العاب الفيديو وتأثيرها على مجتمعنا اليوم

(لسوزان سَيكربي)

لا يُستغنى عن التكنولوجيا في المجتمع بعصرنا هذا؛ إنه عام 2016 ولا يمكن تصور الحياة دون التكنولوجيا التي نستمتع بها اليوم في هذا المنعطف الذي أخذتنا له الحياة.

بالأخص، لن تكون الحياة كما هي عليه لولا العاب الفيديو، ولو يتبادرُ لذهن المرء أنَّ العاب الفيديو ليست بقدر أهميةِ الاتصالات ووسائل التواصل الاجتماعي وسبل الراحة الحديثة التي نحتاجها لعيش الحياة المُثلى؛ فنغفل عن التفكير في نفوذ العاب الفيديو وكيف تتشكل وتتأثر بها كل من ثقافتنا وتاريخنا وأُسلوب حياتنا.

تأثرت ثقافتنا بألعاب الفيديو لأكثر من 30 عام بدءاً بألعاب كلاسيكية مثل (بونق) في 1972 و(سبيس إنفيّدرز) في 1978 اللتان انطلقت منهما ثورة ثقافية واستمرت لاسيما ان عام 1981 مر ومعه تحفة نِنتندو (دونكي كونغ)؛ حيث قدمت شخصية البطل ماريو الذي لم يكتفي بكونه فخر الشركة، بل أصبح تميمة نِنتندو لسنوات عديدة مُقبلة. في امثلة أخرى: (بوكيمون) التي أصبحت أشهر لعبة أطفال في عام 1999، و(سونيك ذا هيدشوغ) الخاصة بسيغا في عام 1992؛ والتي جاءت هي الأخرى بتميمتها التي تفخر بها.

لم يكبر أي طفل في التسعينات إلا وقد سمع على الاقل بهذه التمائم مما جعلها رموزاً ثقافية، الى حد أنه أصبح لـ(بوكيمون) شهرٌ مُخصصٌ لها من شهور السنة، ولكن تم صنع -تقريباً- 7 أجيال جديدة من اللعبة والتي تنوعت من العاب كونسول وأركيد الى العاب الاونلاين والواقع الافتراضي؛ مما يُعِدُ لثقافة جديدة كلياً.

يتأثر التاريخ اليوم بالعاب الفيديو فمثلاً: لعبة (ريفولوشن 1979) التي صنعها مُطور (غراند ثيفت اوتو) نافيد خونساري ، هي لعبة صنعت بناءً على الثورة الإيرانية في عام 1979 التي رسخت النظام الجمهوري الذي نشهده اليوم، ومع ذلك، أعلنت الحكومة الإيرانية ان اللعبةَ عِباره عن نشرٍ للأكاذيب وأن خونساري جاسوس. تنعكس كذلك احداث اليوم من محاربة الإرهاب في إيران والعراق وأفغانستان بسلسلة العاب كولّ أُف دوتي، وفي رد ملائم على انتشار ذلك في العاب الفيديو اليوم قالت كيت إدواردز (رئيسة الهيئة العالمية لمطورين الألعاب): " بخصوص مسألة العنف، اعتقد أنَّ اغلب مصممي الألعاب يدركون دور العنف الذي تقدمه قصص العابهم؛ وذلك اشبه بتسخير تلك الأفعال من قِبَلِ كاتب سناريو فلم او مؤلف كتاب لسرد ما يودون من قصصهم".

تُشَكِل العاب الفيديو ثقافتنا اليوم كما نعرفها ومن الأمثلة على ذلك: (بوكيمون) عندما تم طرحها في التسعينات، بدأت بثلاث العاب (بوكيمون رِّد) و(بوكيمون بلو) و(بوكيمون يَلّو)، والتي أشار كُرت سكواير في مقاله الموثق (العاب الفيديو في التعليم) بأنّه (بوكيمون) تطورت من لعبة فيديو بسيطة الى ظاهرة ثقافية بعد ان تفرعت الى لعبة بطاقات، ومسلسل تلفزيوني، وأفلام عديدة، وسلسلة من الدمى، والمزيد من الالعاب؛ فصارت أساسية في ثقافة الشباب.

من الأمثلة الأخرى على تشكيل العاب الفيديو لثقافتنا: (سوبر ماريو برذرز) عندما اشتهرت بسرعة في الثمانينات وأصبح ماريو تميمة نِنتندو التي لا يكاد لأحد ما ان لا يعرفها. كذلك اشتهر في الثمانينات (ساغيتا سانشيرو) كتميمة لسيغا بعد ان أصبح شخصيةً اشبه بتشاك نوريس لتحقيقه المستحيل في ترويج جهاز سيغا ساترن. عُرِفَ سانشيرو لاحقاً في الولايات

المتحدة وصار ايقونة للاعبي العاب الفيديو في الثمانينات.

تؤثر العاب الفيديو في التعليم ايضاً كما ذَكرَ سكوايرِ ، فألعاب الفيديو تحتوي على اهداف واضحة المعاني، وأهدافها ذات هيكلة متعددة، وفيها ونظام إحراز للنقاط، وتحديد لصعوبة المراحل، وعناصر مفاجأة عشوائية، وتشبيهات خيالية جذابة ؛ كل العناصر التي يجب ان يحتويها النظام التعليمي الجيد. قدمت العاب المحاكاة كل العناصر السابقة فكان متطلبها ان يُشَكِل الواحد عالمه الخاص كما في سلسلة العاب (سيفيلَيزيّشنن) و(تايكوُّن).

توفر العاب الفيديو تعليماً بطرق أخرى كالتلاعب بالمتغيرات الغير قابلة للتغير، والنظر لظاهرة من زوايا أخرى، ومراقبة الإجراءات على مر الزمن كما وصفها سكوايرِ.

تقوم الحجج بخصوص العلاقة بين العاب الفيديو والعنف؛ وفي المقابل تقوم معها الحجج لصالح نفعها وتأثيرها الإيجابي على عالمنا الذي صُبَّ وشُكِّل كما نعرفه اليوم بالشخصيات التي كبرنا ونحن نحبها ونعشقها وكلنا أمل بأن نقفز للمستقبل الجديد كما تستمر العاب الفيديو بالقفز إليه.