

بازی رایانه بازی بگیریم...

علیرضا ذاکری

بسم الله.

خداوند حکیم، انسان را موجودی پیچیده و سراسر نیازمند آفریده است. گاهی نیازهای بشر شکلی عجیب و پیچیده به خود می گیرد. بازی و تفریح از مهم ترین نیازهای بشر است. این نیاز در حیوانات هم دیده می شود. کافی ست سری به باغ وحش بزنید تا شبیه ترین موجود به انسان را مشاهده کنید که به چه میزان روحیه ای سرشار از بازی و تفریح دارد. بی شک بازی و تفریح یکی از غریزی ترین نیازهای بشر است. کسی که با این حس اساسی خود سروکاری ندارد، حتما به ذات خلقت خود پشت کرده است. کسانی که همواره رفتاری خشک و جدی دارند و حتی در معاشرت های خانوادگی هم اهل نشاط و تفریح نیستند، صد درصد به خود و اطرافیان شان ستم روا می دارند.

ما شنیده و خوانده ایم که حتی پیامبر گرامی اسلام صلی الله علیه و آله، وقتی که امام حسن و امام حسین علیهما السلام در سنین کودکی بوده اند، چگونه با فروتنی و نشاط اجازه می دادند که فرزندان شان بر پشت و شانه حضرت بالا بروند. این حالات حتی در نماز حضرت مشاهده شده است. اما کسانی که بدعت هستند و مثل بت زهرمار یک گوشه می نشینند و کسی جرأت نمی کند به سمت شان برود، چگونه می شود پیشنهاد بازی و تفریح به شان داد؟!

به هر حال همان طور که انسان به غذا و استراحت نیاز دارد و نمی تواند از آن چشم پوشی کند، بازی و تفریح هم برای جسم و روحش اش ضرورت دارد.

هر سال تابستان که از راه می رسد و مدارس تعطیل می شوند، محض امتحان اخبار تلویزیون را چک می شوند. دقیقا از روز اول تیرماه تدابیر مسئولین فرهنگی و اجتماعی را مشاهده می کنید که می خواهند برای اوقات فراغت جوانان و نوجوانان برنامه ریزی کنند. تابستان رو به اتمام است که می بینید تدابیر کم کم دارد به سامان می رسد! تنها با آمدن شهریورماه و پایان یافتن تعطیلات تابستانی، نگرانی آن ها کمی به جدیت ختم می شود. شکر خدا این برنامه ریزی ها چندان سامان نمی یابد!

به اعتقاد من، اوقات فراغت بهترین هدیه به انسان است. آدم ها نیاز دارند که اوقات فراغت داشته باشند تا هر کاری که دوست دارند را انجام دهند. فیلم خوبی ببینند، کتاب های مورد علاقه شان را مطالعه کنند. سفر بروند. گاهی بنشینند و با دوستان خود به پارکی بروند و از معاشرت با همدیگر لذت ببرند و رفتارهای اجتماعی را تجربه کنند و بسیار بیاموزند. اما متاسفانه فرهنگ بسیار بدی به خانواده ها تعلیم داده اند که نوجوانان از

اوقات فراغت بیزار می شوند. طفلی ها حتی بیشتر از ایام مدرسه انواع کلاس های تقویتی و کلاس های آموزشی را باید ببینند و هر جایی که والدین نام شان را ثبت نام کرده اند، شرکت کنند. من خودم شاهد بوده ام که نوجوانی مؤدب، در حالی که اشکش درآمده، با نفرت سر این کلاس ها رفته است. از کلاس که برمی گردد، انگار از زندان آزاد شده است. توپ را برمی دارد، به کوچه می رود تا با دوستانش، اوقات فراغت واقعی را تجربه کند...

می گویند در گذشته اگر قرار بود کودکی را تنبیه کنند، می گفتند به اتاقت برو و تا شب بیرون نیا. اما این روزها کودکان و نوجوانان را باید به زور از اتاق شان بیرون کشید!

کامپیوتر، لب تاب و انواع پلی استیشن ها، جای هر اوقات فراغتی را برای آن ها گرفته است. تکنولوژی کامپیوتر با ورود خود به زندگی انسان معاصر، فرهنگ خاص خودش را به همراه آورده و کامپیوتر بیش از ۵۰ درصد زندگی بشر معاصر را درگیر خود کرده است. هزاران شغل جدید ارمغان دنیای کامپیوتر است. کامپیوتر این قدرت را دارد تا فرهنگ مردم کشورها را دگرگون کند. اوایل دهه هفتاد وقتی با کامپیوتر آشنا شدم، «منوی

و هرگز احساس شکست حریف خود را درک نمی‌کند. اما در کشتی پهلوانی ایرانی، بارها دیده شده است که در اوج مردانگی شکست را انتخاب کرده‌اند. زیرا خبر دارند که این پیروزی برای حریفش بسیار اهمیت دارد. اگر او پیروز شود، حریفش نابود خواهد شد. پهلوانی که بویی از مردانگی برده است، نیازی به این پیروزی‌ها ندارد.

درست است که بازی‌های کامپیوتر مجازی هستند و کسی در حقیقت نابود نمی‌شود، اما کاربران این بازی‌ها همواره می‌کوشند تا مرز نابودی حریف پیش بروند و بجنگند و هرگز شکست نخورند. آن‌ها به آرامی می‌آموزند که ترحم جایی در زندگی‌شان ندارد.

روان‌شناسان می‌گویند اگر می‌خواهید رفتاری در وجودتان ملکه شود، کافی است که حداقل ۲۱ روز، رفتاری را تکرار کنید. بی‌شک آن رفتار در وجودتان ملکه شود.

عَرَفَا نیز، در اموری خاص چله می‌گیرند. حتی می‌گویند اگر به کشور غریبه بروید، ۲۱ روز طول می‌کشد تا همه چیز برایتان عادی شود. حتی اگر به کشورتان هم برگردید، این قانون مصداق دارد. تصوّر بفرمایید، کسانی که روزها و ماه‌ها مشغول بازی کامپیوتری هستند، چه بلایی بر سر خود می‌آورند. آن‌ها پیوسته با همه وجودشان در سلطه سازندگان بازی‌ها گرفتار شده‌اند. این کاربران، خیلی زود تبدیل به کسانی خواهند شد که طراحان بازی‌ها می‌خواهند. ما با صرف وقت و عمر خود، پول و روح‌مان، صددرصد تسلیم شده‌ایم تا آن‌ها به اهداف‌شان برسند. متأسفانه بسیاری از این بازی، صددرصد با رویکرد و اهداف درازمدت سیاسی، مذهبی و اخلاقی سفارش‌دهندگان غربی تهیه و تکثیر می‌شود! آن‌ها می‌خواهند که جوانان و نوجوانان همه کشورها، از دنیای پیرامون خود، همان تصویری داشته باشند که آن‌ها مایلند.

پرسیدم چطور مگر؟ گفتند که بازی‌های کامپیوتری گذشته را فراموش کنید. شما دیگر روی صندلی نمی‌نشینید. دسته (move) را می‌گیرید دست‌تان. دوربین دستگاه بدن شما را اسکن می‌کند. دستگاه به تلویزیون وصل می‌شود. شما باید جلوی تلویزیون بایستید و با حرکات واقعی جسمی بازی کنید. ضربه بزنید و یا جاکالی بدهید. عین دنیای واقعی!

حدس‌م درست بود. پیشرفت تکنولوژی قابل پیش‌بینی نیست. این امکانات گسترده در اختیار طراحان بازی‌هاست و همه جسم و روح‌ها ما را از خرد و کلان در اختیار خود گرفته‌اند. هر طور بخواهند کاربر بازی‌ها را به بازی می‌گیرند. یک‌روز شما در نقش کماندو هستید و باید با بی‌رحمی تمام شلیک کنید و خون بریزید. پیش از این می‌گفتند که دیدن فیلم‌های خشن برای کودکان زیر ۱۴ سال ممنوع است. حالا همین نوجوانان و حتی جوانانی که زن و بچه دارند، جلوی کامپیوتر می‌نشینند و خشن‌ترین صحنه‌های قتل و خونریزی را در واقعی‌ترین شکل ممکنه خلق می‌کنند. شما ساعت‌ها وقت می‌گذارید و به آنچه که طراحان میل دارند شلیک می‌کنید.

به همه کودکان دنیا می‌گویند که دشمن خود را بشناسید و حضورش را تجربه کنید. فیلمسازان با هزاران تکنیک سینمایی تلاش می‌کنند تا تم‌های معناداری را فضا سازی کنند. اما طراحان بازی‌های کامپیوتری، گام‌های بزرگ‌تر برداشته‌اند. آن‌ها مخاطبان و کاربران را در فضای مورد نظر خود وارد می‌کنند و می‌خواهند که مستقیم وارد عمل شود و درگیر دشمن فرضی شوند. این قابلیت‌ها برای فرهنگ‌سازی قدرتمندان غربی، مدینه فاضله است. آن‌ها در این میدان، به هر سو که بخواهند شیرجه می‌زنند و آن‌چه را بخواهند شکار خواهند کرد.

بشر همواره در پی جذابیت‌ها است. اصلاً چه کسی می‌تواند در برابر جذابیت‌ها مقاومت کند؟! احساس قدرت و برتری داشتن، هر موجودی را به‌سوی خود می‌کشاند. حتی اگر این حس‌ها به‌شکل مجازی باشند. مثلاً پیروز شدن و شکست دادن رقیب حسی است که کسی از آن نمی‌گذرد.

وقتی داور بازی فوتبال سوت می‌زند و بازی شروع می‌شود، همه تلاش می‌کنند تا به تیم حریف گل بزنند. وقتی گلی به‌ثمر می‌رسد، دوربین‌های تلویزیونی، واکنش سرمربیان هر دو تیم فوتبال را نشان می‌دهد. یکی شاد می‌شود و فریاد می‌زند و سر مربی دیگر آه می‌کشد و در اوج ناکامی سر در گریبان می‌برد. کسی به‌فکر آن یکی سرمربی نیست، وقتی او را شکست می‌دهیم، او شغلش را از دست می‌دهد. حیثیت حرفه‌اش از بین می‌رود و نابود می‌شود. تیم برنده، سرخوش از این پیروزی است

گیم ویندوز» برایم سرگرم کننده بود. جالب این که این بازی‌ها هنوز هم همراه ویندوز نصب می‌شوند. اما این بازی‌ها ویندوز، در دنیای واقعی، ابزار قمار به‌شمار می‌آیند. تنها بازی شطرنج کامپیوتر برای من جذاب بود و سرگرم کننده. یکی از مهندس‌های کامپیوتر اداره‌مان وقتی می‌دید که همیشه شطرنج بازی می‌کنم، دلش برایم سوخت و چند بازی قوی برایم نصب کرد. باور کنید در آن سال‌ها، گرافیک حرفه‌ای آن بازی‌ها و طراحی کاراکترهای خشن که در برابرم ظاهر می‌شدند و باید آن‌ها را می‌کشتم، هیجان حیرت‌انگیزی در وجودم ایجاد می‌کرد که تا آن لحظه تجربه نکرده بودم. «آدرنالین» خونم بالا می‌رفت، قلبم به‌شدت می‌زد و نگران بودم که مبادا از سمتی گلوله بخورم! یکی دو بار بازی کردم و بعد با ولی خاصی برای دیگران تعریف هم می‌کردم. برای آن‌ها اصلاً قابل درک نبود. آن‌ها از رفتار من بیشتر تعجب می‌کردند... خب حق داشتند. برایشان عجیب بود که فلانی چند بعدازظهر نشسته و بدون آن که کار مفیدی انجام بدهد و به دغدغه‌هایش بپردازد، سرگرم بازی شده است!

مدتی بعد رفتار خودم را بررسی کردم. انجام آن بازی‌ها امری عادی بود. اما این که من این نوع بازی را تا این حد جدی گرفته‌ام عجیب به‌نظر می‌آمد. چرا باید آن قدر برای مهم شده باشد؟!

من مثل آدم‌های مسخ شده، کنترلی بر رفتارم نداشتم. حساب زمان از دستم خارج شده بود. این رفتار نشان می‌داد که من دقیقاً در اختیار آن بازی قرار گرفته بودم. یعنی طراحان آن بازی‌ها به اهداف‌شان رسیده بودند؟! یا این من بودم که همه چیز را بیش از حد جدی گرفته‌ام بودم؟!

این پرسش‌ها، تفکر بنیادین طراحان بازی‌های کامپیوتری را برایم روشن کرد. بی‌شک آن‌ها با اشراف و تسلطی حرفه‌ای، حساسیت و واکنش‌های آدم‌ها را مد نظر داشته‌اند و بر اساس همین کنش‌های کاربران کامپیوتر، کارشان را بنا نهاده‌اند.

صحبت از بازی‌های کامپیوتری بیست سال پیش بود. قدرت طراحی کاراکترها در آن سال‌ها کم‌نظیر بود. اکنون پس از گذشت دو دهه پیشرفت، خدا می‌داند چه امکانات و تکنولوژی‌ای که به دنیای بازی‌های کامپیوتری وارد نشده است؟

شنیده‌ام یکی دو تا از همکارانم، رفتند و پلی‌استیشن ۳ به همراه move خریده‌اند. پرسیدم چقدر پول داده و خریده‌اید؟! فرمودند ۸۰۰ هزار تومان! همکار دیگر هم هفتصد هزار تومان خرج کرده و 360 XBOX خریده بود. پرسیدم برای پسترون تهیه کردین؟ گفتند «پسرمون؟! اصلاً... فقط برای خودمونه حاجی! نمی‌دونین چه حسی داره!»