

هویت در زمین بازی‌های رایانه‌ای

اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر
هویت فردی و اجتماعی



بحث‌های تخصصی متعددی، چه در روان‌شناسی و چه در علوم اجتماعی، مطرح شده‌اند، اما در اینجا ما با ذکر سه الگوی پرتکرار در بازی‌های رایانه‌ای، سعی می‌کنیم نسبت آن‌ها را با هویت فردی و اجتماعی و ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای نشان دهیم.

۱. سفارشی‌سازی

افراد، به‌خصوص از دوره نوجوانی، درباره اینکه چه کسی هستند، چه تمایلاتی دارند و چه مسیری را انتخاب کنند، پرسش می‌کنند. مدام مشغول بازخوردگیری و ارتباط با عناصر بیرونی هستند تا بتوانند نظام هویتی خود را شکل دهند و جورجین (پازل) شخصیتی خود را کامل کنند. در چنین فضایی معمولاً از ظرفیت‌هایی که به آن‌ها اجازه بدهد بتوانند خود را به‌طور بیرونی و عینی ببینند، در مورد خود فکر کنند و نظر دهند، استقبال می‌کنند. بازی‌های رایانه‌ای با قابلیت سفارشی‌سازی^۱ که ارائه می‌دهند، یکی از جاهایی هستند که با کمترین زحمت و هزینه چنین ظرفیتی را برای نوجوانان محقق می‌کنند. به حدی که «راستز»^۲ از شکل‌گیری هویت‌های لذت‌بخش سخن به میان می‌آورد و بیان می‌کند که هویت بازیکن در خلال بازی‌های رایانه‌ای

اشاره

ستون «بازی‌پژوهی» در بخش تربیت رسانه‌ای مجله رشد فناوری آموزشی در هر شماره نگاهی تربیتی به بازی‌های رقمی دارد. پژوهشگر از نگاه یک محقق و معلم سواد رسانه‌ای، ابعاد گوناگون تربیتی بازی‌های رایانه‌ای را باز می‌کند تا همکاران گرامی بتوانند رویکرد درستی را نسبت به این پدیده فرهنگی، هنری و صنعتی اتخاذ کنند. در این شماره موضوع «هویت» و «بازی» واکاوی می‌شود.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌پژوهی، هویت

فرهنگ روح جامعه است که به عناصر اجتماعی معنا می‌دهد و این امکان را فراهم می‌کند تا افراد و عناصر اجتماعی با هم ارتباط بگیرند. این افراد و عناصر در پرتو این روح می‌توانند در مورد کیستی خود نظر بدهند و خود را بشناسند. به همین دلیل، همواره یکی از موضوعاتی که در تربیت، به‌خصوص در دوره نوجوانی، باید مورد توجه قرار بگیرد، موضوع «هویت» است، چرا که پیامدهای مهم و غیرقابل تغییر فردی و اجتماعی دارد. در مورد هویت



روایت‌ها هستند که به قواعد و تصمیم‌های بازیکن در بازی معنا، وزن و جهت می‌دهند. پل ریکور با طرح مفهوم «هویت روایتی» بیان می‌کند، هویت انسانی امری است که به‌طور اجتماعی برساخته می‌شود. بنابراین می‌توان گفت روایت‌ها که از طریق رسانه‌هایی مثل بازی‌های رایانه‌ای به مخاطب می‌رسند، میانجی ساختن هویت هستند.

هویت‌های جنسیتی، نژادی و قومی در بازی شکل می‌گیرند. برای مثال، بازیکنان دختر بازی‌های رایانه‌ای بیشتر تمایل دارند بازی‌هایی را اجرا کنند که شخصیت آن‌ها دختر است. از طرف دیگر، بازیکنانی که از بدن زنان در این بازی صورت می‌گیرد، به شکل معناداری شبیه هم است و در برساخت هویت جنسیتی بازیکنان نقش مهمی ایفا می‌کند و ممکن است تصور آن‌ها را از مسائلی مثل زیبایی، بدن مناسب و مانند آن آشفته کند که پیامدهایی مثل جراحی‌های زیبایی، رژیم‌های غذایی طاقت‌فرسا و بیماری‌های جدید مانند توهم چاقی را در پی دارد.

همچنین، زنان در بازی‌های رایانه‌ای یا قربانی‌اند یا رفتارهایی مردانه از خود نشان می‌دهند که باعث می‌شود بازیکن نسبت به خود و نقش‌آفرینی اجتماعی‌اش نگاه خاصی را اتخاذ کند.

در مثال دیگر، در بازی «جی‌تی‌ای سن‌آندریاس» یک جوان گردن‌کلفت سیاه‌پوست در رقابت با یک گروه خلافکار سیاه‌پوست دیگر، هر خلافی را مرتکب می‌شود. مشخص است اینجا، غیر از بازیکنی، نقش روایت و قواعد بازی در شکل‌دهی به هویت یک سیاه‌پوست پررنگ است. بازیکن اگر سیاه‌پوست باشد، خودش را چنین می‌بیند که مجاز است هر کاری برای حفظ دوستان و گروهش انجام دهد. اگر بازیکن سفید پوست باشد، نگاه منفی شدیدی نسبت به رنگین‌پوستان پیدا می‌کند.

بازی‌ها بر هویت‌های تاریخی نیز مؤثرند. عنوان‌های متعدد در سبک‌های گوناگون بازی‌ها، دست به نوعی بازسازی تاریخ می‌زنند و روایتی از گذشته را به بازیکن ارائه می‌کنند که باعث برساخت و شکل‌گیری ایده‌های ذهنی نسل جدید و به‌خصوص بازیکنان از آن رویداد تاریخی شود. بازی‌هایی مثل «ایچ‌آف ایمپایرز»، «کال آف دیوتی»، «بتل‌فیلد ۱»، «اساسینز کرید»^{۱۱} و بسیاری بازی دیگر که بازیکن را در فضایی تاریخی از روم باستان گرفته تا انقلاب کبیر فرانسه و جنگ‌های جهانی و حتی رویدادهای تاریخی معاصر مثل جنگ آمریکا با عراق یا افغانستان قرار می‌دهند، از این جمله‌اند. چنین بازی‌هایی، علاوه بر ساختن ایده‌های فرد، بر هویت جمعی نیز اثرگذارند و بازیکنان آن‌ها، برساختی رسانه‌ای می‌سازد که سهم بزرگی در شکل‌دهی به حافظه جمعی یک ملت (حتی ملت بازیکنان) ایفا می‌کند.

برای مثال، مجموعه بازی اساسینز کرید دوران‌های

شکل می‌گیرد و مفهوم «هویت بازی‌ساخته»^۲ را طرح می‌کند. بازیکن در جریان کشف جهان بازی و انتخاب‌های متعددی که بر سر راه اوست و تصمیماتی که باید اتخاذ کند، شکل می‌گیرد.

نمونه واضح این کار در «بازآرایی»^۳ ماشین‌ها یا لباس‌های شخصیت‌ها و در سطحی عمیق‌تر در نحوه بازی کردن در بازی‌های راهبردی دیده می‌شود. برای مثال، به بازی‌های «نید فور اسپید»^۴ یا بازی ایرانی «گشت پلیس ۲» توجه کنید. در این بازی‌ها بازیکن قادر است ظاهر ماشین خود را تغییر دهد و برای آن رنگ، رینگ، انواع برجسب و قطعاتی یدکی انتخاب کند که در اکثر موارد هیچ تأثیری روی عملکرد ماشین در بازی ندارد و صرفاً برای زیبایی انجام می‌شود و البته بهانه‌ای است برای کسب درآمد و پرداخت درون‌برنامه‌ای.

در نمونه دیگر، در بازی‌های «سیمز»^۵ و «جی‌تی‌ای»^۶ بازیکن می‌تواند از بین انبوهی از لباس‌ها، برای شخصیت خود در بازی لباس انتخاب کند، ظاهر او را هر گونه که دوست دارد درست کند و لباس ورزشی، تجملی، نظامی، گنگ‌های خیابانی یا هر تیپ دیگری که می‌توانید تصور کنید، بپوشد؛ بدون آنکه محدودیتی از جنس محدودیت‌های جهان واقعی حس کند.

در این هنگام بازیکن سعی می‌کند افکار، تمایلات و سلیقه خود را بیرونی کند و این فرصت را دارد تا در مورد خودش بیندیشد، تصمیم بگیرد و کیستی خود را، در حداقل در بخشی، نهایی کند. اما از اینکه در همان حال هویتش دارد توسط دیگران شکل می‌گیرد، بی‌خبر است. در واقع، بازیکن در محدوده‌ای که بازی‌ساز خواسته یا توانسته ارائه کند، مشغول ساختن هویت خود است. بازیکن تصور می‌کند آزادانه مشغول انتخاب بین تمام گزینه‌هاست و می‌تواند انتخاب خیلی خوبی داشته باشد، اما او در واقع مشغول انتخاب بین گزینه‌های «موجود» است؛ گزینه‌هایی که بازی‌ساز در اختیارش قرار داده و ممکن است آن‌ها را جهت‌دار و در پی هدفی انتخاب کرده و در بازی قرار داده باشد. برای مثال، تمامی لباس‌های زنانه در بازی جی‌تی‌ای طوری طراحی شده‌اند که حدی از جذابیت‌های جنسی و زنانه را ارائه دهند. بنابراین، بازیکن در عمل در محدوده خاصی در مورد خودش می‌اندیشد و با این محدودیت گزینه‌ها، در عمل مسیر هویتی بازیکن نیز محدود می‌شود.

۲. روایت‌ها

چنانچه کمی عمیق‌تر به نسبت هویت و بازی‌های رایانه‌ای توجه کنیم، متوجه خواهیم شد که هویت‌ها نه تنها از طریق این انتخاب‌ها یا بازیکنان متعددی که شکل می‌گیرند، بلکه روایت‌ها در این زمینه بسیار مؤثرند. در واقع



گروه نیز نسبت به او و عملکردش موضعی اتخاذ می‌کنند و بازخوردی می‌دهند که به بازیکن امکان می‌دهد بر اساس آن بازخوردها در مورد خود بیندیشد و به قولی خودش را در آینهٔ دیگران ببیند و در مورد کیستی خودش به جمع‌بندی برسد. اینکه او خوش سلیقه است یا بدسلیقه، شوخ است یا جدی، حرفه‌ای است یا ناشی، همگی در تصویری که از خودش دارد مؤثر است. در واقع در اینجا انتظاراتی که گروه دارد، در شکل‌دهی هویت او نقش جدی دارد. در اینجا، علاوه بر عزت‌نفس بازیکن که پیش‌تر والدین و مربیان باید در او شکل داده باشند، اهمیت انتخاب یک بازی که اجتماع^{۱۲} مناسبی داشته باشد، مهم است. به‌خصوص اگر بنا باشد به‌صورت گروهی مدت زمان بیشتری را با هم بازی کنند.

بحث هویت از بحث‌های پیچیدهٔ علوم‌انسانی است که در نسبت قرار گرفتن آن با بازی‌های رایانه‌ای بر پیچیدگی آن می‌افزاید. در این متن تلاش شد «نقش سه ظرفیت سفارشی‌سازی، روایت و ارتباطات در بازی‌های رایانه‌ای بر هویت بازیکنان» توضیح داده شود؛ به‌خصوص که هویت یکی از زیربناهای تربیتی در حوزهٔ فردی و اجتماعی است. هرچند مثال‌هایی که در این یادداشت آمده‌اند منفی هستند، اما هدف این بود که ظرفیت‌های اثرگذار بازی روی هویت ملموس شوند. بنابراین، صرف منفی بودن مثال‌ها، به‌خودی‌خود ناظر به بدی بازی‌های رایانه‌ای نیست، بلکه اهمیت انتخاب مناسب بازی و تولید بازی‌های مفیدی را که برای بازیکن اثرات مثبت به همراه داشته باشند، دوچندان می‌کند.

پی‌نوشت‌ها

1. Customize
2. Ludic Identity
3. Tuning
4. Need For Speed
5. sims
6. GTA
7. GTA san andreas
8. Age of Empires
9. Call of duty ww2
10. Battlefield1
11. Assassin's Creed
12. Community

منبع

کوثری، مسعود (۱۳۹۰). کتاب عصر بازی. نشر دریاچهٔ نو.

متفاوت تاریخی را روایت می‌کند و بازیکن در آن فضاهایی تاریخی و شخصیت‌های واقعی تاریخی را می‌بیند و با آن‌ها ارتباط می‌گیرد و رویدادهای آن دوران را تجربه می‌کند، اما نه آن‌طور که در تاریخ آمده است، بلکه تمام عناصر، افراد و موقعیت‌های تاریخی (حتی شیعیان) در فضایی ضدالهی و در جنگ فرقه‌ای بلند مدتی، به واسطهٔ تحریف در روایت، باز تعریف می‌شوند.

با در بازی «ندای وظیفه؛ جنگاوری نوین» که در سال ۲۰۱۹ منتشر شد، بازیکن در فضای مبارزه با تروریست‌های تکفیری قرار می‌گیرد، اما طبق روایتی آمریکایی که در آن نیروهایی از آمریکا و انگلستان به کمک کردها می‌روند و علاوه بر اینکه سرکردهٔ گروه افراطی تروریستی را نابود می‌کنند، به اشغال ظالمانهٔ روسیه در آن کشور نیز پایان می‌دهند.

بازیکن بعد از تجربهٔ این عنوان‌ها که معمولاً از نظر فنی قوی هستند و جزو بازی‌های پرترفدار در ایران و جهان به حساب می‌آیند، از هویت تاریخی خود، مسائلی که به آن‌ها روبه‌روست و جایگاهی که در جهان دارد، چه تصویری پیدا می‌کند؟

۳. ارتباطات

در بازی‌های برخط، هویت بُعد دیگری به خودش می‌گیرد. بازیکن امکان می‌یابد با بازیکنان دیگر به‌صورت برخط در ارتباط باشد، به‌صورت متنی و صوتی حرف دوستانه بزند و با هم در جهان بازی زیست کنند. در حالی که ممکن است این ارتباط با افرادی در سنین، کشورها و فرهنگ‌های متفاوت باشد. بخشی از هویت بازیکن بازی برخط از طریق عضویت در گروه‌ها، قبایل و سایر اجتماعات بازی و البته خود روند بازی شکل می‌گیرد. در اینجا بازیکن خیلی زود دنبال شباهت‌ها و تفاوت‌ها می‌گردد تا نسبتش و حتی ادامهٔ عضویتش در گروه را مشخص کند. اعضای

بازیکن در محدوده‌ای که بازی‌ساز خواسته یا توانسته ارائه کند، مشغول ساختن هویت خود است. بازیکن تصور می‌کند آزادانه مشغول انتخاب بین تمام گزینه‌هاست و می‌تواند انتخاب خیلی خوبی داشته باشد، اما او در واقع مشغول انتخاب بین گزینه‌های «موجود» است

