

# چرا نباید بازی های ویدیویی را تنها یک سرگرمی به حساب آوریم؟ - دیجیاتو

سامان میرزا | دوشنبه، ۱۴ تیر ۱۳۹۵

بین دهه های 50 و 60 میلادی، مجموعه ای از آثار سینمایی همگی به دنبال پاسخ به یک سوال مشترک بودند: دقیقاً در سینما چه کاری انجام می دهیم؟ اثر Rear Window از آلفرد هیچکاک، Peeping Tom از مایکل پاول و Blow Up از میکل آنجلو آنتونیونی همه و همه در رابطه با پروسه ی تماشای فیلم و تفسیر آن بودند. در این بین آثار ذکر شده کمی درون مایه ی انحرافات جنسی هم با خود به همراه داشتند.

این مورد بیان می کرد که فیلم سازان در آن دوره به صورت کاملاً ناگهانی با یک بحران وجودی در رابطه با صنعت و تماشاگران خود مواجه شده و با آن دست و پنجه نرم می کردند. در ادامه، فیلم سازان از خود پرسیدند ماهیت چیزهایی که ما می سازیم چیست و چرا مردم برای دیدن آن ها از خود رغبت نشان می دهند؟

در حال حاضر به نظر می آید، بازی ها نیز راه کاملاً مشابهی را طی می کنند. افزایش بی سابقه ی عناوین تجربی مانند Gone Home و Dear Esther، شروع بازی های پر معنی و مستقل (به خصوص روی هر دو پلتفرم مطرح) و همچنین جهت گیری بازی های AAA به سمت فیلم های پر فروش هالیوودی سبب برخی جا به جایی ها و تغییرات بنیادین شده است.

توسعه دهندگان در مورد ماهیت واقعی یک بازی ویدیویی و عناصر اساسی موجود در آن، نگرانند. کشمکشی که مخاطبان نیز در حال پیوستن به آن هستند. همانطور که سال گذشته دیدیم، یک جنگ فرهنگی شکل گرفت. جنگی که یک طرف آن علاقه مندان به بازی های ویدیویی بودند و طرف دیگر را هنرمندان، طراحان و منتقدان رسانه تشکیل می دادند.

در این بین علاقه مندان به بازی های ویدیویی در مورد ماهیت سرگرمی یک ایده ی مشخص دارند. این در حالی است که طراحان و منتقدان رسانه به فلسفه و مراجع بسیار متفاوتی بسنده می کنند؛ آن ها با نظرات متفاوتی که دارند، تعاریف خود از بازی های ویدیویی را گسترش می دهند. تعاریفی که سخن از اهمیت پیدا کردن بازی های ویدیویی به میان می آورد.



به همین علت است که نمی توانیم بازی های ویدیویی را یک سرگرمی قلمداد کنیم. اگر چه نباید فراموش کرد برخی مردم در عین اشتباهی که مرتکب می شوند، هنوز هم بازی را یک سرگرمی می

دانند. اینجا نیستیم تا به یک فرهنگ لغت مراجعه و معنای کلمه ی تفریح و سرگرمی را از آن استخراج کنیم. دلیلش هم واضح است.

عنوان گذاری برای یک مطلب و مقایسه ی آن با معنی لغوی اش در یک فرهنگ نامه مثل آوردن عذر و بهانه برای یک مسئله است. موردی کاملاً بدیهی و خسته کننده. ما فکر می کنیم که سرگرمی چیزی است که باعث می شود از آن لذت برده و وقت خود را صرف آن کنیم. اما این لزوماً با بخش های دیگر زندگی ما یا این که چگونه جهان نامحدود را درک می کنیم، ارتباطی ندارد. این تنها به یکی از بخش های بازی های ویدیویی اشاره داشته و یک لذت محتاطانه به شمار می رود.

بازی های ویدیویی به آن شکلی که فکر می کنید نیستند. بازی های ویدیویی مثل سینما و تلوزیون یک رسانه ی پر معنی و یک پلتفرم فرهنگی محسوب می شوند. آن ها چیزهای تازه ای برای گفتن داشته و با روش های مختلف با هم سازگار می شوند. بدین طریق ما نیز با یکدیگر ارتباط برقرار کرده و به عنوان یک اجتماع، ایده های خود را با یکدیگر به اشتراک می گذاریم. وجود همین راه است که باعث کشف چیزهای جدید می شود.

*بازی های ویدیویی مثل سینما و تلوزیون یک رسانه ی پر معنی و یک پلتفرم فرهنگی محسوب می شوند.*

به عبارت دیگر بازی کردن تنها یک تجربه ی تفریحی نیست. از جمله بازی هایی که در آن مغز و عملکردهای مربوط به این عضو شبیه سازی می شود؛ هر بازی بسیار گسترده تر از آن چه که فکرش را کنید ساخته شده است. درست مثل فیلم ها و برنامه های تلوزیونی، هر بازی درباره ی عصر و فرهنگی که در آن قرار دارد توضیح می دهد، سعی می کند برای آن نقش های گوناگون تنظیم کرده و این واقعه را به مانند واقعیت به پرده بکشد.

بازی ها شاهی بر گرایش های فرهنگی-اجتماعی و همچنین علاقه مندی های غیر عادی ما هستند. برای مثال تنها یک دلیل می تواند بازی های زامبی محور را شکل دهد. مطمئناً خونین و سرگرم کننده بودن بازی های زامبی محور، آن دلیل خاص نیست. افسانه ی زامبی ها تماماً درباره ی یک پارانویای آخرالزمانی، سرایت بیماری های مسری و وحشت زدگی است.

این قبیل بازی ها به ما یادآوری می کنند، در جامعه ای زندگی می کنیم که از بیماری، جنگ و مهاجرت هراس دارد. درواقع ابداً نباید به چیزهایی که در عناوین DayZ و یا State of Decay گفته می شود گوش کنیم. بلکه باید آن ها را به عنوان بخشی از گفت و گوهای نا خود آگاهی که در یک جامعه شاهد آن ها هستیم، درک کنیم.



بازی ها همیشه یک تجربه لذت بخش نبوده و گاهی ممکن است یک امتحان وحشتناک باشند. خالق بازی دارک سولز، فرام سافتویر، بازی هایی می سازد که در آن نا امیدی و شکست یک امر

اساسی محسوب می شود. در واقع در این فلسفه، ظلم به صورت بسیار پیچیده و ظاهری به تصویر کشیده می شود. در ژانرهای این چینی، بیشتر بازی ها شما را بارها و بارها به استقبال مرگ می برند. مرگ ها و نابودی های پی در پی که خواهان گوشزد یک مسئله به شما هستند.

**دارا او برین**، استند آپ کمدين معروف ایرلندی، اجرایی کمدي در مورد طراحی بازی ها دارد؛ اینکه چگونه هیچ نوع هنر دیگری جز بازی سازی تا این حد به شما سرافکنندگی را القا نمی کند و به شما نمی گوید هنوز به اندازه کافی در این بازی خوب نیستی.

*بازی ها همیشه یک تجربه لذت بخش نبوده و گاهی ممکن است یک امتحان وحشتناک باشند.*

این در حالی است که شما هنوز هم به انجام آن بازی ها می پردازید. البته، این موضوع تا حدی به درخشش های مکانیکی یک بازی بزرگ هم بستگی دارد. در واقع ما همچنان به انجام بازی های ویدیویی اشتیاق نشان می دهیم، حتی اگر عنوانی که به تجربه ی آن می پردازیم عنوانی ترسناک و همراه با درون مایه های وحشت باشد. اما دلیل آن چیست؟ این مورد بدان دلیل است که تجربیات این نوع بازی ها بسیار عمیق تر از عبارتی همچون «خُب خُب می توئم 20 دقیقه از زمانم رو با بازی بگذرونم» است!

استعداد نهفته در بازی ها، اتمسفر، وجود تنش های دراماتیک وار و ارتباطات جمعی همگی جزئی از المان های حیاتی به شمار می روند. المان هایی که بازی قادر به آفرینش آن ها است. وقتی با عنوانی چون دارک سولز وقت می گذرانید، به علت مکانیزم های موجود در گیم پلی این بازی، ممکن است تا حد زیادی از سرگرمی خود لذت نبرده، بارها از آن زده شوید و باز به خانه ی اول برگردید. اما حداقل می توان گفت با تجربه ی این بازی همانند تجربه های تربیتی که در طول زندگی داشته اید قادر هستید از چنین عنوانی تأثیر بپذیرید.

گذشته از این، واژه ی تفریح باید تا حد زیادی مورد بی اعتنایی قرار گیرد. بازی های ویدیویی تا جایی پیش می روند که فعالیت هایی را خارج از اوقات فراغت ما به وجود می آورند. آن ها دیگر متعلق به یک فضای محصور نیستند؛ فضایی که به بازی های ویدیویی بی توجهی کرده و آن ها را فقط یک تفریح ساده به حساب آوریم.

جامعه تمایل دارد تا رفتار های فرهنگی در حال ظهور را توسط طبقه بندی و یا محکومیت آن ها، شکل دهد. این واقعه در اوایل عصر ویکتوریا توسط ژمان ها، در دهه ی 50 میلادی توسط راک ان رول و در دهه های 60 و 70 میلادی توسط سینما انجام می شد.



بازی ها فراتر از این رفتار همه گیر رفته اند. «سرگرمی» خطاب کردن [Consensual Cart Life](#)، [Prom Week](#)، [Don't Look Back](#)، [Torture Simulator](#) یا تقریباً تمامی پروژه های [جیسون رور](#)

کمی عجیب است. با این حال همه شان قطعاً یک بازی ویدیویی هم به حساب می آیند.

اگر بخواهیم صادقانه با شما حرف بزنیم، باید بگوییم واقعاً خوش حال هستیم در عصری زندگی می کنیم که در آن 40 سال از شروع صنعت بازی های ویدیویی می گذرد. عصری که در آن به ماهیت بازی های ویدیویی فکر می کنیم؛ به این که بازی ها چه می توانند باشند و در واقع صلاحیت چه جایگاهی را دارند.

*این واقعه در اوایل عصر ویکتوریا توسط زمان ها، در دهه ی 50 میلادی توسط راک ان رول و در دهه های 60 و 70 میلادی توسط سینما انجام می شد.*

گذشته از این ها ما باید در مورد این که هنگام بازی کردن چه کاری انجام می دهیم هم فکر کنیم. این که در ذهن ما چه می گذرد؟ چرا آن را انجام می دهیم؟ این ها مجموعه سوالاتی بودند که آلفرد هیچکاک و آنتونیونی در رابطه با سینما و نتایج جالب و مهمی که به دنبال داشتند از خود سوال می کردند و درباره ی آن نگران بودند.

ما باید بدانیم که نه هیچکاک و نه آنتونیونی آثار سینمایی در هر ژانری را به عنوان ابزاری برای تفریح نمی دیدند. پس در واقع، هیچگاه مستلزم صدا زدن بازی ها به عنوان یک سرگرمی و تفریح نیستیم. آن طور که بر می آید تفریح فقط مفاد بازی های ویدیویی را بیان می کند. احساس ما می گوید که درون مایه ی بازی های ویدیویی ذاتی آموزش دهنده و کنترل کننده وجود دارد. به همین دلیل هرگز نباید مواردی چون بازی های ویدیویی که در زندگیمان نقش به سزایی دارند را یک اصل محدود به شمار آوریم.

[دیجیاتو](#)