

»»پو««:

بازی وسرگرمے یا تجربہ یک سبک زندگے متفاوت!؟



پیش از این بارها شنیده و در رسانه‌ها دیده بودیم که همزمان با فرو نشستن جایگاه خانواده در غرب، اغلب زنان غربی به سگ‌های خانگی بسان فرزند خود می‌نگرند و تمام محبت مادرانه خود را در خلاء حضور فرزند، به آن حیوان دست‌آموز نثار می‌کنند.

شاید گمان نمی‌کردیم که زن ایرانی نیز همانند زن غربی جایگزینی برای فرزند بیابد و احساسها و نگرانی‌های مادرانه خود را با او به اشتراک بگذارد. او از اینکه به زنی بدلی تبدیل شده، حسرت می‌خورد و در صدد جبران کاستی‌های خود بر می‌آید.

انداخته است و یا پس از تاهل به واسطه فعالیت در عرصه‌های اجتماعی، محروم از تجربه حس مادری شده است، در خلوت خود و در زمان فراغت از مشغله‌هایش، دلتنگ حس مراقبت، ایثار، دگرخواهی، ارتباط عاطفی و سایر ویژگی‌های سرشت زنانه‌اش می‌شود. او از اینکه به زنی بدلی تبدیل شده، حسرت می‌خورد و در صدد جبران کاستی‌های خود بر می‌آید. او در جستجوی یافتن راهی برای ارتباط عاطفی و دوسویه با موجودی برمی‌آید که بتوان به او غذا داد، خوابش کرد، لباس به او پوشاند، درمانش کرد، او را به تفریح و حمام برد، دکوراسیون اتاقش را عوض کرد، برایش همه رقم خوراکی، کلاه، عینک و لباس خرید؛ حتی بتوان برایش سبیل گذاشت، موی سرش را عوض کرد، حتی جنسیت او را هم تغییر داد. تمام این قابلیت‌ها و بیشتر از آن، در بازی «پو» (pou) که امروزه بر بیشتر گوشی‌های همراه جدید نصب شده و افراد زیادی روزانه با آن بازی می‌کنند، وجود دارد. پو یکی از محبوب‌ترین بازی‌های موبایل است که توسط پال سلامه لبنانی ۲۴ ساله طراحی شده است. در واقع پو موجودی فضایی است که شبیه به یک سیب زمینی طراحی شده است. روزانه ۳۲۰-۲۶۰ هزار نفر این بازی را به صورت رایگان دریافت می‌کنند. از نظر سازنده این بازی، مردم با پو ارتباط برقرار کرده و حتی برخی عکس او را روی بدن خود تاتو کرده‌اند. این بازی باعث شهرت بسیار سازنده آن شده و روزانه ۵۰۰۰۰ رایانه از بازخوردهای این بازی دریافت می‌کند. برای سازنده بازی پو، ریزه‌کاری‌ها نقش بسیار مهمی دارند و این بازخوردها کمک می‌کند تا کیفیت بازی را بالاتر ببرد. بازی‌های شبیه پو حدود ۲۰ سال پیش وجود

این روزها، بر خلاف گذشته در بسیاری از خانه‌ها کودکی وجود ندارد. این روزها، دیگر زندگی پرشتاب ماشینی، مجالی برای رفت و آمدهای خانوادگی و دوستانه به دست نمی‌دهد. این روزها، گاه دلتنگ ابراز احساس‌هایمان می‌شویم و مشتاق تکرار لحظات خوشی که با احساس نوع‌دوستی ما همراه شود. خستگی از عادات روزمره و زندگی خسته کننده تکراری، تخیل ما را به کار می‌گیرد تا دست‌کم در ذهن خود، به کسی که دوستش داریم محبت کنیم و کاری برایش انجام دهیم. شاید برای زنان امروزی در دورترین جاها و حتی در خود جامعه ما، حس مادری در میان دغدغه‌های اشتغال و تحصیل و پرداخت به زیبایی خویشتن گم شده باشد. کاهش جمعیت در ایران گواهی بر این دگرسانی است که در آن زنان بسیاری، گرچه تمایل به تجربه حس مادری را انکار نمی‌کنند ولی به بهای از دست دادن فرصت مهرورزی مادرانه به فرزند، دل به برخی پیشرفت‌های اجتماعی خویش، جوش می‌کنند. آنان نگران از دست دادن فرصت شغلی و یا عقب ماندن از ماراتون گرفته مدرک تحصیلی هستند؛ برای همین، فرزند نمی‌آورند تا نکند که در ایام زایمان و مراقبت از فرزند، جایگاه خود را محیط کار و تحصیل از دست بدهند... پیش از این بارها شنیده و در رسانه‌ها دیده بودیم که همزمان با فرو نشستن جایگاه خانواده در غرب، اغلب زنان غربی به سگ‌های خانگی بسان فرزند خود می‌نگرند و تمام محبت مادرانه خود را در خلاء حضور فرزند، به آن حیوان دست‌آموز نثار می‌کنند. اما شاید گمان نمی‌کردیم که زن ایرانی نیز همانند زن غربی جایگزینی برای فرزند بیابد و احساسها و نگرانی‌های مادرانه خود را با او به اشتراک بگذارد. زن ایرانی مجردی که سال‌ها از دواج را به تاخیر

اما با نگاهی عمیق‌تر درمی‌یابیم که پو تنها یک بازی برای سرگرمی و ارضای احساس‌های سرکوب‌شدهٔ مادری نیست؛ برای مثال هنگام خرید غذا برای پو، این بازی امکان انتخاب از پنج نوع غذا را به فرد می‌دهد: قسم اول، شیرینی‌های مانند بستنی، شکلات، ژله، آبنبات عصایی شکل (که اغلب در جوامع غربی در ایام کریسمس مشتری زیاد دارد)، دونات، کیک تکه ای و بیسکویت زنجبیلی آدمکی؛ قسم دوم، فست فودها و خوراکی‌هایی از قبیل چیپس و تورتیلا، سیب‌زمینی سرخ شده، همبرگر، پیتزا و سوسیس؛ قسم سوم میوه‌ها؛ قسم چهارم سوشی‌ها، از قبیل ماکی آوکادو، سالمون، تونا و سوشی هشت پا، میگو، سالمون و تمایکی کالیفورنیا و ...؛ قسم پنجم نوشیدنی‌هایی مثل لیموناد، نوشابه، شیر کاکائو و ...

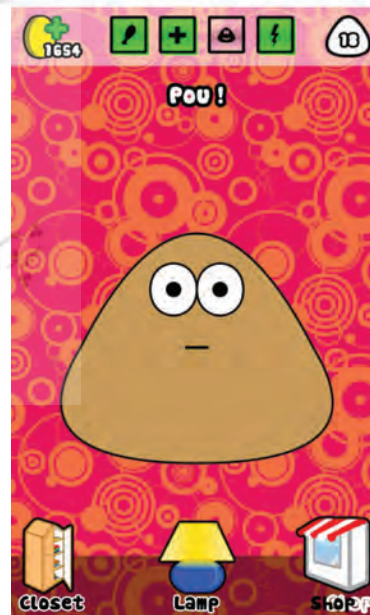
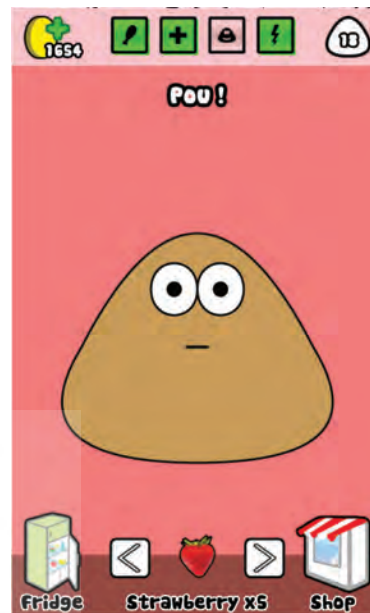
شگفت آنکه بهای هر یک از مواد غذایی همانند بهای واقعی آن است. آنچه به نظر می‌رسد، این است که یک چنین سبد غذایی به سبک آمریکایی بوده و برای ذائقهٔ او طراحی شده است. نتیجهٔ این درگیری با بخش غذای پو به طور ناخواسته پذیرش الگوی غذایی غربی است که بسیاری از مواد زیان‌آور برای سلامتی را وارد زندگی فرد می‌کند و مصرف‌گرایی را عادی و لازم جلوه می‌دهد. بسیاری از غذاهایی که برای آن پول پرداخت می‌شود و با خوردن آنها امتیاز پو افزایش می‌یابد، غذاهایی سالم و مورد نیاز نبوده، بلکه تنها به مصرف‌گرایی رویه دامن می‌زند و نیازهای کاذب تولید می‌نماید. به مخاطب چنین القا می‌شود که در زندگی حقیقی خویش نیز نیازمند مصرف این مواد خوراکی است.

نکتهٔ جالب دیگر اینجاست که برای خرید وسایل مورد نیاز پو، پول لازم است که بیشتر از طریق

داشتند که البته در گوشی همراه تعبیه نشده بود، بلکه در دستگاه‌های دیجیتالی کوچکی که برای کودکان ساخته شده بود نصب می‌گردید و آنها می‌توانستند با نخی این بازی‌ها را به گردن خود آویزان کنند تا در همه حال همراه آنها باشد و بتوانند به عروسک خودشان رسیدگی کنند. اما امروزه این بازی‌ها در گوشی‌های همراه هوشمند ریخته شده و افراد بسیاری از گروه‌های سنی و قشرهای گوناگون را می‌توان دید که، پو بازی می‌کنند. نکتهٔ جالب این است که حتی بعضی سالمندان هم به این بازی روی آورده‌اند.

در بالای صفحه این بازی، شش گزینه تعبیه شده است. از سمت چپ که شروع کنیم اولین گزینه، میزان دارایی و سکه‌های کاربر پو را نشان می‌دهد. دومین گزینه غذا، سومین سلامت، چهارمین تفریح، پنجمین میزان انرژی او و ششمین گزینه هم بازی‌ها را کاربر می‌بایست با مدیریت نیازهای پو، همانند یک فرزند به نیازهای او رسیدگی و تلاش کند تا پو گرسنه و تشنه و افسرده و آلوده نماند. چنانچه کاربر به این موارد بی‌توجه باشد امتیاز از دست می‌دهد و نمی‌تواند از رقبا خود که همزمان مشغول بازی هستند، جلو بیفتد.

نمی‌توان منکر شد که وقتی فرد به پو غذا می‌دهد و او با صدای دلپذیر و شیرینش هنگام خوردن غذا از خود واکنش نشان می‌دهد، لذت می‌برد، وقتی کاربر این بازی، با صابون او را تمیز می‌کند و او لبخندی روی لب می‌آورد، به فرد حس خوبی دست می‌دهد. تمام مراقبت‌ها و تلاش‌هایی که برای پو می‌شود تداعی‌کنندهٔ احساس مادری است که به فرزند خود می‌پردازد.



با نگاهی کلی به این بازی متوجه می‌شویم که فقط به نیازهای جسمانی و تا حدی روانی پو توجه شده و اصلاً جایی برای نیازهای روحی و معنوی وی در نظر نشده است. به عبارت دیگر، سبک زندگی القایی در این بازی، حیاتی مادی، انسان‌گرا و سکولار است.

تمام مراقبت‌ها و تلاش‌هایی که برای پو می‌شود تداعی‌کننده احساس مادری است که به فرزند خود می‌پردازد. در قسمت تن‌پوش‌های پو، دو گزینه آخر مخصوص مناسبت‌های کرسی‌مس و هالووین است که سبک زندگی غربی را به یاد می‌آورد.

بازی‌هایی که در این نرم‌افزار گذاشته شده، به دست می‌آید. فردی که تنها روزی ۴-۵ بار به پو سر بزند، نمی‌تواند سکه‌های زیادی جمع کند و در نتیجه تنها می‌تواند برای پو خوراکی بخرد. خرید سایر چیزها به پول بیشتری نیاز دارد و مایه آن می‌شود که فرد ۲-۳ ساعت در روز را صرف این بازی کند. بر این اساس فردی که بازی پو را انجام می‌دهد می‌بایست حداقل هر ۳ یا ۴ ساعت یک بار به پو سر بزند و نیازهای پو را رفع کند. تازه با این اندازه سر زدن او می‌تواند حداقل نیازهای او را برطرف کند و برای کسب امتیاز بیشتر، زمان بیشتری نیاز دارد. یعنی ذهن او پیوسته درگیر رسیدگی به پو می‌شود. این درگیری ذهنی پر جاذبه سبب می‌شود تا انسان پر مشغله امروز، فرصتهای اندکی را نیز که برای تأمل در خویشتن و ارتباط سازنده با آدم‌های واقعی دارد، از دست بدهد و از تعالی روحی و پیوندهای عاطفی با افراد خانواده و دیگران باز بماند. از سوی دیگر، در قسمت تن‌پوش‌های پو، دو گزینه آخر مخصوص مناسبت‌های کرسی‌مس و هالووین است که سبک زندگی غربی را به یاد می‌آورد.

از منظری دیگر، با نگاهی کلی به این بازی متوجه می‌شویم که فقط به نیازهای جسمانی و تا حدی روانی پو توجه شده و اصلاً جایی برای نیازهای روحی و معنوی وی در نظر نشده است. به عبارت دیگر، سبک زندگی القایی در این بازی، حیاتی مادی، انسان‌گرا و سکولار است و انسان را تنها به این جسم خاکی محدود کرده است. از ارتباطات خانوادگی و خویشاوندی پو خبری نیست و فردگرایی پر رنگ ترویج شده در این بازی، احساس نیاز برای یافتن دوستان و خدمت به هم‌نوعان را پدید نمی‌آورد. گویی در میان نیازهای

او، بازی با کودکان دیگر نیز جایی ندارد. این بازی کارکردهای مثبتی همچون افزایش احساس مسئولیت‌پذیری را به همراه دارد؛ اما به نظر می‌رسد کارکردهای ناسازگار با سبک زندگی اسلامی-ایرانی در آن بیش از کارکردهای مثبت آن باشد. مروری بر برخی از نظرات شهروندان غربی که این بازی را انجام داده‌اند و ارزیابی خود از آن را در سایت آمازون بازتاب داده‌اند، تأمل‌آور است: بسیاری آن را سرگرم‌کننده و اعتیادآور دانسته‌اند. یکی از این افراد چنین نوشته است: «برای افرادی که حیوان‌خانگی می‌خواهند و نمی‌توانند داشته باشند، «پو گزینه خوبی است». دیگری نوشته است: «من ساعت‌ها با پو بازی می‌کنم.» دیگری پیشنهاد داده است که زیاد به رشد پو دل نبندید؛ چون ممکن است یک‌مرتبه چند رتبه پایین بیاید و این باعث یأس و ناراحتی شما می‌شود. یکی دیگر نوشته است: «تقریباً همه همکاران بزرگسالش سر کار و در زمان استراحت به این بازی مشغول‌اند.» پسر بچه‌ای در این سایت نوشته است: «پو از برادرش هم بهتر است چون بد اخلاق نیست.» از نظر او، پو بهترین بازی‌ای است که تا به حال انجام داده است.

این نظرات می‌تواند نشان دهد که این کاربران غربی تا چه میزان خلاءها و کاستی‌های عاطفی و روانی زندگی خویش را با جایگزین‌سازی فانتزی پر کرده و دنیایی توهمی برای برآورده کردن خواسته‌های انسانی و سرشتی خود ساخته‌اند.

پی‌نوشت:

Paul Salameh
www.amazon.com/ps-games-pou/product-reviews/BO