

جاذبه توهّم

تأملاتی نظری در باب بازی‌های رایانه‌ای

۲. غلبه توهّم و خیال بر واقعیت

بازی‌های رایانه‌ای به‌طور عمده به شکلی طراحی می‌شوند که محدودیت‌های دنیای واقعی در آن‌ها کمتر وجود دارد و بسیاری از آن‌ها امکان‌هایی را در اختیار بازیکن قرار می‌دهند که در دنیای واقعی یا غیرممکن است یا بسیار دشوار. همین ویژگی باعث می‌شود بازیکنی که وقت زیادی را صرف آن می‌کند، متأثر از همین انقطاع و انفکاک از دنیای واقعی، در مواجهه با واقعیت‌های پیرامونی دنیای واقعی، مهارت‌های کمتری برای نقش‌آفرینی داشته باشد.

بازی‌های رایانه‌ای بدون شک از پدیده‌های جدی و اثرگذار دوران جدید هستند. میزان استفاده از آن‌ها در میان قشر کثیری از کاربران، از کودک تا میان‌سال و بزرگسال، به‌خوبی نشان‌دهنده گستره نفوذ این پدیده است. تعداد بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهان و در کشور ما ایران هر روز فزونی داشته و تنوع آن‌ها نیز در علاقه‌مندی، جذب و ازدیاد این افراد تأثیر بسیار دارد. در کنار تمامی محاسن و فرصت‌هایی که در این زمینه وجود دارند (از جمله کاربری‌های آموزشی، تفریحی و سرگرمی و درمانی) اندیشیدن به ویژگی‌های خاص بازی‌های رایانه‌ای، از منظری که قدری از حوزه کاربردی و عملیاتی فاصله بگیرد و موضوع را از جنبه‌های نظری‌تر ببیند، به‌خصوص برای معلمان و والدین، از اهمیت بالایی برخوردار است. به همین دلیل در این یادداشت سعی شده است درباره ۱۰ ویژگی (بدون توجه به اینکه آن ویژگی جنبه مثبت دارد یا منفی!) خاص بازی‌های رایانه‌ای که بازیکن را تحت‌تأثیر عمیق قرار می‌دهند، بحث شود:

۳. همزادپنداری شدید بازیکن با شخصیت (های) بازی

هر اندازه بازیکن زمان صرف یک بازی خاص کند و در بازی در نقش یک شخصیت قرار گیرد، به همان میزان با آن شخصیت و نقش‌های او همزادپنداری می‌کند. در دنیای واقعی و ارتباطات و نقش‌آفرینی‌های او نیز تأثیر این همزادپنداری نمایان می‌شود. این همزادپنداری، بدون توجه به نسبت آن شخصیت با واقعیت و امکان تحقق کشنگری‌های او در دنیای واقعی، موضوعی است قابل تأمل!

۱. جذابیت در حد غوطه‌ور شدن بازیکن در فرایند و داستان

مهم‌ترین ویژگی بازی‌های رایانه‌ای پرترفدار جذابیت‌های بصری، گرافیکی و داستانی آن‌هاست. همین ویژگی بازیکنان را چنان مجنون خود می‌کند که به‌طور عمده حاضرند برای تداوم بازی هزینه‌های زیادی (مادی و غیرمادی) صرف کنند و از بخشی از امور لازم و ضروری زندگی و برخی مسئولیت‌های خود چشم‌پوشند!

۴. تصور این‌همانی دنیای بازی با دنیای واقعی (غیربازی)

هرچقدر هم بازی‌های رایانه‌ای شبیه دنیای واقعی طراحی شده باشند (که به‌طور عمده این‌طور نیستند و اساساً جذابیت آن‌ها هم در همین عبور از محدودیت‌های دنیای واقعی است!)، باز با مختصات دنیای زیستی ما تفاوت‌هایی جدی دارند. اما هرچقدر بازیکن در بازی‌های رایانه‌ای غرق می‌شود، ادراک او از جهان به دنیای بازی‌ها شبیه‌تر می‌شود. طی فرایندی نه‌چندان طولانی، بر اساس این خطای ادراکی، حالتی از یکسان‌پنداری برخی از ساخت‌های دنیای واقعی و دنیای بازی در ذهن بازیکن رخ می‌دهد.

۵. کم کردن تجربه‌های دست‌اول در محیط‌های جامعه‌پذیری

موضوع جامعه‌پذیر شدن برای کودکان و نوجوانان بسیار مهم است. جامعه‌پذیری نیز در محیط‌هایی مثل مدرسه، محل زندگی و حلقه‌های دوستی اتفاق می‌افتد. به هر میزان که بازیکنان جوان‌تر وقت خود را صرف حضور در بازی‌های رایانه‌ای کنند، به همان میزان فرصت حضور در محیط‌های جامعه‌پذیری کمتر می‌شود.

۶. تأثیر گذاری شدید شناختی و رفتاری

مبتنی بر توضیحاتی که برای برخی ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای ارائه شد، تأثیرپذیری شدید شناختی و طبعاً و پس از آن ظهور و بروز تأثیرات رفتاری از قواعد دنیای بازی در بازیکنان به‌طور جدی مشاهده می‌شود. در اینکه این ذهنیت شناختی و طبیعت رفتاری ایجاد شده چقدر با لوازم زیست حقیقی متناسب است، باید بیشتر اندیشید.

۷. وابسته کردن تا حد اعتیاد به بازی

جذابیت و لذت‌بخشی بازی‌های رایانه‌ای به‌طور طبیعی وابستگی ایجاد می‌کند. در برخی بازی‌ها، میزان این وابستگی تا حد اعتیاد و ناتوانی بازیکن نسبت به مدیریت زمان پیش می‌رود. امروزه در مباحث تخصصی مشاوره، موضوع اعتیاد مجازی و اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای خود دسته مستقلی از اعتیادهای نوع جدید را شکل داده است و مراکز و شیوه‌هایی درمانی برای ترک این نمونه از اعتیادها پیش‌بینی شده‌اند.

۸. آشنا کردن و ایجاد رفاقت‌های بدون شناخت

برخی از بازی‌های پرطرفدار رایانه‌ای، اجتماعی نیز هستند. به این معنی که بازیکنان در قالب بازی‌های دو یا چند نفره و از طریق اتصال‌های برخط یا نابرخط اقدام به بازی می‌کنند. این تیم‌ها لزوماً شبیه تیم‌های مدرسه‌ای یا محلی نیستند که بازیکنان آن‌ها همدیگر را بشناسند و با هم آشنا باشند، بلکه حتی ممکن است بازیکنان یک تیم در یک بازی رایانه‌ای صدها و هزاران کیلومتر فاصله جغرافیایی داشته باشند. به‌علاوه، قواعد سنی هم‌تیمی شدن نیز در این بازی‌ها وجود ندارد و الزام‌آور نیست. همین موضوع باعث می‌شود اعضای یک تیم بازی رایانه‌ای، هم به لحاظ جغرافیایی متفاوت باشند و هم به لحاظ سنی و هم احتمالاً به لحاظ جنسیت. در اینکه این شکل از دوستی‌ها چقدر می‌تواند برای بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای فرصت‌آفرین یا مخاطره‌انگیز باشد، باید بیشتر تأمل کرد.

۹. ایجاد کم‌حوصلگی در انجام امور جدی روزانه

دنیای بازی‌های رایانه‌ای دنیای فارغ از جدیت‌های زیست واقعی است! شکست در بازی رایانه‌ای همچون شکست در دنیای واقعی هزینه‌های سنگینی ندارد! به همین دلیل، لزوماً هر شکست در بازی نهنها منجر به تنبیه و عبرت‌گیری نمی‌شود، بلکه تمایل را به ادامه بازی تا به‌دست‌آوردن حالت پیروزی یا عبور از مرحله‌ای به مرحله دیگر، با کمترین محدودیت‌ها و هزینه‌هایی که در دنیای واقعی برای هر شروع یا تکرار هر تجربه‌ای وجود دارد، به وجود می‌آورد. حال وقتی این ویژگی را با واقعیت‌های دنیای زیستی مقایسه می‌کنیم، متوجه می‌شویم که قواعد دنیای واقعی چقدر می‌توانند برای بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای کسل‌کننده باشند!

۱۰. ایجاد حالت فراموشی یا کم‌توجهی به جسم و نیازها و محدودیت‌های آن

جسم آدمی در کنار تمامی توانایی‌هایی که دارد، لاجرم محدود است و برای تداوم زیست طبیعی نیازهایی دارد. بسیار مشاهده می‌شود که بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای، باز به دلیل همان جذابیت و اعتیاد برآمده از آن، نسبت به توجه به جسم خود و برطرف کردن نیازهای آن، حتی به شکل اولیه، دچار غفلت و بی‌توجهی می‌شوند.

آنچه بیان شد، صرفاً توصیفی بود حداقلی از برخی خصوصیات که بازی‌های رایانه‌ای بر بازیکنان خود تحمیل می‌کنند. درباره آثار نیک و بد این ویژگی‌ها و چگونگی مواجهه، فرصتی دیگر باید. به فضل الهی، در یادداشتی دیگر بدان خواهیم پرداخت.

