

یادداشت



دکتر محمدحسن یادگاری
پژوهشگر بازهای رایانه ای



جنگ؛ عنصر حیاتِ جهان آینده

چگونگی روایت سازی آمریکا از طریق بازی های اول شخص شلیک کننده

ارتش آمریکا در پایان دهه ابتدایی هزاره سوم، جای پای محکمی در فرهنگ این کشور به ویژه در فیلم های جنگی، تلویزیونی و به طور فزاینده ای در بازی های ویدئویی، اول شخص شلیک کننده برای خود فراهم کرده است. هم اکنون یک ائتلاف واقعی میان هالیوود، پنتاگون، بازی های ویدئویی جنگی و صنعت اسلحه سازی، به وجود آمده است. چهار ضلع تشکیل دهنده این ائتلاف برای یکدیگر، سودآوری قابل توجهی دارند و از یکدیگر حمایت ایدئولوژیکی به عمل می آورند و از طریق روایت سازی به سبک خود، سعی در ایدئال نشان دادن، عادی سازی جنگ و گسترش آن در آینده جهان را دارند. هیچ یک از ژانرهای سینمایی دیگر به اندازه ژانر فیلم های جنگی، نمی تواند تضادهای موجود در جامعه آمریکا از جمله انگاره هایی همچون طبقه اجتماعی، سیاست، ایدئولوژی اجتماعی و اقتصادی را تبیین کند. در واقع از پایان جنگ جهانی اول به این طرف، این موضوعات بخش بنیادی و به نوعی ماهوی نمایش سینمایی از جنگ بوده، هر چند در بسیاری از موارد و در بسیاری از بعدها، سرکوب یا تضعیف شده است.

عملیات مختلف در جنگ‌هایی که ارتش آمریکا در آن‌ها دخیل بوده یا در جاهای مختلف دنیا رخ داده است، بازسازی شده‌اند و حتی عملیات روز که در این چند سال رسانه‌ای شده‌اند یا سناریوهایی که اخیراً رسانه‌ای شده و هنوز عملی نشده‌اند مانند حمله به ایران که در بازی Battlefield 4 وجود داشت یا شهادت سردار سلیمانی در بازی: *call of duty: 2 modern warfare* - که اخیراً تولید شده - قرار داده شده است و سایر عملیات مختلف ارتش آمریکا. همچنین، بازی‌های آینده‌نگر و آینده‌پژوهی از این جهت که از نظر ژئوپلیتیک و جغرافیایی چه تحولاتی ممکن است در جهان یا یک منطقه به وجود بیاید و تکنولوژی، سلاح و ابزاری که ممکن است به وجود بیایند و فعلاً در حالت مدل هستند، چه در قالب حریف یا در قالب خود ارتش آمریکا.

بنابراین در سه حوزه یعنی زمان گذشته، حال و آینده به صورت واقع‌گرایانه، فانتزی یا ترکیبی، این بازی‌ها در حال تولید هستند که مهم‌ترین اتفاق روایت است. به این صورت که روایتی به بیننده و مخاطب مخابره می‌شود که جهان، می‌توانسته به چه شکلی بوده باشد، به چه شکلی هست، چه شکلی خواهد شد و شما، آن را به چه شکل می‌بینید، خواهید دید یا با آن زندگی می‌کنید. در واقع، جنگ، جنگ روایت‌ها است. هرکس که قوی‌تر، جذاب‌تر و بهتر همه چیز را توضیح دهد، برنده این ماجرا است. حال باید به این سؤال پاسخ دهیم که ارتش آمریکا، چرا این قدر اهمیت دارد؟ چرا صرفاً آمریکا به دنبال این مسئله است و ارتش کشورهای دیگر به سمت این بازی‌ها و روایت سازی‌ها نمی‌روند؟ یک مسئله، بحث هزینه‌ها است، دوم، بحث زیرساخت؛ یعنی از نظر

بعد از جنگ جهانی دوم، ارتش آمریکا یک بازسازی از خود در حوزه‌های رسانه‌ای و فرهنگی انجام داد. در دهه ۷۰، این مسئله به شکل بازی‌های مختلف صورت گرفت و سرمایه‌گذاری‌های جدی ارتش آمریکا در بازی‌سازی از دهه ۷۰ شروع شد؛ اما تقریباً از دهه ۹۰ که امکان فضا سازی سه بعدی توسعه پیدا کرد و به شکل چشم یک انسان به محیط پیرامون نگاه کرد، با بازی فانتزی ترسناک DOOM در ۱۹۹۳ صورت گرفت که به شکل زندگی واقع‌گرایانه و جنگی توسعه یافت و به بازی‌های نظامی جنگی *firs person shooter* (اول شخص تیرانداز) تبدیل شد. از این تاریخ به بعد، به صورت تدریجی این نوع جدید از بازی‌ها ساخته شدند که ویژگی اصلی آن‌ها، همزادپنداری جدی مخاطب با شخصیت بازیکن است؛ زیرا از زاویه دید آن بازیکن موجود در بازی، ماجرا را دنبال می‌کند؛ لذا این امکان را به سرمایه‌گذارانش می‌دهد که از آن، رویکرد واقع‌گرایانه تاریخی را دوباره روایت کنند. حال چه به صورت واقعیتی تاریخی و چه به صورت فانتزی، شروع به روایت‌گری‌های مختلفی از جنگ جهانی دوم ارائه دهد.

به عنوان مثال، یک بازی مانند *Return to Castle Wolfenstein* که یک بازی فانتزی بوده و سناریوی آن، به این صورت است که در واقع، حکومت نازی بعد از جنگ جهانی دوم پیروز شده و قدرت را به دست می‌گیرد و لذا ما در بازی به عنوان یک سرباز آمریکایی، باید دنیا را از این حکومت خارج کنیم، در حالی که بازی در قرن بیست و یکم در جریان است و این حکومت، قدرت خود را به روز کرده، خشونت بیشتر شده و تکنولوژی‌هایش نیز توسعه پیدا کرده است. این بازی، مدلی تاریخی، واقعی و فانتزی است.



تولید و سازمان تولید، شاید کشوری مانند ژاپن یا استودیوهای کوچک و بزرگی که در کشورهای اروپایی فعالیت می‌کنند، بتوانند نیروی انسانی و آن خلاقیت را داشته باشند و مشابه این اثرات را خلق کنند؛ اما از نظر هزینه‌ها و طولانی بودن مدت انجام یک پروژه و سرمایه‌گذاری‌های کلان جهانی و البته بودجه کلان آمریکا از جمله بودجه ۷۰۰ تا ۸۰۰ میلیارد دلاری در ۲۰۲۳ برای ارتش؛ بودجه‌ای که ۱۵ برابر بودجه سال ایران بوده و تنها مختص ارتش آمریکا است. البته از همه مهم‌تر، بحث بازاریابی است که پخش کنندگان آمریکایی از پس آن برمی‌آیند، زیرا در همه صنایع تولیدی و تجارت رسانه‌ای، پول درآوردن در بحث بازاریابی مهم است نه صرفاً تولید. اساساً بازی‌های جنگی، لزوماً به همان ژانر تیراندازی اول شخص محدود نشده‌اند، بلکه بازی‌های جنگی سوم شخص یابصورت استراتژیک و رقابتی با حمایت ارتش آمریکا ساخته می‌شوند.

ویژگی بازی‌های اول شخص عبارت‌اند از هدف‌گیری، سرعت عمل، دقت، مدیریت زمان و...؛ اما نکات مهم دیگری نیز وجود دارد؛ به‌عنوان مثال، مهارت‌هایی مانند استفاده دقیق از امکانات و منابع یا آشنایی با سلاح‌های مختلفی که بازیکن از آن‌ها استفاده می‌کند. این‌که بدانند در چه زمانی از چه چیزی استفاده کند؛ این‌که به چه چیزهایی تیراندازی نکند، از جمله اینکه غیرنظامیان را از دوستان و دشمنان تشخیص دهد. بتواند به بازیکنان و هم‌تیمی‌هایش در بحث همکاری کمک نماید، به‌درستی فرار کند، اشیاء و موارد موردنیاز خود را جمع‌آوری کند، زخمی‌ها را بهبود ببخشد و با جهان، تاریخ، اقلیم و اتمسفر بازی و همچنین، سایر بازیکنان دیگر، بتواند ارتباط برقرار

کند. تمامی این مسائل، از جمله مواردی هستند که بازیکن بازی اول شخص، با آن‌ها مواجه می‌شود. البته مهم‌ترین نکته در این سبک بازی‌ها، عادی‌سازی خشونت یا به عبارتی دیگر، عادی‌سازی جنگ است. مسئله جنگ برای مخاطبان چند صد میلیونی این بازی‌ها، به موضوعی عادی تبدیل می‌شود و دیگر جنگ، آن شکل خشونت و ترس دهه‌های قبل را ندارد؛ حال، چه جنگ اوکراین باشد، چه سوریه یا

هر جای دیگر. به عنوان مثال، جنگی مانند جنگ ویتنام، اعتراضات، پویش‌ها و راهپیمایی‌هایی را در خود آمریکا در پی داشت و در اروپا نیز اعتراضاتی برای آسیب زدن به محیط‌زیست، مواد هسته‌ای و به خطر افتادن محیط‌زیست وجود داشت. همچنین، قوانین نیروهای اعزام به سربازی و...؛ اما با گذشت زمان، برای جنگ عراق یا اوکراین و اوج آن در جنگ سوریه، به شکلی عادی برای مردم درآمده‌اند و بسیار راحت‌تر با جنگ‌ها کنار آمده‌اند. این فضای مناسب برای ساختارهای قدرت و ارتش‌های جنگ‌آور مانند ارتش آمریکا-که درآمدش از خلق جنگ‌ها می‌گذرد- به وجود آورده است. در واقع، بستر مقدماتی را برای ایجاد جنگ تسهیل کند و عادی‌سازی شود. خبر و مواجهه با جنگ برای مردم عادی می‌شود؛ لذا بازی‌ها در کنار فیلم‌هایی که در این حوزه ساخته می‌شوند و البته دروازه‌بانی خبر و شکل‌دهی اخبار از دلایل اصلی رسانه‌ای بسترسازی برای عادی نشان دادن خشونت و جنگ است.

معمولاً ابزارهایی مانند یک محیط جغرافیایی که مردمان سرزمینی با آن خاطره دارند یا در اخبار شنیده‌اند و ممکن است، سرزمین خودشان نباشد و برای مردمان دیگری باشد. بر اساس یک واقعیت یعنی موقعیت جغرافیایی واقعی اما با عناصر نظامی و تکنولوژی نظامی محیط پر می‌شود. آن چیزی که در علوم نظامی وجود دارد، کاملاً در بازی‌های اول‌شخص پیاده‌سازی می‌شود. بحث داده، استفاده از ابزار، اطلاع‌رسانی، جاسوسی و نکته‌های مختلف از جمله استفاده از تکنولوژی و... همه این‌ها را در معرفی تکنولوژی آینده، گذشته و حال قرار داده است. این‌ها همه المان‌هایی است که ما در بازی‌های اول‌شخص

می‌بینیم که کاملاً المان‌های یک جنگ واقعی بوده و سیر داستانی آن بر اساس یک اقتباس یا برداشتی از یک رویداد واقعی صورت می‌گیرد. حال ممکن است که در این روایت، تغییراتی نیز حاصل شود و به صورت تخیلی یک چیزهایی اضافه یا کم شوند، زیرا واقعیت، لزوماً یک قصه به ما نمی‌دهد، بلکه در بهترین حالت، واقعیت به ما یک خبر می‌دهد، آن‌هم خبری که یک روایت از آن چیزی را که هست، به ما می‌دهد نه همه واقعیت را. آن روایت هم بر اساس آن اقتصاد سیاسی که به شرکت بازی‌ساز صورت داده شکل می‌گیرد و ارزش‌ها هم ارزش‌های نظامی‌گری و جنگی است و بسیار راحت، می‌توان همه افراد را دوست و دشمن تعریف کرد. به عبارت دیگر، کاملاً بر اساس منافع ملی یا منافع نظامی یک ارتش، بازی‌های اول‌شخص به وجود می‌آیند، آن‌هم با یک هدف خاص؛ به عنوان مثال، معرفی پلیس، ارتش، آشنایی با اقلام، ابزار، شرایط و اتمسفر آن ساختار یا سازمان قدرت و ...

همان‌طور که گفتیم، ضمیر ناخودآگاه نیز هم‌زاد پندارانه‌ترین شکل ممکن در تعامل بازیکن با بازی اول‌شخص است، البته در برخی موارد، کار دشوار می‌شود، زیرا بازیکن با زاویه ۳۶۰ درجه به محیط جزئیات محیط پیرامون را با زمان بیشتری می‌تواند به دست آورد اما در بازی‌های سوم‌شخص یا استراتژیک، چون زاویه بازتری را در اختیار بازیکن قرار می‌دهد، در واقع آن اطلاعات بصری از پیرامون بازیکن را بیشتر فراهم می‌کند و تأثیری را هم که بر ناخودآگاه می‌گذارد، همان بحث عادی‌سازی خشونت و جنگ است. اتفاق دیگری هم که بر اثر ادغام ژانرها و فناوری‌ها می‌افتد، بحث دعوت و فراخوان به ارتش از طریق



همین بازی‌ها است، در حالی که در گذشته، این کار به وسیله تبلیغات و پوسترها صورت می‌گرفت. یکی از کارهایی که خود ارتش آمریکا نیز به دنبال انجام آن است، به این صورت بوده که یک سری نیروی ارتشی در آمریکا این بازی‌ها را انجام می‌دهند و در فضای بازی، به بازیکنانی که سرعت‌های هدف‌گیری و نمره‌های بالاتری می‌گیرند، پیشنهاد عضویت در ارتش آمریکا را می‌دهند و شرایط کاری را در آن فضا، برایشان شرح می‌دهند؛ یعنی یک نوع تبلیغ فعال است که صورت می‌دهند. ضمن اینکه تبلیغات پنهان یا آشکار، می‌توانند به صورت محتوایی نیز در بازی‌های عادی، چیزهایی را صورت دهند. همان‌طور که می‌بینیم در بسیاری از بازی‌ها، این اتفاق در طول ۱۰ یا ۱۵ سال اخیر رخ داده‌اند.

پس در اینجا، بازیکن با این شرایط نظامی‌گری آشنا می‌شود، زیرا بازی‌ها، لزوماً از شکل بازی خارج شده‌اند. امروزه بازی‌ها هم مرکز تبادل مالی‌اند، هم به شکل شبکه‌های اجتماعی و در درونشان، تعاملات ردوبدل می‌شود، اطلاعات شکل می‌گیرد و بسیاری از اتفاقات مهم تر رخ می‌دهد؛ زیرا همه چیز از جمله بازی‌ها در حال همگرا شدن در رسانه‌ها هستند. در واقع، یک فرصت، یک جهان و یک زیست‌زنده بوده که در حالی که وقوع است، لذا آن رویکردهای نظامی برداشت مورد نظر خود را از طریق قصه‌گویی، انتخاب نیرو و با تحلیل‌های **big data** از سلیقه‌ها و نوع نگاه به وقایع تاریخی جنگی و سایر موضوعات ایجاد می‌کند.