

از گیم تا فیلم

نقش گیم در دگرگونی های شکلی سینمای امروز

| جاسمین کالی |

| شیوا مغانلو |

GAMING FILM

| Jasmina Kallay |

| Shiva Moghanloo |



از گیم تا فیلم |
جاسمین کالی |
ترجمه شیوا مقانلو |
ویراستار: هدیه رهبری |
مدیر هنری و طراح گرافیک: سیاوش تصاعدیان |
مدیر تولید: مصطفی شریفی | چاپ و صحافی: سپیدار |
چاپ اول | ۱۳۹۶ تهران | ۱۰۰۰ نسخه |
شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۷۸۰۶-۳۱-۹ |

انتشر بیگل | Bidgol Publishing co. |

فروشگاه | تهران | خیابان انقلاب | بین فروردین و فخر رازی | پلاک ۱۳۷۴ |
تلفن انتشارات: ۲۸۴۲۱۷۱۷ | تلفن فروشگاه: ۰۶۶۹۶۳۶۱۷ |

همه حقوق چاپ و نشر برای ناشر محفوظ است |

www.nashrebidgol.ir |

| فهرست |

۷	گفتار مترجم
۹	مقدمه
۲۵	فصل اول: این یک گیم است یا واقعیت؟
۳۴	گیک‌های گیمی در مقام قهرمان
۳۹	رستگاری گیمی
۴۲	گیم‌ها به مثابه جهان‌های مجازی
۴۸	مرز نهایی
۵۳	فصل دوم: معماری روایی: داده‌ها، هزارتوها و داستان‌های بی پایان
۵۴	طبقه‌بندی‌های سینمایی جدید
۵۸	جهان به مثابه الگوریتم و داده
۶۳	پیشگامان سینمای داده‌ای: ورتوف و گرین‌اوی
۶۵	سینمای داده‌ای: تایم کد
۷۰	مسیر چنگالی: روایت‌های چندجهانه
۷۵	فیلم‌های پازلی روانشناختی
۸۵	تکرار کردن و آموختن
۹۴	داستان‌ها (و شخصیت‌ها) ی بی پایان
۱۰۱	فصل سوم: صورت‌بندی‌های بصری / مکانی جدید
۱۰۴	مونتاژ سبک‌گرا
۱۰۹	مونتاژ مکانی

۱۱۷
۱۲۳
۱۲۹
۱۳۰
۱۳۲
۱۳۸
۱۴۳
۱۴۴
۱۴۷
۱۵۰
۱۵۶
۱۶۳
۱۷۳
۱۹۷
۲۰۷

میراث آیزنشتاین
مونتاژ جهانی

فصل چهارم: فرارسانه: همزیستی فیلم و گیم

همه فیلمسازند
این یک گیم نیست
اَبَرزائر

فصل پنجم: از واقعیت گریختن یا درگیر شدن؟

جریان پالایشی یا کاتارسیسی
«اصول روایتی» در تقلید
بیماری های خلاق یک ذهن دیجیتال
نگاه خیره/نگاه گذرا/نگاه مات
سایبرگ پساجنسیتی

مؤخره

کتاب شناسی

نمایه



مقدمه

در طول تاریخ، داستان‌ها همیشه گفته شده‌اند تا جهان اطرافمان را توصیف کنند و توضیح دهند. وارن باکلند^۱ در بحثش راجع به ظهور قصه‌گویی‌های پیچیده در سینمای معاصر معتقد است که «در فرهنگ امروز که تحت سلطه رسانه‌های جدید است، تجربیات ما هر لحظه مبهم‌تر و تکه‌پاره‌تر می‌شوند؛ و بر همین اساس، داستان‌هایی هم که می‌کوشند این تجربیات را بازنمایی کنند هرچه پیچیده‌تر و تارتر خواهند بود» (۲۰۰۹: ۱). با ظهور روابط تعاملی، به ویژه در حوزه گیم‌های کامپیوتری، فرهنگ دیجیتال سینما را در سطوح مختلف روایتی، ساختاری، بصری و فلسفی تغییر و از نو شکل داده است. هدف این کتاب تجزیه و تحلیل سینمای معاصر از ورای منشور گیم‌های کامپیوتری (و نیز رسانه‌های دیجیتالی) است که البته هنوز هم موضوعی در دست کشف و بررسی است. گرچه مطالعات گیمی و مطالعات رسانه‌های دیجیتالی (و به ویژه نخستین کتاب‌های منتشر شده در این حوزه‌ها) مرتباً از مطالعات سینمایی وام گرفته‌اند تا شاید مختصاتی برای این حوزه‌های نظری نسبتاً جدید پیدا و حیطة‌های گوناگون متأثر از این علوم را بررسی کنند، ولی مطالعه «معکوس» این نقاط تقاطع هنوز انجام نشده است. اما حالا که گیم و رسانه‌های دیجیتالی چنین دژ فرهنگی مستحکمی را اشغال کرده‌اند، نه فقط زمانش رسیده، بلکه بسیار ضرورت هم دارد تأثیر گیم - یا امر بازی وار (لودیک) - را نیز بر سینما بررسی کنیم.

۱. Warren Buckland: استاد رشته مطالعات سینمایی در دانشگاه آکسفورد بروکز. - م.

مهم‌ترین عنصر جداکننده گیم‌های کامپیوتری از سینما تعاملی بودن آن‌هاست: ساده بگوییم، فیلم‌ها تماشا می‌شوند و گیم‌ها بازی می‌شوند، اما چون تعامل را می‌توان با تعبیری دقیق‌تر از صرفاً «قابلیت بازی‌پذیری» یک گیم هم تعریف کرد، پس به توضیحی کاملاً روشن از تعامل نیاز داریم. اما پیش از روشن کردن مفهوم «تعامل»، باید شرایطی را هم که به تعامل اجازه بروز می‌دهد بررسی کنیم. نظریه پرداز معروف حوزه دیجیتال، لو مانویچ^۱، پنج ویژگی رسانه‌های دیجیتالی را که تعامل را ممکن می‌سازد، چنین معرفی کرده است:

قابلیت ارائه در سیستم عددی، بخش‌بخش یا پیمانه‌ای یا مدولار بودن^۲، خودکار بودن، تغییرپذیر بودن، و چندگدی بودن یا قابلیت تغییر از یک سیستم کدگذاری به سیستم دیگر (۲۰۰۱: ۲۷-۴۸). همهٔ این‌ها رسانه‌های نو (NMO) که مانویچ آن را به عنوان اصطلاحی جامع برای متون دیجیتالی، تصویر، ویدئو، وب‌سایت و غیره به کار می‌برد توسط همین پنج عنصر تعریف می‌شود.

ویژگی اول نقشی حیاتی در تبدیل رسانه‌های قدیمی به رسانه‌های دیجیتالی دارد. اصل اول: عددی بودن به این‌جا می‌دهد تا با الگوریتم‌ها برنامه‌نویسی شود، و ضمناً این معنا را هم دارد که این‌ها رسانه‌های نو (NMO) را می‌توان به واحدهای مجزا شکست و تجزیه کرد. اصل دوم: این‌ها مدولار و بخش‌بخش هستند، یعنی می‌توانند دست‌کاری، جایگزین، اضافه یا کم شوند بدون اینکه هیچ تأثیری بر کل NMO بگذارند. اصل سوم: خودکار بودن تعریف ساده‌ای از نحوه عملکرد NMO است، یعنی لازم نیست مصرف‌کننده‌های عادی هم دانش برنامه‌نویسی و کدنویسی داشته باشند. استفاده از موتورهای جست‌وجو (مثلاً گوگل کردن کلمه مورد جست‌وجو و جواز راه نوشتنش) یکی از مثال‌های خودکار بودن دیجیتالی است، یعنی یک برنامه‌نویسی اصولی ما را مطمئن می‌کند که جست‌وجویمان کاملاً و دقیقاً انجام شده است. اصل چهارم: تغییرپذیر بودن به این معناست که یک NMO در خیلی از موارد می‌تواند تغییر کند و تغییر هم می‌کند. مثلاً وب‌سایت یک روزنامه به طور مداوم و به خاطر

۱. Lev Manovich: مؤلف و استاد دانشگاه در حوزه علوم کامپیوتری در دانشگاه شهری نیویورک. - م.

2. Modularity

اخبار به روز شده و نظرات خوانندگان اصلاح می‌شود، یا وب‌سایت‌هایی نظیر آمازون در حین پاسخ دادن به جست‌وجوهای ما، صفحه اصلی‌شان را هم بازسازی می‌کنند تا سلیقه خاص مشتری‌شان را برآورده سازند. ویژگی‌های ذکر شده را می‌توان در مقیاسی بزرگ‌تر، نشانه‌ای از تغییرات اجتماعی-اقتصادی نیز دانست:

اگر منطق رسانه‌های قدیمی با منطق جامعه صنعتی مطابقت داشت، اما منطق رسانه‌های نو با منطق جامعه‌ی پسا صنعتی همخوان است که به فردیت بیش از دنباله‌روی جمعی ارزش می‌دهد (مانویچ، ۲۰۰۱: ۴۵).

همین به کار بستن منطق کامپیوتری در یک سطح وسیع‌تر و فرهنگی است که پنج‌مین ویژگی را در دل خود خلاصه می‌کند: ویژگی فراکدی بودن، یا تفسیری مجدد از آنچه مانویچ لایه‌بندی فرهنگی از راه لایه‌بندی کامپیوتری می‌نامد (۲۰۰۱: ۴۶). فراکدی بودن برتر و مهم‌تر از یک فرآیند صرفاً تکنولوژیک است و حیطة فلسفی تری را مطرح می‌کند.

گرچه این ویژگی‌های پایه‌ای در تکنولوژی کامپیوتری (که در کنار هم تعامل را ممکن می‌کنند) جای هیچ جدلی باقی نمی‌گذارند، اما اینکه تعامل شامل چیست و چگونه می‌شود تعریفش کرد و واکنش‌های نظری متعددی را برمی‌انگیزد که مهم‌ترین‌شان را بررسی خواهیم کرد. تعامل، به عنوان یک مفهوم، از یک طرف و طبق نظر مانویچ همان‌گویی و تکرار مکررات است، زیرا جنبه‌ای بدیهی و «اساسی‌ترین حقیقت در مورد کامپیوترهاست» (۲۰۰۱: ۲۰۴). از سوی دیگر، و چنان‌که مری لوررایان^۱ اشاره می‌کند، تعامل «پدیده‌ای نیست که با تکنولوژی کامپیوتری ممکن شده باشد» (۲۰۰۱: ۲۰۴)، بلکه یک ویژگی حتی قدیمی‌تر از صنعت چاپ است که بعد از ظهور چاپ تا حدی به فراموشی سپرده شد، یعنی زمانی که قصه‌گویی رو در رو میان آدمیان کاهش یافت. در حقیقت می‌توان ردّ نخستین روایات تعاملی را تا عهد باستان به عقب برد. جانث موری^۲ از شاعران شفاهی به عنوان نخستین پوشندگان قбай داستان‌گویی تعاملی یاد می‌کند که نحوه روایت اشعار حماسی‌شان را می‌توان الگویی ابتدایی و تک‌نفره برای مجموعه کتاب‌های امروزی ماجرایت را انتخاب

۱. Marie-Laure Ryan: محقق و نویسنده سوئیس. - م.
 ۲. Janet Murray: استاد انستیتوی تکنولوژی جورجیا. - م.

کن‌دانست. در قدیم، شاعر بسته به نوع و واکنش مخاطب، می‌توانست بخش‌های خاصی از داستان را در نقاط انشعاب مختلفی تغییر دهد و آن‌ها را با هم جایگزین یا از نو روایت کند (مثلاً بخش‌های خشن‌تر و کشت‌و‌کشتاری برای مخاطبان مرد، و تأکید بیشتر روی عشق برای مخاطبان زن). این تغییرات حتی می‌توانست درون حافظه شاعر هم انجام شود (مثلاً حفظ کردن ابیات بر اساس ضرباهنگ و مترادفات یا شباهت‌های آوایی، بیش از وفاداری به نظم روایی) (۱۹۹۷: ۱۸۸-۱۹۵). نکته این‌که، این قصه‌های شفاهی به جریانی می‌افتادند و مدام تغییر می‌کردند. اما با فرارسیدن عصر چاپ، نگاه به تعامل نیز حالتی استعاری‌تر به خود گرفت. بر اساس مکتب فکری واکنش‌محور، هر خوانشی به تنهایی یک فرآیند تعاملی است. خواننده روی صفحات کاغذ با جهان تخیلی داستان درگیر می‌شود و در تخیلات خودش به شکلی فعال در خلق آن جهان کمک می‌کند، در نتیجه یک متن واحد با خوانندگان مختلف به اشکال مختلفی تجربه می‌شود. زیمرن این حالت را تعامل شناختی تفسیرگرانه طبقه‌بندی می‌کند و آن را شکلی روانشناختی و احساسی از تعامل می‌داند که در تضاد با حالت عملکردی و کاربردی تعامل قرار دارد که صرفاً با تجربه فیزیکی خواندن مربوط است (مثلاً قطع کتاب، اندازه حروف، صفحه‌بندی و تنظیم فصل‌ها و غیره) (۲۰۰۴: ۱۵۸). طنین نظریه واکنش‌محور را می‌توان در مطالعات سینمایی نیز یافت، اگرچه با تأثیری کمتر از تأثیرش در مطالعات ادبی. امروزه در مطالعات ادبی نقد واکنش‌محور به نقد خواننده‌محور تبدیل و حوزه نظری پربراری شده است که در آن مباحث تفسیری جدیدتری (نظیر تفاوت جنسیتی، تفاوت رفتارهای جنسی یا مواضع سیاسی) هم مورد بررسی قرار می‌گیرند. در سینما این نظریه بسیار رایج وجود دارد که «طبق تعریف، بینندگان فیلم منفعل‌اند و اجازه می‌دهند تجربه سینمایی توان فکری آن‌ها برای درک و دریافت مستقل را مغلوب کند» (براون و کریزوینسکا، ۲۰۰۲: ۹۲-۹۳). اما بحث‌های مخالفی هم در مورد این انفعال حسی وجود دارد، مثلاً نظریه بازن^۲ در مورد عمق میدان. تأکید این

۱. *choose your adventure books*: مجموعه کتاب گیم‌هایی برای کودکان که خواننده یکی از قهرمان‌ها

تلقی می‌شود و خودش تصمیماتی برای پیش‌برد روند ماجرا می‌گیرد. - م.

۲. Andre Bazin (۱۹۱۸-۱۹۵۸): نظریه پرداز و منتقد معروف فرانسوی. از بنیان‌گذاران نشریه سینمایی

کایه دوسینما، و واضع نظریه مؤلف. آندره بازن اعتقاد داشت یک فیلم بیشتر بر جزئیات صحنه ← و بر

نظریه بر میزان مشارکت تماشاگر در مواجهه با صحنه‌ای با عمق میدان زیاد است: تماشاگر خودش می‌تواند انتخاب کند که توجهش را بر کدام بخش صحنه معطوف کند. اما این تکنیک هنوز هم در اکثر موارد فقط توهم درگیر شدن در صحنه را ایجاد می‌کند.

من بیش از آشفته کردن بحثم با تفاسیر تمثیلی در مورد اینکه تعامل شامل چه چیز است، ابتدا به تعریف جانن موری از تعامل در بستر رسانه‌های دیجیتالی ارجاع می‌دهم. به نظر موری، برای تعاملی بودن یک عمل لازم است مشارکتی انجام شود که همه جانبه و تغییرشکل‌یابنده یا استحاله‌پذیر باشد (۱۹۹۷: ۹۷-۱۸۲). موری زیر منظورش از مشارکت خط تمایز مهمی می‌کشد و تأکید می‌کند که تعامل صرفاً هر عملی نیست که به مشارکت بینجامد (مثلاً کلیک کردن روی ماوس کامپیوتر یا ور رفتن با دسته کنسول^۱ گیم)، بلکه بیشتر عملی معنا دار است و تغییراتی در سطح روایتی دارد که به یک واسطه‌گری واقعی هم منجر خواهد شد. پس مثلاً هر عمل تعاملی که در زیرشاخه کاربردی انجام شود، مثل ور رفتن با ملزومات کامپیوتری (و حتی تلویزیون)، خود به خود باعث تعامل معناداری نمی‌شود که رضایت و اقبال روایتی را هم نتیجه بدهد.

همسو با رویکرد نظریه واکنش محور نسبت به تعامل، از اصطلاح غوطه‌وری^۲ هم به عنوان توصیفی تمثیلی در شرح وضعیت لذت بردن از یک رمان یا فیلم استفاده می‌شود: غوطه‌وری یعنی مسحورشدنی عمیق، جهش ذهنی از دنیای واقعی به دنیای تخیلی؛ اما در بستر تعاملات دیجیتالی، سایر مراحل شناخت و درک و دریافت هم باعث تقویت حس غوطه‌وری می‌شود.

اساس قاب بندی و فیلمبرداری تکیه دارد تا بر تدوین. نظریه عمق میدان او به نماهایی ارج می‌گذارد که دکور حساب شده‌ای دارند، پر از جزئیات اند، دوربین می‌تواند تا عمق زیادی را نشان دهد و روی جزئیات مختلف حرکت و مکت کند. یعنی به جای اینکه مثلاً، تصاویر چند شیء مختلف را طی مونتاژ به هم کات برنیم تا معلوم شود در یک اتاق هستند، با استفاده از لنز مناسب و قاب بندی درست دوربین همه آن‌ها را با هم و طی یک نما، اما در نقاط و فواصل مختلف نشان می‌دهیم. چنین نمایی گرچه طولانی‌تر است، اما به تماشاگر اجازه می‌دهد مشارکت بیشتری در صحنه داشته باشد و خودش به کشف بپردازد. نظریه بازن در تضاد با نظریه مونتاژ آیزنشتاین قرار می‌گیرد که در بخش‌های بعد به آن اشاره خواهد شد. -م.

1. joy stick
2. immersion

رایان با اشاره به تفاوت بین غوطه‌وری بازی وار (لودیک) و غوطه‌وری روایتی می‌گوید که «گرچه غوطه‌وری بازی وار (لودیک) متضمن یک همراهی فعال فیزیکی و بدنی است، اما غوطه‌وری روایتی یعنی فقط درگیر شدن تخیل، و ساخت و پرداخت یک جهان داستانی که بر فعالیتت فقط ذهنی تکیه دارد» (۵۴:۲۰۰۹). برای مثال، ما فضاهای دیجیتالی را به شکل استعاری هدایت نمی‌کنیم: بازی کردن یک گیم کامپیوتری به معنای هدایت عملی و فیزیکی فضاهای تعاملی گیم است، دست‌کم از زاویه درگیری با فضای گیم از طریق ابزارهای کامپیوتری. نکته مهم اینکه دقیقاً به خاطر همین ویژگی‌های جامعشان است که گیم‌های کامپیوتری این قدر نقد می‌شوند. دیدگاه رایج این است که گیم‌ها نمی‌توانند فرق بین واقعیت و جهان گیم را بفهمند. در نتیجه جامعه وحشت می‌کند که نکند گیم‌ر در زندگی واقعی هم همان اعمال خشنی را به کار برد که در جهان گیم آزادانه درگیرش می‌شود. موری آخرین جنبه از سه جنبه تعامل - جنبه استحال و تغییر شکل - را به زیرشاخه‌های دیگری تقسیم بندی می‌کند: انتخاب یک شخصیت آواتاری، استحال شخصی و تغییرپذیری. نخستین مرحله استحال، فرض پذیرفتن یک شخصیت دیگر است: مثلاً انتخاب یک آواتار در گیم‌های کامپیوتری یا جهان مجازی، اما همچنین می‌تواند اشاره‌ای به انتخاب اسامی مستعار هنگام چت‌های آنلاین هم باشد. استحال شخصی به معنای پذیرفتن یک تغییر مشخص و معین در نتیجه عمل تعامل است. تغییرپذیری را هم که قبلاً در بالا و به عنوان محتوای قابل تغییر تعریف کردیم.

بازی‌های کامپیوتری به رغم سلطه تجاری شان در جهان محصولات سرگرمی، هنوز از پیش داوری‌های زیادی رنج می‌برند، به خصوص هنگام مقایسه با دیگر اشکال سرگرمی همچون سینما، اما در عین حال هم ارزش یکدیگر نیز در نظر گرفته می‌شوند، دست‌کم از نظر فرهنگی-هنری. بری اتکینز، نظریه پرداز حوزه گیم، زیرکانه خاطر نشان می‌کند که «خشونت رئالیستی» سکانس افتتاحیه فرود نیرو در فیلم نجات سرباز رایان^۱ (۱۹۹۸) از سوی منتقدان بسیار ستایش شده است؛ اما «رئالیسم موجود در گیم‌های تیراندازی اول شخص اغلب موضوع محکومیت و سانسور بالقوه بوده‌اند» (۲۲:۲۰۰۳). پس آشکار است

که خشونت صرفاً با یک حفظ فاصله خیالی و دل خوش کن و یا صرفاً در یک رسانه و ژانر مشخص پذیرفته می شود، نه وقتی که از طریق یک آواتار و در رسانه گیم های کامپیوتری انجام شود. به هر حال وجود چنین استانداردهای دوگانه ای در مورد رسانه ای که هنوز در دوران طفولیتش به سر می برد تعجبی ندارد.

در اوایل دهه ۱۶۰۰، نجیب زاده ای اسپانیایی به نام دن کیشوت اهل لامانکا، پس از خواندن تعداد زیادی رمان شوالیه ای، زره کهنه اش را پوشید و سوار اسب مردنی اش شد تا با دشمنان خیالی بجنگد. اما این قهرمان معروف ادبی چه ربطی با گیم های کامپیوتری و سینما دارد؟ یادآوری جانت موری از دن کیشوت سروانتس در کتاب هملت در هولودک^۱ (۱۹۹۷: ۹۷) یادآوری زیرکانه ای است که می گوید ما در ترس و بدبینی نسبت به چیزهای نو، آن قدرها هم فرقی با زمان دن کیشوت نکرده ایم. به شکل خلاصه، قهرمان اسپانیایی ما یک گیک داستان است، مردی که با خواندن داستان های بسیار دیوانه شده و مغزش آن قدر معیوب است که دیگر نمی تواند واقعیت را از خیال تشخیص دهد. موری این هنجارگریزی روانشناسانه را به زمانه آن رمان مربوط می داند: مدت زیادی از اختراع دستگاه چاپ گوتنبرگ نمی گذشت و کلمات چاپی رسانه ای برای تغییر جهان بودند؛ اما واکنش نخست و طبیعی مردم هنگام روبه رو شدن با این چیز نو که نظم و ترتیب جهان کهنه را به چالش می کشید، مخلوطی از ترس و بی اعتمادی و بی توجهی بود. هرچه نباشد، طبق روش مرسوم زندگی در قرون وسطا، خلوت کردن شخصی با یک کتاب برای گذران ساعات - یعنی همان کاری که دن کیشوت رسوا انجام می داد - کار معمول و بهنجاری نبود. جنون او یک درس اخلاق به همراه داشت: شما هم خل می شوید، اگر زیاد بخوانید! با ظهور کامپیوترها، راهی پنهانی تر (نسبت به روزگار دن کیشوت) برای ورود به دنیاهای متفاوت به ما معرفی شد. ظاهراً تکه تکه و تبدیل کردن بالقوه خودمان به هویت های مبدل و متفاوت آنلاین، راه جنون را هموارتر می کند. موری کیفیت حسی

۱. holodeck: یک ابزار خلق واقعیت مجازی، اتاقی برای خلق شبیه سازی های هولوگرافیک به منظور تمرین و بازسازی است. این اصطلاح نخستین بار در مجموعه انیمیشن های جنگ ستارگان به کار رفت. - م.

رسانه‌های جدید را بزرگ‌ترین تهدید برای رقبا می‌داند، چون امروزه صنعت چاپ به خاطر ذات غیرحسی‌اش خطر مهمی محسوب نمی‌شود (ویژگی لمسی ورق زدن صفحات واقعاً یک ویژگی حسی به حساب نمی‌آید) (۱۹۹۷:۲۱). گرچه می‌شود توجیه کرد که ما اینک کاملاً وارد عصر دیجیتال شده‌ایم و رشد و ازدیاد کامپیوترها آن قدر زیاد بوده که از مرز خطر و تجربهٔ پیامدهای مشابه دوران چاپ گوتنبرگی رد شده باشیم، اما بی‌اعتمادی به تأثیرات کامپیوترها و نیز گیم‌های کامپیوتری همچنان ادامه دارد. شاید حضور همه‌جانبهٔ کامپیوتر در منازل و زندگی روزمره مان است که فی‌نفسه زنگ‌های خطر را به صدا درمی‌آورد. وابستگی روزافزون ما به اینترنت برای رفع نیازهای شغلی و اجتماعی و یا سرگرمی، یعنی عملاً از جهان واقعی به جهان مجازی منتقل شده‌ایم.

سینما با ساخت فیلم‌هایی در مورد خطر استیلای دنیا‌های مجازی بردنیای واقعی (که طی دو-سه دههٔ اخیر به کرات هم تولید شده‌اند) همیشه در خط مقدم بازنمایی این ترس‌ها بوده است. با وجود این، موضع اولیهٔ سینما اکنون دیگر کمی کنایی و مضحک به نظر می‌رسد چون خود فیلم‌ها، تقریباً به شکل کامل دیجیتالی شده‌اند و تصویر منفی خودشان را انکار می‌کنند. اما باید یادمان باشد که قبل از نمایش این ترس از استیلای هولناک جهان‌های مجازی، اولین ترس نمایش داده شده در داستان‌های سینمایی این بود که در عصر صنعتی دیگر نیازی به وجود انسان نباشد. چه در سینما و چه در تلویزیون، ژانر علمی-تخیلی همیشه ژانری پیشرو در تطهیر این اضطراب‌های جمعی بوده است: با نمایش ترس از وجود ربات-ماشین‌هایی که منادی پایان بشریت باشند، و یا با کارایی روزافزونشان انسان را نابود کنند. از دیرباز و با فیلم متروپلیس^۱ (۱۹۲۷) اثر فريتز لانگ که انعکاس عصر صنعتی بود، شاهد ترس کارگران کارخانه‌ها از جانشین شدنشان با ماشین‌های قدرتمند بوده‌ایم. (ماریای ربات آن فیلم نه تنها تجسم ترس از تکنولوژی، بلکه ترس از کارگران زن هم است.)

مضمون آسیب‌پذیری انسان در برابر کامپیوترهای قدرتمندی که می‌توانند تمام وظایف محوله را بهتر و سریع‌تر اجرا کنند (یکی از استعاره‌های آشنای علمی-تخیلی‌ها)،

1. *Metropolis*

با کامپیوتری به نام هال در فیلم معروف کوبریک، یعنی ۲۰۰۱: یک ادیسه فضایی^۱ (۱۹۶۸) و کاری که او در بازی دادن آدمی و بهره‌برداری از انسان انجام می‌دهد، ابعادی عمیقاً ماکیاولیستی پیدا می‌کند. نکته‌ی حائز اهمیت در این دراماتیزه کردن یک کامپیوتر آدمکش و خطرناک این است که در عین سیاه‌نمایی هال، نیازی موازی نسبت به انسان‌انگاری هال و اعطا کردن احساسات و حافظه و ترس به او نیز وجود دارد: هال به معنای واقعی کلمه می‌گوید «من می‌ترسم»، و هنگام نزدیک شدن به مرگش خودش را با یادآوری خاطراتی گرم از دوران «کودکی اش» (که در بنیان برنامه اولیه آن نصب شده) آرام می‌کند. این ابزار شخصیت‌مند، و به یکسان خطاکار و معصوم، نشانگر نیاز به غلبه بر ترس فلج‌کننده از کامپیوترهای بی‌جان از راه همدلی با آن‌هاست. در ادامه این نشانه‌های انسان‌انگار، به فیلمی می‌رسیم که از قرار آن هم پروژه کوبریک بوده است: هوش مصنوعی^۲ به کارگردانی اسپیلبرگ (۲۰۰۱). با انتخاب یک بچه به عنوان ربات و برنامه‌ریزی او با توانایی عشق‌ورزی – یا دست کم تظاهر به توانایی احساس کردن – برداشت حسی ما به جای ترسیدن از ربات‌ها یک گام به همذات‌پنداری با آن‌ها نزدیک‌تر می‌شود. و در فیلم من، ربات^۳ (۲۰۰۴) نیز با سونی آشنا می‌شویم: رباتی که در عین ظاهر شدن به عنوان یک قاتل، در انتها به نیرویی مثبت و تجسمی از امر ضد و نقیض تبدیل می‌شود: یک ربات با تفکر آزاد (همگام با شخصیت دیتا در فیلم پیش‌تازان فضا^۴) که دیگر ترسناک نیست.

1. 2001: A Space Odyssey
2. A.I. Artificial Intelligence
3. I, Robot
4. Star Trek