



هوش مصنوعی و پیدایش «تیم جهانی»

## بازی‌ها و امر اجتماعی

محمد زینالی‌اناری

پژوهشگر فرهنگ عامه



هنگامی که کنار باشگاه‌های ورزشی، کلوب‌های آتاری و بازی رایانه‌ای افتتاح شدند.

در این عرصه جدید، قواعد جدیدتری پدیدار شد و بازی‌های رایانه‌ای نه مانند بازی‌های مدرنی که متکی بر قواعد محاسبه گرانه و «شکست مقدمه پیروزی» بودند که به جای قواعد ریاضی، منطق هوش مصنوعی سردمدار آن شد. «آتاری» و پس از آن، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانستند حریف‌های تمرینی، قدرت‌های طبقه‌بندی شده، دستکاری بازی و این اواخر، دو مناسب‌ت جدید هم بیافرینند: «زیستگاه‌ها» و «اجتماع‌ها». به صورتی که این بار بازی بیش از این که فانتزی و تمرین عقلانیت باشد، قادر است علاوه بر شکل‌گیری فضاهای تصویری، اجتماع‌های جهانی هم بیافریند.

علی‌رغم اینکه این فضاهای تصویری و اجتماع‌های جهانی، خلقت‌ها و سیالیت‌های پراهمیت خودش را از منظر اقتصادی و سیاسی دارد، در یک چرخش عجیب و ناباورانه مشاهده می‌شود که بازی نیم‌نگاهی به قواعد دنیای سنت داشته و این بار نه صرفاً به سوی

بازی در جامعه سنتی تجربه جمعی در میان قوم و قبیله برای ادغام نسل‌های جدید در امر اجتماعی بود. به این صورت که با قرار گرفتن در مسیر بازی‌ها و مراسم مربوط به آن، نوجوان‌ها در آیین تربیتی و برنامه‌های گذار اجتماعی شرکت کرده و بتدریج مناسبات اجتماعی را، خوب یا بد، درونی می‌کردند. اما مدرنیته ایرانی همچون تمام سرزمین‌های دیگر، این تلقی از بازی را به هم ریخت. به قول آنتونی گیدنز، ارتباطات سنتی دچار ازجاکندگی شده و آن آیین‌های رودرویی قومی و تعامل گروهی که سال‌های سال در ایران رایج بودند، دود شده و به هوارفتند. در نتیجه «بازی» سرنوشتی دیگرگون به خود گرفت و شاید بتوان گفت بازی نیز به همراه سایر سائق‌های ما ایرانی‌ها دچار ازجاکندگی شده و آن‌طور که جورج ریترز می‌گوید دچار «عقلانیت‌زدگی» یا به تأکید وی متعاقباً دچار «ناعقلانیت هیج» شد. دیگر بازی جایی برای آیینی کردن نوجوانان و شکل دادن مناسبات اجتماعی نبود. بلکه بازی یک آرمان‌شهر جهانی از فراغت و خیال‌پردازی بازی‌های مشترک جهانی مانند



بازی‌های ویدیویی و حرکت دادن به زندگی روزمره

## گسترش احساسات به ناکجا آباد

حامد کیا

پژوهشگر مطالعات فرهنگی

بازی‌های ویدیویی، موقعیتی هستند که بازی‌کننده با بازیگر اصلی که قرار است خط سیر بازی را جلو ببرد، آمیخته می‌شود. بازی‌کننده یا گیم‌ر خودش را بواسطه دسته‌های کنسول بازی با بازیگر اصلی ترکیب می‌کند و شبکه‌ای از روابط را به وجود می‌آورد که فضای بیرون بازی به درون فضای بازی می‌رود و صفحه نمایش دیگر آن صفحه بی‌روح که ارتباطی یک‌سویه را برقرار می‌کند نیست، بلکه صفحه نمایش فضایی میانی است که از میان بازی‌کننده به درون بازی می‌رود. «رفتن به درون بازی» کلیدواژه‌ای است که امکان فهم کارکرد بازی‌های ویدیویی را به وجود می‌آورد، زیرا فضای بازی، شرایطی را فراهم می‌آورد تا بازی‌کننده خودش را توسط بازیگر اصلی درون بازی، شبیه‌سازی کند. شبیه‌سازی خود به بازیگری اصلی با بروز هیجان‌ها و موقعیت‌های احساسی و عاطفی همراه است که با برقراری ارتباطی بین بازی‌کننده و بازیگر اصلی حاصل می‌شود. بازی‌کننده وقتی خودش را شبیه‌سازی می‌کند امکان

بودن در فضایی جدید برای انجام کنش و درگیر با موقعیت‌های خیالی به دور از موقعیت‌های زندگی روزمره، امکان تجربه‌های جدیدی را برای بازی‌کننده رقم می‌زند که ساختار احساسات را دستخوش تغییر قرار می‌دهد. دوری از زندگی روزمره و رفتن به زندگی درون بازی امکان دادن به نظام شناختی و هیجان‌یادگیری رویارویی با موانع و حرکت دادن به زندگی مسکون به اصطلاح واقعی است

انجام کنش‌هایی را به دست می‌آورد که فضای اجرای آنها درون بازی است و آغاز بازی، در واقع، شروعی برای هر چه بیشتر فرو رفتن نقش بازیگر اصلی با طی کردن مراحل مختلف است. بازیگر اصلی سبب می‌شود تا گیم‌ر در موقعیت‌های کنشی و واکنشی قرار بگیرد و نظام عصبی بازی‌کننده هیجان و احساساتی را دریافت می‌کند که روی نظام شناختی‌اش اثر می‌گذارد. تجربه بودن در فضایی جدید برای انجام کنش و درگیر با موقعیت‌های خیالی به دور از موقعیت‌های زندگی روزمره، امکان تجربه‌های جدیدی را برای بازی‌کننده رقم می‌زند که ساختار احساسات را دستخوش تغییر قرار می‌دهد. دوری از زندگی روزمره و رفتن به زندگی درون بازی امکان دادن به نظام شناختی و هیجان‌یادگیری رویارویی با موانع و حرکت دادن به زندگی مسکون به اصطلاح واقعی است.



«اجتماعی شدن» که به «اجتماع پیوستن» رهنمون می‌شود. هوش مصنوعی به عنوان منطقی جدید، می‌تواند بازی را از آن حالت فانتزی و منطقی به ابجادی فراتر از تجربه عاطفی و عقلانی برده و همان‌طور که فلاسفه زبان در شبیه‌سازی رایانه به مغز انسان انتظار داشتند، چیزی مشابه تجربه‌های آدمی در جامعه واقعی و حتی فراتر از آن بسازد. چرا که بازی‌های جدید هم مثل بازی‌های مدرن لذت‌بخش و (عقلانی) استراتژیک‌اند. اما در عین حال نه صرفاً برای بازیکن‌های حرفه‌ای که برای تمام مردم جهان، سلسله‌مراتبی و تمرین دهنده بوده و از سوی دیگر به مدد اینترنت امکان اتصال‌های انسانی انبوه را فراهم می‌کنند. به دلایلی که گفته شد، بازی دیگر برنامه محدودی از اجتماعی شدن یا وسعت بخشیدن به قلمروی شخصی نیست، بلکه نوعی اجتماع‌گرویی و خلق سرمایه اجتماعی است. اگرچه بازی‌های جدید هنوز همچون بازی‌های سنتی فرصتی آیینی و قهرمانی خلق می‌کنند و قادر هستند در قالب اسطوره‌ها و افسانه‌ها، ما را به سوی پختگی و معناداری سوق دهند، اما فراتر از تجربه عضوی از تیم بودن که فرد هنگام بازی‌های مدرن در فوتبال‌های کوچک یا باشگاه‌های حرفه‌ای کسب می‌کرد، از درون خانه و در خلال اوقات شخصی هر موبایل به دستی، به شکل‌گیری جامعه‌ای جهانی منجر می‌شود. به این معنی که بازی‌های جدید باعث می‌شوند که به موازات محله در جهانی پر از خوره‌های بازی، «تیم جهانی بازی» خلق شده و فرد اجتماع‌گرویی در عین سپری کردن امر محدود محلی را تجربه کند. این امر اجتماعی می‌تواند دریچه‌ای باشد به سوی رویدادهای آینده که قرار است بزودی پیش روی ما گشوده شود.

فوتبال و بیلبورد را شکل می‌داد که به سبب انفعال ما در طراحی فضای اغلب آن‌ها، بیشتر شبیه نوعی دریچه‌های تصویری «شهر فرهنگی» شده بود. به همین ترتیب، بازی‌ها می‌توانستند در شهرهای مدرن پرمخاطره ما جایی زیرزمینی برای شکل گرفتن هر آسیب و آفتی هم باشند؛ توده‌ای شدن، قماربازی‌ها و بازنمایی بازی‌هایی مانند شطرنج که از دیرباز در دربارها و میان طبقات مرفه رواج داشت برای جماعت عوام درس‌های متعددی ایجاد کردند. اما بازی هم عالم خود را دارد و با سائقه‌مند شدن و فراغتی شدن، مسأله لذت یا فانتزی در آن پررنگ‌تر شده و به شکل‌گیری یک دنیای وسیع برای تحقق تجربه و توسعه قلمروی شخصی انجامید. تا جایی که می‌توان گفت همچون بسیاری از عرصه‌های امروزی که دارای فلسفه و معنای اختصاصی هستند، اعم از پول، امر جنسی و سینما، بازی نیز یک قفسه فلسفی مختص به خود خلق کرده است. با این حال منطق بازی، چندان دور از دسترس نبود و توسط جان وان نیومن و اسکار مورجسترن به یک نظریه در اقتصاد و سیاست تبدیل شد. همان‌طور که آنها تعامل‌های جهان اقتصادی و سیاسی را متکی و مبتنی بر به کارگیری عقل و محاسبه می‌دانستند، در عرصه فراغت هم، بازی‌ها می‌توانستند مسائلی مانند تعارض و شکست را متفاوت از دنیای سنتی که در آن بازی‌ها اموری مربوط به مناسبات آیینی و احساسی بودند، به صورت قواعد تسلسلی و محاسبه‌گرانه از زیستن و تعامل اجتماعی درآورده و بگویند «شکست مقدمه پیروزی است»! اما از دهه‌ها پیش دنیای بازی‌های مدرن مانند فوتبال و بیلبورد دچار یک انشعاب دیگر شد، دقیقاً