اندر حکایت معادل فارسی Video Game

محمدمهدی صادقی، پژوهشگر، تولیدکننده و عضو ستاد راهبری بازی‌های رایانه‌ای

• بازی الکترونیکی، بازی دیجیتال، بازی ویدیویی، یا بازی رایانه‌ای؟

چهار عبارت بالا مطرح‌ترین گزینه‌ها برای معادل فارسی پدیده‌ای است که در زبان انگلیسی به Video Game شناخته می‌شود. این گزینه‌ها را از چند منظر بررسی می‌کنیم:

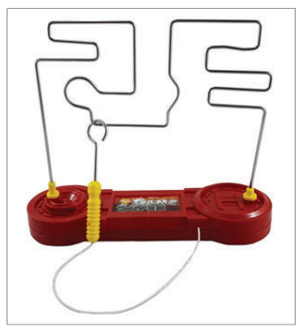
۱. جامعیت و مانعیت معنا
۲. زبان و ادبیات فارسی
۳. ادبیات رسمی کشور

جامعیت و مانعیت معنا

اولین منظر بررسی بیان‌گر این موضوع است که کدام عبارت بهتر و بیشتر از همه می‌تواند، از نظر معنایی این پدیده را نمایندگی کند و به بیان دقیق‌تر، هم جامعیت و هم مانعیت داشته باشد؛ یعنی هم تمامی مصادیق این مفهوم را پوشش دهد و هم مصادیق خارج از این مفهوم را از دایره پوشش خارج کند.

عبارت بازی الکترونیکی بر محور «الکترونیکی» بودن ابزار و بستر اجرای بازی تکیه دارد، بازی دیجیتالی بر «دیجیتالی» بودنش، بازی ویدیویی بر «ویدیویی» بودنش و در نهایت بازی رایانه‌ای بر «رایانه‌ای» بودنش.

بنابراین عبارت بازی الکترونیکی بر همه ابزارهای الکترونیکی بازی که در شهربازی‌ها وجود دارد و به هیچ‌وجه مصداق Video Game نیستند، دلالت پیدا می‌کند. به‌عنوان نمونه بازی زیر:



عبارت بازی دیجیتالی هم، بسیار شبیه مورد قبلی بوده و بر همه ابزارهای الکترونیکی دیجیتالی بازی که در شهربازی‌ها وجود دارد و قطعاً مصداق Video Game نیستند، دلالت می‌کند. در واقع تنها فرق عبارت بازی دیجیتالی با عبارت بازی الکترونیکی در این است که وسایل الکترونیکی آنالوگ را از دلالت‌اش خارج کرده و وسایل دیجیتالی را حفظ کرده است و از این نظر، مانعیت بهتری نسبت به مورد قبل دارد؛ اما باز هم مانعیت‌اش کافی نیست. به‌عنوان نمونه این بازی را از دایره معنای خود حذف نمی‌کند:

عبارت بازی ویدیویی، ابتدا نیاز به معنا کردن دارد؛ چراکه اساساً پسوند «ویدیویی» از جمله کلمات وارداتی متأخر است و تا همین چند سال قبل، به دستگاه ویدیو اشاره داشت که نوار فیلم ویدیویی را درونش گذاشته و تماشا می‌کردیم! این موضوع را در بخش «زبان و ادبات فارسی» بررسی می‌کنیم؛ اما عجالتاً می‌پذیریم که امروزه این عبارت به‌معنای انگلیسی آن نزدیک‌تر شده و به تصویری متحرک و نشان داده‌شده بر یک صفحه نمایشگر اشاره دارد. بنابراین بازی‌هایی را که صفحه نمایشگر نداشته باشند، پوشش نمی‌دهد و از این منظر جامعیت کافی ندارد. مانند بازی‌هایی که بر دستگاه Alexa اجرا می‌شوند. اگر تصورتان این است که آن‌ها بازی‌های مهمی نیستند، بهتر است بدانید که بازی Elder Scrolls V: Skyrim در میان آن‌ها است و یا بازی‌های پیامکی که مدتی قبل در کشور ما هم رواج داشتند. بازی‌های نسبتاً قدیمی‌تری که کاملاً متن‌محور بودند هم، دارای تصویر متحرک بر روی نمایشگر نبودند و تعامل با آن‌ها صرفاً با خواندن متن و نوشتن پاسخ بوده است. اگر فکر می‌کنید این بازی‌ها هم مهم نبودند، یادآوری می‌کنم که بازی Colossal Cave Adventure محصول سال ۱۹۷۶ میلادی که ایجادکننده ژانر ماجرایی بوده و نام ژانر ماجرایی (Adventure) نیز به دنبال نام این بازی گذاشته شده است، از این جمله می‌باشد. اساساً بازی‌های منحصراً متن‌محور و یا صوت‌محور از دایره دلالت عبارت بازی ویدیویی خارج می‌شوند.

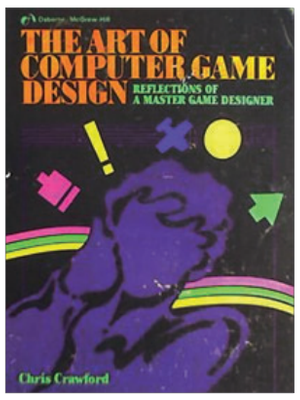
به‌عبارت بازی رایانه‌ای می‌رسیم که بر «رایانه‌ای» بودن ابزار و بستر اجرای بازی دلالت دارد. رایانه در علوم رایانه تعریف شده و به‌طور خلاصه بر دستگاهی با داشتن ورودی، پردازش بر مبنای دستورالعمل و خروجی تأکید می‌کند که البته ظرائف پیچیده‌تری هم دارد که در این مجال نمی‌گنجد و مورد نیاز بحث هم نیست؛ اماً مشخصاً بر «رایانه‌ای» بودن ابزار و بستر اجرای بازی اشاره می‌کند. طبق تعریف رایانه، همه رایانه‌های شخصی (PCها)، رایانه‌های همراه و رومیزی و جیبی، رایانه‌های قدیمی، سرورها، ابررایانه‌ها، موبایل و تبلت، کنسول‌های بازی، دستگاه‌های Alexa و حتی ساعت‌های هوشمند هم رایانه هستند. پس عبارت بازی رایانه‌ای بر بازی‌هایی که بر روی همه این دستگاه‌ها اجرا می‌شوند، دلالت می‌کند. اساساً ذات بازی رایانه‌ای و وابستگی آن به قواعد و دستورالعمل‌ها که در تعریف علمی آن نیز نقش محوری دارد، کاملاً همسو و همخوان با «رایانه» بودن دستگاه و بستر اجرای بازی رایانه‌ای است. بنابراین عبارت بازی رایانه‌ای، جامعیت و مانعیتی بهتر از همه موارد قبلی دارد.

اشتباه رایج در مورد این عبارت این است که بازی رایانه‌ای را با بازی PC (Personal Computer یا رایانه شخصی) اشتباه می‌گیرند. درحالی‌که اساساً این دو، تناظری یک‌به‌یک با یکدیگر نداشته و اولی شامل بر دومی است. ریشه این اشتباه در اصطلاح رایجی است که مردم عادی در اطلاق عبارت کامپیوتر یا رایانه به رایانه‌های شخصی دارند و از اینکه به‌طور ناخودآگاه رایانه را مجاز از رایانه شخصی به‌کار برده‌اند، غافل می‌شوند. درنتیجه تصور می‌کنند، به بازی موبایلی یا کنسولی نمی‌توان عبارت بازی رایانه‌ای را اطلاق کرد! این اشتباه فاحش نیاز به اصلاح از سمت کارشناسان و متخصصان دارد؛ درحالی‌که متأسفانه بعضاً شاهد تبعیت برخی از کارشناسان، از این اشتباه مردم عادی هستیم. باید توجه داشت، یکی از رسالت‌های کارشناسان، اصلاح اشتباهات رایج مردم و هدایت آن‌ها در بیان و ادبیات درست است؛ نه دنباله‌روی از اشتباهات رایج در جامعه. جا دارد به روح شهید مطهری رحمه‌الله درود بفرستیم و برای رهبر معظم انقلاب نیز، آرزوی طول عمر و سلامتی کنیم که دو تن از چهره‌های شاخص در این امر هستند. به‌عنوان مثال، رواج عبارت غرب آسیا به‌جای عبارت خاورمیانه، از جمله نمونه‌های اخیر این تلاش است.

همچنین توجه کنیم که بسیاری از بازی‌ها بر چند پلتفرم منتشر می‌شوند. به‌عنوان مثال هم بر روی رایانه‌های شخصی قابل بازی هستند و هم، بر روی کنسول‌ها و یا بازی‌های موبایلی که نسخه رایانه شخصی هم دارند. در نگاه غلطی که ذکر کردیم، نسخه‌هایی از این بازی‌ها را باید بازی رایانه‌ای نامید و نسخه‌های دیگری را بازی‌های کنسولی یا موبایلی؛ درحالی‌که طبق نگاه درست، همه این موارد بازی‌های رایانه‌ای هستند که بر پلتفرم‌های مختلفی عرضه شده‌اند. حتی سایت‌های معرفی بازی و منابع اطلاعات و داده بازی‌ها هم، برای هر بازی تنها یک صفحه اختصاص داده و در همان صفحه پلتفرم‌های بازی را ذکر می‌کنند. بنابراین واضح است که نمی‌توان اساس اطلاق یک عبارت به این مفهوم را تابع پلتفرم آن در نظر گرفت.

به‌علاوه عبارت بازی رایانه‌ای، از نظر دلالت معنایی و جامعیت و مانعیت، زمان‌دار نبوده و مانند عبارات قبلی پس از مدتی منسوخ نمی‌شود. مانند آینده مفروضی که بازی‌های منتشرشده روی ساعت‌های هوشمند رایج شوند. آن روز ممکن است، جامعه چه نامی به آن بازی‌ها بدهد؟ بازی‌های ساعتی؟!

نکته جالب اینجاست که حتی در زبان انگلیسی هم همین نگاه و موضع در فضاهای تخصصی‌تر وجود داشته؛ اما در گذر زمان مغلوب اشتباه رایج جامعه شده است؛ به‌عنوان مثال اولین کتابی که در زمینه طراحی بازی نوشته شد، کتاب The Art of Computer Game Design بود که سال ۱۹۸۴ منتشر شد. این کتاب، نوشته Chris Crawford از اولین و برجسته‌ترین طراحان بازی است که بنیان‌گذار معتبرترین کنفرانس بازی‌سازی یعنی GDC است. این کتاب در مورد طراحی بازی‌های رایانه‌ای برای همه پلتفرم‌های رایج آن زمان است که فقط شامل رایانه‌های شخصی نمی‌شدند. همان‌طور که می‌بینیم، در نام کتاب عبارت Computer Game به‌کار رفته است که نشان از اطلاق این عبارت به مفهوم امروزی Video Game در ادبیات کارشناسان و متخصصان آن زمان دارد.



اینکه دقیقاً چه زمانی این عبارت، مغلوب عبارت Video Game شده، مشخص نیست؛ اما می‌توان حدس زد که جامعه مخاطبان و منتقدان بازی در جوامع غربی که به‌دور از ادبیات و نگاه علمی و تخصصی به این پدیده نگاه کردند و مخصوصاً صاحبان کسب‌وکار که نگاهی تجاری و عامه‌پسند داشتند، در برخورد با این پدیده، فقط ظاهر آن را دیدند و بر همان اساس هم، آن را نام‌گذاری کردند. ظاهر این پدیده، بازی‌ای است که بر صفحه نمایشگر بازی می‌شود. بنابراین در ادبیات عامه با یک پیشوند Video به‌عنوان Video Game نام گرفت.

نهایتاً جالب است بدانید در شبکه اجتماعی LinkedIn که فضایی تخصصی دارد، در بخش فهرست صنایع که می‌بایست در صفحه خود انتخاب کنید، گزینه Video Games وجود نداشته و فقط گزینه Computer Games وجود دارد.

• زبان و ادبیات فارسی

از منظر زبان فارسی مشخص است که عبارت رایانه‌ای بر عبارات بیگانه و وارداتی نظیر الکترونیکی، دیجیتالی، یا ویدیویی ترجیح دارد. گرچه بسیاری از این عبارات وارداتی هم، پس از مدتی که از نفوذ آن‌ها در زبان عامه بگذرد، عملاً جزئی از زبان فارسی محسوب می‌شوند؛ اما باز هم در صورت وجود عبارتی بهتر، اصیل‌تر و فارسی‌تر، می‌بایست کنار گذاشته شده و با عبارت بهتر جایگزین شوند.

عبارات «الکترونیکی» و «دیجیتالی» با توجه به توضیحات بخش قبل، می‌توانند به‌راحتی کنار گذاشته شوند؛ اما در مورد عبارت «ویدیویی»، می‌توان بحث بیشتری داشت؛ مخصوصاً که اخیراً در فضای تخصصی کشور، گرایشی به این عبارت احساس می‌شود تا حدی که ریاست بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۶ در گفت‌وگو با زوم‌جی در برنامه گفت‌وگومحور زوم‌کست، رسماً بیان کرد: در تلاش است تا نام بنیاد را قانوناً به بنیاد ملی بازی‌های ویدیویی تغییر دهد. مدیریت بنیاد در این سال‌ها نام جشنواره رسمی کشور را نیز به جشنواره بازی‌های ویدیویی ایران تغییر داد و حتی سند چشم‌انداز صنعت بازی‌های رایانه‌ای در افق ۱۴۰۴ را که پیش از دوره مدیریت وی تدوین و تصویب شده بود، ویرایش کرده و همه عبارت بازی رایانه‌ای در متن و تیتر آن را به بازی ویدیویی تغییر داد. دلیلی که او برای این امر ذکر کرد، چنین بود که وقتی از طرف بنیاد برای نظارت بر بازار بازی‌های کنسولی یا موبایلی اقدام می‌کنیم، فروشندگان و ناشران به ما پاسخ می‌دهند که شما بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هستید و این‌ها بازی رایانه‌ای نیستند!

جدا از اینکه نقش و جایگاه حکم سازمانی، اساسنامه و اسناد بالادستی یک سازمان در شرح وظایف و دایره اختیارات آن در این استدلال از اساس زیر سؤال رفته است، اصل این موضوع که پشتوانه نظری و دانشی یک سازمان در حدی باشد که نتواند، فعالان عرصه خود را در زمینه وظایف خود اقناع کرده و در عوض، نگاه غیرعلمی آن‌ها را مرجع تفسیر نام خود قرار دهد، در نوع خود عجیب است.

به بحث اصلی برمی‌گردیم. در بررسی عبارت بازی ویدیویی باید گفت، پسوند «ویدیویی» در زبان فارسی، کارکردی متفاوت از پیشوند Video در زبان انگلیسی دارد. در زبان انگلیسی به فعالیتی که به صورت تصویری و با استفاده از نمایشگر رخ دهد، پیشوند Video اطلاق می‌شود؛ مانند Video Call، Video Conference، Video Chat، Video Ad و ...؛ اما این امر در زبان فارسی وجود ندارد. پسوند «تصویری» در اغلب این موارد به‌جای پیشوند Video در زبان فارسی استفاده می‌شود؛ اما آیا می‌توان معادل Video Game را «بازی تصویری» دانست؟

مشخص است که پاسخ منفی است. این عبارت نه‌تنها برای عموم ناآشنا و غیرقابل‌پذیرش می‌باشد؛ بلکه پشتوانه معنایی درستی هم ندارد که در بخش قبلی توضیح داده شد. عبارت بازی ویدیویی نیز، به‌طور مشخص معنای بازی تصویری را در ذهن مخاطب فارسی‌زبان متبادر نمی‌کند. بنابراین عبارت بازی رایانه‌ای، جای‌گزینی بسیار بهتر برای عبارت بازی ویدیویی به نظر می‌رسد که هم دلالت معنایی درستی دارد و هم، عبارتی اصیل و فارسی است.

• ادبیات رسمی کشور

در بخش آخر به بررسی معادل Video Game در ادبیات رسمی کشور می‌پردازیم. متأسفانه در منابع آنلاین[برخط] و در دسترس مربوط به فرهنگستان زبان و ادب فارسی، معادلی برای Video Game ارائه نشده است که خود جای ناراحتی داشته و احتمالاً یکی از ریشه‌های این نابه‌سامانی است؛ اما عبارت بازی رایانه‌ای از دیرهنگام به‌عنوان معادل فارسی این مفهوم استفاده می‌شده است. تأسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۸۵، یکی از شواهد این مدعاست. متن مصوبه تأسیس بنیاد در شورای‌عالی انقلاب فرهنگی که حکم اساسنامه بنیاد را دارد و همچنین سند ملی بازی‌های رایانه‌ای یا به‌عبارت دقیق‌تر، سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای مصوب شورای‌عالی فضای مجازی، تنها نمونه‌ای از حدود ۱۵ سند سیاستی موجود مربوط به بازی‌های رایانه‌ای هستند که در آن‌ها، از عبارت بازی رایانه‌ای استفاده شده است. اغلب مسئولان کشور نیز، معمولاً از همین عبارت استفاده می‌کنند که از آن جمله می‌توان مقام معظم رهبری را به‌عنوان نمونه کافی و مکفی یاد کرد؛ اما در کمال تأسف مشاهده می‌شود که اخیراً برخی اسناد رسمی نیز، به این شلختگی دچار شده‌اند. مانند سند ملی توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم مصوب شورای‌عالی انقلاب فرهنگی که در سال ۱۴۰۰ برای اجرا به دستگاه‌های ذی‌ربط ابلاغ شده است و از هر سه عبارت بازی رایانه‌ای، بازی دیجیتال و بازی ویدئوی استفاده کرده است!!

در نهایت با توجه به اولاً، دلالت معنایی جامع و مانع عبارت بازی رایانه‌ای، ثانیاً، اهمیت پاسداشت زبان فارسی و کاربرد عبارات اصیل فارسی به‌جای کلمات وارداتی بیگانه و ثالثاً، مورد استفاده بودن آن از دیرباز در ادبیات رسمی کشور، می‌توان گفت عبارت «بازی رایانه‌ای»، بهترین معادل برای مفهوم video game است و پیشنهاد می‌شود، این عبارت را رواج داده و از پراکندگی معادل‌ها و نابه‌سامانی در به‌کار بردن عناوین مختلف برای این پدیده مهم و اثرگذار عصر حاضر جلوگیری کنیم.

نظام رده‌بندی سنی محتواهای رسانه‌ای

مصطفی ضابط
پژوهشگر، فعال و عضو ستاد راهبری بازی‌های رایانه‌ای

مادرها، فرزندانشان را خیلی دوست دارند؛ ولی حاضر نیستند، به نوزاد یک‌ساله خودشان چلوکباب بدهند. با وجود اینکه چلوکباب غذای مضری نیست؛ ولی چون نوزاد یک ساله قدرت هضم آن را ندارد، مادر از روی محبت و دلسوزی، به فرزندش چلوکباب نمی‌دهد.

به این اتفاق، رده‌بندی سنی تغذیه می‌گویند؛ یعنی هر غذایی، حتی اگر هم که مفید باشد، می‌تواند در یک سن دیگر مضر باشد.

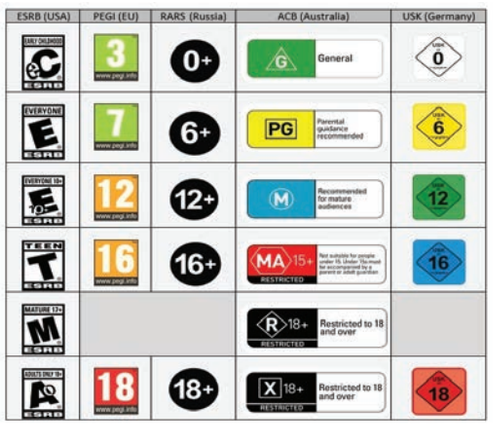
حال بماند که برخی غذاها برای هیچ سنی مفید نیست؛ بلکه ضررهای فراوانی هم دارد. حالا جالب است که بدانید، محتواهای رسانه‌ای مانند فیلم و انیمیشن و بازی و کتاب‌ها هم رده‌بندی سنی دارند؛ یعنی همان‌طور که برای خوراک جسم‌مان دقت می‌کنیم و هر چیزی را در هر سنی نمی‌خوریم؛ بایستی مراقبت کنیم و هر محتوایی را هم در هر سنی نبینیم.

بماند که برخی محتواهای رسانه‌ای برای هیچ سنی مناسب نمی‌باشد. مانند برخی فیلم‌ها و بازی‌ها که در بسیاری از کشورها ممنوع می‌شوند.

مثلاً در آمریکا یک نظام رده‌بندی سنی برای برای فیلم‌ها و انیمیشن‌ها وجود دارد، به‌نام MPAA که فیلم‌ها را بررسی می‌کنند و قبل از شروع فیلم، به مخاطب می‌گویند که این فیلم مناسب چه گروه سنی بوده و چه محتواهایی درون آن وجود دارد. و حتی گاهی اوقات به والدین هشدار می‌دهد.

برای بازی‌های رایانه‌ای نیز در آمریکا، یک نظام رده‌بندی سنی به‌نام ESRB وجود دارد که بازی‌های دیجیتالی را رده‌بندی سنی می‌نماید و با برچسب‌های محتوایی پشت جلد بازی‌ها، محتوای درون بازی را قبل از خرید، به مخاطب خود اعلام می‌نماید.

اروپا نیز متناسب با فرهنگ خودش، یک رده‌بندی سنی دیگر برای بازی‌ها دارد که نامش PEGI می‌باشد. جالب است که آلمان، از PEGI پیروی نمی‌کند و متناسب با فرهنگ کشور خودش، یک نظام رده‌بندی سنی دیگر به‌نام USK دارد. کشورهای آرژانتین، استرالیا، برزیل، اندونزی، ژاپن، پرتقال، روسیه، عربستان سعودی، سنگاپور، کره جنوبی، تایوان و دبی نیز، هرکدام برای خودشان یک نظام رده‌بندی سنی بازی، متناسب با فرهنگ خودشان تولید کرده‌اند.



در ایران نیز به‌همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، یک نظام رده‌بندی سنی به‌نام ESRA برای بازی‌های رایانه‌ای، آن هم متناسب با فرهنگ اسلامی ایرانی طراحی شده است و به بازی‌های رایانه‌ای و یا حتی موبایلی، رده‌بندی سنی تعلق می‌گیرد.

نکته جالب توجه این است که وقتی یک بازی، رده سنی ۱۲+ سال دارد، منظور این نیست که برای بالای ۱۲ ساله‌ها خیلی خوب است؛ بلکه منظور این است که آسیب‌های این بازی، برای افراد بالای ۱۲ سال کمتر است.

اسرا، علاوه بر رده‌بندی سنی، با پیکتوگرام‌های مخصوص خودش، به شما اطلاع می‌دهد که به چه میزان خشونت، ترس، دخانیات، ناهنجاری‌های اجتماعی و یأس و ناامیدی در بازی وجود دارد. هرچه تعداد دایره‌های مشکی بیشتر باشد، شدت آن آسیب بیشتر است. همچنین میزان سختی بازی و مهارتی که برای بازی کردن آن لازم دارید نیز، به شما اطلاع داده می‌شود.

البته شاید از خودتان بپرسید که این‌ها چه اهمیتی دارد وقتی که شما همه این بازی‌ها را می‌توانید انجام بدهید و مشکلی هم برایتان پیش نیاید؛ ولی اگر از تأثیر محتواهای رسانه‌ای بر ذهن و قلب پاکتان خبر داشتید، هیچ‌وقت خودتان آگاهانه بازی یا فیلمی را که دارای این حجم از آسیب‌ها می‌باشد، انتخاب نمی‌کردید.

روحیه انسان‌ها در دوران نوجوانی، بسیار لطیف است که گاهی اوقات با مشاهده فیلم‌های ترسناک یا بازی‌های خشن، این لطافت، با انتخاب خودمان، از بین می‌رود.

نیل پست‌من، نویسنده آمریکایی، سال‌ها پیش در کتاب «زوال دوران کودکی» خودش اعتراض می‌کند که با برنامه-های تلویزیونی آمریکایی، چه بر سر فرزندان‌مان آوردیم که از کودکی مستقیم به جوانی رفتند و دوران کودکی و نوجوانی را اصلاً تجربه نکردند.

اگر مراقب سلامت خوراک جسمتان هستید؛ ده‌ها برابر مراقب خوراک روحتان هم باشید.