

پیشینه ی تحقیق

توی غوغای سیاه پوشان هم که باشند، باز کار خودشان را می کنند این کودکان. پدر بزرگ یا مادر بزرگ مرحوم، هر کس که بوده، حالا بهانه ای است برای بازی های دسته جمعی اینان. بالا بلندو، قایم باشک، وسطو. این ها بازی های جمعی ای بوده اند که نقش ثابت کودکان را در گردهم آیی های بزرگ سالان تثبیت می کردند. اما تنها مشکل شان همان جمعی بودن شان بود که کار را بر والدین سخت می کرد. این شد که تکنوکراسی چاره ای اندیشید و نسل جدیدی از بازی های تک نفره را ابداع کرد که هم کمیت بیشتری را شامل می شد و هم کیفیت بهتری از لحاظ سرگرم بودن داشت: مجاز. کودک را اگر پیش از این در جشنی، غذایی و یا گردهم آیی ای می شد از سر باز کرد، حالا دیگر برای تمام عمرش می شد به بازی کامپیوتری ای مشغول - اش داشت. و این نخودسیاه، فراوان و ارزان در اختیار همگان بود.

نفس بازی های عملی، جمع انسان بود با انسان، و دوستی. و نفس بازی های مجازی فرد است و تنهایی، و زنجیر شدن انسان به تکنولوژی.

تکنولوژی که در رقابت با تمام کراسی های دیگر و پیش تر با تمام خدایان، همه را از میدان به در کرده بود، حالا خود زمام آموزش و محبت و ایجاد تعلق را به کودک دست گرفته است. نتیجه اش هر چه که باشد، جدای از ارزش گذاری، مولد نسلی خواهد بود - به قول نیل پستمن - تکنوپول¹. نسلی با آرمان های تکنیک ساخته. با همان شور و هیجان. با همان دامنه ی اطلاعاتی و البته با همان فقر احساسی.

در نگاه واقع بینانه اش، جوان یا نوجوان تکنوپول در یک جامعه ی تکنوپول زندگی می کند و این می شود هم خوانی ارزش - های فردی با ارزش های مثلاً اجتماعی. و در نگاه بدبینانه، می شود شتر، گاو، پلنگ ی متعلق به کشوری هم چون ایران. با ارزش ها و آمالی که هیچ سنخیت ای با جامعه اش ندارد. و حداقل نتیجه اش می شود یک شکاف نسلی برای جامعه و یک بحران درونی برای طرف.

این سطور تا به این جا ترسیم عینی بخشی از اتفاقی بود که افتاده. حال اگر حس دغدغه مندی تان گل کرده باشد، می روم سراغ اصل پیشینه ی کار:

موضوع پروژه، طویل ای است که اول کار آمده. اسم پروژه را هم بنا به فرضیاتی که اصل پروژه را در بر می گیرد حلول در مجاز گذاشته ام. کلیدواژه های کلی کار از این قرارند: حلول، مجاز، تعلق، واقع، روش زندگی یا Life

style و القا . محدوده‌ی مطالعه‌ی سوژه‌ای و ابژه‌ای‌ام را هم نوجوان و جوان برگزیده‌ام - ایرانی و غربی - که سنی است در محدوده‌ی 16 تا 25 سال؛ محدوده‌ی تحصیل.

پیش از آن‌که به تعریف کلیدواژه‌ها و چرایی محدوده‌ی مطالعه‌ی‌ام بپردازم، چهار پرسش اصلی را بر خویش به عنوان پیشینه‌ی تحقیق روا می‌دانم:

یک) تا به حال در چه زمینه‌هایی از این دست کار شده؟

دو) منظری که من می‌خواهم به آن بپردازم، چیست؟

سه) آیا منابع و نشریات حاضر، پاسخ‌گوی شناخت این منظر هست یا نه؟

چهار) دلیل من از انتخاب موضوع چیست؟

مجموعه منابعی که برای سؤال اول می‌شود نام برد - از منابع ترجمه نشده که بگذریم - تنها کتاب عصر بازی است، که آن هم به جامعه‌شناسی بازی می‌پردازد. لذا در این باره مطلب جمع‌بندی شده بسیار اندک است. دو کتاب روان‌شناسی بازی، که هر دو هم مؤلف ایرانی دارند (بعداً در منابع به طور مفصل می‌آیند) به بازی‌ها - بازی‌های غیر مجازی - از منظر روان‌شناسی فیزیولوژیک می‌پردازد و چندان کاری به کارکرد بازی در جهان‌شناسی کودک ندارد. سری کتاب‌های جنگ نرم هم از منظر استراتژیک - تبدیل ایدئولوژی به عمل - به این مقوله، آن هم تنها به عنوان یک رسانه پرداخته‌اند و حتی در برخی از این منابع از بازی به عنوان یک مورد جدا نامی برده نشده. در نهایت هم چند کتاب جامعه‌شناسی ارتباطات هست. مقاله‌های تخصصی‌ای هم که در اینترنت یا مجله‌های بازی چاپ می‌شوند، تماماً به جنبه‌های فنی بازی پرداخته‌اند. همین.

در مورد سؤال دوم باید بگویم که من دو کلیدواژه‌ی اصلی را نماینده‌ی منظر و مسأله‌ی خودم می‌دانم در باب بازی‌های کامپیوتری. اول این که حلول چیست؟ دوم این که سبک زندگی چیست؟

پیش از این که بخواهم در فصلی مجزا به هر کدام از این دو بپردازم، به صورت موجز می‌گویم که من معتقدم که اصل بازی بنابر امکان حلول ثانویه‌ی فرد شکل گرفته و یا التزام‌اش این است که فرد، حال اسم‌اش را می‌خواهد خود بگذاریم به قول فروید، یا که روح به قول ادیان و یا هر چه‌ی دیگر، در جسم آدمی حلول کرده و از این رو است که مردی و زنی و ایجابات محیطی و جسمی بر او محیط می‌شود. لذاست که تفاوت‌های فردی به وجود آمده، شرایط‌های رشد گوناگون، استعداد‌های مجال داده شده‌ی گوناگون، فرهنگ‌های گوناگون و تبعاً نظام‌های فکری متعدد شکل می‌گیرد.

حال بر این حلول، حلول ثانویه‌ای را فرض می‌کنم که آن بازی باشد. چه از جنس واقعی - بیرونی - با ابژه‌هایی اسباب - بازی نام و یا بازی‌های مجازی، که بر قلب و ذهن فرد پیشی دارد تا به نوع اولی. از تفاوت‌های نوع بیرونی با مجازی در

این است که محدوده‌ی فعالیت فرد در اولی تلاقی‌های روشنی دارد با واقعیت بیرونی حلول اولی، و در ضمن، آن بازی جنبه‌ی گروهی بیشتری را داراست. ولی در مورد بازی‌های مجازی، دنیای بازی و زمین بازی، بالکل جدای از واقعیت بیرونی است. تعاریف گاهی فرق می‌کند، جلوه‌ها، ارزش‌ها و ضد ارزش‌ها، گستره‌ی فعالیت، بازه‌ی اطلاعاتی و همه‌ی این‌ها در این مورد بس فراخ‌تر است. و در عین حال فردی‌تر. انفعال از جنس کنش‌های شخصی بر یک تکنیک تراشیده‌ی غیر واقعی است. و این هر دو را اگر تعلق قائل شویم، دومی بر اولی می‌چربد.

از همین تعلق هم هست که کلیدواژه‌ی دوم، یعنی Life Style مربوط می‌شود به قضیه. از مضامین اصلی روش زندگی هدف‌هاست که منش‌ها را حاصل می‌شود. حالا وقتی در بین دو وادی حلول - اولی واقعی یا مرتبه‌ی اولی و دومی، مرتبه‌ی دوم و مجازی - تعلق‌ها جابه‌جا می‌شوند. هدف‌ها و در پی آن منش‌ها نیز تغییر می‌کند و اگر کمی از Science دور شویم، و به دین نزدیک، این یعنی دو مرتبه حجاب و پرتی از اصل خویش. بگذریم. یک مثال برای تعلق خدمت‌تان عرض می‌کنم:

همه در روایات معتبری هم از تاریخ و هم از دین خوانده‌ایم که علی علیه السلام را روزی تیری در پای رفت، چاره آن دانستند که آن را هنگام نماز از پای حضرت بیرون کشند. یعنی چه؟ یعنی این که تعلق علی علیه السلام در هنگام نماز به این جسم - حلول اولی - کمترین است. پس همه‌ی تعلقات دیگر آن هم که درد نیز جزئی از آن است تخفیف می‌یابد. تا به حال در حین اجرای یک بازی کامپیوتری درد کشیده‌اید؟...

و این همه را در تفصیل سؤال دو کش دادم که بگویم معتقدم بازی کامپیوتری بر Life Style فرد تأثیر دارد و این را منظر پژوهش خودم قرار داده‌ام.

سؤال بعد، سؤال ساده‌ای است و جواب ساده‌ای هم دارد: خیر. یک این که جمع بندی ندارد و پراکنده است. و دیگر این که اصلاً مسأله در آن‌ها چیز دیگری است.

و جواب سؤال آخر را هم می‌توانم در دو وادی بگنجانم: وادی شغلی و وادی شخصی.

دومی را پیش‌تر می‌گویم: وادی شخصی به مثابه فردی از اجتماع؛ که خویش را محصولی می‌داند از تربیت تکنوپولی. و از این محصول و این چنین بودنی سخت نامطمئن‌ام. خیلی از کمبودهای اجتماعی، هست‌های شخصی، و ترس‌های اجتماعی‌ام را ثمره‌ی ناشیرین این تربیت می‌دانم.

و از وادی شغلی، شناخت این زمینه را لازمه‌ی ساخت یا احیاناً تغییرش؛ شدت‌ها و کمیت‌ها و تبعات‌اش را.

مقدمه

بنای رایج علوم اجتماعی کشف است نه اختراع، یعنی اول یک پدیده ای به وجود می آید و بعد در ساختار شناسی و پدیده شناسی و جامعه شناسی اش دم و دستگاه. بازی های رایانه ای هم پدیده ای است از این دست. یعنی ابتداءً به وجود آمد و طی حدود 50 سال به شکوفایی رسید، و حالا بعد همه ی آن سال ها شناخت اش باب شده. اما از این ها گذشته، آن چه که دلیل اصلی توجه به این مقوله شد، تولید نسلی با آدابی جدید بود. نسلی بازی کن در عصری بازی نام. دیگر این دوره اخیر را نمی توان دوره ی اطلاعات نامید. این دوره در حال انتقال به دوره ی "عصر بازی" است. دوره ای که افراد دیگر مایل نیستند گوشه ای بنشینند تا اطلاعات نصیب شان شود. آن ها حالا به فاعلیت رسیده اند. می خواهند در گرفتن اطلاعات دخیل باشند. و این اولین اصل بازی های ویدیویی و کامپیوتری است. هر کسی در این عصر با امکاناتی که نظام تکنوپولی در اختیارش قرار می دهد، می تواند فضای آرمانی خود شامل "اتوپیا" و "آکرونیا"ی خویش را بسازد. و در آن به تشکیل اجتماع و تعامل با دیگران بپردازد. او می تواند به آرزوهای دست نیافته ی خویش در قالب بازی دست یابد. او می تواند هویت ای جدید برای خود و جامعه ای که مورد نظرش است بسازد و در انتها به زندگی جدیدی دست یابد. اما چیزی که در ورای همه ی این ها، این همه را ممکن می سازد، امکان حلول ثانویه است برای فرد، چیزی که از نگاه نگارنده ویژگی اصلی بازی ها به حساب می آید و موضوع نگارش این تحقیق است.

در این تأمل سعی خواهد شد که نگاه کلی به نظریه های بازی صورت گیرد و در پی آن با ورود به "بازی های ویدیویی و کامپیوتری" به دو مسأله ی اساسی پاسخ داده شود:

1. بازی های رایانه ای ما حاصل کدام نظام است.
2. بازی های رایانه ای چه نقشی در شکل دهی به روش زندگی افراد ایفا می کنند.

سعی نگارنده که یک دانشجوی کارشناسی رشته ی تلویزیون و هنرهای دیجیتال باشد، بر این نیست که جامعه شناسی بازی و یا روان شناسی آن را تبیین کند. بلکه سعی اش بر این است که مطلبی گرد آورد تا هم قطاران اش در رشته ی هنر بتوانند با شناخت پروسه ی متن نویسی یک بازی، به آن ها امکان ساخت "رویه" های بومی در این نوع فضا-رسانه را بدهد. در عین حال بسیار مشتاق ام که این بحث را از ادبیات تخصصی خاک خور قفسه ها دور کرده و به متنی تبدیل سازم که قشر درگیر با این پدیده را کار آید. همین.

فصل اول: کلیات

طرح دغدغه (Problematic)

ما توی کوچه گرد می گرفتیم. بچه ی شری نبودیم، اما توی آن دوران تنها کاری که می شد به عنوان بازی کرد این بود که بدویم دنباله هم، یا با هم بدویم دنباله تیوپ، یا که نخ را جلوی کامیون اسباب بازی مان ببندیم و بگشیم اش دنباله خودمان، یا که انگشت توی هر سوراخی بکنیم و یا که نارنج بندازیم زیر لاستیک ماشین ملت یا بالا بلندو. یا قیم باشک. یا گرگم به هوا. چیزهایی از جنس شادابی. خستگی حقیقی، شغف واقعی، و خندیدن و گریستن بر چیزهایی که به واقع حادث می شدند. تا این که یک شب بابا یک جعبه ی مشکی با دو تا کلید روی اش آورد خانه و ما از آن شب به جمع متمدنین sega دار پیوستیم. بعد هم که شرح اش تکراری است و می دانیم که شد آن چه شد.

اسم این بخش را به جای طرح مسأله گذاشته ام "طرح دغدغه". و مقصودم هم از هم چو گذاشتن ای این بوده که مسأله ی من پیش از آن که یک نیاز علمی و آکادمیک جامعه ی Science بوده باشد، یک دغدغه ی دورنی است از چیزی مؤثر در روند زندگی ام. جز این نیز بایستی بالأخره فرقی می گذاشتم بین یک نگاه "هنرمندانه" با یک نگاه "علم مأب"، که دومی را کنجکاوای های صرف و نیازهای مادی تحریک می کند و اولی را "دغدغه" های درونی هادی می شود.

شاید بتوان لیست کرد که مثلاً یک: "به خاطر دیدن تغییرهای گوناگون افراد بازی کن در طی درگیری طولانی با مقوله ی بازی، مثل تغییر در نگرستن به خوب و بدهای زندگی. تغییر در ادبیات محاوره ای. تغییر در جنس مرواده ی افراد با یکدیگر" و از این دست چیزها و دو: "به عنوان وابستگی شفلی به مقوله" و سه: "احساس ضعف نسبت به مطالب منتشر شده و تحقیق های به طبع رسیده" و چهار و پنج و شش و الخ. اما واقعیت این است که دغدغه ای بیش از این، جدای از ماهیت لیستی مرا واداشته که با تمام کمبودهای اطلاعاتی در این زمینه سیاه مشقی چند صفحه ای برای درسی به نام "پژوهش و نگارش در تلویزیون" کنم. و آن این که همه ی این هایی که گفته شد با هم و ورای آن ها اتفاقی افتاده اند در تغییر "سبک زندگی یا Life Style".

لایف استایل نه تنها روش بیرونی برای تعامل با اجتماع است، که شامل سوبژه های ذهنی، چارچوب های ارزشی. عرف های اجتماعی و چیزی به نام فرهنگ را هم شامل می شود. و تو خود حدیث مفصل بخوان از این مجمل در این که برای شکل دهی یا به ریزی شاکله ی هم چو کلیت پایداری بایستی چه قدر انرژی و اندیشه مصرف شود. و این بازی ها را به غولی تبدیل می کند که خیلی وقت ها هم غیرعامدانه و تنها از روی اندیشه های اقتصادی به این مهم دست یافته است. پس این می شود که تحقیق درباره ی چند و چونی رابطه ی بازی رایانه ای و انسان، از نظر من مهم می شود.

مسأله ها

مسأله: نقش بازی های رایانه ای در تغییر (القاء، ساخت، تخریب) روش زندگی افراد

سؤال: نقش اش چیست؟

آیا این نقش به تنهایی صورت می پذیرد؟ یعنی تنها به وسیله بازی های رایانه ای و ویدیویی؟

چگونه این اتفاق می افتد؟

درصد رسانه ی بازی از اشغال افراد نسبت به دیگر رسانه ها چه قدر است؟

آیا این شکل دهی قابل کنترل و به عنوان یک رسانه با تبعات محدود و قابل پیش بینی است یا خیر؟

آیا این مربوط به یک نظام خاص اجتماعی است؟ یا که اقتصادی؟ یا که سیاسی؟

تفاوت بازی های رایانه ای با دیگر بازی ها در چیست؟ در مسائل فنی؟ در متن؟ یا در ماهیت؟

با چه علومی می توان به رمزگشایی تأثیر و شدت بازی ها بر زندگی افراد پرداخت؟

سؤال: آیا با چنین سازوکاری می توان کسی را همان طور که می خواهیم، تربیت کنیم؟

سؤال: و آیا چیزی که تربیت می کنیم دقیقاً همان چیزی است که می خواسته ایم؟ به عبارتی دیگر، آیا ما یک نظام شخصیتی

می توانیم با این کارمان تولید کنیم یا که نه، بل این که، ما تنها از ایجاد یک نظام جلوگیری کرده ایم؟

سؤال: خود روش زندگی چیست و از چه اساسی تشکیل می شود؟ چه چیزهایی در شاکله دادن به این چیز مؤثرند؟

سؤال: چه چیزهای دیگری را بایستی در این راه شناخت؟ نقش فرهنگ در این بازه کجاست؟ و اصلاً فرهنگ چیست؟

سؤال: تبادل فیزیولوژیکی کار چیست؟ یعنی تأثیر این بازی ها در فیزیولوژیک فرد؟ و البته روان اش؟

...

مصدق اول: بازی های اتوموبیل رانی

فرض کنید در یک بزرگراه در حال رانندگی هستید. شما برای تفریح به طرف یک مقصد حرکت می کنید، با این حال مقصود شما همان تفریح است. حالا به اطراف خود بنگرید. کوه هایی در اطراف در نهایت دید شما. جنگلی در حاشیه ی جاده. یک راه فرعی به درون جنگل و در طرفی دیگر هم راهی صعب به طرف دریا. هر چند یک هم چو منظره ای عمراً در حوالی شما یافت شود، اما یک سؤال در این جا مفروض است: "آیا به هر کدام از این راه ها می روید، یا که راه تان را می گیرید و مثل بچه ی آدم می روید سراغ مقصدتان؟"

اگر شما راه اول را برگزیده اید، مایل ام که به شما تبریک بگویم، از این حیث که تا به حال تن تان به تن بازی های رایانه ای باز ایفای نقش نخورده. و اگر راه دوم را بر می گزینید باید بگویم که یا زیاده اهل بازی های رایانه ای هستید و یا این که زیاده بچه مثبت اید.

بازی های رایانه ای با شبیه سازی شرایط ای مثل اتومبیل رانی به شما اجازه می دهد تا تجربه ای آزاد از قوانین رانندگی داشته باشید. این بازی ها با شعار آزاد بودن به شما می قبولانند که می توانید با خودروی خود به هر جا بروید. مثلاً در همان بزرگ راه شما با بازنمایی گرافیک بسیار بالا هر چهار تصویر کوه و جاده فرعی و دریا و جنگل را مشاهده می کنید، اما چون عملاً در این آزاد شهر، شما محدودید به نرفتن به غیر جاده، پس به تدریج با دورنی شدن تجربه، به مرحله ی بازی شدن فرهنگ¹ می رسید و رغبت ای برای بی راهه ها را تجربه کردن ندارید.

مصدق دوم: شکست در بازی

دور از جان شماء بنده یک بار به فیض چپ کردن با ماشین نائل آمدم. اتفاقی که برای هر کس ممکن است یک بارش به ترک همراهی با این موجود چهارچرخ بینجامد. اما اتفاقی که برای من افتاد جور دیگری بود. وقتی ماشین بعد از یک چرخش دوباره روی چهارچرخ خودش - که یکی اش قراضه شده بود - متوقف شد. تنها کاری که من کردم این بود که عینک ام را در بیاورم و گرد نشسته بر رویش را بگیرم. نه اضطرابی. نه تپش قلبی و نه حتی نگرانی ای برای دیگر سرنشینان. این اتفاقی بود که من بارها در بازی های رایانه ای "رویه اش"² را تجربه کرده بودم. در آن شرایط نهایت غم و اندوه ام از بابت گیم آور شدن بود و هیچ تراژدی واقعی دیگری برایم مرسوم نبود. شاید این اتفاق را بتوان تعدد تجربه نامید. چیزی که در جایی دیگر تجربه شده و به عاقبت ای دردناک نیمجامیده، لذا بر اساس اصل شرطی شدن کتاب زمینه ی روان شناسی هیلگارد، در تکرار این تجربه در جهانی دیگر انتظار پاسخ های مشابه ای از محیط می رود. همین امر بیان کننده ی چرایی لذت سرعت در نسل هایی است که با بازی های رایانه ای بزرگ شده اند می شود، بی که احساس خطری در این بین وجود داشته باشد. ضمن این که به قول دکتر حسن عباسی (استراتژیست)، کار متن های رسانه ای اکشن، بالا بردن سطح هیجان در فرد است نه اغنای هیجان های او. از منظر روان شناسی فروید هم این سایق لذت سیر نمی شود، بل که به درجه ای دیگر از سیری پذیری می رود که آن هم تجربه ی دنیای واقعی است. مثل اتفاقی که در دبیرستان کلمباین، لیتل تون کلرادو افتاد و به اثر کلمباین³ مشهور شد.

فرضیه ها

فرضیه ی اول: حلول در مجاز

اولین فرضیه ی من که طی مطالعه ی منابع قوی تر هم شده، این است که بازی های رایانه ای در ابتدا به عنوان یک ظرفیت حلولی است. یعنی این که بازی را یک امکان در نظر بگیریم که فرد می تواند در او حلول کند. مثل رابطه ی تن و روح، یا خود و من که پیش تر اشاراتی به آن ها در "پیشینه ی تحقیق" شد. در این فرضیه گفته می شود که انسان با قالبیت قالب پذیری در یک بازی حلول می کند و نقش های این قالب جدید را در فضای آن قالب تجربه می کند. در علوم اجتماعی به این قالب "آواتار" یا "نماینده" گفته می شود. بازی های رایانه ای نیز به عنوان نوعی از این حلول که من مایل ام حلول ثانویه از نوع دوم-اولی در تن است و نوع اولی حلول ثانویه، بازی های واقعی است- بنامم اش، به فرد بازی کن اجازه می دهد تا در آواتار خویش حلول کرده و با کمیت هایی نظیر فضا، هویت، رویه و کشف روایت، به زندگی ثانویه ای در فضای مجازی بازی بپردازد. این حلول تعلقاتی هم به وجود می آورد که به نظر من نشأت گرفته از انگیزه های بازی است که فرد را وابسته به آن فضا و قوانین می کند. به این انگیزه ها در بخش "بررسی موضوع" پرداخته خواهد شد. تنها در این جا اشاره ای می کنم به قوه ی حب و بغض که دید فرد را نسبت به حقیقی بودن- و نه واقعی بودن- یک چیز شکل می دهد.

فرضیه دوم: ذیل نظام تکنوپولی

فرضیه دوم که فرضیه تکمیلی برای تبعات غیرقابل کنترل بازی های رایانه ای است، این است که این بازی ها در ذیل یک نظام مقتدر اجتماعی- از حیث مستولی شدن و به دست گرفتن کارها- و به هم ریخته- از حیث چاره اندیشیدن- قرار دارد که به تأسی از نیل پستمن و کتاب آخرش آن را نظام "تکنوپولی" می نامیم. این نظام در ورای شناخت و کنترل احتمالی ای که بعد از آن بر ساخت و تأثیر بازی ها می گذارد، تأثیری ذاتی نیز قائل می شود. تأثیری که در نظام ایدئولوژیکی و باوری انسان برای از که خواستن و چه خواستن است. ضمن این که در کنار این دستگاه باورسازی یک سری اجتماعات را به وجود می آورد که پیش از بازی های رایانه ای مفروض نبودند. مثال اجتماعات ماد⁴ ها و موو⁵ ها، و علاوه بر آن پست های اجتماعی نظیر نهادهای ارزش گذاری و رده بندی بازی های رایانه ای. نظیر کمپانی های بازی های رایانه ای. نظیر عوامل ساخت، انتشار و فروش. نظیر واحدهای تبلیغی و در پس همه ی این ها ملاک های سیاسی و اقتصادی ای که خویش را به ناچار در تعامل بازی، مجبور به پذیرفتن بازی شدن فرهنگ می شوند.

فصل دوم: تاریخ چدها

تاریخچه ی بازی

از آن جا که ناشناخته ترین موجودات انسان های اولیه ای هستند که حتی قدمت این اولیه بودن شان هم چندان معلوم نیست، لذا هر اولی راه، یا هر تاریخی را به این اولیه های بیچاره می چسبانند. بازی نیز مستثنی از این قاعده نیست. عسکری زاده در کتاب روان شناسی بازی، در بخش تاریخچه ی بازی چنین می نگارد: "انسان از نظر فیزیولوژیکی نیاز به جنبش و حرکت دارد و بازی جزء مهم این جنبش و حرکت است. انسان برای رشد ذهنی و اجتماعی خود نیاز به تفکر دارد و بازی خمیرمایه ی تفکر است. تشکل اولیه ی بشری نحوه و شکل جدیدی از بازی را پدید آورد. بازی های گروهی به صورت بازی های نمایشی، از عبادت ارواح و پرستش اشیاء گرفته تا رقص شکار و رقص جنگ، مجموعه ای از راه های برآوردن نیازهای جسمانی و ذهنی افراد را فراهم می گرداند. در ابتدا، اسباب بازی بشر، مواد و اشیای خام و طبیعی به دست آمده از طبیعت بود. قطعه ای سنگ، به دست گرفتن آن، حرکت دادن آن، و سرانجام غلتاندن یا پرتاب آن همه نوعی بازی محسوب می گردید. رشد ذهنی و اجتماعی انسان و تسلط پیش رونده ی او بر طبیعت امکان دستکاری در اشیای طبیعی را به وجود آورد. و از این اشیاء به خواست انسان تغییر شکل یافتند تا بتوانند اندیشه ی او را در شکل دهی به بازی غنای بیشتری ببخشند. حجاری های روی دیواره ی غارها و تشابه آن ها با مواد مورد نیاز بازی، قدمت بازی و ارزش آن را نشان می دهد."⁶

او هم چنین در باره ی سندهای تاریخی از قدمت بازی چنین می نویسد: "کودکان با بازی کردن زندگی می کنند. و نمی توان بازی را از آن ها گرفت. کودکان همیشه و در همه حال و از گذشته های دور بازی می کرده اند. در نقاشی های دیواری مربوط به مصری های باستان، کودکان در حالی که مشغول بازی با عروسک ها، توپ ها، و طناب بازی و پرش از روی طناب هستند، نقاشی شده اند. کهن ترین شکل بازی ها، ترکیب تفریح و سرگرمی از شرط بندی بود. در تمدن آشور در دوازده قرن قبل از میلاد مسیح، از استخوان بند انگشت حیوانات به عنوان تاس و برای شرط بندی کردن پول و نیز تقسیم ارث استفاده می شده است."⁷

نظریه های مربوط به بازی

نظریه های بازی که بیشتر در زمینه های روان شناسی و رفتارشناسی علوم اجتماعی و علوم ارتباطات شکل گرفته اند، کم نیستند. اما در این بخش سعی بر این است که تنها نظریه هایی وارد شود که مربوط به فرضیه های پژوهش است. این نظریه ها را به صورت موردی بررسی می کنیم.

نظریه ی هویزینگا (1980)

بازی عبارت است از فعالیت یا اشتغالی داوطلبانه که در محدوده های ثابت زمان و مکان، مطابق با قواعدی که آزادانه پذیرفته شده اما مطلقاً الزام آور نیستند، با هدفی در خود انجام شده و با احساس تنش، لذت و آگاهی از متفاوت بودن آن با زندگی روزمره همراه است.

از نظر هویزینگا این تنها انسان است که بازی می کند و بنابراین می توان او را به جای تعاریف دیگر "حیوان بازی کن" نامید.⁸

البته این که او می گوید تنها انسان است که بازی می کند، بازی را در این جا Game می گیرد، نه Play. چرا که انسان و حیوان هر دو پلی دارند، اما این تنها انسان است که می تواند خود را در چارچوبی قاعده مند ملزم به اجرای گیم کند.

⁹ نظریه های دسته بندی شده توسط میشل و میسن

1. نظریه ی انرژي اضافي يا مازاد

در این نظریه گفته می‌شود که بازی حاصل انرژی اضافی است که کودک برای تخلیه اش انجام می‌دهد. در این نظریه می‌توان وجود نیرو و انرژی را شرط لازم برای انجام هر نوع بازی انگاشت. البته به این نظریه نقدهای بسیاری وارد شده که می‌توان گفت این نظریه را تا حدودی از ارزش ساقط کرده.

2. نظریه ی پیش تمرین

تفسیری که کارل گروس از بازی کرد، به ستیز با نظریه های قبلی پرداخت. او از مشاهده ی مستمر کودکان کم سن و سال به هنگام بازی به این نتیجه رسید که فعالیت های آزادانه ی کودکان که بدون وسایل خاصی انجام می‌گیرد، آنان را برای زندگی بعدی آماده می‌سازد.

به عقیده ی گروس، بازی یک سری پیش تمرین عمومی است که هدف آن آموزش رفتارهایی است که کودک در زندگی بزرگسالی خود به آن ها می‌پردازد. مثلاً عروسک بازی دختر بچه تمرینی است برای مادر شدن وی در آینده. در حقیقت گروس بازی را با توجه به عوامل مربوط به زندگی آینده بررسی کرده است. کودکان از طریق بازی به تدریج با نقش ها و وظایف بزرگسالی آشنا می‌شوند و برای زندگی آینده آماده می‌گردند. گروس بعدها مفهوم کار تاسیس یا تخلیه ی عاطفی و عقده گشایی در بازی ها را مطرح کرد.

3. نظریه ی استراحت و رفع خستگی

هم راه با نظریه ی انرژی اضافی، نظریه ی دیگری مطرح شد که بازی ها را شکل هایی از استراحت و آرمیدگی یا تن آرامی می‌دانست. طبق این نظریه، بازی به هنگامی که فرد خسته است صورت می‌گیرد تا استراحت و تجدید قوا در او صورت می‌گیرد. برابر این نظریه، آدمی به هنگام بازی نیروی اضافی خود را از دست نمی‌دهد، بل که بر میزان انرژی قبلی نیز می‌افزاید و کودک برای آرام ساختن خود و رفع تنش های موجود و خستگی خود نیاز بیشتری به بازی پیدا می‌کند. البته به این نظریه نیز هم چون همسایه ی مقابل اش نقدهایی وارد گردیده.

4. نظریه ی تکرار فعالیت های اجدادی (نظریه ی باز پیدایی یا نظریه ی تکرار تاریخ)¹⁰

برابر با این نظریه، بازی در حیوانات و کودکان خردسال، به صورت پدیده ای فطری، طبیعی و ارثی تلقی می‌شود. استانی هاله، بازی را نه بر اساس فعالیت های زندگی آینده، که بر اساس اعمال گذشته ی انسان توجیه می‌کند. هاله معتقد است که انسان به صورت طبیعی و از طریق وراثت مهارت های غیر ضروری ای را دارا شده که در زمان حال چندان مناسب زندگی او نیست. لذا باید به نحوی این مهارت های غیر ضروری را از خود دور کند. و بهترین راه برای دور کردن این زنجیره ها، بازی است. بر اساس این نظریه کودک برای رسیدن به مرحله ی رشد درست باید همان مراحل را طی کند که انسان اولیه و اجدادش در جهت تبدیل شدن به انسانی متمدن طی کرده است.

5. نظریه ی دهلیز فعالیت های غریزی¹¹

طبق این نظریه، بازی چون دهلیزی است که غرایز از آن سر بیرون می آورند. دختر بیچه از طریق عروسک بازی غریزه ی مادری را نشان می دهد. تیراندازی و جنگ بازی، نشان دهنده ی فعالیت جنگ جویی کودک است.

6. نظریه ی جبران

بازی ها به مثابه جبران که یک مکانیسم دفاعی روانی مهمی است عمل می کند. فرد برای از بین بردن حقارت و ناکامی های خود و ظاهر ساختن نوعی برتری به آن دست می زند.

7. نظریه ی اصل لذت

این دیدگاه که به احتمال زیاد متعلق به ژان شاتو است، لذت بردن را محرک اصلی بازی می داند.

8. نظریه ی کار تاسیس (عقد گشایی یا تصفیه ی عواطف)

این مفهوم پیش تر توسط کارل گروس نیز مطرح شده بود. این نظریه می گوید، انسان درگیر تمایلات و کشش هایی مانند ستیزه جویی، پرخاش گری، ناسازگاری و نافرمانی است و بازی به او امکان می دهد که تمایلات مذکور را به طور ناآگاه ارضاء کند. زمانی که انسان خشم گین است و غدد داخلی هورمون هایی را درون خون می ریزند، باید فعالیت ای صورت گیرد تا بدن به حال طبیعی خود بازگردد.

این ها همه ی نظریه های قبل از قرن بیستم بودند، اما بعد از این، نظریه های بازی بیشتر معطوف به بعد روانی گردیدند و به روان شناسان نوپا که بیشتر از پیروان عقیده ای فروید به حساب می آیند، فرصت تجربه و تحقیق درباره ی بازی ها داده شد. فروید خود نظریه ی فعالیت های جانشین را با کمک تداعی آزادش داد. بعد او هم تاکنون پژوهش های زیادی روی این زمینه صورت گرفته که متأسفانه به خاطر نبود نسخه های ترجمه شده منتشرات آن ها هم چون من باید سماق ام را مک بزمن تا تحقیق ارائه دادن. بگذریم.

"پیاژه که نقش پلی و گیم را در تکامل روان شناختی، عاطفی و اجتماعی کودکان مطالعه کرد، بازی ها را به سه گروه اصلی طبقه بندی کرد: بازی های تمرینی، بازی های نمادین و بازی های باقاعده. بازی های تمرینی، بازی هایی اند که حواس و حرکات، در آن درگیرند. کنش های بازی کن معمولاً تکراری اند و در خدمت کاوش محیط و اشیاء پیرامون اند. بازی های نمادین، به عنوان مثال بازی های ایفای نقش، بر میزانی از تفکر متکی اند. در این مرحله است که یک شیء می تواند تداعی چیز متفاوتی برای آن ها باشد"¹². و بازی های باقاعده هم که گیم ها هستند.

تاریخچه ی بازی های رایانه ای

هرگاه قرار باشد مطلبی در نوشته ای بیاید، بحث نیاز مطرح می شود. این که نیاز چیست و به چه چیزهایی مرتفع می شود. در طی تاریخچه بازی های رایانه ای که قدمتی حدود 60 ساله دارد؛ یعنی از اولین بازی ویدیویی کنسولی که در آزمایشگاه بروک هیون در سال 1958 توسط ویلیام هیگین باتم ساخته شد، تا کنون که کمپانی های بزرگ بازی سازی در رقابتی تنگاتنگ با صنعت هالیوودند، اتفاقاتی روی داده که بیشتر اقتصاد محور بوده تا اجتماع محور. لذا این که طویلی در شرح ریزه اتفاقات و انواع کنسول های بازی بدهم چندان مطابق با نیاز نیست، پس مستقیماً می روم سر اصل مطلب، که

بررسی برخوردارهای اجتماعی ای این شصت سال است. و در ضمن گزیده آمارهای تاریخی برای صعودهای مشارکتی - مشارکت در خرید بازی - طی این سال های صنعت بازی نیز شرح سندی کوچکی از واقعه می تواند باشد.

همان طور که گفته رفت، اولین بازی رایانه ای در یک لابراتور یا آزمایشگاه به وجود آمد. هدف از این ساخت، شبیه سازی بود و نوعی اختراع علمی. یعنی به هیچ وجه در ابتدا منظر، منظر بازی های رایانه ای به این معنای متداول امروزی نبوده. پیشرفته ترین کنسول ها در ابتدا در خدمت مصالح نظامی قرار گرفت. برای شبیه سازی هایی از جنگ، هدایت تانک، پرواز با هواپیما و از این دست. در طی رشد صنعت بازی از سال 1996 به این طرف که عموماً یک سیر صعودی داشته، با پیشرفت کنسول ها و تکنولوژی های دستگاهی و برنامه نویسی بازی ها، نزدیک شدن وجهه ای و عملی بازی ها به دنیای واقعی بهبود می یابد و این در حالی است که خطرات استفاده از بازی ها هم به اتفاق نظر وقایع بالاتر می رود و در ضمن بازی ها بیشتر نمود اقتصادی پیدا می کنند و رقابت بر سر فروش بازی بر هر چیز دیگری اولویت دارد. مثلاً در سال 1993، دو تولیدکننده ی کنسول "نینتندو" و "سگا" یک بازی خشونت آمیز با عنوان "مبارزه مرگبار" را هم زمان به بازار عرضه کردند. با این حال نینتندو با حذف صحنه های گرافیکی خشونت آمیز، توصیف خون و حرکات کشنده ی ناچور، نسخه ی سالم تری از بازی را ارائه کرد. اما، ارائه ی نسخه ی کامل بازی توسط سگا، به فروش سه برابری او نسبت به نینتندو انجامید. هنگامی که نینتندو نسخه ی دوم مبارزه ی مرگبار را روانه ی بازار کرد، تمامی صحنه های خشونت آمیز را در بازی گنجانده و به دلیل جذاب تر بودن کنسول نینتندو، فروش بی سابقه ای را نصیب خود کرد.¹³

سایت ایران پی دی اف، با ارائه ی مطلبی با عنوان تاریخ چه ی بازی های رایانه ای، روند عرضه ی معروف ترین بازی ها را از کمپانی های مختلف طی سال های 1958 تا 2010 به صورت لیستی آورده. هم چنین فصل دوم کتاب عصر بازی نوشته مسعود کوثری، به تاریخ مختصر تکوین این بازی ها پرداخته است.

در مقایسه ای اقتصادی بین صنعت بازی و صنعت های تفریحی - رسانه ای دیگر آمریکا نیز آمارهای جالب توجه ای ارائه می شود. "در سال 2001 در آمد حاصل از فروش بازی های رایانه ای 6 میلیارد دلار بود. در حالی که در همان سال در آمد هالیوود از محل فیلم های سینمایی 8،1 میلیارد دلار برآورد شده بود. برآوردها حاکی از آن است که بازار جهانی بازی ها در سال 2003 بالغ بر 21 میلیارد دلار آمریکا بوده است که در مقایسه با 32 میلیارد دلار صنعت موسیقی قابل توجه می نماید. در آمد ایالات متحده در سال 2001 از فروش بلیط گیشه سینما در همین سال پیشی گرفت. در سال 2005 فروش بازی های رایانه ای در آمریکا به 10،5 میلیارد دلار رسید که ایم میزان نسبت به سال 2004 شش درصد افزایش را نشان می دهد."¹⁵

به گفته ی کوثری "بازی های رایانه ای به چندین دلیل از جمله محبوبیت رو به رشد و منفعت عظیم تجاری از ارزش انتقادی بسیاری برخوردارند."¹⁶ چنین برآورد شده که 75 درصد خانواده های آمریکایی به انجام بازی های دیجیتالی می پردازند به گونه ای که در سال 2005 حدود 228 میلیون نسخه بازی فروش رفته است که سهم هر خانوار آمریکایی دست کم دو بازی می باشد.¹⁷

تاریخچه ی نظام تکنوپولی

این مسأله ای که این جا با عنوان نظام تکنوپولی مطرح می شود، بیش از این که بخواهد به عنوان یک نظام حکومتی شناخته شود، به عنوان یک نظام اجتماعی مفروض است. و حتی اگر هم زورش برسد باز به این نوع حکومت تن نمی دهد. چون یک هم چو نظامی در مقام تصمیم گیری نمی تواند باشد. چرا؟ چون که نظام تکنوپولی یک نظام ماشین سالار است، یعنی اگر خیلی بخواهیم فانتزی فکر کنیم، نظام ماتریکس یا ترمیناتور است. یا که مثلاً وال-ای. این نظام اما در بافت اجتماعی خوب جای باز کرده است. توضیحات مربوط به چستی این نظام و آمال و اهداف اش را می گذارم برای فصل بعد، و اما آن چه که این جا برای گفتن دارم، مسأله ی تاریخی این نظام است. این که در چه روندی هم چه نظامی بروز پیدا می کند.

نیل پستمن با همه ی ایده های جالبی که درباره ی آسیب های اجتماعی رسانه دارد، در عین حال یک اشکال مهم هم دارد و آن این که اساساً دارای ذهنی به هم ریخته و نامنسجم است که در تألیفات اش هم به خوبی نمود پیدا کرده. او از هر کس و همه جا سخن می گوید، اما نظام بندی درستی برای گفته هایش ندارد. پس مجبورم با اتکا به دو کتاب "زوال دوران کودکی" و "تکنوپولی"، مطالبی را برای ارائه با دسته بندی خودم بیان کنم.

نگاه پستمن به رسانه ها با سیر روی کار آمدن آن ها و بعد ایجاد تغییر در بافت فرهنگی و اجتماعی زندگی مردمان اش دنبال می شود. او در کتاب زوال دوران کودکی به روی کار آمدن رسانه های ارتباطی مختلف هم چون دستگاه چاپ گوتنبرگ، تلگراف، سینما، رادیو و تلویزیون سخن به میان می آورد و دردناک ترین رسانه ی عصر را تلویزیون می خواند که با تغییر حیطه های دانستن کودکان آن ها را با مسائل دنیای بزرگ سالان آشنا می کند. او معتقد است که هر رسانه ای بخشی از ذائقه ی فرهنگی مردم را دستخوش تغییر می کند. و این کار را با تغییر حیطه های دانستن انجام می دهد. این کار دغدغه ها و در نهایت مواضع مردم را دچار تغییر می کند. مثل اتفاقی که با ظهور پدیده ی چاپ برای کلیسای کاتولیک و در برابر آن مارتین لوتر پروتستان افتاد. او کتاب تکنوپولی را با اسطوره ای به نام قضاوت تاموس شروع می کند که طرح همین ماجراست.

حال در آخرین کتاب به بررسی شکل گیری یک نظام یک پارچه ی اجتماعی پرداخته که با حیطه دری اطلاعات در عصر اطلاعات به وجود آمده است. او سه دوره را تا رسیدن به تکنوپولی کامل بررسی می کند. عصر ابزار فرهنگ، که در آن هر ابزاری تنها در جایگاه یک ابزار و برای مرتفع کردن نیازی استفاده می شد. دوم عصر تکنوکرات ها که به سالاری اجتماعی رسیدند، مثل پزشک ها، راننده گان، صاحبان صنایع و در نهایت روی کار آمدن تکنولوژی های پاسخ گو مثل کامپیوتر و دستگاه های صنایع پزشکی که دیگر در این دوران تکنوکرات ها در صدر نیستند بلکه تکنولوژی در صدر است و تکنوکرات ها تنها هم چون چرخ دهنده ها و تکمیل کننده های این ماشین ها، خود به عنوان بخشی از تکنولوژی در آمدند.

فصل سوم: داده ها

تعریف بازی‌های رایانه‌ای و ویژگی‌ها

تنها تعریف از بازی که طی مطالعه‌ی منابع به دست آمد متعلق است به حسنی که آن را "شامل هر صورتی از نرم افزار تفریحی رایانه مبنای متنی یا تصویری، تک بازی کن یا چند بازی کن، که در یک محیط فیزیکی یا شبکه‌ای اجرا می‌شود" است. اما این تعریف به قول کوثری چندان رسانیست.¹⁸ لذا برآنم که بازی را با ویژگی‌های آن تعریف کنم.

ویژگی‌های بازی‌ها و ویدیویی و رایانه‌ای

- تعاملی بودن. خصلت اصلی بازی‌های رایانه‌ای، تعاملی بودن آنان است. هر چند رسانه‌های دیگر نیز تا حدودی می‌توانند تعاملی باشند، اما تمام زورشان بر تعامل غیر مستقیم و تنها با کامنت گذاری و اس ام اس حواله کردن برای تولید کنندگان رسانه است. شاید از میان تمام رسانه‌های تصویری، تنها تئاتر را کمی بتوان تعاملی و مستقیم دانست. و آن هم تنها در تغییر بازی بازی گر است نه در تغییر روایت و داستان نمایش. رسانه‌های چاپی هم تنها از باب ارسال نظر و معادله‌ای بین فروش و تولید است که می‌شود اندکی تعاملی باشد. اما بازی‌های رایانه‌ای، تنها رسانه‌ای است که با حذف عامل تعامل، ماهیت اش از بین می‌رود. کیوسیس (2002) تعامل را محصول یکی از سه دسته عوامل زیر می‌داند:

- 1) ساختار رسانه با سه شق سرعت، گستره و انعطاف زمانی
- 2) مجموعه ارتباطی یا محتوای ارتباط شامل سه شق پیچیدگی حسی، وابستگی درجه سوم حضور اجتماعی
- 3) ادراک کاربر با سه شق نزدیکی، فعال سازی حسی و سرعت ادراکی

"ساختار رسانه"، تعامل به فناوری به کار رفته در تعامل‌های ارتباطی اشاره دارد. در واقع از این منظر ظرفیت سیستم رسانه‌ای برای انتقال و دریافت در اشکال چندگانه به مثابه مشخصه‌ی اصلی مفهوم تعامل در نظر گرفته می‌شود. در "مجموعه ارتباطی" تعامل ویژگی بافتی است که در آن پیام مبادله می‌شود، مثل زمانی که گفته می‌شود رویه‌ای بودن و مشارکتی بودن رسانه‌های جدید است که آن‌ها را تعاملی می‌کند. و در نهایت در "درک کاربران"، تعامل مفهومی است در ذهن مخاطب و شرکای ارتباطی.¹⁹

تعاملی بودن در بازی های رایانه ای

تعاملی بودن در این بازی ها و برای تعریف های صرف تعامل با هم آمیختگی با عناصر بازی صورت می گیرد، طوری که آن حلول گفته شده در فصل های پیشین حاصل آید. تعاملی بودن همراه با افتادن در فضا و مفهوم فضا-تعامل معنا می شود. هم چنین با توضیح شکل گیری هویت و برونی سازی فرد. این دو ویژگی، به علاوه ی کشف روایت و طی کردن رویه ی بازی به تعاملی بودن بازی شکل می دهد. به گفته کوثری، بازی نوعی توهم بازی را القا می کند، مخصوصاً اگر از لحاظ روایی چند شاخه ای یا همزمان باشد. و این باعث اغواگری بازی کن به غوطه وری یا درگیری شدید او می انجامد. در این توهم آزادی، فرد در دنیایی وسیع به تجربه دست می زند و روی دیگری از این تعامل روشن می شود. حال جنبه های دیگری چون حب و بغض که در ویژگی های آتی می آید، دیگر حس وابستگی به بازی و فضای آن و اجتماعات آن را به بازی اضافه کنید و ببینید که تعاملی بودن تا چه حد در این جا شکل می گیرد.

ادغام یا یکپارچه گی در بازی در دو سطح کلان و خرد بر اساس مدل کالیا صورت می گیرد. این امکان پیش از خر چیز با اشاره به فضا-رسانه بودن بازی شکل می گیرد. منظور از غوطه وری، ورود بازی کن به دنیای بازی است، به طوری که فاصله ای میان فرد و بازی احساس نشود. این می تواند بخشی از الگوی حلول در این رسانه باشد: سطح کلان مدل کالیا: اشاره به عناصر جذاب بازی که بازی کن را از نظر انگیزشی به بازی جذب می کند و از طریق وجوه بلندمدت (در مقابل وجوه لحظه ای) بر هر یک از شش بعد سطح خرد تأثیر می گذارد. شش بعد سطح خرد مدل کالیا: درگیری تاکتیکی (تمهیدات)، درگیری اجرایی (عمل کرد)، درگیری روایی (لودولوجی)، درگیری فضایی (مکان و فضای تعامل)، درگیری عاطفی (حب و بغض)، درگیری مشترک (تعاملات بین فردی).²⁰

• روایت در بازی (Ludology). روایت یکی از مهم ترین بخش های بازی است که ما را درگیر بازی می کند. از این جهت روایت گاه از محتوای بازی هم مهم تر است. زیرا در جریان روایت است که ایدئولوژی پنهان بازی به دست بازی کن ساخته می شود. به گفته ی آلتوسر، با مفهوم تعامل در این جا نوعی "احضار سوژه (موضوع)" صورت می گیرد.²¹ روایت در بازی ها به شکل روایت داستانی (Narratology) نیست. آن گونه که در رمان و سینما و تلویزیون داریم. بل که در این جا ما از واژه ی لودولوجی به معنای روایت از طریق کشف در بازی استفاده می کنیم. این مفهوم رابطه ای عمیق با تعامل دارد، چرا که از طریق تعامل است که کشف شده و شکل می گیرد. لودولوجی به روایت شناسی از طریق فضا هم معنا شده. طراح بازی برای گنجاندن مفاهیم مورد نظر خود در متن بازی ها بایستی به پروسه ای بیندیشد که طی آن بازی کشف می شود. روایت در بازی های رایانه ای توسط بازی کن است که ساخته می شود. ارتباط وسیع روایت با هویت و فضا و تعامل، کار بخش بندی این ویژگی ها را سخت می کند. به هر رو در این مقاله سعی شده که این ارتباط به بهترین نحو به شما نمایانده شود.

ساختار های روایی در بازی ها به طور کلی این ها هستند: خطی سنتی، مسیرهای موازی، روایت شاخه درختی، شاخه ای محدود، روایت پویا، روایت همزمان. (این دسته بندی ما حاصل کار کریس بیتمن و ریو است)²²

• فضا. "وجهی که بیش از هر چیز دیگری توجه نظریه پردازان و محققان بازی را به خود جلب کرده، بازی به منزله ی یک فضا-رسانه است. منظور از فضا-رسانه آن است که ما نه تنها از طریق آن پیام دریافت می کنیم (رسانه)، بل که "در" آن زندگی هم می کنیم. منظور از زندگی کردن در بازی ها آن است که ما درکی متفاوت از خودمان در فضای بازی به دست می آوریم."²³

فضای جدای از مکان است، با این حال مکان ها را تشکیل می دهد. فضای جدای از زمان و زمانه است، اما با این حال زمان و زمانه را تشکیل می دهد.

فضاها معمولاً تاثیراتی را به همراه دارند. ما فضاهایی در ذهن مان داریم که جدای از فضا و زمان برامان ایجاد نوعی احساس می کند. شادی، غم، افسردگی، هیجان و دیگر. این مانند چیزی است که ما در خواب تجربه می کنیم. ما در خواب به مکانی منتقل نمی شویم. یا اغلب مکان های دورن خواب را نمی توانیم بازگویی و یادآوری کنیم. تنها فضایی از آن را در خاطر داریم. یونگ خواب را نوعی فضا می انگارد که توسط ناخودآگاه برای ایجاد نوعی ادراک در خواب بیننده و انتقال پیامی پرداخت می شود.

آثار سه گانه ی فضا از منظر پدیدارشناسان و فیلسوفانی چون هایدگر به این ترتیب است: شناختی. عاطفی. وجود شناختی.

اثر اول، اثر شناختی فضا. این اثر شامل شناخت همه چیز غیر از مسائل وجود شناختی می شود. شامل شناخت بعد بیرونی، احساس مان نسبت به محیط زندگی. برخی از این شناخت ها به مهارت های شناختی مثل هماهنگی دست و چشم منتهی می شوند. شناخت بشر با فضا رابطه ای وثیق دارد. به گفته ی پیازنه رشد و تکوین ساختار شناختی کودک چنان است که حتی برخلاف گفته ی کانت در مورد پیشینی بودن مکان به عنوان یکی از مقولات دوازده گانه فاهمه، درک از مکان هم در جریان رشد کودک شکل می گیرد. علاوه بر مکان، درک از فضا نیز از طریق تعاملاتی که با والدین در محیط بلافصل زندگی اش دارد، شکل کی گیرد.²⁴ و از آن جا که این درک منوط به کمیت های مختلفی است، پس فضاها هم برای افراد تفاوت دارد.

"بازی ها به کمک خلق فضاهای خیالی یا واقعی ادراک و تخیل ما را شکل می دهند"²⁵. "بنابراین فضا امری خنثی و صرفاً جایی نیست که روایت داستان در آن شکل می گیرد. بل که به شناخت ما در سطوح مختلف شکل می دهد. نسلی که امروزه با بازی های ویدیویی و رایانه ای بزرگ می شود، در سطوح مختلف فضا را در بازی های مختلف تجربه می کند. و این ها نه تنها تصوراتی راجع به این که فضاها چیستند، به آن ها می دهد، بل که کنش های مورد انتظار از بازی کن را نیز تعریف می کند. بنابراین فضاها نه تنها به شناخت ما ساخت می دهند، بل که رفتارهای مورد انتظار در آن فضاها را نیز در ما پدید می آورند"²⁶

و در نهایت می توانند در تجربه های جمعی بازی به حافظه ی جمعی افراد نیز شکل بدهد. این فضاهاست که دیگر در این جا به مثابه یک دستگاه رفتاری عمل می کند.

اثر دوم، اثر عاطفی فضا است. "تجربه های ما در فضاهای اجتماعی صورت می گیرند و با یادآوری آن فضاها احساسات خوشایند یا ناراحت کننده در ما بیدار شوند؛ به طوری که پس از سالها ما احساس خود را به آن فضاها منتقل می کنیم و به جای شادی یا ناراحتی از رخدادها، عواطف خود را به فضاها نسبت می دهیم. فضایی که ما را شاد و فضایی که ما را غمگین می کند. این تجربه های عاطفی به ویژه توسط رسانه ها بازتولید می شوند و به بخشی از تجربه ی جمعی تبدیل می گردند."²⁷

اثر سوم، اثر وجود شناختی، فضاها اثر وجود شناختی هم بر ما دارند. شناخت از خود، از بشر، از خدا و ماوراء. در این مورد سوم است که فضا به عنوان یک دستگاه ایدئولوژی عمل می کند. چرا که ما نسبت مان را با جهان با درکی که از آن جهان داریم می سنجیم. موقعیت ما در مکان و زمان و فرای آن در فضا. هایدگر می گوید ما افتاده در جهان ایم. یعنی هبوط. و با همین نسبت می توان انگاشت که افتاده در بازی چگونه می شود. ما نسبت مان را با بازی به نسبت مان با جهان تعمیم داده و در یک تناظر به این نتیجه می رسیم که به نقش های مشابه در زندگی واقعی، با توجه به فضای آن چگونه بایستی عمل کرد. ضمن این که هایدگر بودن را با بوده، یعنی هستی را با باشنده (dasein)) مربوط و ملزم می داند. و می گوید واقع بوده گی یعنی توجه به هستنده در هستی. به گفته ی او انسان واقعیت ای است که در جهان خویش به سر می برد. "در بازی ما به دنیای دیگری هبوط کرده ایم. به تعبیر هایدگر ما "افتاده در این جا" هستیم. پس فضای بازی ها هم آثار وجود شناختی دارند. همان گونه که فضا و جهان واقعی آثار وجود شناختی دارند. ما فقط موجودات خارج از بازی نیستیم. بل که بازی دنیای ما است. و ما در تعامل با آن است که سطح جدیدی از وجود خود را تجربه می کنیم."²⁸

در مورد امکان حلول و این که بازی کردن نوعی حلول محسوب می شود، فرضیه به این جا منتهی می شود که، در تأیید آن از سوی هایدگر، ما "حلول کرده در آواتاریم. و در ابتدا به جای او و به زودی به جای خودمان شروع به بازی"²⁹ و به عبارت اصح شروع به زندگی و تجربه کردن می کنیم.

"همان گونه که هایدگر می گوید رابطه ای سه گانه بین ما و جهان بازی شکل می گیرد:

* من با جهان گرداگردم در جهان بازی رابطه دارم (کشف جهان بازی)

* من با دیگران (سازنده گان این جهان، شخصیت ها بازی، و حتی بازی کنان دیگر در بازی های شبکه ای بر خط) رابطه دارم (جهان مشترک با دیگران)

* و در عین حال جهان خویش تن را می سازم."³⁰

• بیرونی سازی خود و تشکیل هویت

هویت از دیگر روی ها و خصوصیات بازی های رایانه ای است که باعث درگیری شدید بازی کن با بازی می شود. این جنبه، همان اصل اساسی ای هست که به چگونگی حلول بازی کن در آواتار می پردازد. روایت با هویت در این معادله جوری بده بستان دارد که ما در این جا برای توضیح هویت، از ترکیب " هویت روایتی " پل ریگور استفاده می کنیم. "به نظر پل ریگور هویت ها چیزهایی از پیش موجود یا ثابت نیستند. بل که در جریان روایت ها ساخته می شوند. هویت انسانی امری اجتماعاً برساخته است که به کمک رسانه ها و داستان ها (روایت) شکل می گیرد. روایت

نه تنها بین افراد و جهان (ارجاعی بودن)، بل که هم چنین بین خود افراد (اجتماعی بودن) و حتی بین فرد و خودش (درک خود) وساطت می کنند. تغییر در رسانه ها بازتاب تغییر رابطه ی افراد با محیط، با جامعه و با خودشان است. بنابراین، می توان گفت که بازی ها به میانجی جدیدی برای ساختن هویت تبدیل شده اند. تأثیر هویت سازی بازی ها به مراتب قوی تر از روایت در فیلم و رمان است. بازی ها در سه بعد شناختی، عاطفی و ارادی (رفتاری) هویت تأثیر دارند.³¹

هم چنین ما در این مبحث با کلمات و ترکیباتی چون "هویت های لذت بخش"، "هویت بازی گونه" یا "لودیک" و "هویت در اجتماعات برخط" روبه روییم. منظور از هویت لذت بخش هویت ای است که در طی بازی ساخته شده و فرد از شکل گیری آن لذت می برد. هویت لودیک، هویتی است که طی بازی ساخته شده و به اصطلاح بازی کن "شده" است.

علاوه بر این ها در رویارویی با بازی های آن لاین، هویت هایی برای فرد شکل می گیرد که باعث تشکیل اجتماعات درون بازی می شود. در این موارد شخص دارای یک هویت فردی و یک هویت جمعی می شود که برایش خودی و غیر خودی تعریف می کند و از این طریق به نوعی جامعه ای شدن یا جامعه پذیری می رسد. "بسیاری از بازی کنان پیش از آن که دل بسته ی جامعه ی واقعی خود باشند، در این جامعه مجازی غوطه ور شده و هویتی خاص برای خود ساخته اند. هویت هایی که می توان آن ها را هویت های لذت بخش نامید. بازی ها برای نسلی که با آن ها بار آمده اند به پنجره ای تبدیل شده اند که از طریق آن بازی کنان به جامعه ی واقعی خود می نگرند. جامعه ای که به این طریق برای بازی کنان ساخته می شود را می توان جامعه ی بازی گونه نامید. بنابراین، اگر از بازی ها به عنوان یک نهاد اجتماعی کننده جدید سخن به میان آید، چندان نباید آن را گزافه پنداشت."³²

- تجربه های جدید، "بازی ها این فرصت را به ما می دهند که آن چه را که تجربه نکرده ایم، تجربه کنیم. موقعیت های بسیاری در زندگی وجود دارد که ما آروزی تجربه ی آن ها را داریم. اما هیچ کدام این فرصت را در زندگی واقعی برای دست زدن به آن ها نمی یابیم. بازی ها به ما فرصت می دهند که یک جنگ جو، امپراطور، کاشف، ورزشکار، ماجراجو، دریانورد و حتی حیوان باشیم."³³

- خطر پذیری بی خطر. "سرانجام، بازی ها تجربه وضعیت های خطرناک را بدون خطر برای ما فراهم می آورند. تجربه ی برخی از وضعیت ها و کارها نه تنها مستلزم هزینه های گزاف زمانی و مالی است، بل که خطرات بسیاری را نیز برای ما به همراه می آورند. دقیقاً همین ویژگی است که بازی ها را به ابزاری فریبنده و گاه خطرناک هم تبدیل می کند. غوطه وری در جهان بازی چنان با سرعت رخ می دهد، که پس از چند دقیقه ما دیگر سر از پا نمی شناسیم و به دنبال تحقق بازی هستیم."³⁴

در انتها برای پایان این بخش، خلاصه‌ی بخش 7 کتاب عصر بازی تقدیم تان می‌شود که به ارتباط بازی با فرهنگ و اجتماع پرداخته است:

”رابطه‌ی بازی‌ها و فرهنگ رابطه‌ای پیچیده و چند جانبه است. بالاستورف بر آن است که سه آینده ممکن را برای بررسی رابطه‌ی بازی و فرهنگ وجود دارد: 1. فرهنگ‌های بازی، 2. فرهنگ‌های بازی کرده، 3. بازی کردن فرهنگ‌ها. منظور از فرهنگ‌های بازی آن است که به بازی به عنوان یک جهان معنا، یا یک جهان فرهنگی بنگریم که در ارتباط با جهان واقعی آفریده شده است. این جهان درست نظیر جهان واقعی برساخته‌ای از تصورات و آرمان‌های جوامع است. به دیگر بیان فضای مطلق وجود ندارد. فضای ساخته شده در بازی‌ها حکایت از یک نوع هستی‌شناسی و جهان بینی خاص دارد. منظور از فرهنگ‌های بازی کردن آن است که بازی‌ها با خود قواعدی به همراه می‌آورند که می‌تواند محلی، منطقه‌ای، ملی و حتی جهانی باشد. پیدایش خرده فرهنگ‌های جوانان، مردان و زنان، فرهنگ همگاری در برابر فرهنگ رقابت و نظایر آن از عناصر فرهنگ بازی‌هایند. منظور از بازی کردن فرهنگ آن است که بازی کردن خود تبدیل به چارچوبی شده است که از منظر آن بازی‌کنان به دیگر جنبه‌های زندگی می‌نگرند. آگوستو بازی‌های رایانه‌ای را حداقل از 5 بعد قابل بررسی می‌داند: 1. طراحی، 2. دریافت، 3. بازی به منزله‌ی پدیده‌ی فرهنگی، 4. بازی به منزله‌ی پدیده‌ی اجتماعی، 5. بازی به منزله‌ی پدیده‌ی زیبایی‌شناختی. تحلیل بازنمایی در بازی‌ها از آن رو صورت می‌گیرد که باورهای نهفته در آن غالباً با واژه‌ی ایدئولوژی بیان می‌شود، برملا می‌گردد. بازی‌ها هم چون یک دستگاه باور عمل می‌کنند که بازی‌کن به صورت تعاملی در آن درگیر است. این دستگاه باور هم چون چرخ‌دعای تبتی بر این اصل استوار است که ”انجامش می‌دهیم، و به آن باور می‌کنیم“. این وجه از بازی، دیدگاه ما را به فراسوی توجه صرف به محتوای بازی می‌برد.”³⁵

تعریف نظام تکنوپولی

تکنوپولی تشکیل شده از دو واژه ی تکنولوژی و مونوپولی (انحصارگرایی) است. این ترکیب که اولین بار توسط نیل پستمن و در کتابی به همین نام استفاده شده است، نماینده ی تعریف نظام اجتماعی ای است که جدای از مبادی اعتقادی، مؤثر بر همه ی آن ها به کار خویش می پردازد. برای نظام تکنوپولی فرقی نمی کند که شما یک مسلمان اید، مسیحی هستید یا یک لائیک. این نظام داعیه ی برطرف کردن کلیه ی نیازهای انسانی را دارد. نیاز به آرامش روانی و تنی. نیاز به سرگرمی. نیاز به خوراک. پوشاک و در ادامه نیازهای عصر ساخته، مثل نیاز به دیدن فیلم و انجام بازی های ویدیویی و رایانه ای.

تکنوپولی با تمسک به دو عنصر تکنولوژی و تکنوکرات ها، و با چپش نظام های مدیریتی و انواع سالاری ها مثل بروکراسی (دیوان سالاری) از بشر می خواهد که تنها دست نیازشان را به سوی او دراز کنند. تکنوپولی با تغییر معانی چیزها، دست به جایگزین کردن چیزهایی خودساخته به جای آنان می کند. مثل قرص به جای دعا. مشروب و سیگار به جای گریه. تلفن به جای دیدار. تلویزیون و بازی های رایانه ای به جای تجربه و دیگری و دیگری. تکنوپولی یک الگو برای آدم ها تعریف می کند و آن بازدهی بیشتر است. و این را شاخصه ی موفقیت یا شکست می کند. حالا شما مثل یک ماشین از صبح تا شب برای بازدهی بیشتر در زندگی شخصی و اجتماعی تان تلاش می کنید و در انتها با یک مشت ملاک های رقمی، با یک مشت آمار بی روح بررسی می شوید و مجبورید به خودتان بقبولانید که خوش بخت اید و موفق. در این نظام دیگر جایی برای زکات و خمس و حتاکمک کردن به دیگران در ازای هیچی نیست. هیچ بهشت و جهنم ای و هیچ دوست داشتن بی انعامی یا بی لذت نفسانی ای در روی نقشه ی این نظام پیاده نمی شود.

با این که یک هم چو نظامی کاملاً قابل بررسی و آسیب شناسی است، اما به دلیل این که منابع در دسترس کارچندان از حیث علمی ارزش ای ندارند، و احتمال آن می رود که کار را به سمت احساسی گویی ببرند، به همین چند خط بسنده می کنم. چیزی که به گمانم کافی است برای جمع بندی با مقوله ی بازی ها.

فصل چهارم: جمع بندی

روزی که نباشیم

در نهایت این امر ثابت می شود که اشتغال داشتن به بازی های رایانه ای نوعی حلقه ثانویه محسوب می شود، که در امتداد حواس خود به قول مارشال مک لوهان یک آواتار را کنترل می کند و در یک فضای مجازی ساکن می شود. این فضا گاه به علت سرخوردگی های اجتماعی، گاه به خاطر احساس تنهایی و اغلب به علت جذابیت و ظرفیت کششی ای که دارد، افراد را در خویش مستغرق می کند و با ساختن هویت هایی جدید در این فضا، یه او امکان تجربه هایی را جدای از جهان بیرونی می دهد. در این بین، فرد با شکست ها و پیروزی ها، شرطی می شود، به بازی کتان بر خط یا کاراکترهای درون بازی خو می گیرد. تیپ آواتار و حرکات و لحن او را برای خویش برگزیده و خویش را در آیینی بازی و آواتارش می بیند. از این جاست که با حب و بغض های به وجود آمده در بازی و تعلقات فضا و دنیای بازی فرد شروع به تشکیل یک لایف استایل جدید در ایدئولوژی معمولاً شتر گاو پلنگ می کند. و این او را به جایی می کشاند که دیگر دنیا را از پنجره ی بازی می بیند. با همان فرهنگ ها، با همان خودی ها و غیر خودی ها و با همان انتظارات کنشی و واکنشی. حاله برای در دست گرفتن یک هم چو رسانه ای بایستی کاملاً به تبعات آن آشنا شد. اما از سویی رویه های بازی که دخالت زیادی در روایت و متن بازی ها دارند، و از سویی دیگر ذات این رسانه که در ذیل نظام تکنوپولی قرار می گیرد، نمی گذارد که این رسانه بدون پیام هایی در خود - به قول مک لوهان - به بازی سازی بومی تبدیل شود. تکنوپولی نظامی اجتماعی است که انحصار گرایی تکنولوژی را نوید آرامش و رفاه افراد می داند و لاف خدایی می زند. او جواب تمام نیازهای آدمی را با تکنولوژی و تکنوکرات ها پاسخ داده، و چه عجب که بسیاری از این نیاز ها را نیز خودش تعریف می کند.

به هر رو، این چند برگ تحقیق نام که به گمان ام "روقیق" برانزنده تر می نماید برایش، تأملی بود در باب اثرگذارترین رسانه ی عصر، که بازی های رایانه ای و ویدیویی باشند. کمبود بحث های تئوریک و تحقیق های میدانی بومی در این زمینه به شدت احساس می شود. رضا امیرخانی، رمان نویس مورد علاقه ی من یک جایی در کتاب سرلوحه هایش می نویسد: "دنیای امروز، دنیای رسانه است. و من و تو برای زیستن مجبوریم که در این رسانه نفس بکشیم. و اگر روزی رسانه من و تو را از یاد ببرد، من و تو را باید برزنده مان نماز کنند، و البته به ز من می دانی که نماز میت را بدون وضو و با کفش هم می توان خواند، حتا شاید به انگلیسی..."³⁶

پایان.

منابع و مأخذ

- کوثری، مسعود، عصر بازی: بازی های ویدیویی و رایانه ای در جامعه ی معاصر، انتشارات دریچه ی نو، چاپ اول، 1389
- عسگری زاده، قاسم، روان شناسی بازی، انتشارات امیر کبیر، چاپ اول، 1390
- احمدوند، محمد علی، روان شناسی بازی، انتشارات دانشگاه پیام نور، چاپ پنجم، دی 1381
- پستمن، نیل، زوال دوران کودکی، دکتر محمد صادق طباطبایی، انتشارات اطلاعات، چاپ سوم، 1388
- پستمن، نیل، تکنوپولی: تسلیم فرهنگ به تکنولوژی، دکتر محمد صادق طباطبایی، انتشارات اطلاعات، چاپ پنجم، 1386
- امیرخانی، رضا، سرلوحه ها، انتشارات سپیده باوران، چاپ دوم، اردیبهشت 1388

پاورقی ها

1. مسعود، کوثری، عصر بازی، ص 151، درچه ی نو، چاپ اول، 1389
2. همان، ص 154
3. مسعود، کوثری، عصر بازی، ص 212، درچه ی نو، چاپ اول، 1389
4. Muds
5. MOOs
6. قاسم، عسگری زاده، روان شناسی بازی، ص 20، انتشارات امیر کبیر، چاپ اول، 1390
7. همان.
8. مسعود، کوثری، عصر بازی، ص 10، درچه ی نو، چاپ اول، 1389
9. محمد علی، احمدوند، روان شناسی بازی، ص 22، انتشارات دانشگاه پیام نور، چاپ پنجم، دی 1381
10. قاسم، عسگری زاده، روان شناسی بازی، ص 37، انتشارات امیر کبیر، چاپ اول، 1390
11. محمد علی، احمدوند، روان شناسی بازی، ص 29، انتشارات دانشگاه پیام نور، چاپ پنجم، دی 1381
12. مسعود، کوثری، عصر بازی، ص 13، درچه ی نو، چاپ اول، 1389
13. مسعود، کوثری، عصر بازی، ص 213، درچه ی نو، چاپ اول، 1389
14. ندارد
15. مسعود، کوثری، عصر بازی، ص 190، درچه ی نو، چاپ اول، 1389
16. مسعود، کوثری، عصر بازی، ص 191، درچه ی نو، چاپ اول، 1389
17. مسعود، کوثری، عصر بازی، ص 191، درچه ی نو، چاپ اول، 1389
18. همان، ص 12

19. همان، ص 17
20. همان، ص 25
21. همان، ص 26
22. همان، ص 87, 88
23. همان، ص 75
24. همان، ص 80
25. همان، ص 81
26. همان، ص 82
27. همان، ص 84
28. همان، ص 86
29. همان، ص 86
30. همان، ص 86
31. همان، ص 128
32. همان، ص 148
33. همان، ص 16
34. همان، ص 16
35. همان، ص 169
36. رضا امیرخانی، سرلوحه ها، ص 9، انتشارات سپیده باوران، چاپ دوم، اردیبهشت 1388