

تکامل هنر بازی کردن



امیر گلخانی

«آنهایی که بازی می‌کنند، آنهایی هستند که خلق می‌کنند». این شاید مهم‌ترین جمله مانیفست کوجیما پروداکشنز و مهم‌ترین رویکرد هیدئو کوجیما در دومین فصل از زندگی حرفه‌ای‌اش باشد. جمله‌ای که می‌توان به‌کمک آن، گره از طناب پیچیده Death Stranding گشود. استودیوی جدید آقای کارگردان، کارش را با دو نفر آغاز کرد و در مسیر گسترش نیز همواره به تعداد مشخص و از پیش تعیین‌شده نیروهای متخصص بسنده کرد. به‌این‌ترتیب ساختار تیم هرگز از آنچه در ذهن خالق متال‌گیر بود، دور نشد و توانست همان استودیوی چابک و البته مستقلی باشد که کوجیما وعده آن را پس از جدایی از کونامی داده بود. همه این مقدمه‌چینی‌ها برای آن است که بگوییم Death Stranding، بلندپروازانه‌ترین پروژه مستقلی است که صنعت بازی‌های AAA به خود دیده است. هزارتویی از مکانیک‌های عمیق، خرده‌روایت‌های معنادار و البته بستری کم‌نظیر برای «وصل کردن» گیمرهایی که آن را تجربه می‌کنند.

کوجیما دست روی ساده‌ترین مفاهیم می‌گذارد و آن‌قدر در آنها عمیق می‌شود که پس از چند ساعت تصور هر تکه‌ای پازل «دث استرندینگ» بدون بخشی از این مفاهیم، غیرممکن خواهد بود.

آقای کارگردان در مانیفست استودیوی خود، به «تکاملِ هنرِ بازی کردن» اشاره می‌کند. موردی که بیش از هر چیز دیگری در جریان ساخته جدیدش به چشم می‌خورد. پیشروی در Death Stranding و دنیایش، آنقدر هنرمندانه از آب درآمده که تصور بازی‌های جهان‌باز پس از آن بدون این سطح از وحدت محتوا و نزدیکی گیم‌پلی با داستان، غیرممکن به نظر می‌رسد. Death Stranding خود به تنهایی آغاز و تکاملِ بابی نو در هنرِ بازی‌کردن است؛ هنری که بدون شک خلق آن از عهده هر مخاطبی برنمی‌آید.

۳ برداشت از ساخته جدید هیدئو کوجیما

از ساپینس تا لودنس

بسیاری معتقدند کوجیما اولین بازی پست‌مدرن تاریخ را سال‌ها پیش و با عرضه دومین نسخه از سری بازی‌های متال‌گیر سالید تحویل دنیای هنر هشتم داده است. بسیاری دیگر معتقدند این اتفاق با ساخته جدید آقای کارگردان، یعنی Death Stranding اتفاق افتاد و البته عده‌ای می‌گویند این صنعت هنوز به بلوغ مدرنیسم خود هم نرسیده است و در این شرایط پست‌مدرنیسم بی‌معنا خواهد بود. با وجود این گفتمان‌ها، هر سه دسته این منتقدان یک فصل مشترک دارند: اعتقاد آنها به اهمیت هیدئو کوجیما به‌عنوان یک کارگردان مولف و تاثیرگذار در دنیای بازی‌های ویدئویی. کارگردانی که ما را بر آن داشت تا به بهانه جدیدترین ساخته‌اش، مجموعه یادداشتی را از برخی فعالان حوزه بازی کشور گردآوری کنیم.

درباره یکپارچگی شخصیت‌های گم‌شده و نیاز به اتصال!



محمدحسین جعفریان

رسانه بازی‌های ویدئویی، هم به اندازه‌ای که مخاطب بخواهد اثر سرگرم‌کننده دارد و هم آنقدر که تحلیلگر خواهانش است، محصولات پیچیده که بتوان آنها را مطالعه کرد. با این حال هنر هشتم همیشه در قله خود آثاری را تقدیم مخاطب کرده است که محتوای ارزشمند را به اصطلاح، عامه‌پسندانه ارائه می‌دهند؛ محصولاتی که هم با گروه بازیکنان گسترده‌ای حرف می‌زنند و هم ابایی از جسور، اورجینال، دغدغه‌مند و به اندازه لازم پیچیده بودن ندارند. انگار تمام تلاش بعضی از مهم‌ترین بازی‌های ویدئویی برتر در نهایت به میزان نزدیک‌تر شدن آنها به برقراری تعادل بین تمام عناصر عالی سازنده خود خلاصه می‌شود؛ آنها می‌خواهند بیش از پیش بین این همه تصویرسازی، صداگذاری‌ها، طراحی مراحل گوناگون، ایده‌پردازی داستانی و شخصیت‌ها به تعادلی شاید دست‌نیافتنی برسند. بزرگ‌ترین آورده ساخته ویدئوگیم جدید هیدئو کوجیما، خالق نخستین بازی پست‌مدرن تاریخ هم احتمالا نه رسیدن به این هارمونی یا حداقل نزدیک‌تر شدن به آن نسبت به همیشه که معرفی روش‌هایی برای دستیابی به آن است.

به بیان بهتر در رسانه‌ای که اصولا یک طراحی هنری، سبکی از گیم‌پلی اکشن، یک ایده داستانی یا برخی موارد آشنای دیگر، فرآیند خلق یک بازی ویدئویی را کلید می‌زنند و سپس بقیه عناصر بازی به بهترین شکل ممکن ساخته می‌شوند تا به‌صورت مستقل در کنار آن قرار بگیرند و محصولی کامل و قابل تجربه را بسازند، Death Stranding قبل از هر چیز یک هسته مشخص و حرف خود را دارد. دور آن داستانش را می‌سازد. برای این قصه، دنیا طراحی می‌کند و از دل کنش‌های جریان یافته در جهان آن شخصیت‌ها را بیرون می‌کشد. برای این شخصیت‌ها جایگاهی می‌یابد و این‌گونه گیم‌پلی آفریده می‌شود. این وسط هم اثر در تمام راه از موسیقی برای همراه کردن بهتر مخاطب با همه چیز کمک می‌گیرد. در چنین بازی ویدئویی متفاوتی به طرز عجیبی داستان بازی همان مکانیک گیم‌پلی آن است و هر لحظه از مواجهه مستقیم مخاطب با چالش‌ها از پس قصه‌گویی برمی‌آید.

Death Stranding یعنی دست‌یافتن به تعادلی که یک صنعت/ هنر سال‌های سال مشغول جنگیدن برای رسیدن به آن است.

ژست اپوزیسیون



محمد طالبیان

اولین ماجراجویی مستقل هیدئو کوجیما با Death Stranding به پایان رسید و شاید هیچ‌کس انتظار چنین نتیجه‌ای را نداشت. اولین ساخته این بازیساز ژاپنی خارج از کنترل کونامی همان‌قدر عجیب و غریب است که انتظارش را داشتید. بازی، تمرکز خود را روی متفاوت‌ترین بخش‌های گیم‌پلی یک اثر اکشن ماجراجویی گذاشته و همین مساله شاید اصلی‌ترین دلیلی باشد که باعث شده گیمرها در مقابله با آن رفتاری دوگانه داشته باشند. خوب یا بد Death Stranding اکنون در جایگاهی قرار گرفته که شاید بسیاری از بازی‌های ویدئویی خطر رسیدن به آن‌را قبول نکرده باشند. عنوانی که مطمئنا با درصد زیادی از بازی‌های امروزی متفاوت است و همین تفاوت بزرگ‌ترین مانع برای رسیدن آن به موفقیت کامل است که شاید بسیاری انتظارش را داشتند. انحصار پلی‌استیشن ۴ که تابستان سال آینده در اختیار دارندگان رایانه‌های شخصی قرار می‌گیرد، مطمئنا نمی‌تواند نظر تمام گیمرها را به خود جلب کند. مساله‌ای که باعث شد در نهایت منتقدها نیز به آن واکنش‌های متفاوتی داشته باشند. برخی آن را یکی از بهترین‌های نسل جاری کنسول‌های خانگی می‌دانند و بعضی‌ها هم حتی تحمل تجربه چند ساعته آن را ندارند. با وجود تمام این مسائل Death Stranding بازی مهمی به شمار می‌رود و این اهمیت را در مسیری نشان می‌دهد که دیگر توسعه‌دهندگان شاید به این زودی‌ها تمایلی برای تجربه‌اش نداشته باشند. هر سال که می‌گذرد گیمرها از نبود تنوع و نوآوری شکایت دارند، اما وقتی محصولی کاملا متفاوت پیش روی آنها قرار می‌گیرد، همان گیمرها عکس‌العملی کاملا منفی را به نمایش می‌گذارند.

در این میان شاید بزرگ‌ترین مشکل از سوی آنهایی باشد که تنها به واسطه طرفدار بودن، ساخته کوجیما را اثری موفق می‌دانند و به درستی دلیلی برای این دیدگاه ندارند. گروهی از گیمرها تنها به مسموم شدن فضای رسانه‌ای پیرامون بازی‌ای دامن زده‌اند که شاید می‌توانست در آرامش بیشتر، موفقیت بزرگ‌تری را کسب کند. در مقابل هم البته عده‌ای برای مدتی طولانی در ژست اپوزیسیون قرار گرفته و ندانسته یا دانسته فقط می‌خواهند بگویند همه چیز بد است.

اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۴۴۴ را به شماره ۳۰۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید