

بازی می کنم پس هستم؛ عناوینی که به ما درس فلسفه یاد دادند [قسمت اول] - دیجیاتو

پویا پورنصیر | دوشنبه، ۰۳ مهر ۱۳۹۶

کتاب اولین رسانه ای است که از قاعده بقیه رسانه های نو رسیده پیروی نمی کند. در واقع، کتاب چندان مورد تاخت و تاز مردم عادی قرار نگرفت؛ هرچه باشد کتاب دین اسلام یعنی قرآن از دیرباز جزو جدانشدنی فرهنگ ایران بوده و همه با مفهوم و قصد کتاب آشنایی پیدا کردند.

به همین دلیل اگر از قضیه ممنوع کردن کتاب خواندن و آموزش زنان، منع انتشار تعداد زیادی از کتاب ها به دستور حاکمان جامعه و در نهایت سوق دادن آن ها به سمت یک سری از کتاب های مخصوص بگذرید، می بینید جز کتاب اصولاً هر رسانه ای که وارد کشورمان شده مورد بی مهری و بی توجهی قرار گرفته و مواضع بسیار تندی نسبت به آن ها گرفته شده.

سینما نیز از این قضیه مستثنی نیست و دوره تاریک خود را در کشور سپری کرد. بعد از مدت طولانی، هویت رسانه برای همه مردم کشور آشکار می شود و مردم بلاخره می فهمند که هر چیز جدیدی وارد زندگی شان می شود لزوماً حرام یا خطرناک نیست.

بازی ویدیویی ابتدا با برجسب [ترویج خشونت و تاثیر روی ناخودآگاه فرزندان](#) در کشور ایران به همگان معرفی شد. تلاش صدا و سیما برای هر چه بیشتر کوباندن بازی های ویدیویی به این تفکر دامن زد؛ برنامه های تلویزیونی با این مضمون که [بازی های ویدیویی اعتیادآورند](#) با قدرت هرچه تمام تر با دشمن فرضی جنگیدند تا بینندگان برنامه خود را بالا ببرند.

خوشبختانه این تفکر بعد از چندین سال در حال فروپاشی است؛ تقریباً همه ما می دانیم که بازی های ویدیویی به خودی خود بد نیستند و می توان از آن به عنوان یک رسانه هم موجب سرگرمی مردم شد هم مفاهیم آموزنده زیادی را به آن ها منتقل کرد.



یکی از مزایای بازی های ویدیویی، این است که بازیکن در یک دنیای مجازی قرار می گیرد و احساسات و مفاهیم را «تجربه» می کند. تجربه کردن، بهترین راه برای فهم یک مسئله یا موضوع است که در هیچ رسانه دیگری وجود ندارد. فرضاً اگر شما بازی دارک سولز 1 را تمام کنید، تمام مفاهیم مکتب اگزیستانسیالیسم و ابزوردیسم به طور غیرمستقیم وارد ناخودآگاهتان می شود. شما این موضوع را متوجه نمی شوید، مگر زمانی که با مکتب آشنایی پیدا کرده و زمانی را به ربط

یک مکتب فلسفی با رسانه اختصاص دهید.

نفوذ به ناخودآگاه منجر می شود که مفاهیم روی زندگی شما تاثیر بگذارد بدون آنکه خود اطلاعی داشته باشید. این موضوع هم ترسناک هم فوق العاده جذاب؛ هرچه باشد تمام رمان های داستان و فیلم های سینمایی هدفی جز این دنبال نمی کنند.

ما از کتاب، سینما و بازی های ویدیویی درس می گیریم و از طریق آن ها می توانیم نسبت به بسیاری از مسائل بینش بهتری داشته باشیم و از تجربیات توسعه دهندگان رسانه ها بهره ببریم.

زندگی عرصه یادگیری است، و یادگیری لذت بخش است. وقتی در حال انجام بازی هستید، علاوه بر گیم پلی، داستان نیز دخالت بسیاری در لذت بردن شما دارد. بازی ها می توانند عطش یادگیری شما را بالا ببرند و در نهایت منجر به این شوند که درباره موضوعی خاص تحقیق کنید.



فلسفه تلاش می کند به بزرگ ترین سوال های بشر پاسخ دهد. شاید هیچ جواب نهایی برای تمام آن سوال ها پیدا نشود، اما حداقل بینش انسان را نسبت به مسائل پیرامون بالا می برد. کتاب ها و فیلم های بسیاری وجود دارند که بیانگر مفاهیم فلسفی مختلف هستند. بازی ویدیویی به عنوان یکی از جدیدترین رسانه ها، راه خودش را برای بروز این مفاهیم پیدا کرد و حالا سعی می کند شانه به شانه دیگر رسانه ها پختگی خود را در معرض نمایش بگذارد.

در این مطلب قصد داریم تا به بازی هایی که به ما درس فلسفه یاد دادند، نگاهی داشته باشیم. با دیجیاتو همراه باشید.

صرف سه ساعت برای خواندن تنها ده صفحه از مقاله [ژیل دلوز](#) درباره فلسفه اسپینوزا و کانت، گشت و گذار در کتاب حجیم و سنگین دنیای سوفی و تجربیاتش، تحقیق درباره اثر «جمهور» به قلم افلاطون و ... کارهای آسانی برای یک گیمر نیست، مگر آنکه بخشی از زندگی خود را به فلسفه اختصاص دهد.

بازی های ویدیویی یکی از بهترین راه ها برای فرار از سختی های زندگی است، و از طرفی سعی نمی کند از شما سوال های سخت درباره زندگی تان بپرسد. هنگامی که این رسانه با گذر زمان تکامل پیدا کرد، توسعه دهندگان تمایل پیدا کردند تا از بازی ویدیویی به عنوان وسیله ای برای انتقال مفاهیم فلسفی استفاده کنند. خودآگاه چیست؟ آیا من اراده آزاد دارم؟ هنگامی که بازی می کنم، دقیقاً دارم چه کاری انجام می دهم؟

با وجود تعامل بالای بازیکن با محیط، بازی ها روش مخصوص خود برای گشت و گذار در مفاهیم قدیمی و جدید فلسفه پیدا کردند. در اینجا بازی هایی را معرفی می کنیم که شما را به تفکر درباره خود، جهان و حتی خود بازی کردن می اندازد.

بدیهی است که با خواندن هر بخش، قسمتی از داستان بازی برایتان لو خواهد رفت.

سایلنت هیل: معرفت شناسی



بازی های سایلنت هیل معمولاً به درون مایه روانشناسی معروف اند، اما رگه هایی از دانش فلسفه در آن دیده می شود. معرفت شناسی شاخه ای از فلسفه است که به آموزش طبیعت و محدودیت درک و دانش انسان می پردازد. پس معرفت شناسی تلاشی برای فهمیدن «فهمیدن» است و فهمیدن دانش. پایه ای ترین سوالی که در معرفت شناسی پرسیده می شود: «چگونه می دانیم چیزی را که می دانیم؟».

شاخه معرفت شناسی بسیار گسترده است، اما یک سوال مخصوص که همه فیلسوف ها و هنرمندان به آن علاقه مندند این است که چطور می توانیم از دانسته های خود مطمئن باشیم؟ از کجا معلوم دانسته های ما، موجب می شود از واقعیت دور شویم. سوال بسیار تند و گستاخانه ای است، زیرا تمام دانسته های ما را زیر سوال می برد.

این موضوع وابستگی زیادی به روانشناسی دارد. اگر از دید هنری به موضوع نگاه کنیم. این موضوع کاملاً اجتناب ناپذیر است: «فهم ما نسبت به اطراف چقدر می تواند دقیق باشد؟» یک انسان دیوانه را در نظر بگیرید. فهمی که او نسبت به محیط پیرامون خود دارد یا فردی که مواد زیادی مصرف می کند و وارد توهم می شود، با انسان عادی متفاوت است. فهم کدام درست است؟



بازی های سایلنت هیل بازیکن را در این زمینه به چالش و می دارد. سازندگان افرادی که در مخمصه بزرگی قرار دارند را انتخاب می کنند و آنها را در یک دنیای شیطانی قرار می دهند. بازی به شما می گوید که تصویر شما از دنیای شیطانی، یک تصویر ذهنی و هیولاهای بازی در واقع، سمبلی از دردها و ترس های مردم و شخصیت اصلی است.

در سایلنت هیل، مرز بین واقعیت و ذهنیت مبهم شده و هر اطمینانی درباره دانش خود به چالش کشیده می شود. در بازی اول و چهارم، ما در ذهن یک انسان دیگر گرفتار می شویم (السا و والتر) و بازی از شما یک سوال مهم می پرسد: آیا درک دیگران از یک فرد، روی زندگی شخص تاثیر خواهد گذاشت؟ هنگامی که دیگران بعد از تعامل با یک شخص قضاوتی در ناخودآگاه خود انجام می دهد، آیا آن ها فرد را در کابوس هایشان گرفتار می کنند؟ آیا آدمی به آدم های اطراف محدود است؟

ژان پل سارتر می گوید جهنم معادل دیگران است. او می گوید که ما پیوسته توسط دیگران مورد سنجش و قضاوت قرار می گیریم، و همین موضوع روی خودآگاه و رفتارمان تاثیر می گذارد (در

واقع، شکل می دهد). در نسخه اول و چهارم سایلنت هیل، راه پیش روی ما توسط دیوانگی مردم شکل داده شده است.

در سایلنت هیل 2 و نسخه Shattered Memories ما در حال مشاهده واقعیت از یک ذهن تحریف شده هستیم؛ در نتیجه این بازی ها بیشتر روانشناسی اند. البته، باز هم همان سوال ها سر و کله شان در نسخه سوم پیدا می شوند. هیئر یک دختر معمولی است که با بحران های معمولی مواجه می شود اما، نظر نویسنده این است که سایلنت هیل 3 روی مسئله بلوغ تاکید دارد و سرشار از سمبل های سقط جنین و تجاوز است.

از طرفی، ما می بینیم که چگونه دقت نظر هیئر دنیای پیرامونش را دستکاری می کند. مرز بین واقعیت و ذهنیت مبهم می شود، اما این بار بازیکن دقیقاً نمی داند که چه موقعی در کدام وضعیت است. به جای عرضه یک بازی کاملاً سمبولیک، سازندگان سمبل ها را زیر یک داستان ترسناک قایم کردند و نتیجه این کار یک بازی عمیق تر و فلسفی تر شد؛ زیرا به واقعیت نزدیک تر می شود و بعد، آن را زیر سوال قرار می دهد.

یک روزنامه در ایستگاه مترو وجود دارد که توضیح می دهد چگونه مردی زیر قطار رفت و مرد. اگر به آن جایی که فرد زیر قطار رفت بروید، روحش می آید و شما را به سمت ریل می برد. شما زمان کمی در اختیار دارید تا از قطاری که به سمتتان می آید فرار کنید. ترفند بامزه ای برای ترساندن بازیکن به نظر می آید، درست است؟ خیر.

اگر شما حواستان نباشد و روزنامه را نخوانید، روح دیگر ظاهر نمی شود. روح در صورتی که هیئر درباره آن اطلاعی نداشته باشد، در بازی وجود هم نخواهد داشت. این موضوع چه چیزی را می خواهد به شما بگوید؟ همه بازی های سایلنت هیل، شما را در این موقعیت قرار می دهند.

Stanley Parable: اختیارگرایی در مقابل جبرگرایی



در یک دفتر با تم بژ رنگ و عاری از هرگونه خلاقیت و زیبایی خاص، مقابل دو در قرار دارید. راوی بازی که شبیه استفن فرای صحبت می کند، به شما می گوید که «استنلی (در واقع، خود بازیکن) از در سمت چپ وارد محوطه بعدی می شود.» اما انتخاب اینکه از کدام در وارد شوید با خود شما است. آیا شما از دستورات راوی پیروی می کنید، یا با لجاجت تمام از انتخاب هایی که راوی برایتان تدارک دیده سرپیچی می کنید؟ در این سناریو، آیا چیزی به نام انتخاب «درست» یا «غلط» وجود دارد؟

تنش میان پیروی از دستورات راوی و تلاش برای ساختن راهی جدید برای خود، هسته اصلی بازی تقلید استنلی را تشکیل می دهد. مجموع تمام انتخاب هایی که انجام می دهید، در کنار یکدیگر، منجر به اتفاقات عجیب، خلاقانه، و حتی ترسناک می شود؛ از پایان «خوب» که با پیروی کردن از دستورات راوی به دست می آید، گرفته تا مواجه شدن با صحنه های شگفت انگیز خودکشی.

انتخاب های شما و پافشاری ممتد راوی بر یادآوری آن ها، منجر می شود تا درباره اینکه نقش یک گیم در بازی چیست فکر کنید، و اینکه تا آخر بازی چقدر آزادی عمل در اختیارتان قرار گرفته بود. از این نظر، تقلید استنلی ماورای یک بازی ویدیویی عمل کرده است.

علاوه بر آن، سازندگان توانستند به خوبی ایده های مکتب جبرگرایی یا Determinism را در بازی خود پیاده کنند؛ مکتبی که در آن گفته می شود اعمالی که انجام می دهیم وابسته به ترکیبی از عوامل تاریخی، اجتماعی و منطقی است که براساس آن عوامل، انسان تصمیم می گیرد. در جبرگرایی گفته می شود که شما اراده آزاد ندارید. بازی تقلید استنلی با برجسته کردن قوانین و محدودیت هایی که بر ما حکومت می کند، تصور اینکه بشریت در حال «انتخاب» اعمال خود هست را رد می کند. طبق دیدگاه توسعه دهندگان بازی، تصمیم هایی که می گیریم وابسته به اعمال و وقایعی که در گذشته رخ داده اند. در واقع، بازی تقلید استنلی تلاش می کند تا درک بهتری از اراده آزاد را در اختیار بازیکن قرار دهد؛ یا شاید عدم وجود آن را به نمایش بگذارد.

در قسمت بعدی مطلب به بررسی دو قسمت اول بایوشاک و در نهایت بازی دارک سولز خواهیم پرداخت. می توانید آن را در لینک زیر بخوانید:

▪ [بازی می کنم پس هستم؛ عناوینی که به ما درس فلسفه یاد دادند \[قسمت دوم\]](#)

[دیجیاتو](#)