



معرفی

ضمیمه نوجوان

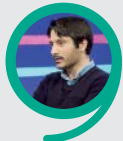
شماره ۷۳ ■ ۲۲ مهر ۱۴۰۰

نوجوان  
بازار



معین الدین  
هاشمی

## بازی نتفلیکس تازه شروع شده است!



محمدصادق  
باطنی

نتفلیکس به عنوان فراگیرترین شبکه ویدئو درخواستی (VOD) جهان سال هاست تصمیم گرفته است به حوزه بازی های رایانه ای ورود کند. نشان به آن نشان که سال ۲۰۱۷ انیمه «کسلوانیا» را از روی بازی آن می سازد. سال ۲۰۱۸ نخستین سریال تعاملی تاریخ به نام «بلک میرو: بندراسنج» را با محوریت روایت قصه یک نوجوان بازی ساز منتشر می کند. سال ۲۰۱۹ ابتدا نخستین مستند تعاملی دنیا را با عنوان «شما در برابر طبیعت» روانه بازار می کند، سپس فصل اول سریال «ویچر» را بر اساس مجموعه رمان بازی معروف لهستانی می سازد و سپس فیلم «پلتفرم» را منتشر می کند که نوع درام آن مبتنی بر بازی است. سال ۲۰۲۰ مجموعه مستند «بالا ترین امتیاز» را راجع به تاریخچه کنسول های گیم روانه بازار می کند و سپس انیمیشن «گلیچ تکس» را بر اساس قواعد جهان بازی تولید می کند و در نهایت سال ۲۰۲۱ پس از انتشار اخباری راجع به انتشار انیمیشن بازی معروف «دوتا»، در یک روز فصل اول سریال «بازی مرکب» را که درام آن مبتنی بر بازی است منتشر می کند. همه این اتفاقات همزمان است با رونمایی «سامانه بازی نتفلیکس» که انتشار آزمایشی آن آغاز شده.

اما چرا محبوب ترین و فراگیرترین سامانه «فیلم و سریال» دنیا، حوزه «بازی های رایانه ای» را به عنوان مقصد بعدی خود انتخاب کرده است؟ حتما اقتصاد یکی از مهم ترین دلایل این اتفاق است. چرا که آمارها نشان می دهد سال های گذشته به ویژه پس از کرونا، صدرنشین بلامنزاع گردش اقتصادی صنعت سرگرمی در دنیا، بازی های رایانه ای بوده است و طبقا نتفلیکس بیش از این «رتبه دوم بودن» خودش در چرخه اقتصادی صنعت سرگرمی را تاب نمی آورد. اما مساله ای مهم تر در این میان خودنمایی می کند: «تغییر ذائقه مصرف مخاطب نسل جدید». مثلا به ناگهان ژانر «بتل رویال» (سبکی که در آن جمعیت زیادی وارد میدان بازی می شوند و تنها کسی که تا انتها زنده بماند پیروز میدان می شود) در میان زیرژانرهای بازی به یکی از محبوب ترین ژانرهای بازی در دنیا تبدیل می شود و بازی هایی مثل «اپکس»، «فورتنایت» و «کال آو دیوتی» صدرنشین مصرف بازی های آنلاین نوجوانان جهان می شوند. نتفلیکس هم پا پس نمی کشد و در دو سال، سه فیلم و سریال در سبک بتل رویال تولید می کند: «پلتفرم»، «آلیس در سرزمین مرزی» و این اواخر «بازی مرکب» یا مثلا خاصیت تعاملی بودن بازی های رایانه ای منجر به این می شود که قسمت جدید بلک میرو در نتفلیکس و همچنین مستند «شما در برابر طبیعت» به نخستین تجربه های درام و مستند تعاملی تبدیل شوند. انگار روند توسعه درام مطلوب برای مخاطبان نسل جدید، دیگر مبتنی بر کهن الگوهای ارسطویی نیست. انگار مخاطب نسل دیجیتال اساسا به جای گره افکنی و گره گشایی، دنبال رفتن «از مرحله ای به مرحله بعد» است. «تعامل پذیر بودن» به یکی از لازمه های درام تبدیل شده است و خلاصه بخش مهمی از مخاطبان نسل جدید به سمت ذائقه ای جدید در مصرف محصولات دراماتیک روانه می شوند. نتفلیکس فهمیده است که نه تنها باید همپای ذائقه ها رشد کند بلکه خودش باید پیشتاز صحنه ذائقه سازی شود، آن هم متناسب با نیازها و تحولات نسل جدید.



سریال از لحاظ تکنیکی کاملا با کیفیت است. اجرای اکثر بازیگران گیرا و صحیح است. طراحی صحنه، دکور، لباس و... در سطح بالا قرار دارد. فیلمنامه جذاب نوشته شده (اما کم خطا نیست) و خلاصه ظاهرا ایراد چندانی به این سریال نمی توان گرفت. اینجااست که باید نگاهمان را کمی بالاتر ببریم. سال ۲۰۱۹، فیلمی parasite یا انگل، محصول کره جنوبی، در تمام جشنواره ها خوش درخشید و سه اسکار برای این کشور به ارمغان آورد. فیلم واقعا جذاب بود و اگر ندیدید، توصیه اکید می شود. حرف فیلم چه بود؟ نمایش فاصله طبقاتی در جامعه کره، که از قضا فاصله عجیبی هم هست، و مگر این فاصله در تمام دنیا نیست؟ مگر در تمام دنیا، ضعیف و قوی بر اساس پول، تعریف نمی شوند؟ فقیرها فقیرتر می شوند و ثروتمندان ثروتمندتر، و این بی عدالتی بغضی می شود در گلوئی همه. برای همین مضمون این فیلم، در تمام دنیا خریدار داشت. حالا سریال بازی مرکب آمده، با همان مضمون، اما شعاری تر! البته ایده این سریال را سازنده اش از سال ۲۰۰۹ داشته، اما چیزی که مشخص است، فروش این ایده بعد از موفقیت فیلم انگل، تضمین شده به نظر می آمده و جواب هم داده.

ما به لحاظ کیفی، خود سریال را استاندارد دانستیم. اما بحث اصلی، بر سر چیزی است که از این سریال در رسانه ها نشان داده می شود. معمولا وقتی چیزی به این سرعت در فضای مجازی داغ می شود، باید کمی بدبینانه به آن نگاه کرد. القاب عجیبی که به این سریال می بندند، به هیچ وجه نسبتی با واقعیت اثر ندارد. یک سریال متوسط که زیادی جدی گرفته شده! این خودش موضوع بررسی است. سریال بازی مرکب، در تاکید بر مضمون است که ضربه می خورد. سعی می کند تا حرفی را بزند که باب دل مردم امروز است، اما این حرف به اصطلاح «گل درشت» می شود. تاکید بر شعار دادن، باعث سطحی شدن اثر می شود. سریال در مذمت طمع انسان برای ثروت است. اما به درستی این را نشان نمی دهد.

بیشتر از بررسی هنری سریال، باید کار رسانه ای نتفلیکس را بررسی و ستایش کرد! سنت ارائه کل سریال در یک روز کاملا جواب داده. تبلیغات به شیوه خلاقانه جواب داده و البته، محبوب شدن این سریال را می توان به یک گلوله برف در حال بزرگ شدن هم تشبیه کرد. چون ناگهان به خودمان آمدم و تمام فضای مجازی، فریاد می زد این سریال پر بیننده ترین است. ما هم از روی کنجکاوی می رویم و این سریال را می بینیم. احتمالا حدسش سخت نیست، که وقتی به ما گفتند: پر بیننده ترین است، این گونه نبود. بعد از دیدن ما، این گونه شد.



## نگاهی به «بازی مرکب» سریال پر مخاطب این روزها

# سناریوی حذف

بهترین سریال تاریخ، جذاب ترین اثر آسیایی. شاهکار کره ای ها در تلفیق هنر و سرگرمی. همه اینها القابی است که در وصف سریال تازه نتفلیکس گفته شده است. سریال squid game یا همان بازی مرکب، سعی می کنیم نگاهی نزدیک تر به این سریال بیندازیم. چیزی که هست و چیزی که دیده می شود.

طبق قانون نانوشته اما واجب (لوندان داستان) یا همان «اسپویل نکردن»، قرار نیست در این متن مزه دیدن این سریال را با گفتن داستان از شما بگیریم. ولی نیاز به گفتن یک خلاصه کلیشه است: مردی جوان به نام سونگ گی-هون که همراه مادرش زندگی می کند، شخصیت اصلی ماست. او مشخصا درگیر فقر است، طلاق گرفته و در ارتباط با دخترش دچار مشکل است. اعتیاد به قمار دارد و... در این میان، به او پیشنهاد حضور در یک بازی داده می شود. بازی ای با جایزه ای ده ها میلیون دلاری، تنها برای یک نفر. او به ۴۵۵ نفر دیگر می پیوندد تا برای این پول، درگیر رقابت شود. نکته اینجااست که این بازی و عواقیش، جدی تر از آن چیزی است که شرکت کنندگانش فکر می کنند.

دیدن سریال و فهمیدن باقی داستان با خودتان. پس همینجا مشخص می شود که ما این سریال را برای دیدن «پیشنهاد» می کنیم، این را می گویم چون کمی جلوتر قرار است کمی این سریال را اذیت کنیم و شاید برداشت شود که بازی مرکب، سریال بدی است. در حالی که هدف متن، این نیست.

سریال بازی مرکب به نخستین درام کره ای تبدیل شد که در سطح جهانی، در صدر جدول ۱۰ مجموعه تلویزیونی پر بیننده هفتگی نتفلیکس قرار گرفت و در ۹۰ کشور، از جمله ایالات متحده و بریتانیا شماره یک شد. همه اینها در یک هفته رخ داد. اینها بدون شک اهمیت این سریال را نشان می دهد (و نه لزوما کیفیتش را)

منتقدان سریال را دیدند و نظریاتش را دادند، بعضی ها مثبت، بعضی ها منفی. ما هم اینجا نکات مثبت و منفی را می گوئیم. اولین نکته مثبت این که، این سریال سرگرم کننده است. یعنی عملا سرتان را گرم می کند! می توانید بدون بی حوصلگی، تمام نه قسمتش را پشت سر هم ببینید. (البته این کار را پیشنهاد نمی کنیم، چشم هایتان اذیت می شود). شاید بگویید خیلی از سریال ها سرگرم کننده است و این کار عجیبی نیست. اما باید بگویم خیلی از سریال ها و فیلم ها هم سرگرم کننده نیست! یعنی می خواهد باشد، ولی نمی شود! این که بخواهی سر مخاطب را گرم کنی و در نهایت هم بتوانی، خودش یک هنر است.

نکته مثبت بعدی، در مقایسه با یک سریال سرگرم کننده دیگر، باز هم از نتفلیکس، و باز هم غیر انگلیسی زبان مشخص می شود؛ سریال محبوب خانه کاغذی. این سریال اسپانیایی طرفداران زیادی در دنیا پیدا کرده است. اما از آنجا که در فضایی رقابتی شرکت های رسانه ای و سریال سازی و... همیشه باید رو به جلو حرکت کرد، نتفلیکس این بار قصد داشت که علاوه بر سرگرمی، برگ دیگری هم برای رو کردن داشته باشد. چیزی که می توان آن را فلسفه، محتوا، دغدغه و... ناامید.

کسانی که از سریال بازی مرکب خوششان آمده، معتقدند این سریال علاوه بر سرگرم کردن، حرف های مهمی هم می زند. حالا چه حرفی؟ بعدتر می گوئیم.