



میترا فردوسی / روزنامه نگار و پژوهشگر مطالعات فرهنگی

او در گزارشی به ارزش های بازی های کامپیوتری می پردازد و نشان می دهد که چرا برداشت های کلیشه ای جامعه در مورد گیمرهای ویدیویی با واقعیت بعضاً سازنده و زیبایی شناسانه این بازی ها تناسب ندارد.



۲+



**وقتی از هر ۳ نفر کاربروب
یک نفر روزانه بازی های ویدئویی انجام می دهد!**

فهم انسان معاصر از گذر فهم تجربه بازی

گری کرافورد در کتاب گیمرهای ویدئویی می گوید اگرچه ردپای اولین گیم های ویدئویی مربوط به دهه ۱۹۵۰ است، اما از سال های دهه ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ بود که گیم های ویدئویی به عنوان نوعی از سرگرمی بین مردم رواج یافت، این محبوبیت بیشتر بواسطه گیم آرکید (Arcade game) «مهاجمان فضا» و همین طور ظهور کنسول های گیم خانگی و رایانه هایی نظیر NES و Nintendo Commodore 64 بوده است. او می نویسد امروزه صنعت گیم های ویدئویی به چنان پیشرفت و گسترشی دست یافته است که ارزش اقتصادی آن رقیب صنایعی نظیر فیلم سازی، موسیقی و انتشار کتاب است، البته اگر تا به الان آنها را پشت سر گذاشته باشد. صنعت بازی های ویدئویی به طور مداوم در حال پیشرفت است و قله های مختلفی را فتح می کند و کمپانی سونی این روزها با رونمایی از یکی از قله های این بازار یعنی کنسول بازی ps5 شوق و حرارتی وصف نشدنی در بین نوجوانان و جوانان برانگیخته، به این بهانه نگاهی می اندازیم به ارزش های زیبایی شناختی، انسان شناختی بازی های ویدئویی و کارکردهای فرهنگی و هویتی آنها.

خلق یک جامعه مجازی نوین

تا امروز جامعه با برداشتی کلیشه ای در مورد گیمرهای ویدئویی، تحلیل این تجربه را از سر خود باز کرده و از آن سمت جامعه شناسان هراسیده و روانشناسان نگران با ایجاد هراس اجتماعی و روانی درباره بازی های ویدئویی به جای ارائه تحلیل و خوانش اتفاقی که واقعاً در جریان است موضوع را به قسمی آسیب شناسی منفعلانه حواله داده اند. اما بازی های ویدئویی آنلاین، بویژه بازی های نقش آفرینی آنلاین چند نفره (MMORPG)، جوامع آنلاین بزرگ و فعالی را حول خود پرویش داده است. هاروارد رینگولد در نظریه «جامعه مجازی» توضیح می دهد که جوامع آنلاین ساخته شده پیرامون بازی های ویدئویی آنلاین بسیاری از جنبه های مشابه جوامع محلی مبتنی بر مکان را دارند. نکته مهم این ایده اینجاست که همان طور که کوهن می گوید صرف نظر از اینکه یک جامعه مکان محور باشد یا مجازی، مردم یاد می گیرند که از طریق رویدادهای خاص و آیین های جمعی با جامعه خود همذات پنداری کنند. برای جوامع محلی، این رویدادهای جمعی می تواند شامل خدمات مذهبی، تجمعات سیاسی، جشن سالگرد یا جشنواره های محلی باشد و در بازی های ویدئویی آنلاین چندنفره این رویدادها شامل حملات و تلاش های مشابهی است که در آن گروهی از بازیکنان باید دور هم جمع شوند و از توانایی های خود برای انجام یک کار در بازی استفاده کنند. آنها زبان مشترک و واژگان و دستور زبان خاص خود را خلق می کنند و سعی دارند که جامعه مجازی نوینی را ساماندهی کنند.

ویژگی های جمعیت شناختی بازیکن ها

بگذارید اینجای بحث کمی با هم آمار و ارقام را بخوانیم: گزارش ها نشان می دهد که هر روز بیش از یک نفر از کاربران وب، بازی های ویدئویی را انجام می دهند. حدود نیمی از آنها (۵۱ درصد) حداقل هفته ای یک بار بازی می کنند. این نسبت در بین کودکان و نوجوانان بین ۱۰ تا ۱۷ سال بیشتر است؛ بیش از نیمی (۵۶ درصد) این گروه روزانه و ۸۴ درصد هفتگی بازی می کنند. طی چند سال گذشته، بازی های ویدئویی به یک فعالیت تفریحی برای مخاطبان گسترده تر تبدیل شده است. این ارقام خود گویای این امر است؛ در سال ۲۰۱۹، تقریباً سه چهارم از کاربران اینترنت از ۱۰ سال به بالا «گیمر» بودند! نتایج تحقیق گروه پژوهشی شرکت «SELL» هم نشان می دهد که در کمتر از ۲۰ سال، میانگین سنی گیمرها از ۲۱ به ۳۹ سال رسیده است و اکنون نیمی از بازیکنان حرفه ای زن هستند.

بازی به مثابه بازی

اما یک گیمر از یک بازی رایانه ای چه انتظاری دارد؟ اول از همه باید اشاره کرد که بازیکن به جای اینکه فقط نقش یک ناظر یا یک بیننده را داشته باشد، در فرآیند بازی مدام انتظار دارد کاری انجام دهد، اقدام کند و به طور فعالانه در یک رخداد شرکت داشته باشد. مشارکت بازیکن در



بازی، آیین ها و خلسه هایش

کی اف سی: برندی که سال هاست در سراسر دنیا با مرغ های سوخاری و پیرمرد پاپیون زده لوگویش شناخته شده و پایه دنیای بازی های کامپیوتری گذاشته، در ست کمتر از چند هفته بعد از اینکه سونی، نسخه تازه ای از کنسول پلی استیشن خود را به بازار داد در خبری غافلگیر کننده اعلام شد که کی اف سی هم کنسول بازی خود را روانه بازار خواهد کرد. حتی گفته شد که کی اف سی معمای ستون های فلزی یا همان مونولیت های مرموز هم بخشی از کار تبلیغاتی این کنسول بوده است. دنیای بازی های کامپیوتری در حال فتح کردن مرزهای تازه ای است؛ مرزهایی که بخشی از آن را بازیگران تازه، مانند کی اف سی گسترش خواهند داد و بخش دیگر آن را انسل هایی که وقتی چشم باز کرده اند یکی از وسیله های مشغولیت و بازی شان، گوشی های هوشمند بوده؛ بازیکن های گیمرهای قهاری که بازی کامپیوتری و کنسول و اپلیکیشن ها برایشان معنایی بیش از سرگرمی و وقت گذرانی دارد. با تعداد این بازیگران و ابزارها پیراپه عصری جدید گذاشته که در آن بازی عنصری تعیین کننده و جدی در مرادوات و مناسبات آن است. بخشی از مفرداتی برای قابل تحمل کردن دنیای سختی که خودش ساخته. دنیای دیجیتال و درهم تنیده ای از دیتاها و داده ها که حالا انسان ساکن آن، بخشی از گذران زندگی خود را در چنین فضایی در دقایق خلسه و بی زمانی بازی هایی جست و جو می کند که بخشی از منظومه دیجیتالی این جهان اند. بازی ها و کنسول ها و ابزارهای آنها پیش از کدهای صفر و یک و گجت های پیشرفته، ابزارها و سرودهایی هستند برای آیین هایی نانو شده که آدم های دور و نزدیک را در جمع هایی منسجم با یکدیگر گرد می آورد تا باهم در لذت و خلسه ای موقت اما مستمر فرو روند.

دنیای خاص شبیه سازی های بازی ویدئویی اتفاق می افتد که همان طور که هویزینگا مطرح می کند، چیزی شبیه حضور در «حلقه جادویی» است؛ محدود در فضا و زمان، با قوانین خاص خود که قوانین دنیای معمولی فراتر از بازی را به حالت تعلیق در می آورد. از این رو، جهان بازی های ویدئویی جهانی است که بازیکن می خواهد خود را در آن غرق کند تا در آن با آزادی، دست به کشف بزند البته تا آنجا که قدرت کنترل برخی از جنبه های شبیه سازی را داشته باشد. کار او سخت است چون به طور همزمان، باید حواس اش به پاسخگویی به چالشی که بازی قرار است ارائه دهد نیز باشد. با این حال، لازم به ذکر است که نوع چالش ارائه شده در یک بازی لزوماً یک هدف رقابتی برای پیروزی یا پیروزی نیست، زیرا به عنوان مثال بازی هایی وجود دارد که هدف آنها بررسی ساده شبیه سازی خود بازی است و بدین ترتیب هدف صرفاً عمل بازی کردن است، بدون هیچ هدف یا خط پایان مشخص شده قبلی. شبیه سازهای پرواز اغلب از این نوع و همچنین برخی از بازی هایی با عنوان «جهان آزاد» یا «sandbox RPG» (بازی های نقش آفرینی) از این قبیل هستند.

ارزش های بازی

بازی های ویدئویی با رایانه ای دارای انواع مختلفی از ژانرها هستند؛ برخی از آنها رقابتی هستند، برخی دیگر با همکاری کار می کنند، برخی دیگر اجازه می دهند شخصیت ها را بازی کنیم (نقش آفرینی) و برخی اجازه ساخت یا شرکت در روایت ها را می دهند (اکشن / ماجراجویی). در این بین بازی های استراتژیک، بازی های توسعه دهنده و چندین مورد دیگر هم هستند که از ترکیب ژانرهای مختلف به وجود آمده اند و تجارب غنی تر و متنوع تری را به گیمر می بخشند. این را هم بدانید که این ایده که می گوید خشونت اعمال شده در بازی های ویدئویی خشونت واقعی را آلوده یا تولید می کند، هنوز اثبات نشده است. کاملاً برعکس، ممکن است راهی برای تسکین انگیزه های خشونت آمیز یا از بین بردن تنش های زندگی عادی در یک فعالیت ایمن و بی خطر باشد (محافظت شده توسط همان «حلقه جادویی» و بهره مندی از قدرت های درمانگر «تولید باور»). دی. نونو فونسکا در مقاله «نگاهی به جنبه های زیبایی شناختی بازی های ویدئویی» به تحلیل جالبی دست می زند. مقاله او حول این ایده است که بازی های ویدئویی با خشونت بالا مثل شبیه سازی های استراتژی نظامی یا بازی های جنگی، معضلات و مواضع اخلاقی را ارائه می دهند و تأثیر مخرب ندارند. بازی های شبیه سازی زندگی اجتماعی هم مانند سری موفق The Sims و همچنین بازی های چند نفره آنلاین مانند World of Warcraft، از بسیاری جنبه ها شبیه به دنیای واقعی هستند و افراد را با تصمیمات مربوط به اتخاذ استراتژی، انتخاب حرفه ای و بموقع، اقدامات مربوط به اجتماعی سازی، مدیریت داخلی یا تعدیل بودجه و حتی با اقتصاد عاطفی و جنسی روبه رو می کنند و در مسیر حل تعارضات رفتاری و هویتی می توانند هر گیمر را به عنوان یک موجود اخلاقی در بازنگری ارزش های اخلاقی خود یاری کنند.