باید سراغ Lavender Town رفت و آن را به گونه ای ویرایش کرد که وحشتناک به نظر برسد؟ دلیل آن این است که این موسیقی، خود به طور اصلی و خالص، عجیب و غیر عادی است. موسیقی است که به هیچ عنوان انتظار شنیدش را در

چنین بازی ای ندارید و پخش آن موجب عصبی شدن گیمر می شود.

بگذارید واضح تر بگوییم، اصلا چرا باید چنین مکانی و چنین موسیقی ای در Pokémon باشد؟ Lavender Town خود مکانی است که Pokémon ها در آن دفن می شوند. عجیب نیست؟ فکر کنید که یک کودک در حال تجربه Pokémon است، به آن ها گفته می شود که Pokémon، عنوانی است با محوریت دوستی، رابطه قوی میان شخصیت و موجوداتشان، در مورد گشت و گذار کردن در یک فضای مجازی و پیدا کردن این دوستان دیجیتالی. اما از همه مهم تر این است که شاید Pokémon ها در مبارزات آسیب ببینند و از حال بروند، اما به راحتی در مراکز دوباره درمان می شوند.

و این جاست که بازیکن ما به Lavender Town می رسد! قبرستان Pokémon ها، جایی که برای اولین بار می فهمد که Pokémon ها هم ممکن است واقعا کشته شوند و بمیرند. استفاده از چنین ایده ای در این بازی تصمیمی عجیب از سمت سازندگان بوده و به هیچ عنوان منطقی نیست.



از هدف کلی این مکان و موزیکش که بگذریم، طراحی مرحله و داستان نیز بیشتر Lavender Town را زنده می کند. داستان از این قرار است که روح سرگردان Pokémon ای خستگی ناپذیر، با عصبانیت برجی را نفرین کرده، برجی که خود پر است از مربیان ای که برای Pokémon های مرده شان عزاداری می کنند.

جدا از این ها، همان طور که از این برج بالا تر می روید، روح های بیشتر و مربیان تسخیر شده ای می بینید که به جنون رسیده اند. به طور کلی، همان طور که فهمیدید، Lavender Town، مکانی تاریک و دلهره آور است و پتانسیل کامل جهت تبدیل شدن به افسانه ای مخوف را دارد.

Lavender Town مکانی مخوف و ترسناک است، در این شکی نیست، اما در مورد داستان هایی که در مورد این مکان تاریک شکل گرفته، چیزی هایی گمراه کننده و غیر واقعی به همراه دارند. این ایده که عوامل ترسناکی در این دنیا وجود دارند که فقط توسط کودکان دیده یا شنیده می شوند، یکی از انواع شناخته شده و معمول ژانر ترس به شمار می رود.



این نوع وحشت بر این اساس استوار است که کودکان به قدری معصوم و حساس هستند که بیشتر و راحت تر توسط عوامل شیطانی به تاریکی کشانده می شوند. مثل خودکشی با شنیدن فرکانس های موسیقی. همچنین لازم به ذکر است که این ژانر ترس بزرگ سالان را از کودکان جدا می کند، زیرا بزرگ سالان فاقد ابزار و ویژگی های لازم جهت درک آن چه کودکان را به تباهی کشانده هستند. و از آن جایی که این بزرگ سالان هستند که وظیفه دارند از کودکان خود دفاع کنند، اما به هیچ عنوان نمی توانند درک کنند که چه چیزی به فرزندشان صدمه وارد می کند، این ژانر وحشت کمی بیش از حد شیطانی نمود می کند.

حال کودکی را تصور کنید که به تنهایی Pokémon بازی می کند، به Lavender Town می رسد، جایی که تمام چیزش عجیب و غیر عادی است، جایی که پدر و مادرش هم کنترلی روی او و بازی ندارند و جالب اینکه طبق فرض داستان بازی هم، هر بزرگ سالی که به دنبال حل راز Lavender Town رفته در نهایت کشته شده، دقیقا سناریو که در این مدل ژانر ترس می بینیم.

موضوع دیگری که بیشتر موجب سر زبان افتادن Lavender Town شده هم این است که هر محصولی، هنگامی که به موفقیت برسد، ناخواه اتهامات را، با دلیل یا بی دلیل به خود جلب می کند. Pokémon هم قطعا یکی از بزرگترین نام های تجاری در صنعت بازی است و به هیچ عنوان عجیب نیست که به این شدت، بحث های جنجالی پیرامون آن پیش می آید.



از یاد شدن Pokémon ها به عنوان زیر دستان شیطان بگیرید تا تکامل یافتن آن ها، که خلاف نظریات خلقت است، موضوعات جنجال بر انگیز زیادی در مورد Pokémon، در بحث ها و جدال ها دیده شده. اما هنگامی که داستانی مانند Lavender town که مقدار زیادی رنگ و بوی حقیقت را هم می دهد پیش می آید، نا خود آگاه این تفکر در ذهن مردم شکل می گیرد که شاید رسانه های پرمخاطب، واقعا آن چه نباشند که به نظر می رسند و کد ها و راز هایی نهان در آن ها باشد.

این حقیقت هم که اکثر خودکشی ها در ژاپن رخ داده، حقیقت مهم دیگری است که در بررسی این داستان باید در نظر داشت و برای سایر نقاط جهان، آمار مشخصی در دسترس نیست. بررسی دقیق این داستان نیاز به تسلط به زبان ژاپنی و ترجمه و اتکا به مقالاتی است که بیش از یک دهه گذشته رسانه های ژاپنی منتشر کرده بودند. در حقیقت، مبتنی بودن اصل این شایعه به ژاپن، منجر شده که این شایعه برای مردم سایر نقاط جهان، مرموز تر شود.



اما در نهایت، این که Pokémon، یکی از غول های صنعت بازی های رایانه ای بتواند به اطفال آسیب وارد کند، کاملا عجیب و غریب نیست، در حقیقت امثال این واقعه، هر چند نه به شدت Lavender Town شیطانی و مرموز، قبلا هم شنیده شده اند. برای مثال، با پخش یکی از قسمت های انیمه Pokémon، صد ها مورد تشنج در کودکان گزارش شد که در برخی موارد، تشنج، بیهوشی و استفراغ خونی هم یافت می شد.

خوشبختانه دلیل این حادثه، روشن تر از Lavender Town است، ظاهرا دلیل این پیشامد، استفاده از دو تکنیک سینمایی در کنار یکدیگر بوده که دیدن آن ها، موجب بروز اختلالاتی در سیستم عصبی برخی کودکان می شده.

یکی از این تکنیک ها، Paka-Paka نام داشت، تکنیکی که برای القای حس تنش، در یک لحظه، نور های گوناگون با رنگ ها مختلف، متناوبا می درخشیدند. تکنیک دوم هم Flash بود که موجب می شد نوری بسیار درخشان تابش کند. به گفته پزشکان، فرکانس بین 10 تا 30 هرتز در تابش نور ها و وجود نور قرمز، موجب رخداد این وقایع برای برخی از اطفال شده بود.

با در نظر گرفتن رخداد چنین حوادثی، ابدا عجیب نیست که داستان های آسیب زدن Pokémon به کودکان، این قدر بر سر زبان ها بیفتد و تا مدتی طولانی هم فراموش نشود.

[دیجیاتو](#)