

با طعم بازی

ماست که همین خرداد وارد ۱۲ سالگی می‌شود؛ درست زمانی که تیتراژ فیلمی که از بالا می‌رود و فیلم به پایان می‌رسد، نه اصلاً نمی‌خواهم درباره قهرمان‌ها حرف بزنم. ل آن ندارم. اتفاقی بزرگ‌تر و بعضاً خطرناک‌تر در حال رخ دادن است. انگار هنوز چند روز مهدی در دنیای آن باقی مانده‌است. لابد با خودتان می‌گویید این فقط مخصوص ن خیال و واقعیت برای همه ما از بین می‌رود.



۵

اسکیزوفرنی اسم یک بیماری روانی است که اتفاقاً در دوران نوجوانی، بیش از هر سنی امکان بروز دارد. مشخصه بارز آن ناتوانی بیمار در درک یا بیان واقعیت است. یوجین بلوگر، روان‌پزشک سوئیدی نام این بیماری را از ترکیب دو واژه یونانی به معنای «گسستن» و «فکر» ساخت. به عبارت ساده وقتی فرد نتواند بین چیزهای واقعی و غیر واقعی که در ذهنش شکل می‌گیرند، تمایز قائل شود، دچار این بیماری شده‌است.

بباید برگردیم به رفتار مهدی، پس از تماشای یک فیلم رزمی. او تا چند دقیقه بعد از فیلم نه تنها باور داشت که در همان دنیا قرار دارد، بلکه فکر می‌کرد همان اندازه قدرت دارد و می‌تواند حرکات شخصیت اصلی فیلم را هم تقلید کند. آیا او دچار بیماری اسکیزوفرنی است؟ نه، ولی برای او هم مرز بین واقعیت و خیال از بین رفته‌است.



۶

امروزه بیش از هر چیز، مرز واقعیت و خیال در بازی‌های رایانه‌ای از بین رفته‌است. مثلاً به احتمال زیاد یا خودتان عینک VR زده‌اید یا کسی را در حال انجام بازی با آن دیده‌اید. در حالی‌که اطرافیان، شما را در حال جفتک انداختن و تکان دادن بی معنای دست‌هایتان می‌بینند، شما در دنیایی که پیش چشم‌تان قرار گرفته‌است دارید رفتار معقولی انجام می‌دهید. خوب البته هر قدر که VR (واقعیت مجازی) با غوطه‌ورسازی مخاطب در سایبر، مرز بین واقعیت و خیال را مخدوش کرده و کاربر را از محیط فیزیکی و اجتماعی منفک می‌سازد؛ AR (واقعیت افزوده) ضمن تلفیق فضای مجازی با محیط واقعی، می‌تواند موجب افزایش توجه و تعامل با طبیعت و اجتماع شود.

ولی اگر این تکنولوژی‌ها را ضرب کنیم در متاورس، که جدیدترین دنیای ساخته شده به دست بشر است، کم‌کم باید همگی خودمان را در معرض یک اسکیزوفرنی مضمّن و همیشگی بدانیم. جایی که ممکن است با دیدن یک تصویر هرگز نتوانیم روی واقعی بودن آن قسم بخوریم یا وقتی داریم با یک نفر در فضای مجازی گفت‌وگو می‌کنیم، یقین داشته باشیم که یک انسان آن طرف چت حضور دارد.



۷

با توجه به کیفیت محصولاتی که این روزها کمپانی‌های بزرگ فیلمسازی و بازی‌ها، ارائه می‌کنند مخصوصاً در رده سنی کودک باعث می‌شوند فرد بین واقعیت و خیال دچار سردرگمی شود و به این باور برسد که شخصیتی مثل هری پاتر یا آنا و السا در انیمیشن فروزن واقعی هستند و اگر این اعتقاد ذهنی عمیق‌تر شود خیلی چیزها برای فرد باورپذیر می‌شوند.



در انیمیشن و بازی‌ها ما با اوج گرافیک و کیفیت ارائه محصول تصویری طرف هستیم و به همین دلیل در این نوع محصولات به شدت مرز واقعیت و خیال شکسته می‌شود؛ خصوصاً در بازی به خاطر تعاملی بودن و بعضاً روایت داستان از زاویه دید یک شخصیت، فرد خود را به جای او تصور می‌کند. یعنی جای او سوار ماشین می‌شود، جای او قتل انجام می‌دهد، جای او کسی را آزاد می‌کند و در واقع نوجوان، هنگام انجام بازی، دارد یک زندگی متفاوت را رسماً تجربه می‌کند و باور می‌کند توانایی انجام بسیاری از این امور را در دنیای واقعی هم دارد. همین از بین رفتن مرز واقعیت و خیال است که باعث شده نوجوانی در اندونزی بعد از مدت‌ها بازی GTA به خیابان برود و با بازسازی آن در ذهنش یک نفر را به قتل برساند. اصلاً چرا جای دور برویم، نوجوان‌های زیادی را می‌شناسم که به خاطر انجام این مدل بازی‌ها، می‌خواهند از سنین ۱۴، ۱۵ سالگی ماشین واقعی داشته باشند.

۸

بخشی از اتفاق و بحرانی که در بلوغ فکری و عاطفی کودک و نوجوان در حال رخ دادن ناشی از تجربه احساسات عمیق است. این‌که فرد بتواند در سن پایین تجربه علاقه‌مند شدن، تخلیه میزان زیادی خشم و بروز احساسات و عواطف مختلف را داشته باشد و با سطح زیادی از تجربیات که برای سنش قابل درک نیست روبه‌رو شود باعث اختلال در بلوغ و در خیلی از مواقع بلوغ زودرس در فرد می‌شود. بازی‌ها، انیمیشن‌ها و خصوصاً فیلم‌های خارجی که مبتنی بر مفاهیم غربی ساخته شده و از فضای تربیتی ما دور است، گاهی تجربیاتی را برای مخاطب ایجاد می‌کنند که شاید در حالت عادی در معرض آن قرار نمی‌گرفت و با آنها روبه‌رو نمی‌شد. میزان ارتباطات عاطفی، خشم، سطح دریافت اطلاعات به روز، باعث بلوغ زودرس و در حقیقت باعث بلوغ عاطفی زودرس در فرد می‌شود. چون عاطفه که شامل خشم، شهوت، غضب و امثال اینهاست بیش از اندازه در سن کم تحریک شده‌است. حالا سؤال اصلی این است که باید چه قدمی برای نوجوانی که در مواجهه دائمی با این محصولات است برداریم تا مرز واقعیت و خیال را گم نکند. شاید بهترین توصیه‌تاین باشد که اولاً میزان استفاده از این محصولات را مدیریت کنیم و از آن مهم‌تر، سعی کنیم خودمان را به انجام تجربیات واقعی وادار کنیم. خلاصه یادتان نرود، یک اسکیزوفرنی مضمّن، در کمین همه ماست.

