

بازی های ویدئویی در مقام اثر هنری

علی اتحاد

اگر قرار است موردی خاص را که بیرون از حلقه هنر فرض شده به آن حلقه وارد کرده و جنبه های مختلف آن را بررسی نماییم. ابتدا ضروری به نظر می رسد که شناختی از ماهیت آن حاصل کنیم. بازی های ویدئویی از کجا آمده اند؟ شکل نخستین آنها چگونه بود؟ و حال به چه صورت اند؟ نسبت هایشان با بازی در صورت سنتی اش چیست؟ با دستیابی به پاسخ این پرسش ها ارائه بحث ساده تر خواهد بود.

پیشینه و سرآغاز بازی های ویدئویی؛
سرآغاز بازی های ویدئویی را کمی دورتر از نخستین شکل آن در دهه ۱۹۷۰ باید جستجو کرد. بازی های اولیه کامپیوتری از دهه ۱۹۴۰ ابداع شدند.
نخستین بازی کامپیوتری، بازی بسیار ساده ای بود که در سال ۱۹۴۷ توسط توماس گلداسمیت^۱ پسر و استل ری من^۲ طراحی گردید. این بازی ابتدایی که یک بازی یک نفره بود به صورت^۳ (CRT) اجرا می گردید. در اوایل دهه ۱۹۷۰ دانشگاه «ابرایانه های شیکاگو» کار پژوهشی در حوزه بازی های کامپیوتری را آغاز نمود. البته مشکلات اساسی از ابتدا دامنگیر این طرح بود. چرا که تیم پژوهشی تا ۱۰ سال هیچ گونه بازدهی مالی ای برای دانشگاه نداشت.

و دیگر آنکه تمام بازی های طراحی شده تا آن زمان قابلیت اجرا در سیستم های خاصی را داشتند و با دیگر سخت افزارها شناخته نمی شدند. به همین جهت امکان کاربری

بازی ویدئویی

سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران

عمومی نمی یافتند.

در سال ۱۹۷۱ دان دالگو^۱ برنامه بازی Computer baseball را نوشت که در (P.D.P-10) که کامپیوتری بسیار بزرگ بود قابلیت اجرا داشت که در آن کاربر می توانست یک بازی را به صورت انفرادی یا یک فصل کامل (مجموعه مسابقات یک فصل) را اجرا کند. در همان سال بازی های دیگری نیز ساخته شد که از میان آنها می توان به Star Trek اشاره کرد. این بازی در دوران خود انقلابی محسوب می شد. چرا که توانایی اجرا روی کامپیوترهای کوچکتر را داشت. و این مؤلفه آن را تبدیل به یک بازی عمومی کرد.

در سال ۱۹۷۲ نیز گرگوری یوب برنامه بازی Hunt the wam pus را نوشت که یک نوع بازی قایم باشک به حساب می آمد.

تا نیمه دهه ۱۹۷۰ ارتباط اغلب بازی ها با بازیگران آن از طریق کاغذ بود بدین ترتیب که یک ماشین چاپ که توسط یک کنترلر هدایت می شد و با سرعت ۱۰ تا ۳۰ کاراکتر در ثانیه - و با سیستم نوار جوهر - چاپ می کرد. بازی را روی صفحه کاغذ تشکیل می داد.

چنین مسیر ارتباطی ای سرعت کند و مشکلات خاص خود را داشت. پس از سال ۱۹۷۵ دانشگاه های بسیاری صفحه های CRT را جایگزین پایانه های نوع اول (یعنی پرینترو کاغذ) نمودند. این صفحه ها در عرض چند ثانیه سه خط را نمایش می دادند که بسیار حجم بالاتری از اطلاعات را به نسبت پرینت بر روی کاغذ در لحظه ارائه می دادند. این نوع از بازی ها نخستین نسل تصویرگرهای گرافیکی بر صفحه نمایش بودند. و به نوعی بازی های ویدئویی متقدم محسوب می شدند.

در سال ۱۹۷۲ اولین بازی های قابل حمل الکترونیکی وارد بازار شدند. نخستین نوع این بازی ها که "Tic - Tac - Toe" نام داشت توسط کمپانی "Waco" تولید شد که آنها را به طور مخفف LED یا LCD می خواندند که این نام چنانکه مشخص است به دلیل استفاده از صفحه های نمایشگر بلور مایع به آنها اطلاق شده بود.

سرانجام در کریسمس سال ۱۹۷۲ نخستین «بازی ویدئویی رومیزی»^۲ وارد بازار شد. این سری از بازی ها، نسل اول بازی هایی بودند که صفحه نمایشگرشان تلویزیون های خانگی بودند و باسیم از طریق ورودی آنتن به تلویزیون متصل می شدند.

از این سال به بعد سرعت پیشرفت سیستم های خانگی دو چندان شد و اندک اندک بازی های 8bit و سپس کارتریج وارد بازار شد. که این قابلیت را به دستگاه بازی می داد که بازی های تازه ای را ارائه دهد. اولین مدل این نوع دستگاه ها را کمپانی آتاری (Atari) و با نام (Atari ۲۶۰۰) و تحت سیستم^۳ (VCS) تولید کرد. پس از آتاری کم کم «کامپیوترهای خانگی»^۴ وارد بازار شدند که تا به امروز ادامه دارد. هر چند که تولید دستگاه های مخصوص بازی های ویدئویی هیچ گاه قطع نشد.

بازی و بازی ویدئویی

بازی در صورت کلی اش نظام خودبسنده ای که به صورت مجازی دنیایی ایجاد می کند که در خود آغاز شده، کنش هایش را فراهم می آورد و در خود به فرجام می رسد. بازی

مجموعه‌ای تعریف شده از کنش‌های قانون‌مند است که هدفی خاص را دنبال می‌کند. مجموعه این کنش‌ها در انتها فرد یا گروهی را پیروز و باقی را شکست خورده می‌انگارد. بازی با اقتباس عناصر جهان محسوس در بستر جهان واقعی فضایی مجازی را ایجاد می‌کند که هر چند محل رخداد آن این جهانی است اما ساختار زبانی و نظام رفتاری آن کمتر نسبتی با هنجارهای معمول دارد. اما در بازی‌های ویدئویی این جهان تازه برخلاف شکل سنتی‌اش اغلب نسبتی با جهان خارج ندارد و حتی در بستر آن نیز اجرا نمی‌گردد. جهان بازی‌های ویدئویی جهانی کاملاً تعریف شده است. و حتی اگر عناصر آن از جهان واقع اقتباس شده باشد، محل اجرا و کارکردهای آن عناصر فارغ از جهان واقعی هستند. برای مثال در بازی‌های ویدئویی بسیاری از مؤلفه‌های حقیقی اعم از سلامتی بازیگر، میزان انرژی، سطح توانمندی‌های وی و سرعت و چابکی قابل انتخاب بوده و بسیاری از مؤلفه‌های ذهنی و جسمی دیگر به صورت پیش‌فرض‌هایی مشخص پیش‌بینی شده‌اند. در عین حال بازی‌های ویدئویی برخلاف گونه‌های سنتی‌اش برای هر حرکت بازیگر نتیجه‌ای رقومی به ارمغان می‌آورند. بدین معنا که در پایان بازی و یا پایان هر مرحله، نمودار عددی دقیقی از عملکرد بازیگر ارائه می‌شود که وسیله سنجش مطمئنی خواهد بود.

اغلب بازی‌های سنتی در فضایی اجتماعی شکل گرفته‌اند، و محصولات فرهنگی جمعی محسوب می‌شوند. در عوض خانواده بازی‌های ویدئویی بیشتر بر مبنای سیستم انفرادی تعریف می‌شوند. و این قابلیت را به کاربر می‌دهند که تنهایی خود را با تجربه بازی پر کند. هر چند تفاوت‌های بسیاری میان تعریف بازی‌های ویدئویی و فرم‌های سنتی بازی وجود دارد، اما از لحاظ ساختار مؤلفه‌های اولیه فوق‌الذکر اعم از قانون‌مندی و خودسنجی، اشتراکاتی گریزناپذیر میان بازی‌های دنیای نو و بازی‌های سنتی به چشم می‌خورد.

بازی ویدئویی یا اثر هنری

جدال بر سر اینکه آیا بازی‌های ویدئویی شکلی از هنر هستند یا تنها وسیله‌ای برای سرگرمی بسیار است. در چند سال اخیر کتاب‌هایی درباره بحث‌های اجتماعی و فلسفی پیرامون بازی‌های ویدئویی تدوین شده است اما متفکران هنر همچنان در این موضع خاص سکوت کرده‌اند. پرسش اولیه ما با بررسی مثال‌های موجود آشکارا به پاسخ می‌رسد. باید قبول کرد که بازی‌های ویدئویی بسیار از سطوح بدوی خود مانند "Pong" پیشرفت کرده و دور شده‌اند و امروز بازی‌هایی چون "Halo" و "Max payne" پایه‌های خود را بر مبنای روایت پرداخت شده‌ای استوار نموده‌اند که برخورد سطحی با آنها را به سختی قابل قبول می‌کند.

اگرچه ممکن است گفته شود بسیاری از بازی‌های ویدئویی فاقد ارزش‌های لازم برای وارد شدن نامشان در فهرست آثار هنری هستند، اما از سویی باید باور داشت که هر گاه مدیم تازه‌ای سربرمی‌آورد سال‌ها تجربه عملی را می‌طلبد تا به سطوح استاندارد خود

نزدیک شود. برای مثال اگر سینما را مورد بررسی قرار دهیم، می‌بینیم آثاری چون آثار فریتز لانگ که مورد تأیید عمومی بوده و از لحاظ ارزش گذاری میان هنرمندان از ارزش بالایی برخوردار است، دنباله تجربیات اولیه و خام‌دستانه‌ای چون «ورود قطار به ایستگاه» اثر لومیر محسوب می‌شود.

«هنر طراحی بازی‌های کامپیوتری» نوشته کریس کرافورد^{۱۱} نخستین کتابی بود که به بحث پیرامون بازی‌های ویدئویی و هنر پرداخت.

هر چند دانشگاه‌ها از این موضوع استقبال چندانی نکردند اما مجادلات فراوانی را میان مخالفان و موافقان برانگیخت و همین مسئله پرونده چنین بحثی را باز نگاه داشت. موقعیت بیشتر مجادلات علیه «بازی‌های ویدئویی در مقام هنر» تکرار شکل ابتدایی بحث تمایز میان هنر و سرگرمی بود که ریشه‌های این مجادله را می‌توان در فقدان نقادی مشترک در هنرهای تجسمی و بصری یافت.

بازی‌های ویدئویی شکلی از هنر هستند که ایماژهای اثر هنری در آنها با دخالت مخاطب صورت می‌پذیرد، جا به جا می‌شود و یا شکلی از داستان به خود می‌گیرد.

«تأثیر متقابل» مهم‌ترین مؤلفه بازی‌های ویدئویی است که عامل ممیز اصلی آن از دیگر مدیم‌های هنری می‌باشد:

عنصر «تأثیر متقابل» در بازی‌های ویدئویی در تقابل با روایت قرار دارد. بدین معنا که گره‌ها و حوادث موجود در روایت کنش‌هایی را در کاربر برمی‌انگیزد که وی نیز آنها را به کاراکتر تحت کنترل خود، منتقل می‌نماید و از این طریق روایت را تغییر داده یا شکل خاصی از آن را ارائه می‌دهد.

بازی ویدئویی در مقام یک رسانه نو نیازمند تعریف دقیقی است که در سال‌های اخیر تلاش‌های بسیاری برای دستیابی به آن صورت گرفته است. کوشش‌های قابل توجهی از این دست را می‌توان در کتاب «رسانه بازی ویدئویی»^{۱۲} یافت. که در آن مجموعه‌ای از خصوصیات که به نظر نگارنده یک بازی ویدئویی را می‌سازند گرد آمده است. «قوانین، تصادف، کشمکش، ارزش گذاری، قابلیت‌های بازیگران».

درباره گزینه اول، اعتقاد به ضرورت قوانین قطعی در بازی‌های ویدئویی شبیه به نوعی داگماتیسم است چرا که این قوانین اگر در بازی‌های سنتی قطعاً بی‌چون و چرا بودند بازی‌های ویدئویی ثابت می‌کنند که نمی‌توانند قوانین جامع و مانع را پیش‌بینی کرده فراهم آورند.

بازی‌های ویدئویی برای اجرا نیازمند یک ماشین هستند - که می‌تواند یک کامپیوتر خانگی و یا یک دستگاه مخصوص بازی باشد - که ترتیب عملکرد آن در سیستم‌های مختلف برابر نیست. وقتی بازی خاصی را در یک کامپیوتر خانگی اجرا می‌کنید بسته به قدرت آگاهی نرم‌افزاری کاربر از برنامه بازی امکاناتی برای دستکاری روایت و مراحل بازی وجود دارد که این موضوع وجود قوانین خلل‌ناپذیر را در بازی نفی می‌کند. لیکن در مجموع این موضوع قطعی به نظر می‌رسد که بازی سیستمی است که در آن بازیگران در یک کشمکش مصنوعی رفتار می‌شوند، که با قوانینی کم و بیش پیش‌بینی

شده به نتیجه‌ای قابل محاسبه منتج می‌شود. در سال ۱۸۳۹ ویلیام هنری فوکس تالبوت^۴، اصطلاح تازه‌ای را برای ساز و کار نگاتیو - پازیتو عکاسی باب نمود «هنر ثابت کردن سایه‌ها»^۵ به مدت بیش از یک قرن عکاسی حضور همه جانبه‌ای در زندگی روزمره انسان‌ها داشت تا جایی که بسیاری آن را پر قدرت‌ترین مدیم تصویری قرن بیستم می‌دانند. انبوه بی‌شماری از تصاویری که در طول تاریخ عکاسی، ثبت شده‌اند به این گفتمان اختصاص دارند که:

«چه کسی هستیم؟»، «کجا بوده‌ایم؟» و «چه می‌خواهیم بشویم؟». الن ساندر و^۶ و جنین فرون^۷ در مقاله خود با نام «آینده بازی‌های ویدئویی در مقام هنر» چنین بیان می‌کند: «اما تعریف ما از عکاسی در قرن بیست و یکم تحت تأثیر «هنر بازی با سایه‌ها» است که همان بازی‌های ویدئویی هستند. جست و جویی برای راه‌های تازه در قلمرو فرهنگ نوین، که با نیروی بالقوه موجود در آن دست به کشف استعاره‌های معناداری می‌زند که به واسطه آن جهان متفاوت ما را تبیین می‌کند.»

بسیاری از هم‌تایان این دو منتقد معتقدند بازی‌های ویدئویی برای نسل آینده بدل به گستره‌ای از حافظه فرهنگی خواهند شد. درست همان مقامی که هنر نقاشی در سده‌های گذشته و سینما در دهه‌های ۴۰ - ۱۹۳۰ برای مردم داشتند.

تحولات زیبایی‌شناسانه در گستره بازی‌های ویدئویی:

شکل‌های نخستین بازی‌های ویدئویی، گرافیک بسیار ساده‌ای داشتند و تا ظهور 2600 Atari تمام بازی در یک صفحه اتفاق می‌افتاد. پس از طراحی آتاری Atari مقوله حرکت تازه‌ای جز حرکت کاراکتر مطرح گردید که مجازاً آن را حرکت دوربین می‌خوانند حرکت دوربین در بازی‌های اولیه که بازی‌های پلان عمود - زاویه دید از بالا - بودند، حرکتی مداوم و بدون قطع بود. بدین معنا که حرکت با آغاز بازی شروع می‌شد و در صورت پایان مرحله یا انهدام کاراکتر اصلی متوقف می‌گشت.

ماريو ۶۴^۸ محصول نینتندو^۹ انقلابی در صنعت حرفه‌ای بازی‌های ویدئویی محسوب می‌شد. نوعی غایت در کارکرد دوربین بازی. این بازی قابلیت تغییر زاویه دوربین را به عهده بازیگر گذاشته بود و بدین وسیله کاربر بازی می‌توانست جهت نگاه را هر طوری که علاقه‌مند است تغییر دهد. چنین کارکردی در بازی‌های داستانی کاربر را قادر می‌سازد تغییر ناگهانی روایت را به دلخواه تجربه کند. برای مثال در اثری ادبی شما نقطه دید روایت که از سوی نویسنده انتخاب شده را می‌پذیرید و تا پایان آن را دنبال می‌کنید. در سینما تغییرات محسوس‌تر است چرا که جدا از کلیت روایت که ممکن است راوی مشخصی داشته باشد. وضعیت دوربین که آیا از دید سوم شخص استفاده می‌کند یا نقطه دید (P.O.V)^{۱۰} کاراکتر را برمی‌گزیند شکل بیان را دگرگون می‌سازد. اما بازی‌های ویدئویی حالت سومی را پیش می‌کشند که همان حق انتخاب است. هر چند که وضعیت و مقام کاربر در بازی‌های ویدئویی تفاوت آشکاری با مخاطب دیگر رسانه‌ها دارد و نقش او میان بازیگر و بازی‌ساز در نوسان است.

بازی‌های دیگری نیز وجود دارند. که امکان تجربه هنری را در صورت‌های سنتی‌ترش به کاربر می‌دهد. برای مثال بازی‌های "Pokémon Snap" و یا "The Sims" بازیگر را در تجربه عکاسانه آزاد می‌گذارد. تجربه‌ای که به عنوان ابزاری از روایت قابل استفاده است. بازی این امکان را به کاربر می‌دهد که از کاراکتر بازی یعنی Pokémon عکاسی کند. مجموعه عکس‌های هر مرحله توسط استاد هنرمندی مجازی به نام Oak ارزش‌گذاری می‌شود. که این ارزش‌گذاری بر مبنای قوانین از پیش تعیین شده‌ای است تا به کاربر آموزش دهد، چطور پرتره دلخواهش را به بهترین نحو قاب‌بندی کند. و چگونه لحظه‌ای که در آن کاراکتر دست به حرکتی ناگهانی می‌زند را ثبت نماید. در نهایت تصاویر عکاسی شده در آلبوم عکس‌های بازیگر ثبت شده و قابل چاپ می‌باشند.

"The Sims" نیز خبر از نوع تازه‌ای از تجربه هنری می‌داد در این بازی فضای مجازی تبدیل به استودیویی مجازی می‌شود که بازیگر می‌تواند به صورتی جدی‌تر عکاسی کند و کل بازی به نوعی مقدمه و معرفی هنر عکاسی نمایشی در فضای مجازی بدل می‌شود. من ری^{۲۱} در کتاب‌اش با عنوان «عکاسی می‌تواند هنر باشد»^{۲۲} می‌نویسد: «بیشتر آثار کامل و رضایت‌بخش هنری، زمانی خلق شده‌اند که خالق آنها ایده‌ای برای ساختن یک اثر هنری نداشته، اما دلواپس بیان یک ایده بوده است.»

یکی از این ابزار بیان در هنر امروز بازی است که نخستین بار به صورت جدی مورد توجه سورئالیست‌ها و گروه فلاکسوس^{۲۳} قرار گرفت چنین مفاهیمی در آثار ایشان با تجربه تغییر، فریب، بدیهه‌گویی و طراحی بازی همراه بود.

بازی‌هایی که در قرن بیستم وسیله الهامی برای هنرمندان پیشرو بودند با تغییر سطوح اجراء، تبدیل به منبع الهامی برای مخاطبان شدند تا آنان نیز تجربیات هنرمندانه را لمس نمایند. بسیاری از بازی‌ها تصور ما را نسبت به هنرمندان سنتی بازسازی می‌کنند و در آینده‌ای نه چندان دور بدل به ابزاری می‌شوند که دایره واژگانی بصری ما را تشکیل می‌دهد.

در دهه ۱۹۹۰ گروه^{۲۴} (art)، با مشارکت عده‌ای از هنرمندان، انیماتورها و طراحان بازی، کارساخت یک سری پرتره مجازی را آغاز نمودند. آنان در خلق آثار خود هنرمندانی چون من ری و نگرش سورئالیستی را سرلوحه خود قرار دادند. مجموعه پرتره‌های شیکاگو از تصویرسازی چهره‌های نخستین سرشناس در حوزه کاراکترهای مجازی تشکیل شده بود. کاراکترهایی چون Donkey Kong, Killer Instinct, و Franz K. و... همچنین گروه دست به تهیه شناسنامه‌ای گسترده زد که مسیر تحول و تکامل کاراکترهای انیمیشن را در بازی‌های ویدئویی و فیلم‌ها نشان می‌داد.

در فاصله سال‌های ۹۵ - ۱۹۹۴ گروه^{۲۵} (art) به صورت مشترک تیم استمپر^{۲۴} و کوین استمپر^{۲۵}، طراحان برگزیده انگلستان، دست به ابداع PHscologram هایی برای Donkey Kong, Killer Instinct زدند. این موضوعات هنری نامعمول، تصاویر و عکس‌های دیجیتال سه بعدی‌ای بودند که توسط CGI data Rare تولید شده بود و برای هر دو بازی به کار می‌رفت.

آنان تجربیات خاصی روی این نوع از عکاسی انجام داده بودند که نتایج چشم گیری به بار آورد. نتایجی که بر پایه ماده اولیه خود بازی بنا شده بود. این تصاویر برای نخستین بار در گالری «اسکار فریدل»^{۲۶} در شیکاگو به سال ۱۹۹۵ به نمایش در آمد. عنوان نمایشگاه - موازنه ترور - بود و شامل تصاویری از کاراکترهای طراحی شده توسط «کریس لندرس»^{۲۷} «سیم گرافیک»^{۲۸} «براد دیگراف»^{۲۹}. در این نمایشگاه چیدمان های سیاسی گروه^۱ (Art) نیز به نمایش در آمده بود که به سال ۱۹۹۱ باز می گشت. بدنه این آثار را ستون هایی از مانیتورهای روی هم چیده شده تشکیل می دادند که در آنها تصاویری از روستای مجازی Donkey kong به نمایش گذاشته شده بود. و دیوار آویزها نیز بازنمایی انتقادی ای از هنر نوین شیکاگو بودند که همگی مضمون ترور را در بطن خود داشتند.

در دعوت نامه این نمایشگاه که شامل فراخوانی برای هنرمندان بود. تلاش برای گشایش گفت و گویی میان هنر و مطالعات اجتماعی صورت گرفت که بانی آن پژوهشگر فرهنگی دانشگاه شیکاگو معرفی شده بود.

روای روز^{۳۰} و کار هنری

زیگموند فروید^{۳۱} در مقاله کوتاهی با نام «نویسنده آفریننده و روای روز» که در سال ۱۹۰۷ منتشر شد، از مفهوم «روای روز» سخن می گوید و آن را تبیین می کند. و معتقد است منشاء آنچه هنرمند می آفریند و روای روز یکی است. لیکن هنرمند از آنچه او را در این آفرینش برمی انگیزد بی اطلاع است.

در مکالمه ایون افلاطون، سقراط می گوید که شاعران به نیروی الهام، در حالت از خود به درشدگی یارب النوع شعر ارتباط می یابند، سپس این الهام را عامل اصلی اثر هنر دانسته و هنرمند را تنها وسیله ای برای انتقال این فیض فرض می کند. وسیله ای واسطه میان رساننده الهام یعنی رب النوع شعر و گیرنده الهام یعنی مخاطب و شنونده. حال با انتقال این طرح به روانکاو فرویدی جایگاه رب النوع شعر را ناخودآگاه شاعر پر می کند.

روای روز مجموعه واقعیت های سرکوب شده درون ماست که یا مورد بی توجهی قرار گرفته اند و یا به دلایلی ارضاء نشده اند. کار هنرمند نیز بسیار شبیه به روای آفرین است. البته تفاوتی که فروید میان روای روز و روای شب قائل شده این امر را باورپذیرتر می سازد.

پدر علم روانکاو معتقد است؛ هر چند که حجم قابل ملاحظه ای است از روای روز حاصل برون ریز ناخودآگاه ماست اما خودآگاه آن را منظم کرده، نشانه گذاری می کند و ارائه می دهد. در صورتی که روای شب محصول آزادی کامل ناخودآگاه است و نیروی خودآگاهی در آن نقشی ندارد.

در پدید آمدن یک اثر هنری در مرحله شکل گیری ایده آنچه نیروی پیش برنده یک اثر از سطح سوپزکتیو به سطح ایژکتیو است. اضطراب خلاق نامیده می شود. اضطرابی که درون هنرمند را به حرکت وامی دارد تا این حرکت به صورت نیروی محرک هنرمند را به

اثر نهایی برسانند. فروید معتقد است در ذهن هنرمند نیز درست مانند آنچه در ذهن رویابین اتفاق می‌افتد، اتفاقی روزمره، خاطره‌ای از گذشته را بیدار می‌کند و این خاطره که اغلب نیرویی سرکوب شده است بدل به اضطرار خلاق می‌شود. از سوی دیگر فرد رویابین به جهت گذار از درون کودکی و علاقه به تجربه لذت بازی و همچنین شرمندگی درونی از آنکه دوباره تجربه بازی‌هایی از آن دست را در سنین بزرگ سالی کسب کند. بازی تازه‌ای برای خود می‌سازد که همان رویای روز است.

در نظریات زیگموند فروید، فرد رویابین و فرد هنرمند دو شخصیت جدا از هم فرض شده‌اند. حال اگر این دو شخصیت را به گونه‌ای درهم بیامیزیم که هم به بازی خود دست یافته و هم در حال شکل‌دهی به یک اثر هنری چه به صورت بصری و چه در مقام یک کنش دراماتیک باشد به بازیگر بازی ویدئویی نزدیک شده‌ایم.

در نگاه اول به بازی‌های ویدئویی در مقام اثری هنری آنچه بیشتر جلب نظر می‌کند حضور طراح بازی در جایگاه هنرمند است. اما با دوری از این نگاه عام بازخوانی از موضوع فراهم می‌آوریم. بگذارید از زاویه‌ای دیگر به بحث نگاه کنیم زاویه‌ای که کاربرد را در مقام هنرمند فرض می‌کند. هر چند که اگر طراح بازی را نیز به جایگاه پایین‌تری نرانیم لطمه‌ای به دعوی تازه وارد نمی‌شود.

فروید می‌گوید، در زبان نیز [البته مقصودش زبان آلمانی است] به آن صورت‌های خیالی که بیانگر حقیقت هستند اما خود حقیقی نیستند، بازی (Spiel) می‌گوییم مانند کمدی (Lust Spiel) به معنای بازی شادمانه یا تراژدی (Traue Spiel) یا بازی سوگبار. و این دو صورت دراماتیک را با واژه بازی مربوط دانسته آنها را تأویل می‌کند تا رابطه میان صورت‌های نمایشی و نفس بازی دقیق‌تر بررسی کند. کاربرد بازی ویدئویی از لحظه‌ای که بازی را آغاز می‌کند. تن به عرصه تازه‌ای می‌دهد که در آن هویت تازه‌ای می‌یابد. خود را با کاراکتر تحت فرمانش هم ذات می‌پندارد و تمامی قوانین بازی را می‌پذیرد.

همدات پنداری‌ای از این دست میان مخاطب اثر ادبی و شخصیت ادبی نیز وجود دارد. چنانکه خواننده یک اثر ادبی میان ego (من روانی) خویش و ego قهرمان داستان همانندی‌ای می‌بیند که همین همانندی او را به درون داستان فرامی‌خواند. لیکن تفاوت عمده‌ای میان تجربه کاربر بازی ویدئویی و مخاطب اثر ادبی موجود است چرا که خواننده روایتی از مجموعه حوادثی را می‌خواند که از پیش تعیین شده و او شنونده آن است در صورتی که بازیگر یا کاربر بازی خود سازنده روایت است. او یا در میانه یک روایت نیمه تمام قرار می‌گیرد که باید خود به پایانش برساند و یا روایتی که از ابتدا آغاز می‌گردد.

هر چند که در گذشته مشی اصلی بازی‌های ویدئویی مشخص بود و بازیگران موظف بودند که آن را تنها به یک شیوه به انتها برسانند اما در بازی‌های نسل جدید امکانات بسیار گسترده‌تری در اختیار مخاطب که این بار خود آفریننده است قرار دارد. در بازی‌هایی مانند «سزار» کاربر شهری را در رم باستان به اختیار خود می‌سازد و اداره آن را بر عهده می‌گیرد. این نوع بازی‌ها که قهرمان آنها دیده نمی‌شود به شخصیت کاربر هویتی پادشاه

گونه‌می‌بخشد که به جهت طولانی بودن زمان بازی [بازی ممکن است هفته‌ها که ماه‌ها طول بکشد] آن را تبدیل به رویایی عمیق، باورپذیر و خلاق می‌نماید. شما در مقام یک پادشاه، در برابر زیردستان خود مسئولید و در واقع موظف‌اید اثری را که آفریده‌اید به فرجام برسانید.

جهت نگاه و روایت

از نظرگاه نقطه دید - دوربین مجازی - می‌توان سه‌گونه روایت‌گری را در بازی‌های ویدئویی برشمرد.

۱) سوم شخص: این دید معمول اغلب بازی‌های ویدئویی از ابتدای تاریخ آن تا دهه ۱۹۹۰ محسوب می‌شود. که نسبت به تمامی کاراکترها از لحاظ نزدیکی و بزرگی نمایی برخورداردی یکسان دارد بدین معنا که دوربین همان اندازه به قهرمان نزدیک است که به دشمنان او. از نمونه‌های محبوب سال‌های اخیر "Worm"

۲) دوم شخص: دوم شخص یا دوربین سایه‌وار، شکل دیگری از روایت است که دوربین مجازی در آن مانند سایه‌ای در کنار یا پشت سر او در حرکت است در این نوع دید کاربر قابلیت آن را دارد که دوربین را در اطراف قهرمان به حرکت درآورد.

۳) اول شخص: در این شیوه صفحه نمایش در حکم چشمان کاربر است و تصویری را در آن می‌بیند که اگر در دنیای مجازی گام می‌گذاشت می‌توانست ببیند. در نسل سوم بازی‌های سه بعدی یا شبیه‌سازی‌های سه بعدی (واقعیت مجازی) همواره از این دید استفاده می‌شود.

در اغلب بازی‌های ویدئویی امروزی روایت نوع دوم و سوم در انتخاب کاربر است و در مورد روایت نوع اول یعنی روایت سوم شخص. این نوع روایت اغلب در بازی‌های موسوم به بازی‌های استراتژیک کاربرد دارد. برای مثال در بازی «سزار» که ذکر آن پیش‌تر آمده چنین نقطه دیدی به کار رفته است.

اما بحث ما اینجا بیشتر از روایت‌های دوم شخص و اول شخص است. برای مثال در یک بازی حادثه‌ای بازیگر که بازی را با روایت دوم شخص تعقیب می‌کند در هیجان کاراکتری که تحت کنترل دارد شریک می‌شود اما در صورتی که همان بازی با روایت اول شخص صورت گیرد دیگر خبری از همذات‌پنداری نیست چرا که کاراکتر بازی به صورت عینی وجود خارجی ندارد بلکه از صفحه نمایش خارج شده و روی صندلی بازیگر نشسته است. این بار خود کاربر است که به طور کامل جای کاراکتر را می‌گیرد و تصویر ارائه شده روی نمایشگر درست همان چیزی است که باید از زاویه دید کاراکتر ببیند.

بازیگر تمامی امکاناتی که کاراکتر به همراه دارد را در اختیار خود می‌گیرد و خود بدل به قهرمان داستان می‌شود یکی شدن قهرمان و کاربر، کاربر را بدل به مؤلف اصلی اثر می‌سازد او می‌تواند روایت را با یک اشتباه به سمت تراژدی هدایت کند. موضوع پایان زودرس که با عبارت «بازی تمام شد» (Game over) همراه است خطری محسوب می‌شود

است که همواره ادامه روایت را تهدید می‌کند. در گذشته نه چندان دور Game over تنها نوشته‌ای بود که در صورت وقوع خطاهای بیش از حد مجاز به صفحه نمایشگر حک می‌شد و کاربر را مطلع می‌ساخت که بازی را از دست داده است. اما با آغاز دهه ۱۹۹۰ خلاقیت‌هایی در شیوه ارائه این اخطار بروز کرد. برای مثال بازی "WOLF" که کاربر در آن نقش یک سرباز آمریکایی را ایفا می‌کند. از بازی‌های اولیه‌ای است که پایان‌بندی مفهومی دارد. در صورتی که کاراکتر جان خود را از دست بدهد با پیامی دردناک تصویر فید اوت شده و سپس در مکانی دیگر شاهد مراسم خاکسپاری‌ای هستیم که در آن افسران اونیفورم پوش پرچم آمریکا را روی تابوت قهرمان بازی می‌کشند. و راوی از رشادت‌های او تقدیر می‌کند. اما همین قهرمان اگر از سوی هدایتگر خود تا پایان مأموریت‌هایش به درستی هدایت شود. زنده و سلامت در پایان بازی از او تقدیر می‌شود. کاربر این بار به وضوح در جای هنرمند نشسته می‌تواند روایت را از ورطه تراژدی بیرون آورد [البته نه تراژدی در مفهوم کلاسیک‌اش] و آن را با پایان خوش به انتها برساند.

امکانات بسیار متنوعی از تمامی هنرهای تصویری کاربر را در طول بازی همراهی می‌کنند. برای مثال در بازی "Max Payne" کاربر در جای قهرمان داستان قرار می‌گیرد که خانواده‌اش را کشته‌اند، و وی قصد دارد انتقام بگیرد. بازیگر در طول بازی که روندی معمول و اکشن دارد. تجربیات ذهنی کاراکتر را لمس می‌کند. کابوس‌های او را می‌بیند. فلاش‌بک‌ها و فلاش‌مُورِی‌هایی که در ذهن کاراکتر اتفاق می‌افتد را روی صفحه نمایشگر تجربه می‌کند و در روند بازی بدل به خود قهرمان می‌شود. کاربر در چنین بازی-هایی تمام مثلث را به تنهایی پر می‌کند. هم نویسنده و کارگردان است، چرا که موفقیت یا عدم موفقیت کاراکتر را در راه انتقام گرفتن از کشتار خانواده‌اش در گروی عمل کاربر است. در عین حال هم بازیگر و حتی قهرمان داستان است چرا که به جز حرکات فیزیکی کاراکتر که در داستان اوست. تجربیات ذهنی او را نیز تجربه می‌کند. و در نهایت هم تماشاگر است. چرا که جز کاربر کسی شاهد درام نیست. با چنین نقش‌های چندگانه‌ای در نهایت خود اوست که دچار کاتارسیس می‌شود. طراح بازی زمینه‌ای چندگانه را در روایت بازی‌های نسل جدید فراهم می‌آورد. او حالت‌های مختلف روایت را پیش‌بینی می‌کند و هر کدام را به صورت جداگانه تعریف می‌کند و این چنین کاربر را در انتخاب آزاد می‌گذارد.

در میان بازی‌هایی که از دهه ۱۹۹۰ طرفداران فراوانی دست و پا کردند شمار بالایی، بازی‌های اسطوره‌ای- مذهبی هستند. مکاشفات یوحنا که از ضمیمه‌های عهد جدید است و واپسین پاره کتاب مقدس محسوب می‌شود. قریب به دو سده است که الهام‌بخش ادبیات اسطوره‌ای مذهبی می‌باشد. هر چند که آثار بسیار کهن‌تری در این باره موجود است. اما در طول این دو قرن داستان‌ها جنبه تقدس خود را از کف داده بدل به نوعی هیجان دراماتیک شدند. در طول دهه ۱۹۹۰ سینمای آمریکا آثار بسیاری را با چنین موضوعاتی ارائه نمودند. یوحنا درست مانند پیشگوی معبد دلف از چیزی سخن می‌گوید که قرار است اتفاق بیفتد اما به جای آنکه موضوع مورد اتفاق بیان شود، تنها با اشاراتی آن

را رازآمیز و مبهم تر می‌سازد. این‌گونه ابهام بدل به کلید باغ مخفی اسرار اسطوره‌های دینی جهان نو شدند.

در بسیاری از آثار سینمایی سال‌های اخیر، این زمان نامعلوم تصویر شده و برای آن خصوصیات خاصی مفروض است. داستان‌های پریان و خون‌آشام‌های قرون گذشته نیز به صورت عنصری جدایی‌ناپذیر به آنها آمیخته و ملغمه‌ای عجیب و هولناک را تشکیل داده‌که ادبیات خاص خود را ساخته است.

بازی‌های ویدئویی‌ای که حول این محور تشکیل شده‌اند. محور خشونت را در بازی‌معنادار کرده و آن را حق‌کاربر می‌شمارند. چرا که این بار دشمنان پروتاگونیست بازی انسان نیستند بلکه نمایندگان شیطان‌اند. که با تیرک‌های چوبی، آب مقدس حبه‌های سیر و صلیب رانده و نابود می‌شوند. چنین تدابیر روایتی‌ای وقوع خشونت را نه تنها توجیه می‌کند بلکه آن را به امری واجب بدل می‌سازد.

این نوع و جوب که نابودی هیولاها را ادامه راه فرزندان مسیح می‌داند. از سویی دستمایه اصلی بسیاری از بازی‌هاست و از سوی دیگر آن نوع خشونت که همراه با خونریزی و انهدام اندام است را از شکل خشونت و وحشی‌گری بی‌دلیل مانند بازی‌های "Street fighters" به نوعی خشونت مقدس بدل می‌سازند.

از این دست بازی‌ها که در چند سال اخیر بسیار هم مشهور شده‌اند می‌توان به "Killer Pain" اشاره کرد. این بازی‌ها ارضاکننده بعد پاراپاگوس (محور درونی خشونت و قدرت) کاربر - هنرمند بازی‌های ویدئویی است و در نهایت کاربر به گونه‌ای ارضاء روانی دست می‌یابد که شاید در شکل سنتی تر هنرمندان نقاش مبارز با آثار اکسپرسیو خود آن را لمس می‌کردند.

بازنمایی فراواقع‌گرا

نسل‌های گذشته بازی‌های ویدئویی دنیایی ساده و انتزاعی را برای خود تشکیل داده بودند که این شکل از گرافیک صحنه در آن زمان امری خود خواسته از سوی طراحان نبود و تنها دلیل‌اش ابتدایی بودن سطح فن‌آوری کامپیوتری به نظر می‌آمد. در سال‌های بعد تلاش برای شبیه‌سازی دقیق واقعیت اندک اندک به نتایج قابل قبولی رسید تا آنکه در نیمه دوم دهه ۱۹۹۰ کمی پس از ظهور PS1 (Play Station 1) بازی‌هایی چون "Dog Mad" پا به عرصه ظهور گذاردند. این بازی‌ها بازسازی سه بعدی کامپیوتری نبودند بلکه از تصاویر حقیقی ویدئویی تشکیل شده بودند که با امکانات نرم‌افزاری، کاربر اجازه دخل و تصرف در آنها را می‌یافت. بدین ترتیب که در پروسه ساخت بازی فیلمی با حضور بازیگران و تمامی عوامل سینمایی در حالت‌های پیش‌بینی شده بازی ساخته می‌شد و کاربر بازی اگر شخصی را هدف قرار داده و می‌کشت. مرگ یک انسان را در صورت واقعی‌اش شاهد بود. این‌گونه بازی‌ها در طول چند سال پس از ظهورشان با مخالفت‌های بسیاری مواجه شدند. و از آن پس با وجود کم‌خرج بودن‌شان به نسبت بازسازی‌های کامپیوتری به جهت ترویج خشونت کنار گذاشته شدند. در هر حال سال‌ها

آنچه منشاء فضا سازی های بازی های ویدئویی بود باز نمایی جهان محسوس ما عم از جهان تکنولوژیک روز و جهان تاریخی را در بر می گرفت. برای مثال در بازی های اتومبیل رانی چون "Need for Speed" مسابقات درون شهری در شهرهایی از اروپا و آمریکا برگزار می شود که به صورتی کاملاً عین به عین از روی همان شهرها باز سازی شده است و یا بازی های ورزشی که از کاراکترهای ورزشی مشهور و استادیوم های بزرگ جهان استفاده می کنند.

اما چنانکه در بخش گذشته به آن اشاره شد از نیمه دوم دهه ۱۹۹۰ با همه گیر شدن بازی های متافیزیکی و آخرالزمانی، فضا های مجازی تازه از نوعی بی زمانی و فرامکانی بودن خبر می دادند.

در آراء شوپنهاور تفاوت عمده ای میان جهان واقع و جهانی که ما آن را می بینیم موجود است. چرا که بنا بر اعتقاد او آنچه ما می بینیم مجموعه ای از پاسخ های حواس ما است و خارج از این میدان مستندی در دست نداریم که حقیقت جهان را به ما عرضه کند. این قول شوپنهاور ریشه در اندیشه های عرفان شرقی دارد. این اندیشه که جهان محسوس دروغی زاده توهم ماست از بودا آغاز شده و تا عرفان اسلامی قابل پی گیری است. آنچه شوپنهاور با عنوان خواست (Wille) از آن سخن می گوید همان تشنگی بودایی است که درسنسکریت و شاخه پالی به آن (Tanha) میل و طلب می گوید و در عرفان ایرانی خواهش نفس اماره. و در تمامی مکاتب راه رهایی را، خاموشی و نابودی این خواست دانسته اند. و جهانی دور از این جهان توهمات متصور شده اند. که بودا آن را نیروانا (Nirvana) و سهروردی آن را ناکجا آباد می خواند.

و در اندیشه غربی اوتوپیا (Utopie) خوانده می شود که به معنای همان ناکجا است و برای نخستین بار تامس مور آن را به کاربرد. اما تا زمانی که به این ناکجا دست نیافته ایم در این جهان دروغ به سر می بریم که توهمات ما صورتی خوش رنگ و لعاب به آن داده است. چشم ما به روی جهان حقیقی بسته است اما آنکه با خواست به مبارزه برمی خیزد، اندک اندک چشم دیگری را می گشاید که جهان حقیقی را می بیند. در مجسمه های بودا به خصوص در محدوده هینه یانا^{۳۲} نقطه درخشانی میان ابروها تصویر می گردد که به آن آجنا (Ajena) می گویند. آجنا، چشم سوم و یا به اصطلاح عرفان ایرانی چشم دل است. که در سنینمای دهه ۱۹۹۰ نیز جایگاه خاصی را به خود اختصاص داده است. کافی است به عنوان نمونه سکانشی از فیلم "Matrix" را به خاطر آوریم، که در آن مورفیوس^{۳۳}، نیورابه جهان واقعی (Real world) می برد. این سفر خاص که بیشتر تکنولوژیک به نظر می رسد تا معنوی [بنا بر استفاده از قرص و کامپیوتر]، جهانی تاریک و آلوده را برای نیو تصویر می کند و با جمله ای از مورفیوس همراه است:

«به دنیای واقعی خوش آمدی» این تفکر که جهان واقعی ای که از چشمان ما پنهان است، سراسر سیاهی و مملو از هیولاهاست قدمت بسیاری دارد. اما نمود خارجی آن در آثار سینمایی و بازی های ویدئویی محصول تازه ای به نظر می رسد.

در سده های میانه پاره ای نقاشی ها چنین موضوعاتی را به خود اختصاص دادند برای مثال

هیرونیموس بوش^{۳۴}، تابلوهایی را خلق نمود که سراسر نمایش دیوها هیولاهای و تصاویری از آخرالزمان هستند. لیکن دوران زندگی نقاش، دوران سلطه اسطوره‌های آیینی محسوب می‌شد و این‌گونه تلقی‌ات ذهنی در چنان فضایی به هیچ‌وجه دور از ذهن نبود. اما جهان معاصر به چه دلیل ناگهان بستری برای بروز چنین سینمایی گردید.

شاید بتوان مهم‌ترین سبب آن را باز هم در مکاشفات یوحنا جست. در مکاشفات تقسیمات ۳۰۰۰ ساله‌ای وجود دارد که در بهشت گم شده (جان میلتون) نیز آمده است. ظهور فرزند شیطان در سه هزار ساله پسین عمده دلیلی به نظر می‌آید که با آغاز هزاره سوم نقل این‌گونه اقوال دینی - اسطوره‌ای را تشدید ساخت. بازی‌های ویدئویی‌ای که حول این محور ساخته شده‌اند. کارکردی متفاوت و گسترده‌تر از آثار سینمایی مشابه دارند. کاربرد مراحل معنوی پیش فرض را به جای آن ۴۰ سال استعاره‌ای در لحظه‌ای که بازی آغاز می‌شود طی می‌کند و چشم سوم‌اش به جهان حقیقی گشوده می‌شود. حال وظیفه او نابودی صور پلیدی است. اگر هنرمند سده‌های میانه به تصویرگری آخرالزمان و روز رستاخیز دست می‌زد در بالاترین سطح جایگاهی هم‌تراز یوحنا حواری کسب می‌نمود. کاربرد بازی این‌بار بالاترین حد انسانی را تجربه می‌کند که همان موعود آخرالزمانی مسیحی است. بازی به او نیرویی فراتر از جادو می‌بخشد و او را مستقیماً به یک سوپرمن [در مفهوم ایدئالیستی‌اش] بدل می‌سازد.

شوپنهاور نیز که در ابتدا به آن اشاره شد. برای رهایی از رنج این جهان تاریک دو راه را پیش‌پا می‌گذارد. راه نخست راه رهایی از خواست است که به گفته فیلسوف راهی دشوار و بسیار طولانی است. و راه کوتاه‌تر و میان‌بر که همان هنر است. حال بازی ویدئویی از همین راه کوتاه و میان‌بر تجربه‌ای از سلوک را به کاربر می‌دهد تا او را در ثانیه‌ای بدل به ابرانسان نماید.

البته این نگاه، نگاهی خوشبینانه و فارغ از مقاصد سیاسی، اجتماعی محتمل در ساخت چنین بازی‌هایی است. *پژوهش‌های علوم انسانی و مطالعات فرهنگی*

پرتال جامع علوم انسانی

پی‌نوشت‌ها:

- 1- Video games
- 2- Thomes Gold Smith Jr.
- 3- Estle Ray Mann
- 4- Cathode Ray Tube
- 5- University main frame computers
- 6- Don Daglow
- 7- Gergory job
- 8- Video game console
- 9- Video Computer System
- 10- (PC) Personal Computer
- 11- The Art of Computer game Design

- 12- Chris Crawford
- 13- The medium of the video game, wolf, Mark J.P. Austin Press, 2001.
- 14- William Henry Fox Talbot.
- 15- Art of fixing a shadow.
- 16- Ellen Sador.
- 17- Janine Fron.
- 18- Mario 64.
- 19- Nintendo.
- 20- Point of view.
- 21- Man Ray.
- 22- Photography can be Art.
- 23 - Fluxus.
- 24- Tim Stamper.
- 25- Kevin Stamper.
- 26- Oskar Friedl.
- 27- Chris Landreth.
- 28- Sim Graphics,
- 29- Brad degraf.
- ۳۰ - Day Dreaming ترجمه صحیح این واژه خیال بافی است اما بنابر بارواژگانی ای که خیال بافی به همراه دارد واژه برگزیده بابک احمدی در کتاب حقیقت و زیبایی را برگزیدم.
- 31- Sigmung Freud (1856 - 1939)
- ۳۲ - هینه‌یانا به معنای گردونه کوچک است و به معنای آیین بودا در محدوده جغرافیایی شبه قاره هند که به صورتی خالص تر به جای مانده. به بیرون از این محدوده ماهایانا یا گردونه بزرگ گفته می شود.
- 33- Morfious
- 34- Hieronymus Bosch (1450 - 1516)

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی