

«از بهشت الهی تا بهشت مجازی: تحلیلی اعتبار پژوهانه (تعبیری) در حوزه بازی‌های رایانه‌ای»

جواد آزادی

پژوهشگر مرکز رشد دانشگاه امام صادق (ع)

هنگامی که بر اساس مبانی اومانیسم اصالت به انسان داده شد، غایت بشر منفعت شخصی حداکثری قرار گرفت و آنگاه که ماوراءالطبیعه کنار گذاشته شد، این منفعت به عالم طبیعت محدود گشت. در همین راستا مفهوم متعالی عقلانیت (Intellectualism) به عقلانیت خود بنیاد (Realism) فرو کاسته شده است؛ و از آنجا نیز به عقلانیت ابزاری (Instrumental Reason) معطوف گشت به طوری که درباره حقانیت ارزش‌ها و اعتباریات آدمی ساکت گشته و آن را به امیال خودمحور افراد انسانی (Individualism) واگذاشت. بر این اساس بشر غربی که از سراسر حقایق عالم چشم پوشیده است در جولانگاه امیال خود، آن‌چنان به اعتبار اعتباریات ملانم امیال خودروی آورده است که مصداق آیه شریفه «وَ طَائِفَةٌ قَدْ أَهَمَّتْهُمْ أَنفُسُهُمْ» (آل عمران، ۱۵۴) قرار گرفته است. اما چگونه ممکن است که بشر در عالم دنیا که دار تزامم است بهشت زمینی را برای خود بیافریند آن‌چنان که اشتهای خود را اغنا نماید؟

در یک مرور تاریخی در خواهیم یافت که آن زمان که انسان با دست شستن از آموزه‌های کلیسا و یأس از بهشتی که کشیشان نویدش را می‌دادند؛ به دنبال ساخت بهشت زمینی حرکت کرد - یعنی با شروع نهضت علمی (Scientific Revolution) در قرن هفدهم و نهضت روشنفکری (Enlightenment Revolution) در قرن هجدهم که عهده‌دار ساخت این بهشت زمینی بودند - در مواجهه با جنگ‌های جهانی و سلاح‌های کشتار جمعی، دچار تردید در وعده بهشت زمینی این دو نهضت شد. مگر قرار بر این نبود که اومانیسم ناجی بشر باشد پس چه شد؟ آیا ارمغان اومانیسم چنین جنایاتی است؟ این‌ها سؤالاتی است که تردید بشر را در قرن بیستم نسبت به اومانیسم و بهشت زمینی آن هویدا می‌سازد. بشر غربی در قرن بیستم خود را ناامید از بهشت زمینی می‌یابد اما صحنه‌گردانان تمدن غرب بایستی کاری نمایند. این بن‌بستی است که راه خروج از آن مدخل بحث ماست.

در این هنگام صحنه‌گردانان تمدن غرب، در عالم واقع (با نظر به تعبیر آنان از عالم واقع) دیگر حرفی برای گفتن ندارند آن‌ها بایستی پاسخی نوین را برای خروج از بن‌بستی که در عالم عین بدان برخورده‌اند طراحی نمایند. و این یعنی شروع نقطه آغازین تمرکز بر روی عالم ذهن.

عالم ذهن بستر مناسبی است تا انسان قوت و قدرت وهم و خیال را پوششی بر ناتوانی‌اش در عالم عین قرار دهد. بدین ترتیب پروژه بزرگ اعتبار پردازی‌های فضای مجازی آغاز می‌شود.

سینما، اینترنت، رایانه، بازی‌های ویدئویی و شبکه‌های اجتماعی از جمله ابزارهای مهم در سرپوش گذاشتن بر ناتوانی‌های تمدن غرب در عالم عین و پاسخی اثربخش در طراحی جایگزینی برای بهشت زمینی است.

تبیین علت تأخر پیدایش بازی‌های رایانه‌ای نسبت به فیلم برای روشن شدن چرایی این موضوع بایستی به مهم‌ترین تفاوت بازی‌های رایانه‌ای با فیلم اشاره نماییم و آن سناریو آن‌ها است:

سناریو، یکی از مهم‌ترین بخش‌های بازی‌های رایانه‌ای است که به بازی از لحاظ فرهنگی و هنری جهت می‌بخشد. در فارسی، گاهی اوقات، سناریوی بازی را بازی نامه نیز می‌نامند. سناریوی بازی، در واقع، درون‌مایه‌ی فرهنگی بازی را تأمین می‌کند و بازیکن را در راستای هدفی که در پس سناریو نهفته است، هدایت می‌نماید. سناریوی بازی، در جذب و یا دفع مخاطب نقش ویژه‌ای دارد و باید به گونه‌ای نگارش شود که بازیکن را به ادامه دادن بازی ترغیب کند و حس کنجکاوی وی را برانگیزد.

اگر بخواهیم، به مهم‌ترین تفاوت‌های سناریوی بازی با سناریوی یک فیلم سینمایی پردازیم، می‌توان به موارد زیر اشاره نمود:

۱- در سناریوی فیلم‌های سینمایی، محدودیت‌های مختلفی از قبیل محدودیت‌های فیزیکی و محدودیت‌های مربوط به جلوه‌های ویژه وجود دارد که در سناریوی بازی، همانند سناریوی مربوط به انیمیشن وجود ندارد.

۲- سناریوی سینمایی ثابت است و امکان تغییرش وجود ندارد. به این معنا که مخاطب هرچند بار هم که یک فیلم را ببیند، باز همان اتفاق‌های قبلی در فیلم رخ خواهد داد. این در حالی است که در سناریوی بازی، با انتخاب‌هایی که امکان آن در طول بازی فراهم می‌شود، دست بازیکن برای انتخاب سناریوهای مختلف و دنبال کردن آن‌ها، باز است.

۳- میزان تأثیرپذیری مخاطب از سناریوی بازی بیشتر از میزان تأثیرپذیری وی از سناریوی فیلم است. زیرا، مخاطب در بازی، خود را در وسط میدان می‌بیند و خود اوست که اتفاقات برایش رخ می‌دهد و عمل‌ها و عکس‌العمل‌های او مانند زندگی واقعی، بردنی‌ای بازی تأثیرگذار است. حال آنکه در مورد سناریوی فیلم، مخاطب تنها یک ناظر است.

از بیان گذشته روشن شد که بازی‌های رایانه‌ای قدرت بیشتری را برای اذهان بشر فراهم می‌کند تا با اعتبار سازی حداکثری در غفلت خود گرفتارتر آید. (این قدرت چه هم برای صحنه‌گردانان تمدن غرب فراهم شده است تا در اداره جوامع دست به دامن نمادها و اعتباریات شوند و هم قدرت جولان را برای تخیل و توهم عامه بشر غربی را فراهم آورده است تا اداره شوند!!!)

چرا بایستی نگران وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور باشیم؟

بازی وسیله‌ای است برای سازندگی. کاربر از طریق بازی یاد می‌گیرد، ابداع می‌کند، تجربه می‌کند و کاربر از طریق بازی می‌تواند به استعدادها، توانایی‌ها، خواست‌ها، ضعف‌ها و نکات مثبت و منفی خود پی ببرد. و لذا با شناخت ویژگی‌های خود ساخت شخصیتی خود را تحکیم می‌بخشد. کودکان از طریق بازی مقابله با شرایط زندگی را می‌آموزند، درمی‌یابند که چه موقع برای رسیدن به هدف بایستی بجنگند و چه موقع مصالحه کنند. چه موقع باید ساکت بود و چه موقع فعال. کاربر درمی‌یابد که هرگاه بخواهد به هدف برسد ملزم و ناچار است که برخی از مقررات را رعایت کند. با دیگران همکاری کند و از دیگران کمک بگیرد. با بازی در می‌یابد که اصول و قواعدی در جامعه وجود دارد

که او نیز به عنوان عنصری از آن جامعه ملزم و مقید به رعایت آنهاست. بازی به کاربر کمک می‌کند تا آنچه در درون دارد اما قادر به بیان آن نیست بیان دارد.

زیرا تا کمتر از یک دهه پیش مهندسين ایرانی در تکنولوژی ساخت بازی‌های رایانه‌ای حرفی برای گفتن نداشتند و کشورمان مصرف‌کننده تکنولوژیکی و محتوایی بازی‌های غربی بود.

امروزه جوانان ایرانی به مرتبه‌ای قدرتمند در تکنولوژی ساخت بازی‌های رایانه‌ای دست یافته‌اند اما از طرفی به لحاظ محتوایی هنوز سناریونویسی برای بازی‌های رایانه‌ای در کشور ما ترویج نیافته است و دغدغه‌مندان فرهنگی نظام به این حوزه ورود پیدا نکرده‌اند (مسئلاً نهادهایی وارد حوزه ساخت و تولید بازی‌های رایانه‌ای شده‌اند اما کارشناسان فرهنگی در نوشتن سناریو و جهت‌دهی محتوایی هیچ ورودی نداشته‌اند؛ آن چنانکه در حوزه سینما به محتوا پرداخته می‌شود) و از طرف دیگر متولیان سیاست‌گذاری حوزه بازی‌های رایانه‌ای، به جای رویکردی فعال در سیاست‌گذاری تهیه، تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای، رویکرد ممیزی منفعلی را اتخاذ نموده‌اند.

رشد روزافزون استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در کشور در کنار نظارت صریح‌تر و دقیق‌تر مراجع ذی‌ربط بر دیگر رسانه‌ها امکان نفوذ بیشتری را در حوزه رسانه بازی‌های رایانه‌ای برای دشمنان جمهوری اسلامی فراهم آورده است.