

چتر حمایتی ستاد توسعه فناوری های فرهنگی و نرم
 بر زیست بوم خلاق



حامی شوید

ترجمان برای فصلنامه حامی می پذیرد

شماره تماس یا ارسال پیام جهت کسب اطلاعات بیشتر
 ۰۹۳۹۷۱۳۶۰۹۸

مزایای حمایت مالی از فصلنامه ترجمان

- درج لوگو در صفحه شناسنامه
- تبلیغات در پشت جلد و دو صفحه داخلی در فصلنامه چاپی ترجمان
- تبلیغات در پیج اینستاگرام (۱۰ پست) و کانال تلگرام ترجمان (۵ پست)
- درج بنر تبلیغاتی در وبسایت ترجمان (به مدت یک سال)
- قرارداد و وچرهای تبلیغاتی در فصلنامه (در صورت تمایل)
- اهدای ۵۰ عدد فصلنامه
- در تبلیغاتی که در فضای مجازی ترجمان برای معرفی فصلنامه انجام می شود، نام اسپانسر ذکر خواهد شد
- سایر موارد با توجه به درخواست های حامی قابل بررسی است

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | تابستان | سال سوم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | پاییز | سال سوم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | زمستان | سال سوم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | بهار | سال سوم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | تابستان | سال ششم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | پاییز | سال ششم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | زمستان | سال ششم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | بهار | سال ششم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | تابستان | سال ششم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | پاییز | سال ششم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | زمستان | سال ششم

ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | بهار | سال ششم

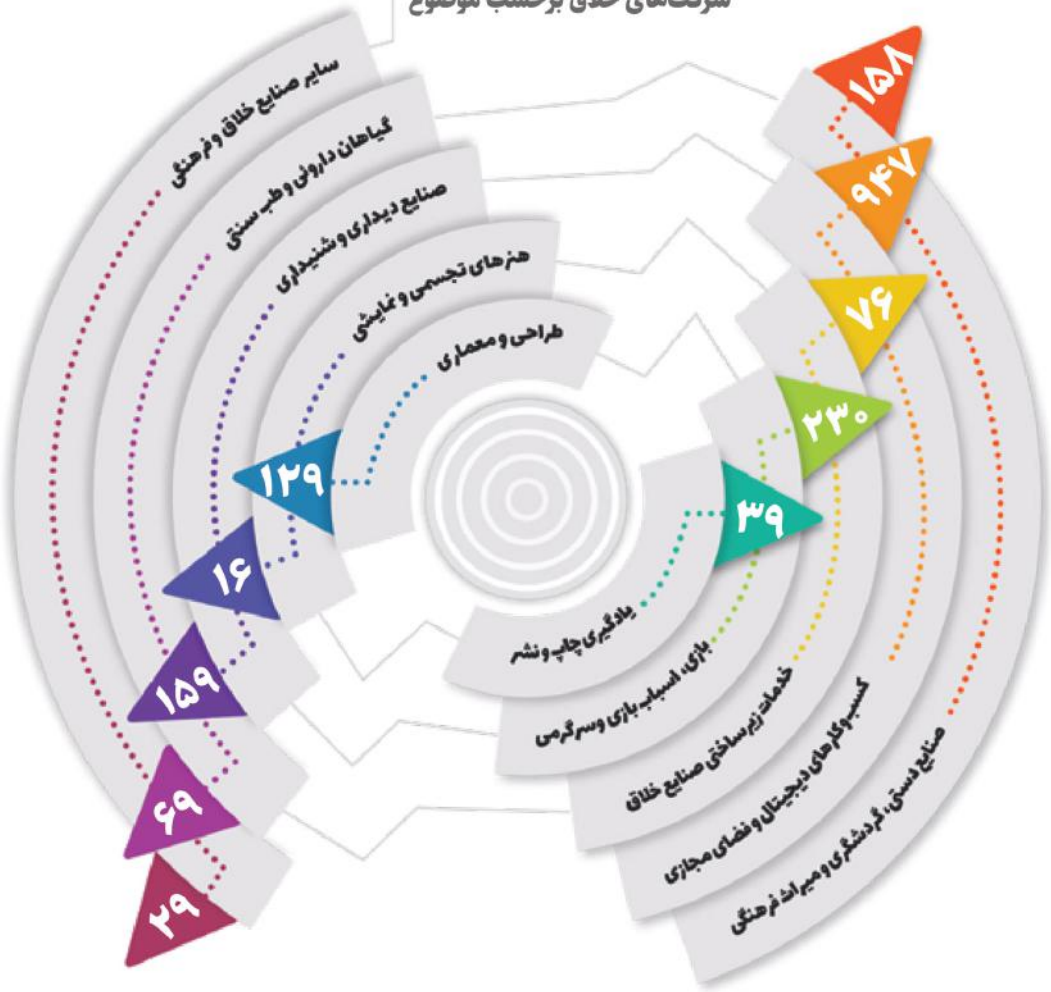
ترجمان علوم انسانی | فصلنامه فرهنگ و اندیشه | تابستان | سال ششم



سازمان ملی نوآوری و اقتصاد دانش بنیان ریاست جمهوری

زیست بوم خلاق کشور در یک نگاه

شرکت های خلاق بر حسب موضوع



تعداد شرکت ها: ۱۸۵۲

مراجعه تشخیص صلاحیت: ۱۰۴

تعداد خانه خلاق و نوآوری: ۱۰۴



اقدامات ستاد توسعه فناوری های فرهنگی و نرم جهت توسعه زیست بوم خلاق



اقدامات ستاد توسعه فناوری های فرهنگی و نرم جهت توسعه زیست بوم خلاق



بازی‌های ویدئویی نقش مهمی در اقتصاد جهانی ایفا می‌کنند. آنها به عنوان یک صنعت پرسود و مؤثر به ایجاد شغل، رشد اقتصادی، سرمایه‌گذاری و توسعه فناوری کمک می‌کنند. همچنین، این بازی‌ها تأثیرات اجتماعی و فرهنگی قابل توجهی دارند و به توسعه مهارت‌ها و تفکرات افراد کمک می‌کنند.

صنعت بازی‌های ویدئویی در ایران در چند سال اخیر رشد قابل ملاحظه‌ای داشته است و تعداد و کیفیت بازی‌های تولیدشده در داخل کشور افزایش یافته است. اما همچنان در مقایسه با صنعت بازی‌های ویدئویی در سطح جهانی، صنعت بازی در ایران همچنان با چالش‌هایی روبه‌رو است.

به همین علت در سال‌های اخیر، معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش‌بنیان ریاست جمهوری و به صورت تخصصی، ستاد توسعه فناوری‌های فرهنگی و نرم این معاونت، مأموریت مهم حمایت از توسعه شرکت‌های فعال در این حوزه را در دستور کار خود قرار داده است. در این زمینه می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- صدور مجوز شرکت خلاق:

شرکت‌های فعال در حوزه بازی‌های ویدئویی در این سال‌ها توانسته‌اند با معرفی خود و محصولات خود به دبیرخانه برنامه توسعه زیست‌بوم واحدهای خلاق، مجوز شرکت خلاق در زمینه بازی‌های ویدئویی دریافت کنند.

تاکنون ۶۸ شرکت خلاق در این حوزه پذیرفته شده‌اند.

- حمایت از شرکت‌های خلاق:

شرکت‌های خلاق در این حوزه امکان استفاده از تمامی خدمات مانند: مشاوره‌های رایگان تخصصی و عمومی، حمایت مالی از حضور در نمایشگاه‌های تخصصی، تسهیلات نظام وظیفه درخصوص جایگزینی خدمت، حمایت مالی از حضور در دوره‌های آموزشی-تخصصی، حمایت‌های صادراتی، تسهیلات مالی و... را داشته‌اند و دریافت کرده‌اند.



- حمایت از برگزاری رویدادهای تخصصی:

در راستای حمایت از برگزاری رویدادهای تخصصی، ستاد توسعه فناوریهای فرهنگی و نرم از رویدادهای این حوزه حمایت های مادی و معنوی به عمل آورده است. رویدادهایی مانند: رویداد بین المللی جایزه بازی های جدی، جشنواره ملی صنایع خلاق رضوی (حوزه بازی های ویدئویی)، نخستین رویداد ایده پردازی حوزه بازی سازی و سرگرمی رسانه ای، اولین رویداد حمایت ملی از کسب و کارهای کودک (حوزه بازی های ویدئویی)، فراخوان مسابقه تلویزیونی بازی شو و وبینارهای تخصصی.

- معرفی و ترویج شرکت های خلاق حوزه بازی های ویدئویی:

این امر از طریق معرفی شرکت های متقاضی در این حوزه و محصولات آنها در فصلنامه زیست بوم خلاق، رسانه های مجازی زیست بوم خلاق، رادیو و... صورت گرفته است.

شرکت های خلاق برجسته در این حوزه:

رسانا شکوه کویر در حوزه توسعه بازی های ویدئویی در ژانرهای ماجراجویی با نام استودیوی بازی کهریای کویر

موسسه فرهنگی و هنری پویا نوا سیستم، بازی رایانه ای پاپلند فرار کله ها

نرم افزارهای تعاملی هنر نور و حرکت با بازی هایی مانند گشت پلیس ۱/ گشت پلیس ۲

مرکز بازی دیجیتال بازیگوشی

سورنا پردازش آریا

بازی سازان جوان

...





لینک دانلود



سازمان تامین اجتماعی

اپلیکیشن تامین من
همیشه راه ساده تری هست

بیمه دانشجویی به زبان ساده

دانشجویان می‌توانند تحت پوشش بیمه تأمین اجتماعی قرار گیرند. طرح بیمه دانشجویی یکی از زیرمجموعه‌های «طرح بیمه فراگیر خانواده ایرانی» است.



سابقه بیمه دانشجویی، پس از فارغ‌التحصیلی و اشتغال دانشجویان به بیمه اشتغال آنها وصل می‌شود.



متقاضیان در صورت بهره‌مندی از مستمری بازنندگان نیز می‌توانند در طرح بیمه دانشجویی، ثبت‌نام کرده و از مزایای آن همزمان استفاده کنند.



دانشجویان در بازه سنی ۱۸ تا ۵۰ سال می‌توانند در این طرح ثبت‌نام کنند.



متقاضیان در صورت بهره‌مندی از پوشش درمانی بیمه متعلق به والدین خود، نیازی به پرداخت حق سرانه درمان نداشته و از خدمات درمانی سازمان تأمین اجتماعی برخوردار می‌شوند.



در صورتی که متقاضی بیش از ۵۰ سال داشته باشد، باید معادل مازاد سنی، سابقه بیمه‌پردازی قبلی داشته باشد.



نرخ پرداخت حق بیمه دانشجویان برای برخورداری از حمایت‌های تأمین اجتماعی دارای ۳ سطح است:

۱۸٪

نوع سوم

علاوه بر نرخ فوق دو درصد نیز توسط دولت پرداخت می‌شود.

- ✓ بازنشستگی
- ✓ فوت بعد از بازنشستگی
- ✓ فوت قبل از بازنشستگی
- ✓ از کارافتادگی

۱۴٪

نوع دوم

علاوه بر نرخ فوق دو درصد نیز توسط دولت پرداخت می‌شود.

- ✓ بازنشستگی
- ✓ فوت بعد از بازنشستگی
- ✓ فوت قبل از بازنشستگی

۱۲٪

نوع اول

علاوه بر نرخ فوق دو درصد نیز توسط دولت پرداخت می‌شود.

- ✓ بازنشستگی
- ✓ فوت بعد از بازنشستگی

- ▶ بیمه دانشجویی فقط در ایام دانشجویی و در زمان ثبت‌نام لحاظ می‌شود. سنوات تحصیلی گذشته دانشجویانی که فاقد پوشش بیمه بوده‌اند قابل خرید و محاسبه نیست.
- ▶ دانشجویان برای برخورداری از حمایت‌های تأمین اجتماعی، ضروری است در سامانه خدمات الکترونیک سازمان تأمین اجتماعی ثبت‌نام کنند.
- ▶ دانشجویان از هر دانشگاه و در هر ترم و مقطعی می‌توانند در طرح بیمه دانشجویان ثبت‌نام کنند.
- ▶ بیمه دانشجویی برای بازنشستگی و از کارافتادگی شخص دانشجو است اما دانشجویان می‌توانند در صورت تأیید کفالت، افراد تحت تکفل خود را نیز تحت پوشش قرار دهند، که در این صورت برای تحت پوشش درمان قرار گرفتن، باید مبلغ سرانه درمان برای هر فرد پرداخت شود.

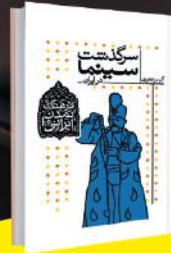


سینما خواننده

معرفی چند کتاب درباره سینما



علاقه‌مندانی که مشتاق مطالعه این آثار هستند، می‌توانند با مراجعه به نزدیک‌ترین کتابخانه محل زندگی خود، هر یک از این کتاب‌ها را امانت گرفته و مطالعه کنند. برای اطلاعات بیشتر به www.samanpl.ir مراجعه کنید.



● سرگذشت سینما در ایران
پدیدآور: گیسو فغفوری
ناشر: افق

تعداد صفحات: ۱۲۰ صفحه

این کتاب با ماجرای خرید اولین دوربین فیلمبرداری توسط مظفرالدین شاه و تأسیس اولین سینما در خیابان لاله‌زار توسط میرزا ابراهیم صحاف باشی آغاز می‌شود. کتاب مذکور، با بیانی جذاب، مخاطب نوجوان و بزرگسال را با «سرگذشت سینما در ایران» آشنا می‌کند.



● رازهای کارگردانی سینما
پدیدآور: لوران تیرارد
مترجم: شاهپور عظیمی
ناشر: امیرکبیر

تعداد صفحات: ۱۹۳ صفحه

هر فیلمساز بزرگی یک روش خاص برای فیلمسازی خود دارد؛ در کتاب «رازهای کارگردانی سینما»، لوران تیرارد با بیست نفر از مهم‌ترین فیلم‌سازان جهان گفتگو می‌کند تا دیدگاه‌ها و تکنیک‌های خاص آن‌ها را به بررسی کند. مارتین اسکورسیزی، لارنس فون تریه، وودی آلن، تیم برتون، برادران کوئن و جان وواز فیلمسازانی هستند که در این کتاب به آن‌ها پرداخته شده است.



● مبانی سینما (سه جلد)
پدیدآور: ویلیام فیلیپس
مترجم: رحیم قاسمیان
ناشر: نشر ساقی

تعداد صفحات: ۶۶۴ صفحه

این کتاب به اصول سینما می‌پردازد. جلد نخست این مجموعه در ۴ فصل، میزانسن، فیلم‌برداری، تدوین و صدا را شرح می‌دهد. جلد دوم منابع فیلم‌های داستانی، انواع فیلم‌های داستانی، اجزای روایی فیلم‌های داستانی و اجزای روایی سینمای داستانی را تبیین می‌کند. جلد سوم نیز برخی شیوه‌های درک فیلم و نوشتن نقد و بررسی‌های کوتاه و بلند را مطرح می‌کند.

صاحب امتیاز: مؤسسه فرهنگی هنری ترجمان پیام‌رسا

شورای سیاست‌گذاری:

محمد مهدی ایزدخواه (مدیرمسئول):

مرتضی منتظری مقدم (سردبیر):

سیداحمد موسوی خوئینی (مدیر انتشارات):

محمد ملاعباسی (جانشین سردبیر):

مرتضی روحانی راوری.

همکاران:

محمد مهدی پور (سروراستار):

محدثه اردستانی (دبیر اجرایی)، عرفان قادری،

مرضیه اکبرپور، فاطمه وزیری، علی کریمی، فرشته

هدایتی، فاطمه اکبرزاده (ویرایش و نمونه‌خوانی):

سیدمحمدحسین موسوی (مدیر مالی):

محمد فرجی (مدیر بازاریابی):

پیمان کاشانی (امور داخلی):

نوش آفرین رنجبر (امور مشتریان).

گرافیک:

محمود منفرد (لی اوت جلد):

حمید اقدسی یزدلی (طراح جلد):

معصومه کریمی (صفحه‌آرا):

علیرضا ذاکری (طراح صفحات داخلی).

چاپ: زیتون

شبکه فروش: شرکت نشرگستر امروز ۶۱۹۳۳۳۳۳

توزیع کتاب‌فروشی‌ها: ققنوس ۶۶۹۵۰۷۸۵

با تشکر از:

مسعود حسنلو

فعالیت‌های ترجمان در دو بخش «انتشارات ترجمان علوم انسانی» و «سایت و فصلنامه ترجمان» تعریف می‌شود. در هر فصل، بهترین و جدیدترین مطالب نشریات عمومی انگلیسی‌زبان در حوزه علوم انسانی را در قالب «نوشتار»، «بررسی کتاب» و «گفت‌وگو» در فصلنامه منتشر می‌کنیم. سپس گزیده‌ای از این مطالب را به‌مرور در سایت ترجمان قرار می‌دهیم. در انتشارات ترجمان نیز آثاری برای انتشار در قالب کتاب انتخاب می‌شوند. در انتخاب این آثار، تمرکزمان بر این است تا از منابعی معتبر و متنوع متن‌هایی بدیع و غنی انتخاب کنیم و ترجمه‌هایی روان و دقیق ارائه دهیم. هدف ما در ترجمان این است که از درجه رشته‌های علوم انسانی به مسائل فرهنگی روزمره‌مان بنگریم و با زبانی نسبتاً ساده و غیرتخصصی درباره آن‌ها حرف بزنیم و مخاطب را با رویکردهای متعارض نسبت به هر مسئله آشنا کنیم.

حامی باشید

انتشار فصلنامه ترجمان هزینه‌های متعددی شامل هزینه تولید محتوا، چاپ و توزیع دارد. شما می‌توانید، با تأمین بخشی از این هزینه‌ها، به تداوم فعالیت ما یاری رسانید و از مزایای حامیان ترجمان برخوردار شوید. برای اطلاعات بیشتر به ما ایمیل بزنید یا در شبکه‌های اجتماعی پیام بدهید.

حامیان این شماره



گزارش ویژه اکونومیست درباره صنعت بازی‌های کامپیوتری

| نوشته تام وینرایت



۱۱
پرونده

بازی‌ها چگونه احساسات ما را برمی‌انگیزند؟

طراحان بازی با استفاده از تکنیک‌هایی شناخته‌شده بازیکنان را مجذوب بازی‌های خود می‌کنند
| نوشته کاترین ایزبیستر



۳۳
پرونده

دنیای بازی‌ها بهتر از دنیای واقعی است؛ چرا از آن دست بکشیم؟

شاید وضع گیم‌ها خوب نباشد، اما مگر وضع بقیه خوب است؟
| نوشته فرانک گوان



۳۹
پرونده

می‌خواستم فقط چند دقیقه دیگر بازی کنم، اما زندگی‌ام را باختم

آیا واقعاً به بازی‌های ویدئویی «معتاد» می‌شویم؟
| نوشته فریس جبر



۵۳
پرونده

من زن ره‌اشده درهم‌شکسته‌ای بودم که در نقش مرد جادوگر قدرتمندی فرو می‌رفتم

یافتن زندگی بعد از طلاق در جایی که کمترین انتظار را دارید
| نوشته ونسا آنجلیکا ویرتال



۶۵
پرونده

ووک ما را بیدار می‌کند تا به خوابیدن ادامه دهیم

اسلاوی ژیزک می‌گوید جنبش ووک همچون نوعی جزم‌اندیشی سکولار عمل می‌کند
| نوشته‌ی اسلاوی ژیزک



نوشتار

شما طوطی نیستید، چت جی‌پی‌تی هم انسان نیست

زبان‌شناسی به نام امیلی پندِر نگران از میان رفتن مرزها میان انسان‌ها و ربات‌هاست
| نوشته‌ی الیزابت ویل



نوشتار

آمریکا تنها وقتی شکست می‌خورد که از جنگ دست بکشد

اگر نمی‌توانید در جنگی پیروز شوید، می‌توانید معنی پیروزی را تغییر دهید
| نوشته‌ی نیک ترس



نوشتار

چگونه می‌توان یک مشت دیتای قلبی را به پژوهشی هیجان‌انگیز بدل کرد؟

با هک داده‌ها، سلاخی داده‌ها و سایر گناهان آماری
| نوشته‌ی گری اسمیت



نوشتار

چرا رستوران علم اقتصاد این روزها فقط یک غذا دارد؟

اقتصاد زبان قدرت است و همه‌ما را تحت تأثیر قرار می‌دهد، پس بهتر است درباره‌ی آن بدانیم
| نوشته‌ی هاجون چانگ



نوشتار

آیا علم می‌تواند داور بی‌طرف حقیقت باشد؟

وقتی صحبت از امور بشری باشد، بی‌طرفی رؤیایی غیرممکن است
| نوشته‌ی ملانی چلنجر



۱۱۹
نوشتار

تقریباً تمام عمرم را با دو فکر متناقض سپری کرده‌ام: کاش مرده بودم و خوشحالم که خودکشی‌هایم ناموفق بوده‌اند

| نوشته‌ی کلنسی مارتین



۱۲۵
نوشتار

چرا همه عاشق سوئد هستند؟

معرفی سوئد به‌عنوان الگویی برای برابری‌گرایی همیشه با نوعی ساده‌انگاری همراه بوده است
| نوشته‌ی لارس تاگارد



۱۳۱
نوشتار

هم‌گرایی بزرگ: آیا جهان امروز نابرابرتر از گذشته است؟

پیش‌بینی اینکه آینده‌ی جهان از نظر توزیع درآمد و ثروت چگونه خواهد بود امروز سخت‌تر از همیشه است
| نوشته‌ی برانکو میلانوویچ



۱۴۱
نوشتار

بحران سلامت روان گریبان علم را گرفته است؛ فرهنگ سمی پژوهش مقصر است

| نوشته‌ی شنون هال



۱۵۱
نوشتار

پرطمطراق، فاخر، زیبا: در ستایش جملات پیچیده و بلند

اد سایمون از ما می‌خواهد تا در تعریفمان از سبک خوب تجدیدنظر کنیم
| نوشته‌ی اد سایمون

۱۵۹

نوشتار



یک پژوهش روان‌شناختی خواندم و با آن دو تا جشن تولد را خراب کردم!

راهنمای چگونه حرف‌زدن با غریبه‌ها
| نوشته‌ی آدم ماسترویانی

۱۶۷

نوشتار



در نکوهش سفر

سفر بدترین وجه ما را پدیدار می‌کند، و درعین حال مجاهمان می‌کند
که بهتر از همیشه هستیم
| نوشته‌ی اگنس کالارد

۱۷۳

نوشتار



معاشرت خوب یا بد نداریم؛ یا کسی اهل معاشرت هست یا نیست

ممکن است علاج وضعیت روحی خرابمان از آنچه گمان می‌کنیم ساده‌تر باشد
| نوشته‌ی دن کوی

۱۷۸

نوشتار

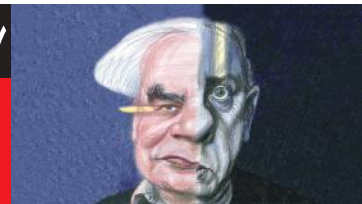


لیبرالیسم بیماری مهلک مدرنیته است یا پیروزی شکوهمند آن؟

یک عمر مجادله بین السدیر مکینتایر و ریچارد رورتی
| نوشته‌ی جورج سایلابا

۱۸۷

بررسی
کتاب



۱۹۵

بررسی
کتاب



ظهور و سقوط امپراتوری‌ها به پای تریاک

چه شد که تریاک به سلاح امپراتوری‌ها علیه یکدیگر بدل شد؟
| نوشته لویس دارتنل

۲۰۵

بررسی
کتاب



پلاستیک‌ها چگونه ما را مسموم می‌کنند؟

ما قبل از آنکه بتوانیم غذا بخوریم، خوردن پلاستیک را شروع
می‌کنیم
| نوشته الیزابت کولبرت

۲۱۳

بررسی
کتاب



۳۰۰ سال پیش یک کشتی غرق شد و با خود «حقیقت» را نیز غرق کرد

دیوید گرن، نویسندهٔ چیره‌دست آمریکایی، با کتابی تازه دربارهٔ
کشتی ویجر، تحسین منتقدان را برانگیخته است
| نوشتهٔ جان هندریکسون

۲۱۹

بررسی
کتاب



از مارکس ادیب و شاعر چه می‌دانید؟

مارکس در جوانی می‌خواست شاعر شود، نه نظریه‌پرداز سیاسی
| نوشته تری ایگلتن



فروشگاه آنلاین ترجمان
همیشه با تخفیف

www.tarjomaan.shop





- گزارش ویژه اکونومیست درباره صنعت بازی‌های کامپیوتری
- بازی‌ها چگونه چطور احساسات ما را برمی‌انگیزند؟
- دنیای بازی‌ها بهتر از دنیای واقعی است؛ چرا از آن دست بکشیم؟
- می‌خواستم فقط چند دقیقه دیگر بازی کنم، اما زندگی‌ام را باختم
- من زن ره‌اشده درهم شکسته‌ای بودم که در نقش مرد جادوگر قدرتمندی فرو می‌رفتم



بازی‌های ویدئویی چیزی بیش از وقت تلف کردن‌اند

ترجمان — وقتی حرف از بازی‌های ویدئویی می‌شود، اولین تصویری که به ذهن بسیاری از ما می‌آید نوجوان شلخته‌ای است که روی مبلی لمیده، دسته بازی را بین انگشتانش تکان‌تکان می‌دهد، چشمانش مثل مسخ‌شده‌ها به صفحه جلوی رویش دوخته شده و از دهانش کلمه‌های هیجانی بی‌معنا بیرون می‌آید. اما دنیای بازی‌های ویدئویی تقریباً از هر لحاظی که فکرت را بکنید بزرگ‌تر و پیچیده‌تر از این تصویر است. سرآغاز آنچه امروز به عنوان بازی‌های ویدئویی یا بازی‌های کامپیوتری می‌شناسیم به کنسول‌های آرکید برمی‌گردد که از اواسط دهه ۱۹۷۰ میلادی در شهرهای بازی‌ها، فروشگاه‌ها و حتی رستوران‌ها سروکله‌شان پیدا شد. بازی‌های ساده آرکید با چنان سرعتی محبوب شدند که نیمه اول دهه ۱۹۸۰ را «عصر طلایی بازی‌های ویدئویی» نامیدند. اما ناگهان، طی «سقوط بزرگ» صنعت بازی، ارزش بازار بازی‌های ویدئویی در ایالات متحده، بین سال‌های ۱۹۸۳ تا ۱۹۸۵، ۹۷ درصد سقوط کرد و عملاً توسعه این صنعت در آمریکای شمالی برای سال‌ها متوقف شد.

در همان سال ۱۹۸۵ شرکت نینتندو در ژاپن کنسول بازی جدیدی به نام «سیستم سرگرمی نینتندو» (که در ایران با نام «میکرو» شناخته می‌شود) را وارد بازار کرد. به موازات ورشکستگی بسیاری از شرکت‌های بازی‌سازی در آمریکا، سیستم سرگرمی نینتندو جهان را فتح کرد و بازی برادران سوپر ماریو (قارچ‌خور) که اولین بار با این کنسول ارائه شد همچنان در صدر بازی‌های پرفروش تاریخ قرار دارد.

با گسترش و پیشرفت کامپیوترهای خانگی، نسل جدیدی از بازی‌های ویدئویی از راه رسیدند و مشتریان این بازی‌ها از مخاطب هدف اصلی کنسول‌های بازی اولیه که عمدتاً شامل کودکان و نوجوانان بود فراتر رفت. با معرفی کنسول‌های بازی پیشرفته‌ای مثل پلی‌استیشن و ایکس‌باکس و از راه رسیدن بازی‌های پیچیده، زیبا و درگیرکننده جدید، صنعت بازی خط مقدم بسیاری از فناوری‌های رسانه‌هایی را به خود اختصاص داد. بازی‌های موبایلی جهش بعدی بودند و عملاً به همراهان همیشگی ما تبدیل شدند.

در سال‌های ابتدایی دهه ۲۰۰۰، ارزش صنعت بازی از صنعت سینما و موسیقی بیشتر شد و، در آستانه پاندمی کرونا، صنعت بازی تقریباً ۵ برابر بزرگ‌تر از صنعت سینما و ۸ برابر بزرگ‌تر از صنعت موسیقی بود و این روند رشد در ماه‌های قرنطینه با سرعتی روزافزون ادامه پیدا کرد. امروزه بیش از ۳ میلیارد نفر از مردم جهان بخشی از زمان خود را به بازی‌های ویدئویی اختصاص می‌دهند و این صنعت در جای‌جای فرهنگ ما نفوذ کرده است.

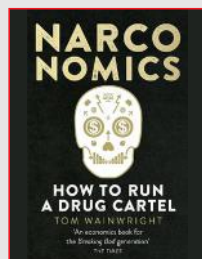
پرونده این شماره فصلنامه ترجمان به بازی‌های ویدئویی اختصاص دارد. در این پرونده به چند مورد از مهم‌ترین دغدغه‌های عمومی مربوط به بازی‌ها پرداخته‌ایم: چرا بازی‌ها این قدر جذاب‌اند؟ آیا بازی‌ها اعتیادآورند؟ آیا صرفاً فانتزی‌هایی انتزاعی‌اند یا به مناسبات بیرونی دنیای سیاسی و اجتماعی ما ارتباطی دارند؟ و در نهایت، آیا لازم است بالاخره روزی بازی‌کردن را کنار بگذاریم؟

تام وینرایت
ترجمه علیرضا شفیعی نسب و آمنه محبوبی نیا

The Economist
1843
THE ECONOMIST'S CHOICE



تام وینرایت (Tom Wainwright) سردبیر بخش فناوری و رسانه
اکنونیمست است و از سال ۲۰۰۷ با این نشریه همکاری داشته است.
او در سال ۲۰۱۶ کتاب *Narconomics: How To Run A Drug Cartel*
را منتشر کرد که در فهرست ۵۰ کتاب برتر سال ۲۰۱۶ وبسایت
آمازون قرار گرفت.



گزارش ویژه اکونومیست دربارهٔ صنعت بازی‌های کامپیوتری

۱. بازیکن شمارهٔ چهار میلیارد، آماده

بازی‌های کامپیوتری در حال پیمودن راهی هستند که پیش از این، شبکه‌های اجتماعی رفته‌اند.

بازی برای تریچور روکمانی به عادت‌های روزانه تبدیل شده. گاهی به مدت ده دقیقه با موبایلش بازی می‌کند، ولی سایر مواقع بیشتر. می‌گوید «وقتی کار دیگری ندارم، بازی می‌کنم». مهم‌ترین چیزی که او را به سمت بازی می‌کشاند هیجان رقابت‌کردن است، اما بازی‌کردن تجربه‌ای اجتماعی هم محسوب می‌شود. خانم روکمانی، از خانه‌اش در بنگلور، امتیازهایش را به صورت آنلاین با اعضای خانواده‌اش در آن سوی دنیا به اشتراک می‌گذارد.

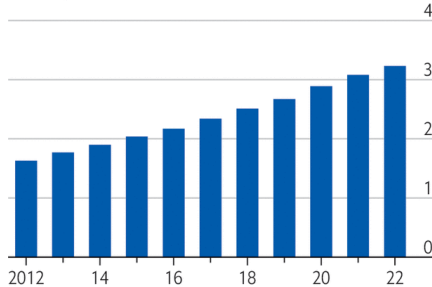
دهه‌هاست که نوجوانان پول‌توجیبی‌شان را صرف بازی‌های کامپیوتری می‌کنند. اما این تجارت تغییر کرده و خانم روکمانی چگونگی این تغییر را به ما نشان می‌دهد. خانم روکمانی با کنسول‌های ژاپنی بازی نمی‌کند؛ ابزار بازی او یک موبایل و یک تبلت است که سیستم عاملشان را دو شرکت آمریکایی گوگل و اپل ساخته‌اند. بازی مورد علاقهٔ او، وُردل، رایگان است و مالکیتش را نه یک ناشر بازی، که نیویورک تایمز بر عهده دارد. خانم روکمانی، مانند نیمی از گیمرهای دنیا، در آسیا زندگی می‌کند و، با ۹۲ سال سن، از گیمرهای تمام‌عیار پیرتر است، گرچه گیمرهای پیرتر از او هم هستند، مثل همسرش که ۹۳ سال سن دارد.

سال گذشته حدود ۳۲ میلیارد نفر، یعنی ۴۰ درصد جمعیت دنیا، به بازی‌های کامپیوتری مشغول بوده‌اند. این رقم هر سال حدود ۱۰۰ میلیون افزایش داشت و، در سال

۲۰۲۰ که ویروس کرونا همه را خانه‌نشین کرد، ناگهان به شدت افزایش یافت. در کشورهای ثروتمند، دوسوم مردم بازی می‌کنند که نصفشان زن‌اند. با اینکه بازی بین جوانان بسیار بیشتر رواج دارد (از هر ۱۰ بریتانیایی ۱۶ تا ۲۴ ساله، ۹ نفرشان بازی می‌کنند)، افراد مسن‌تر، از جمله نیمی از جمعیت بین ۵۵ تا ۶۴ سال، نیز به این عادت روی آورده‌اند. کارول سورین از شرکت مشاورهٔ سرگرمی «میدیا ریسرچ» می‌گوید در سراسر جهان تعداد ۳۵-۴۴ ساله‌هایی که کنسول بازی دارند از ۱۶-۲۴ ساله‌ها بیشتر است. طبق گفتهٔ او، دیگر فقط «جوانک‌های چیپس‌خور» گیمر نیستند.

گسترش گوشی‌های هوشمند نقش مهمی در گسترش بازی‌های کامپیوتری داشته است. با وجود گوشی‌های هوشمند، تقریباً همه در جیبشان یک ابزار قدرتمند برای بازی دارند. گوشی هوشمند به افراد اجازه می‌دهد به فروشگاه‌های اپلیکیشن دسترسی داشته باشند. این فروشگاه‌ها هزاران بازی دارند و دانلود اکثر بازی‌ها هم رایگان است (اگرچه اغلب آن‌قدر اعتیادآورند که افراد پول زیادی را صرف خریدهای درون‌برنامه‌ای می‌کنند). حدود نیمی از هزینه‌ای که مصرف‌کنندگان بابت بازی‌های دیجیتال می‌پردازند صرف خرید اپلیکیشن‌های موبایلی می‌شود. طبق گفتهٔ یک شرکت داده‌به‌نام «آمدیا»، به‌طور کلی بازار بازی‌های کامپیوتری امسال حدود ۱۸۵ میلیارد دلار قیمت خواهد داشت، منهای هزینهٔ سخت‌افزار و لوازم جانبی و همچنین هزینهٔ تبلیغات درون بازی که خود بیشتر از ۶۵ میلیارد دلار برآورد می‌شود.

Video-game players, bn



Sources: Omdia; Newzoo

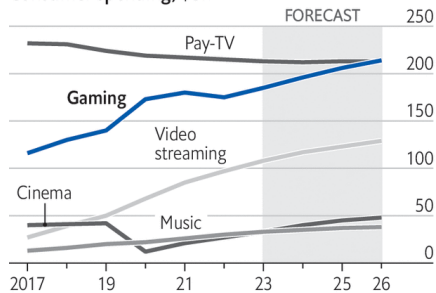
The Economist

سال گذشته، هزینه‌ای که مصرف‌کنندگان به بازی اختصاص دادند استثنائاً کاهش یافت. تورم به قدرت خرید خانواده‌ها لطمه زد و پایان یافتن قرنطینه باعث شد مردم وقتشان را به فعالیت‌های دیگری اختصاص دهند. قوانین سخت‌گیرانه اپل در تبلیغات موبایلی بیدار کردن مشتریان تازه برای بازی‌ها را سخت‌تر کرد. مشکلات زنجیره تأمین دسترسی به کنسول‌های بازی را محدود ساخت. با این حال، امسال دوباره شاهد رشد خواهیم بود. بازی‌های کامپیوتری احتمالاً با سرعتی بیشتر از سایر سرگرمی‌ها گسترش خواهند یافت. همین حالا نیز ارزش بازی از کتاب، موسیقی و سینما بالاتر رفته و، در داشتن عنوان بزرگ‌ترین تجارت رسانه‌ای، با تلویزیون رقابت می‌کند. مصرف‌کنندگان به بازی‌های دیجیتال بیشتر پول می‌دهند تا به سرویس‌های تماشای آنلاینی همچون نتفلیکس، و طولی نخواهد کشید که برای بازی بیشتر از تلویزیون پولی هزینه خواهند کرد. به طور کلی، درآمد تلویزیون هنوز هم از بازی‌های کامپیوتری بیشتر است، اما این اختلاف کمتر و کمتر می‌شود. نظرسنجی‌ای که شرکت مشاور «دیلویت» در سال ۲۰۲۱ انجام داد نشان می‌دهد که آمریکایی‌های نسل‌های قدیمی‌تر تلویزیون و فیلم را به عنوان سرگرمی مورد علاقه‌شان انتخاب می‌کنند، در حالی که نسل زد (افراد زیر ۲۵ سال) رتبه اول را به بازی‌های

از آنجا که ارزش بازی‌های کامپیوتری به شدت بالا رفته، شرکت‌های بزرگ به این وادی روی آورده‌اند. هفت شرکت از ده شرکت مهم فناوری در عرصه بازی فعالیت دارند و بودجه‌هایی در حد حوزه فناوری به وادی بازی تزریق کرده‌اند. مایکروسافت، که در سال ۲۰۰۱ ایکس باکس را روانه بازار کرد، سال گذشته توافق کرد که ۶۹ میلیارد دلار به «اکتیویژن بلیزارد»، که یک توسعه‌دهنده بازی است، بپردازد. اگر این قرارداد از زیر دست نهادهای نظارتی ضد انحصار عبور کند، بزرگ‌ترین قراردادی خواهد بود که تا به حال در حوزه فناوری بسته شده. در حال حاضر اپل و گوگل غول‌های پخش بازی هستند، چرا که دو فروشگاه اپلیکیشن مهم را تحت کنترل دارند و ۶۰ درصد فروششان از بازی‌هاست. آمازون، غول دنیای اینترنت، و انویدیا، تولیدکننده تراشه‌های الکترونیکی، سرویس بازی آنلاین دارند. تسنت، غول رسانه‌های چین، بازی‌های کامپیوتری را محور کسب و کار خود قرار داده و در خارج از چین هم مخاطبان بسیاری دارد. متا از شبکه‌های اجتماعی به واقعیت مجازی رو آورده که عمدتاً برای بازی از آن استفاده می‌شود.

Game on
Global

Consumer spending, \$bn



Video-game players, bn

کم سن و سال را مجذوب خود کرده اند، تکمیل می شود. تفاوتش اینجاست که تولید بازی، برخلاف فیلم سازی، در انحصار آمریکا نیست. همین حالا نیز قدرت روبه رشد چین باعث نگرانی شده، مثل اپلیکیشن ویدئویی تیک تاک که بسیاری از نمایندگان کنگره آمریکا خواستار ممنوعیت آن اند.

از کنسول های بازی تا تلفن های همراه، از «فورتنایت» تا «وردل»، بازی های کامپیوتری دارند به یک رسانه جمعی واقعی تبدیل می شوند، با همه پیامدهای اجتماعی ای که این فرایند به همراه دارد. این گزارش تجربیات سایر رسانه ها را برمی شمرد تا از رشد صنعتی نوظهور، که تقریباً همگی را درگیر خواهد کرد، درک بهتری به دست دهد. آماده اید؟

۲. نبرد بر سر پخش آنلاین بازی های ویدئویی

اشتراک پخش آنلاین انقلابی در عرصه موسیقی و تلویزیون به پا کرد. آیا همین اتفاق برای بازی های ویدئویی نیز می افتد؟

در دفتر خنکی در لس آنجلس که به تابلوی مشهور هالیوود مشرف است، مدیران نتفلیکس در حال برنامه ریزی برای مرحله بعدی راهبرد پخش آنلاین خود هستند. این شرکت پیشتاز پخش دیجیتال ویدئو است و ۲۳۰ میلیون مشترک حاضر شده اند برای دسترسی به گنجینه عظیم فیلم ها و سریال هایش پول پرداخت کنند. اما حالا نتفلیکس به صرافت افتاده که شاید بتواند چیز دیگری هم پخش کند: بازی های ویدئویی.

طی پانزده سال اخیر، صنعت موسیقی و صنعت تلویزیون شاهد تغییراتی عظیم در زمینه توزیع رسانه های دیجیتال بوده اند. سال ۲۰۰۸، اسپاتیفای به ازای ماهی ۱۰ دلار امکان دسترسی آنلاین به گنجینه ای از آهنگ ها را فراهم آورد. اپل و آمازون نیز خدماتی از این جنس ارائه کردند. امروزه دوسوم درآمد صنعت موسیقی ضبط شده از محل پخش آنلاین حاصل می آید. نتفلیکس نیز کاری شبیه به این را برای فیلم ها انجام داده است. بیشتر استودیوهای

کامپیوتری می دهند. به گفته دیلویت، «سرگرمی های ویدئویی ممکن است دیگر در صدر نباشند».

این گزارش ویژه نشان می دهد که همچنان که بازی به رسانه ای جمعی هم تراز با تلویزیون تبدیل می شود، سیر تحول آن شبیه سایر رسانه ها خواهد بود. مثلاً در زمینه پخش، انقلابی که پخش آنلاین و سرویس های اشتراکی ویدئو به پا کردند هالیوود را متحول کرد. شرکت هایی مثل نتفلیکس در حال بررسی اند که آیا چیزی مشابه در صنعت بازی های کامپیوتری جواب گو خواهد بود یا خیر. یا مثلاً نگاهی به تغییرات در فرایند تولید بیندازید؛ با پیچیده تر شدن بازی ها از نظر فنی، ساختن یک بازی موفق مانند ساختن یک فیلم پُر فروش است و سازندگان بازی باید مانند استودیوهای فیلم سازی مراقب هزینه ها و خطرات باشند.

قهرمان نو

نقطه اشتراکی دیگر بین تلویزیون و بازی های کامپیوتری همان چیزی است که به آن «محتوای ایجاد شده توسط کاربر» گفته می شود. یوتیوب و تیک تاک فیلم های خانگی را به تجارتی چندمیلیارد دلاری تبدیل کرده اند که نگاه ها را از رسانه های حرفه ای به سوی خودش کشیده است. اپلیکیشن هایی مثل «رابلوکس» و «ماینکرافت» به دنبال راه هایی هستند که بتوان از محتواهای خانگی در بازی های کامپیوتری استفاده کرد. لذت بازی های آنلاین پُرطرفداری مثل «فورتنایت» به تعاملاتی است که بین کاربرها وجود دارد. همچنان که وابستگی بازی ها به مشارکت دیگر کاربران بیشتر می شود، توسعه دهندگان بازی برای مدیریت کردن محتوا با همان مشکلاتی دست به گریبان اند که شبکه های اجتماعی، هنگامی که صدها میلیون نفر را به ارتباط ناشناس آنلاین دعوت کردند، با آن روبه رو بودند.

درست همان طور که سینما در قرن بیستم بر جامعه تأثیرگذار بود، بازی های کامپیوتری هم در فرهنگ قرن ۲۱ تأثیر فزاینده ای دارند. قدرت نرم هالیوود در القای هنجارها و ایدئال ها، در کنار تأثیرات فرهنگی بازی ها، که افراد

هالیوودی امروزه پلتفرم پخش آنلاین مختص به خود را دارند و آثار را مستقیماً به مصرف‌کنندگان می‌فروشند. بیش از یک چهارم زمانی که آمریکایی‌ها صرف تماشای تلویزیون می‌کنند به تماشای پخش آنلاین می‌گذرد.

حال افراد بسیاری به این فکر افتاده‌اند که آیا پخش آنلاین می‌تواند صنعت رسانه‌ای دیگری را نیز مختل کند. بازی‌های ویدئویی نیز، مثل صفحه و دی‌وی‌دی، روزگاری به صورت بسته‌بندی به دست ما می‌رسیدند. امروزه فناوری امکان پخش بازی‌ها در فضای اینترنت را به وجود آورده، چیزی شبیه اسپاتیفای. شرکت‌های بازی‌سازی نیز دارند دسترسی به گنجینه بازی‌ها را به صورت آزمایشی، به جای تک فروشی، از طریق اشتراک ارائه می‌کنند. نوآوری‌های دوگانه پخش آنلاین و اشتراک می‌توانند بنا به گفته سازمان تنظیم بازار و رقابت بریتانیا، نهاد تنظیم مقررات ضدانحصار، «چشم‌انداز رقابتی [در صنعت بازی‌های ویدئویی] را دگرگون کنند».

بر اساس آمار شرکت تحقیقاتی امپرنالسیس، از کل هزینه‌ای که افراد خرج بازی می‌کنند فقط ۱ درصدش خرج سرویس‌هایی می‌شود که صرفاً پخش آنلاین دارند. اما برخی به موفقیت نهایی آن یقین دارند. سرویس گیم‌پس آلتیمت ایکس باکس مایکروسافت کاربران را قادر می‌سازد بازی‌های خود را روی دستگاه‌های مختلف، از موبایل گرفته تا تلویزیون هوشمند، پخش کنند. پلی‌استیشن پلاس پریمیوم سونی برای کنسول خود و کامپیوترهای شخصی امکان پخش آنلاین فراهم می‌کند. انویدیا یک پلتفرم پخش آنلاین بازی به نام جی فورس دارد. آمازون نیز پلتفرمی به نام لونا دارد که فقط در آمریکا در دسترس است. نتفلیکس، که از همین یک سال پیش بازی‌های موبایلی عرضه کرده، می‌گوید «با جدیت مشغول امکان‌سنجی» ارائه یک سرویس پخش آنلاین است.

پخش آنلاین بازی‌ها چه بسا آینده‌دارتر از پخش آنلاین موسیقی یا تلویزیون باشد. سخت‌ترین بازی‌های اصطلاحاً

تریپل ای^۱ کاربران را ملزم به خرید سخت‌افزارهای گران‌قیمت و معمولاً حجیم می‌کند: کامپیوتری پیشرفته یا کنسول بازی. پخش آنلاین این امکان را فراهم می‌آورد که بازی در مرکز داده‌ای در دوردست‌ها پردازش شود و صدا و تصویرش روی نمایشگر کاربر نشان داده شود، بدین ترتیب می‌توان جدیدترین بازی‌ها را در هر دستگاه متصل به اینترنتی بازی کرد. کاربران می‌توانند بازی‌ها را در تلویزیونشان شروع کنند و بعداً در گوشی یا لپتاپشان ادامه‌اش دهند. از میان برداشتن سخت‌افزارهای تخصصی امکان شکل‌گیری بازار بزرگ‌تری را به وجود می‌آورد. فیل اسپنسر، مدیرعامل بخش بازی‌سازی مایکروسافت، مخاطب بالقوه خود را نه فقط ۲۰۰ میلیون خانوار دارای کنسول، بلکه بیش از سه میلیارد نفری می‌داند که روی دستگاه‌های مختلف بازی می‌کنند. به گفته او، در بعضی مناطق، حدود یک سوم از مشتریان ایکس باکس فقط از طریق پخش آنلاین بازی می‌کنند. «باتوجه به اینکه برای خیلی‌ها پخش آنلاین تنها پلتفرم مورد استفاده است، قطعاً مشتریان بیشتر و بیشتری از این طریق پیدا می‌کنیم».

اما پخش آنلاین کار دشواری است. گوگل سرویس پخش آنلاین بازی خود با نام استادیا را در ماه ژانویه، فقط سه سال پس از شروع فعالیت، تعطیل کرد. یکی از مشکلات به موانع فنی مربوط می‌شود. تعاملی بودن بازی‌ها باعث می‌شود، نسبت به ویدئو و موسیقی، بیشتر در برابر مشکلات «تأخیر» یا سرعت اینترنت آسیب‌پذیر باشند. استادیا خوب کار می‌کرد اما، برخلاف برخی انتظارات، جایگزین کنسول نشد. اشتراوس زلینیک، سرپرست تیک-تو اینترکتیو که برخی از بازی‌هایش در پلتفرم استادا بودند، می‌گوید «[گوگل] می‌گفت قرار است از اولین روز بتراکنیم. اما این‌طور از آب درنیامد و به نظر همین‌طوری بود که مصرف‌کننده‌ها را دلزده کردند». آقای اسپنسر می‌گوید در مقوله تکاپذیری سخت می‌توان از کنسول‌های بازی پیشی گرفت. او حدس می‌زند مایکروسافت تا «سال‌ها و سال‌ها» همچنان ایکس باکس بسازد.

بعضی از شرکت‌های بازی‌سازی، همچون الکترونیک آرتس و بوییسافت، فقط برای محصولات قبلی‌شان اشتراک ارائه می‌دهند.

بازی‌ها کمتر از رسانه‌های دیگر مناسب اشتراک‌اند، چون مصرفشان متمرکز است. این را اوتسومی شوجی، مدیران عملیات گول ژاپنی سگا، می‌گوید. آقای اوتسومی، که در زمان انتقال موسیقی به سیستم اشتراکی در وارنر موزیک ژاپن کار می‌کرد، می‌گوید گوش دادن به یک ترانه «فقط دو سه دقیقه طول می‌کشد، ولی بازی زمان زیادی می‌برد. آدم هم زمان سی بازی انجام نمی‌دهد، ولی در زمینه موسیقی می‌شود راحت به سی تا [ترانه] گوش بدهد». آقای زلنیک، که قبل از تیک-تور رئیس استودیو فیلم‌سازی فاکس قرن بیستم بود، می‌گوید یک خانواده ممکن است ماهی صد سریال ببیند، اما فقط دو یا سه بازی دیجیتال انجام دهد. «با این اوصاف، کدام آدم عاقلی می‌آید برای دسترسی به چندصد عنوان بازی پول پرداخت کند؟».

البته اشتراک بازی نیز، مانند موسیقی و تلویزیون، مصرف افراد را افزایش می‌دهد. آقای اسپنسر می‌گوید مشتریان گیم‌پس «ساعات بیشتری صرف بازی می‌کنند، بازی‌های بیشتری انجام می‌دهند، بازی‌های سازندگانی را امتحان می‌کنند که چه بسا اسمشان را هم نشنیده باشند». اسپنسر برای این امر بازی «های‌فای راش» را مثال می‌زند، بازی ملیحی از سازنده‌ای که بیشتر به بازی‌های ترسناک شهرت دارد، ولی همین «های‌فای راش» به یکی از بازی‌های موفق گیم‌پس تبدیل شد. متیو بال، سرمایه‌گذار رسانه‌ای، معتقد است اشتراک به گیم‌ها این امکان را می‌دهد که میان بازی‌ها کاری شبیه کانال‌گردی تلویزیون را انجام دهند. می‌گوید «کشف و جست‌وجوی بی‌دردسر یکی از دلایل کمترشناخته‌شده‌ای است که باعث شد تلویزیون رسانه غالب شود». مصرف‌کنندگان تلویزیون کابلی همیشه گلايه کرده‌اند که بابت کانال‌هایی پول می‌دهند که دلشان نمی‌خواهد، ولی باین حال مصرفشان همچنان افزایش یافته است.

البته حتی اگر پخش آنلاین به شیوه اصلی توزیع بازی‌ها تبدیل نشود، همچنان می‌تواند امری مهم باشد. اگر پخش آنلاین جایگزینی برای مواقع خانه‌نبرد به حساب آید، مشتریان شاید نواقصش را هم بپذیرند، مثلاً وقتی اجازه می‌دهیم بچه‌ها در تلویزیون خانه پدری بزرگ و مادر بزرگ بازی کنند. خیلی‌ها از طریق این فناوری بازی‌هایی را نمونه‌بینی می‌کنند که دانلودشان ساعت‌ها طول می‌کشد اما شروع پخش آنلاینشان فقط چند ثانیه زمان می‌برد. جیم رایان، مدیرعامل بخش بازی‌سازی سونی، می‌گوید «درصد بالایی از افراد را می‌بینیم که قبل از اینکه بازی‌ها را دانلود کنند، از طریق پخش آنلاین آن‌ها را امتحان می‌کنند». قابلیت اصلی پخش آنلاین شاید برای بازی‌هایی باشد که کمتر در برابر محدودیت‌های این فناوری آسیب‌پذیرند. نتفلیکس، که می‌گوید نمی‌خواهد جایگزینی برای کنسول بسازد، بازی‌هایی معمولی و متوسط در برنامه دارد که چندان از تأخیر ضربه نخورند.

یکی بخور، کلی رایگان بپر

بسیاری از پلتفرم‌ها، برای فروش بازی‌های خود، چشم امیدشان به اشتراک است. بیشتر گیم‌ها بازی‌ها را تکی می‌خرند یا سراغ بازی‌های رایگانی می‌روند که درآمدشان از طریق تبلیغات یا خرید قدرت‌های درون‌بازی است. اما پرداخت هزینه‌ای ماهانه برای دانلود گنجینه کاملی از بازی‌ها نرم‌نرمک متداول‌تر می‌شود. بر اساس آمار امپیر آنالیزسیس، حدود ۷ درصد از کل هزینه‌ای که افراد خرج بازی می‌کنند برای خرید اشتراک صرف می‌شود. مایکروسافت، که در فروش کنسولی از سونی و نینتندو عقب مانده، در این زمینه پیش‌تاز زود هنگام است. امپیر می‌گوید گیم‌پس مایکروسافت، با حدود ۲۵ میلیون عضو، ۵۷ درصد از بازار اشتراک‌های گنجینه بازی را در سال گذشته به خود اختصاص داد. پلی‌استیشن پلاس سونی و آرکید اپل نیز در حال انجام تلاشی از همین جنس هستند.

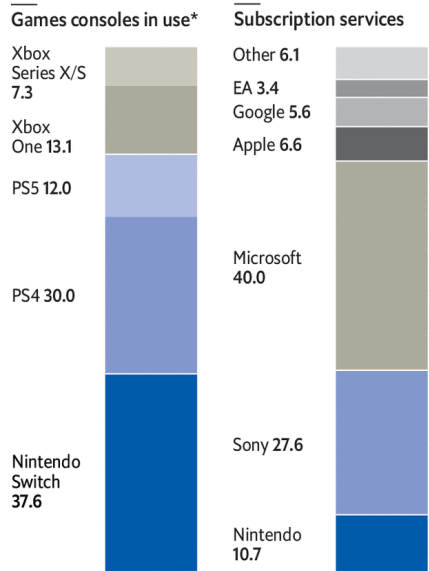
به صورت تکی به قیمت ۷۰ دلار به فروش رسیده باشند. آقای رایان می‌گوید «فایده ندارد ما برای بازی‌های عظیم تربیل‌ای که استودیو پلی‌استیشن می‌سازد از رویکرد فروش مستقیم هم‌زمان با عرضه آنلاین استفاده کنیم».

مایکروسافت، که گیم‌پس خود را عرضه می‌کند، رویکردی عکس این دارد و بیشتر بازی‌ها را بلافاصله در اختیار مشترکان می‌گذارد. «استارفیلد»، عنوان پرهیاهویی که امسال قرار است منتشر شود، از همان روز اول در گیم‌پس در دسترس خواهد بود. به گفته نیک لایتل، مشاور سابق رسانه در اسپاتیفای، پرسش این است که «آیا تعداد مشترکانشان به حدی افزایش می‌یابد که پولی را که می‌توانستند از فروش مستقیم این بازی‌ها به دست آورند جبران کند و حتی از آن پیشی بگیرد یا نه». مایکروسافت وعده داده که، اگر سرانجام اکتیویژن بلیزارد را بخرد، مجموعه پرفروش اکتیویژن یعنی «ندای وظیفه» را برای مشترکان گیم‌پس رایگان کند، چیزی شبیه کار دیزنی که جدیدترین فیلم مجموعه «جنگ ستارگان» را مستقیماً در دیزنی پلاس^۲ گذاشت. آقای لایتل می‌گوید به موازاتی که مایکروسافت عنوان‌های جدید بیشتری را در دسترس قرار می‌دهد، «گمانم از همین جا فشارهایی را بر این مدل مشاهده کنیم». استودیوهای هالیوودی همچون برادران وارنر برگشته‌اند سراغ اکران انحصاری در سینما، چون دیدند خسارت ناشی از کاهش سود گیشه‌ای بیشتر از صرفه‌اش است.

سخت‌ترین وظیفه سرویس‌های اشتراک این است که کاری کنند بازی‌سازهای طرف ثالث جدیدترین بازی‌های خود را به گنجینه اضافه کنند. گوگل، که ساخت بازی را کنار گذاشت، در غنی‌نگه داشتن گنجینه استاد با به مشکل خورده بود. از نظر برخی بازی‌سازها اشتراک شیوه مناسبی است تا جلوی چشم مخاطبان گسترده‌تری قرار بگیرند. آقای اوتسومی از سگا می‌گوید گنجینه‌های اشتراک گزینه مناسبی برای رسیدن به دست خانواده‌ها و «گیم‌رها

Switching shares

Worldwide video-game market share, 2022
% of total



Source: Ampere Analysis

*At end of Q4

The Economist

در اینجا هم، مثل هالیوود، اشتراک با بده‌بستان‌هایی همراه بوده است. استودیوهای فیلم‌سازی بدجور در هول‌ولای این پرسش بوده‌اند که به فیلم‌های عظیم و پرهزینه‌شان فرصت اکران انحصاری در سینما بدهند یا از همان روز اول آن‌ها را برای پخش آنلاین در دسترس بینندگان بگذارند، کاری که مشترکان را به ذوق می‌آورد اما درآمد گیشه‌ای را با خاک یکسان می‌کند. بازی‌سازها نیز با این معما مواجه‌اند که بازی‌های خود را چه زمانی به گنجینه بازی‌های اشتراکی اضافه کنند. سونی بازی‌هایی مثل بازی پارسال خود، «خدای جنگ راگناروک»، را زمانی به سرویس پلی‌استیشن پلاس اضافه می‌کند که مدتی



محتمل تر است که پخش آنلاین و اشتراک مکمل گونه‌های فعلی توزیع شوند، نه جایگزین آن‌ها.

۳. فیلم‌سازی و بازی‌سازی در مسیر همگرایی اند

اما مدل کسب و کار بازی‌سازها بهتر از هالیوود است.

از در و دیوار ستاد مرکزی ان‌سی سافت، شرکت کره‌ای که بازی‌های محبوبی همچون «اصل ونسب» را ساخته است، فناوری پیشرفته می‌ریزد. اما، در استودیوی زیرزمین آنجا، لی سنونگ - گی استاد ابزارهای نه‌چندان فناورانه است. آقای لی، که هشت سال در صنعت فیلم‌سازی فعالیت داشته، جلوه‌های صوتی را طراحی می‌کند. برای ساختن صدای هیولای اسکلتی‌ای که از زیر زمین می‌آید، پوست خرچنگ خرد می‌کند. برای تفنگ لیزری، یک فیر بازی اسلینکی را به پستی صندلی حلقه می‌کند و می‌کشدش تا بالا و پایین شود: بووم! می‌گوید سخت‌ترین جلوه صوتی صدای پاست که در سینی شن ضبط می‌شود: گام‌های سنگین شخصیتی غمگین با گام‌های سبک شخصیتی عاشق پیشه تفاوت دارد.

امروزه، ساختن یک بازی عظیم به ساختن فیلمی عظیم می‌ماند. بازی‌ها به واسطه فناوری طبیعی‌تر و وسیع‌تر می‌شوند و به همین ترتیب بودجه و زمان ساختشان شبیه فیلم‌های هالیوودی می‌شود. محوشدن تدریجی مرز میان فیلم و بازی‌های دیجیتال دو پیامد دارد. یکی این است که بازارهای کار و تکنیک‌های تولید بازی با صنعت فیلم همگرایی پیدا می‌کند، به حدی که بعضی‌ها پیش‌بینی می‌کنند فرایند ساختشان یکی شود. پیامد دیگر این است که استودیوهای بازی‌سازی، حتی بیش از استودیوهای فیلم‌سازی، هم‌وغم خود را می‌گذارند بر درآمدزایی از تعداد اندکی مجموعه موفق.

در سال ۱۹۹۱ که آلن ادم و دو تن از هم‌دانشگاهی‌هایش کسب‌وکاری راه انداختند که امروزه بلیزارد انترتینمنت شده، ساخت بازی نیازمند افراد زیادی نبود. به گفته ادم،

تفنی هستند، پس قرارداد «سونیک ریسینگ» در اپل آرکید باعث شده این جوجه‌تیغی معروف در معرض دید افراد بیشتری قرار گیرد، به خصوص حالا که سگا باز هم دارد فیلم‌های سونیک و اسپین‌آف‌های دیگر می‌سازد. بزرگ‌ترین بازی‌ها معمولاً این‌گونه درآمدزایی می‌کنند که تا مدت‌ها به فروش تکی انحصاری ادامه می‌دهند. وقتی تعداد مشترکان به‌طور قابل‌توجهی از مشترکان نتفلیکس کمتر است، «سرویس‌های اشتراک معمولاً دستشان نمی‌رسد آن قدری به ما پول بدهند که قید انتشار انحصاری برای فروش تکی را بزنیم». آقای زلنیک این را می‌گوید و اشتراک را فقط برای عناوین قدیمی‌تر می‌داند، عناوینی که «در ته زنجیره ارزش» هستند. برخی از بازی‌سازهای کوچک‌تر نیز از فروش ساخته‌های خود به سرویس‌های اشتراک اکراه دارند، چون سرمایه‌گذاران ریسک‌پذیرشان می‌خواهند سودی نامحدود و ادامه‌دار از فروش تکی داشته باشند، نه اینکه از همان ابتدا تمام درآمد را یک‌جا بگیرند. بسیاری از بازی‌های بزرگ، همچون «فورتنایت»، همین حالا اشتراک تولید به مصرف مخصوص خود را دارند.

احتمالاً اشتراک‌ها افزایش یابند. گیم‌پس مایکروسافت احتمالاً با اکتیویژن بلیزارد پیشرفت زیادی کند، شرکتی که گنجینه عناوین محبوبش باعث جذاب‌تر شدن تمام مجموعه می‌شود (یا شاید، به قول نهاد‌های نظارتی آمریکا، بریتانیا و اتحادیه اروپا که این معامله را زیر ذره‌بین قرار داده‌اند، بیش‌ازحد جذابش کند). همچنان که مصرف‌کنندگان با احتیاط بیشتری بودجه تورم‌زده خود را مدیریت می‌کنند، شاید جذابیت سیستم اشتراک بیشتر هم بشود. دسترسی یک‌ساله به صدها عنوان بازی با قیمتی تقریباً به اندازه دو بازی جدید معامله‌ای ارزشمند به نظر می‌آید. اما الگوهای مصرفی متمرکز بازی‌ها و سختی‌های دریافت محتوا از طرف‌های سوم از جذابیت سیستم اشتراک خواهد کاست. برخلاف موسیقی و تلویزیون،

تیم سازنده «راک اندرول ریسینگ»، یکی از نخستین بازی‌های موفق بلیزارد، ده نفر بود. امروزه در مقر بلیزارد در جنوب لس‌آنجلس، بعضی بازی‌ها را تیم‌های بیش از ۵۰۰ نفره می‌سازند. پیشرفت‌هایی که در زمینه واقع‌گرایی گرافیکی صورت گرفته شغل‌هایی آفریده که قبلاً وجود نداشت. گاهی بیش از شش نفر فقط روی جلوه‌های نور کار می‌کنند. به گفته راد فرگوسن، مسئول مجموعه «دیابلو» بلیزارد، ساختن بازی از برخی جهات سخت‌تر از ساختن فیلم است. «فیلم‌ها زبان و فرایندی دارند که همه درکش می‌کنند»، اما برای بازی «باید هربار دوربین را بازآفرینی کرد».

در این صنعت، ساختن یک بازی تریپل ای (واقع‌گراترین نوع بازی از نظر گرافیکی) ممکن است سه الی هفت سال طول بکشد. معمولاً درباره بودجه‌ها سکوت اختیار می‌کنند، اما سی‌دی پروجکت، سازنده لهستانی بازی «سایبرپانک ۲۰۷۷» که از عظیم‌ترین بازی‌های ۲۰۲۰ بود، اعلام کرد این بازی ۱.۲ میلیارد زلوتی (۲۸۵ میلیون دلار) هزینه داشته که حتی طبق استانداردهای هالیوود هم رقم کلانی است.

همین‌طور که بازی‌ها شبیه فیلم می‌شوند، افراد بیشتری از اهالی سینما به صنعت بازی‌سازی روی می‌آورند. اسد قزلباش، سرپرست پلی‌استیشن پروداکشنز (شرکتی که بر اساس بازی‌های سونی فیلم و سریال می‌سازد)، می‌گوید «امروزه این دو بازار کار هم پوشانی زیادی دارند... چون بسیاری از مهارت‌ها مشترک است». نیل دروگمان از شرکت ناوتی داگ، که بازی موفق «آخرین بازمانده از ما» را ساخته، جزء نویسندگان بود که در ماه ژانویه از روی این بازی فیلمنامه‌ای برای سریال نوشتند. فیلمبردار شبکه اچ‌بی‌او نیز به ناوتی داگ سرزد تا تکنیک‌های تلویزیونی را با آن‌ها در میان بگذارد. در لس‌آنجلس، بازیگران و نویسندگان بیشتر و بیشتری علاوه بر فیلم و سریال بخشی از زمان خود را هم به صنعت بازی‌سازی اختصاص می‌دهند:

کیانو ریوز در «سایبرپانک ۲۰۷۷» نقش داشت و جی آر آر مارتین، خالق مجموعه «بازی تاج‌وتخت»، داستان «الدن رینگ» را نوشت که از عظیم‌ترین بازی‌های پارسال بود. تنها بخشی از هالیوود که به بازی‌سازی نگرا دیده کم‌دی است. یکی از بازی‌سازها این امر را به دوره طولانی ساخت بازی‌ها نسبت می‌دهد: «هیچ شوخی‌ای نیست که بعد از سه سال هنوز خنده‌دار باشد».

هم‌زمان که صنعت بازی‌های ویدئویی افراد مستعد حوزه فیلم‌سازی را جذب می‌کند، هالیوود هم از مالکیت فکری بازی‌ها تغذیه می‌کند. اقتباس سینمایی بازی‌ها سابقه درخشانی نداشته (مدیر یکی از شرکت‌های بازی‌سازی درباره اقتباس هالیوودی یکی از بازی‌های خود می‌گوید «از بدترین فیلم‌هایی است که به عمرم دیده‌ام»). اما این روال در حال تغییر است. «سونیک جوجه‌تیغی ۲» سگا و «آنچارتد» سونی جزء پرفروش‌ترین فیلم‌های پارسال بودند. قرار است فیلم جدید «ماریو» از نینتندو در ماه آوریل و فیلمی از «گرن توریسمو» سونی در ماه اوت اکران شود. نتفلیکس ده‌ها اثر اقتباسی از بازی‌ها را منتشر کرده یا در دست ساخت دارد. از مواردی که هنوز اکران نشده می‌توان به «اساسینز کرید»، «اسپلینتر سل» و «بایوشاک» اشاره کرد. آقای قزلباش می‌گوید بازی‌های پیچیده‌تر ماده خام بهتری برای فیلم می‌شوند. تهیه‌کنندگان امروزی که با بازی‌های ویدئویی بار آمده‌اند اشتیاق زیادی در این زمینه دارند. اوتسمومی شوچی از سگا، که شرکت خود را به «جزیره گنج» مواد خام آماده بهره‌برداری تشبیه می‌کند، می‌گوید «اگر با هالیوودی‌ها صحبت کنید می‌بینید همه طرفدار پروپاقرص بازی‌های ویدئویی‌اند. همه مالکیت‌های فکری‌مان را می‌شناسند». جولیا الکساندر از شرکت تحقیقاتی پارتو آنالیتیکس می‌گوید «در دهه ۲۰۲۰ بازی‌ها همان چیزی می‌شوند که کمیک‌ها در دهه‌های ۲۰۰۰ و ۲۰۱۰ بودند».

هزینهٔ روبه‌رشد بازی‌سازی باعث می‌شود بازی‌ها از لحاظ دیگری هم مانند هالیوود باشند: تکراری بودن. بسیاری از فیلم‌دوستان گلایه می‌کنند که بیشتر فیلم‌های پرفروش دنباله و بازسازی هستند، چون استودیوها تمایل کمتری دارند بودجه‌های عظیم خود را خرج آثار ناشناخته کنند. هرده فیلم پرفروش سال ۲۰۲۲ در آمریکا جزء مجموعه‌ای بودند: از «آواتار» گرفته تا «بتمن». برای بازی‌ها که فرایند تولیدشان بیشتر طول می‌کشد چنین آزمون‌وخطایی از سینما هم خطرناک‌تر است. هفت مورد از ده بازی پرفردار سال گذشته، هم برای کامپیوتر هم کنسول‌ها، جزء ده بازی پرفردار سال قبلش هم بودند. این را شرکت داده‌ای نیوزو می‌گوید که ۳۷ بازار پردرآمد را بررسی کرده است. یکی از ساخته‌های عظیم امسال نسخهٔ شانزدهم از «فاینال فانتزی» اسکوتر انیکس است، مجموعه‌ای ژاپنی که از ۱۹۸۷ پا به عرصه وجود نهاده است.

مدل‌های اشتراک

فیلم‌ها در قیدوبند دنباله‌ها و پیش‌درآمدها هستند، اما بازی‌سازان راه‌های جدیدی برای پول‌درآوردن از آثار موفق قدیمی یافته‌اند. سازندگان بازی‌ها قبلاً کار ساختن یک بازی را که تمام می‌کردند بلافاصله برای استراحت به تعطیلات می‌رفتند. آقای ادم می‌گوید امروزه «فرستادن بازی به بازار تازه شروع کار است. اصل ماجرا بعد از آن شروع می‌شود». بلیزارد، به جای اینکه صرفاً دنباله عرضه کند، «دنیای وارکرفت» را به سرویسی اشتراکی تبدیل کرده و مرتباً برای کسانی که حاضر به پرداخت پول باشند آپدیت‌هایی برای نقشه‌ها، مأموریت‌ها و شخصیت‌ها بیرون می‌دهد. این سازوکار، که به «بازی به مثابه سرویس»^۳ معروف است، گیمرها را سال به سال درگیر (و دست‌به‌جیب) نگه می‌دارد. کارایی این مدل به اثبات رسیده است. «پابجی» را در نظر بگیرید، یک بازی تیراندازی «بتل رویال» که شرکت کره‌ای کرافتون در سال ۲۰۱۷ منتشرش کرده است. این بازی

تبدیل بازی به فیلم و برعکس رفته‌رفته آسان‌تر می‌شود، چون این دو از فناوری‌های مشابهی بهره می‌گیرند. «موتورهای» بازی، همان ابزارهای مدل‌سازی سه‌بعدی که برای ساخت محیط‌های بازی واقع‌گرایانه استفاده می‌شوند، می‌توانند صحنه‌های مجازی تولیدات تلویزیونی همچون «ماندالوریان» را نیز بسازند، اسپین‌آف جنگ ستارگان که دیزنی با کمک آنریل انجین اپیک گیمز ساخته است. آقای قزلباش می‌گوید برای فیلم «گرن توریسمو»، مدل‌های دیجیتال پلی‌استیشن بدلکاری‌ها و صحنه‌ها را تمرین می‌کردند. این فرایند در جهت عکس هم جاری است: سونی قصد دارد ماشین‌های فیلم‌ها را اسکن کند و در نسخهٔ بعدی این بازی به کار گیرد.

شاید روزی برسد که بازی‌ها و فیلم‌ها از «دارایی‌های» دیجیتال یکسانی (صحنه‌ها، ماشین‌ها و ...) مشترکاً استفاده کنند. در حال حاضر، محیط بازی‌ها تعاملی‌تر از محیط فیلم‌هاست. و صحنه‌های فیلم‌ها واقع‌گرایانه‌تر از صحنه‌های بازی‌ها. اما هر دو فرایند تولید از سمت بازی‌سازی در حال همگرایی‌اند. یکی از مدیران هالیوودی می‌گوید «بازی‌سازان نسبت به فیلم‌سازان برای خلق این جهان‌های مجازی ملزومات سخت‌تری دارند. پس یک نفر می‌آید در شبیه‌سازی‌های به‌شدت واقع‌گرایانه یک بازی سرمایه‌گذاری می‌کند. آن وقت می‌آیند فیلمشان را هم در آن فیلم‌برداری می‌کنند. این اتفاق روزی می‌افتد و شاید آن روز چندان دور نباشد».

شرکت‌هایی که هم در عرصهٔ فیلم و هم بازی فعالیت می‌کنند جاافتاده‌اند. سونی از «جنگ پخش آنلاین» ویدئو کناره گرفته و حاضر نشده برای خود چیزی شبیه دیزنی پلاس عرضه کند. اما نسخه‌ای آزمایشی در لهستان اجرا کرده که مشتریان سرویس بازی پلی‌استیشن پلاس می‌توانند از طریق آن به فیلم‌های سونی دسترسی داشته باشند. چنین سرویسی شاید روزی این امکان را به مشتریان بدهد که فیلم‌هایی مثل «گرنڈ توریسمو» را تماشا کنند و سپس بی‌دردر سراغ بازی بروند یا برعکس.

در چهار سال نخست انتشارش ۷۵ میلیون نسخه فروخت، هریک به قیمت ۳۰ دلار. اما، در مواجهه با رقاباتی همچون «فورتنايت»، در ژانویه ۲۰۲۲ رایگان شد و در عوض بابت امکانات اضافی از بازیکنان پول گرفت. کیم چانگ-هان، مدیرعامل کرافتون، می‌گوید «برای جذب کاربران بیشتر، بازی را رایگان کردیم، چون هرچه کاربرها بیشتر باشند بیشتر کیف می‌کنند». این کار درآمدزا هم هست. پارسال نسخه موبایلی «پابجی»، که از سال ۲۰۱۸ رایگان بوده، دومین بازی موبایلی پردرآمد در جهان شد. درآمد این بازی، بر اساس ارقام شرکت آماری سنسور تاور، ۲٫۱ میلیارد دلار بود. طی پنج سال گذشته، آپدیت‌ها و امکانات جدید کاربران «پابجی موبایل» را مجاب کرده از بیش از ۹ میلیارد دلار پول بی‌زبان بگذرند.

جک باسر، مسئول گیمینگ گوگل کلاود، می‌گوید «بازی‌ها امروزه دیگر صرفاً کالاهای مصرفی بسته‌بندی شده نیستند. بلکه به خدماتی زنده تبدیل شده‌اند. یعنی قاعده کار دیگر فقط جذب بازیکن نیست، بلکه حفظ بازیکن هم هست». گوگل، پس از آنکه نتوانست با پلتفرم استادیا در کسب و کار پخش آنلاین بازی غوغا به پا کند، تغییر موضع داده و اکنون به بازی سازها کمک می‌کند بازی‌های سرویس زنده^۴ راه بیندازند. به گفته آقای باسر، پلتفرم زنده نیازمند سرور، پایگاه داده مقیاس پذیر و ابزارهای تجزیه و تحلیل است. شعار او برای بازی سازها این است: «حل مشکلات سخت علوم کامپیوتر را به ما بسپارید... شما تمرکزتان را بگذارید روی ساختن بهترین بازی دنیا».

اشتراوس زلنیک از تیک-تو اینترکتیو می‌گوید بازی‌های سرویس زنده باعث شده این صنعت چندان متمرکز بر بازی‌های موفق نباشد. شرکت او دنباله‌های پرهزینه مجموعه‌هایی همچون «جی‌تی‌ای» را منتشر می‌کند، اما «جی‌تی‌ای آنلاین» را نیز بیرون می‌دهد، بازی‌ای که محتوایش مدام آپدیت می‌شود. پارسال این شرکت «جی‌تی‌ای پلاس» را عرضه کرد، اشتراک

شش ماهه‌ای که بازیکنان با آن می‌توانند به امکانات درون بازی بیشتری دسترسی داشته باشند. نسخه‌های آنلاین مشابهی نیز برای بازی‌هایی همچون «سرخ پوست مرده» و «ان‌بی‌ای ۲کی» دارد. این امکانات خریدنی باعث می‌شوند بین دنباله‌ها نیز درآمدزایی در جریان باشد و از فراز و فرودهای کسب و کار کاسته شود. آقای زلنیک می‌گوید «کسب و کار در گذشته خیلی نسبت به امروز بالابرایین داشت. اگر بخوایم بارسانه‌های قدیمی مقایسه کنیم، آن وقت‌ها بیشتر شبیه صنعت سینما بودیم، ولی الان همه چیز خیلی بیشتر مثل صنعت تلویزیون شده است».

۴. رشد و باز هم رشد مسابقات بازی‌های ویدئویی بخش همگانی گیم پلی بازی‌های ویدئویی کسب و کار بزرگی شده است.

کیم کیو-مین دانش‌آموزی بسیار متعهد و ستودنی است. این جوان ۱۸ ساله حتی در تعطیلات زمستانی‌اش هم دو بار در هفته کلاس می‌رود و هر بار چهار ساعت تدریس خصوصی فشرده می‌بیند و بعد از آن چهار ساعت دیگر تمرین فردی انجام می‌دهد تا ساعت ده شب. در کلاسی که در آن برای ۲۸ دانش‌آموز میز گذاشته‌اند، او تنها می‌نشیند و به صحبت‌های معلم گوش می‌سپارد. نکته عجیبش درس انتخابی اوست: نه انگلیسی، نه ریاضی، بلکه بازی آنلاین «ولورنت».

در آکادمی بازی سئول، که مدرسه‌ای زنجیره‌ای در پایتخت کره جنوبی است، ۳ هزار دانش‌آموز از سنین ۱۰ سال به بالا (که تقریباً ۹۹ درصدشان پسرند) مهارت‌های خود را در ۱۰ بازی تقویت می‌کنند، به این امید که شرکت‌کننده حرفه‌ای و تمام‌وقت مسابقات بازی‌های ویدئویی شوند. این مدرسه، که برای سه جلسه در هفته ماهی حدود ۵۰۰ دلار شهریه می‌گیرد، در تبلیغاتش خود را «سریع‌ترین راه تبدیل شدن به گیمر حرفه‌ای»

شبکه‌های سودمندی برای تبلیغ و ترویج بازی‌ها هستند. این شرکت در حال برنامه‌ریزی رقابت «جنگ مأموران» بین تیم‌های کره جنوبی و ژاپن است. در ماه سپتامبر، بازی‌های ورزشی آسیایی برای نخستین بار بازی‌های دیجیتال را نیز میان رشته‌های خود خواهد داشت.

مسابقات بازی‌های ویدئویی هنوز نتوانسته آن قدرها مخاطبان غربی را جذب کند. بر اساس نظرسنجی مورنینگ کنسالت، حدود ۲۰ درصد از آمریکایی‌ها به چنین مسابقاتی علاقه دارند، یعنی کمی کمتر از مسابقات اسب‌دوانی. اما در عرض ساعت‌ها غرق در دیگر محتوای مرتبط با بازی‌های ویدئویی می‌شوند. در آمریکا، ۶۹ درصد از اهالی نسل زد ویدئوهای گیمینگ تماشا می‌کنند، از راهنماهای چگونگی پیشبرد بازی‌ها تا مسابقات سرعت و مواردی از این دست. یوتیوب، که سالانه ۳۰ میلیارد دلار از محل تبلیغات درآمد دارد، گیمینگ را پس از موسیقی به عنوان دومین دسته بزرگ محتوا معرفی می‌کند. بر اساس آمار شرکت تحقیقاتی دیتاریپورتال، «مابین‌گرفت» جزء پر جست‌وجوترین عبارت‌های تیک‌تاک است. در توئیچ، سرویس پخش زنده آنلاین که مالکش آمازون است و بر بازی‌های ویدئویی تمرکز دارد، محبوب‌ترین کانال‌ها مسابقات بازی‌های ویدئویی نیستند، بلکه گپ‌وگفت عمومی درباره بازی‌ها هستند. اپیک گیمز اخیراً پست‌پارتی را عرضه کرده، برنامه‌ای برای هم‌رسانی کلیپ‌های «فورتنایت».

برگردیم به آوردگاه لیگ افسانه‌ها در سنئول. بازی در جریان است. پس از آنکه داوران کامپیوترهای خود را چک می‌کنند، ده شرکت‌کننده لاغراندام که گرمکن ورزشی به تن دارند با موس خود تمرین‌های گرم‌کردن را انجام می‌دهند. همچنان‌که بیست‌سی خبرنگار ورزشی در سالن خبرنگاران تخم بلدرچین و کیمچی می‌خورند، تیم فیکر با نام تی ۱ پیروز میدان می‌شود. بازیکنان کیبورد‌های خود را جمع می‌کنند و تعظیم می‌کنند. از آن سو هواداران (که

معرفی می‌کند. جوایز درخشانی که در دفتر مدیر به چشم می‌خورد نشان از موفقیت‌های اخیر در بازی‌هایی همچون «کارت‌رایدر» دارد.

مسابقات بازی‌های ویدئویی در کره جنوبی نوعی دل‌مشغولی ملی‌اند. گفته می‌شود لی سانگ-هیوک، بازیکن «لیگ افسانه‌ها» با بازی نام «فیکر»، بیش از تک‌تک بازیکنان لیگ فوتبال این کشور درآمد دارد. به گفته پارک سه-وون، مدیر آکادمی بازی سنئول، در سال ۲۰۱۱ که این آکادمی افتتاح شد والدین قضیه را جدی نمی‌گرفتند. امروزه همان افراد گیمینگ را شیوه مناسبی برای امرارمعاش می‌دانند، به خصوص اینکه افرادی که بازیکن مسابقات بازی‌های ویدئویی نمی‌شوند معمولاً در زمینه بازی‌سازی اشتغال می‌یابند. به گفته آقای پارک، والدین هم خودشان بیشتر و بیشتر گیمیر می‌شوند: «بعضی‌ها حتی می‌آیند کلاس».

برای شرکت‌های ناشر بازی، مسابقات بازی‌های ویدئویی دو هدف دارد. یکی اینکه حقوق پخش همگانی و اسپانسرری این لیگ‌ها، مثل هر ورزش دیگری، درآمدزاست. رایت گیمز، شرکت سازنده «لیگ افسانه‌ها» که مقر آن در کالیفرنیا و مالکیتش متعلق به شرکت تنسنت است، حق پنج‌ساله پخش آنلاین لیگ چینی خود را به سرویس پخش آنلاین چینی هویا فروخته و گفته می‌شود ۳۱۰ میلیون دلار بابت آن دریافت کرده است. لیگ کره‌ای این بازی هم اسپانسرهای مختلفی دارد: کسب‌وکارهایی از برند محلی جوجه‌کباب گرفته تا جواهرات تیفانی آند کو. دوم، تبلیغات این مسابقات باعث روی‌آوری افراد بیشتری به بازی می‌شود. یکی از رقبای آمریکایی رایت گیمز می‌گوید بازی‌ها را طوری می‌سازد که در کره جنوبی محبوب شوند، شاید جماعت اهل مسابقات بازی‌های ویدئویی به آن‌ها اقبال نشان دهند. کام‌۲ یواس، شرکت کره‌ای سازنده بازی‌هایی همچون «جنگ مأموران»، می‌گوید هواداران شرکت‌کننده‌ها واقعاً

عمدتاً دختر هستند) با گل و نامه عاشقانه بیرون منتظر هستند. آقای کیم، دانش‌آموز گیمینگ، از همان خردسالی فهمید شغل مورد علاقه‌اش این است، زمانی که دید یک گیم حرفه‌ای جایزه پیروزی‌اش را با افتخار بالا می‌برد. به قول آقای پارک، مدیر آکادمی، «قضیه فقط بازی خشک و خالی نیست، این یک رؤیاست».

۵. مشکلات نظارت و دسته‌بندی بازی‌های ویدئویی

دسته‌بندی برگرفته از صنعت فیلم‌سازی در حال تغییر است و بیشتر و بیشتر به دسته‌بندی شبکه‌های اجتماعی شباهت می‌یابد.

نسخه‌ای از «دراکولا» در سال ۱۹۸۶ سانسورچی‌های هیئت رده‌بندی سنی فیلم‌های بریتانیا را حیرت‌زده کرد. این هیئت معمولاً فیلم‌ها و ویدئوها را ارزیابی می‌کرد، اما پس از انجام بازی «دراکولا» تشخیص داد که صحنه‌های خونین این بازی، که پیکسل‌های قرمز از در و دیوارش می‌چکید، برای کودکان زیادی ترسناک است و بنابراین فروش آن به افراد زیر ۱۵ سال را ممنوع کرد. ناشر این بازی، یعنی گروه سی‌آرال، از شنیدن این خبر ذوق کرد و کمر همت بست تا برای بازی بعدی خود، یعنی «جک سلاخ»، رده‌بندی «۱۸» بگیرد.

هرچه بازی‌ها واقع‌گرایانه‌تر شدند، توجه نظارتی بیشتری هم به آن‌ها معطوف شد. پس از انتشار خانگی «مورتال کامبت» در سال ۱۹۹۳، بازی‌ای که مرزهای خشونت را جابه‌جا کرد، کنگره آمریکا صنعت بازی‌سازی را واداشت که هیئت رده‌بندی بازی‌های ویدئویی راه‌اندازد و برای بازی‌ها رده‌بندی سنی معین کند. در سال ۲۰۰۳، رده‌بندی بنیاد اروپایی اطلاعات بازی‌ها نیز کاری از این جنس انجام داد. بازی‌ها در چهارچوبی طبقه‌بندی شدند که شبیه دسته‌بندی فیلم‌ها بود.

امروزه نگرانی نسبت به محتوای بازی‌های دیجیتال بیشتر مربوط به بازیکنان دیگر است تا آنچه سازندگان بازی در آن گنجانده‌اند. بیشتر بازی‌های بزرگ امروزه آنلاین و چندنفری‌اند، پس بازیکنان با غریبه‌هایی روبه‌رو می‌شوند که با متن یا میکروفون با یکدیگر در ارتباط‌اند. چالش اصلی کاژ نظارت بر گفتار و کردار میلیون‌ها کاربر است. بحث جنجال بر سر محتوای بازی‌ها دیگر چندان شبیه صنعت فیلم‌سازی نیست، بلکه به بحث‌های مربوط به نظارت بر شبکه‌های اجتماعی شباهت یافته است.

متا، که تجربه نظارت بر محتوا در فیسبوک را دارد، مشکلاتی را در پلتفرم‌های واقعیت مجازی خود کشف کرده است. وقتی کاربران «هورایزن ورلدز»، که اصلی‌ترین فضای واقعیت مجازی متاست، گلایه کردند که به صورت مجازی دست‌مالی شده‌اند، «هورایزن ورلدز» حداقل فاصله‌ای را میان آواتارها معین کرد. پس از تیراندازی در مساجد شهر کرایست چرچ در سال ۲۰۱۹، کاربران روبلاکس، پلتفرمی که می‌توان در آن بازی‌های مختص خود را ساخت، شروع به بازآفرینی این رویداد کردند تا اینکه شرکت مداخله کرد. روبلاکس «هزاران» ناظر انسانی و نیز هوش مصنوعی را به کار می‌گیرد تا بازی‌های ارائه‌شده کاربران را بررسی و بر پت‌های ۶۰ میلیون کاربر روزانه نظارت کند، کاربرانی که میانگین سنی‌شان حدود ۱۳ سال است.

اینجا هم، مثل شبکه‌های اجتماعی، نهادهای نظارتی نمی‌دانند دقیقاً باید سانسور گفتار را تا کجا پیش ببرند. مارک زاکربرگ، رئیس متا، گفته شبکه‌های اجتماعی مثل روزنامه‌اند چون کاربران می‌توانند برای مخاطبانی گسترده مطلب منتشر کنند، اما شبیه شرکت‌های مخابرات هم هستند چون امکان ارتباط یک‌به‌یک را نیز فراهم می‌آورند. در سال ۲۰۱۸ آلمان قانون جدیدی تصویب کرد که شبکه‌های اجتماعی را مسئول محتوای سایت‌هایشان می‌شمرد، یعنی به عبارتی آن‌ها را همچون ناشر به حساب می‌آورد.

در مراسم اختتامیه المپیک ریو برای تحویل گرفتن مشعل با لباس ماریو به ورزشگاه آمد.

«قدرت نرم» فرهنگ عامه از زمان آغاز به کار هالیوود مشهود بوده است. در سال ۱۹۵۰، والتر وانگر، تهیه‌کننده آمریکایی، گفت صادرات فیلم مهم‌تر از «بمب‌های هیدروژنی» است. وانگر هر فیلم صادراتی را همچون سفیری برای آمریکا می‌دانست و این را «دیپلماسی دانلد داک» می‌خواند. قدرت نرم جدیدی اکنون در حال ظهور است: دیپلماسی سوپر ماریو. همچنان که بازی‌ها سهم بیشتر و بیشتری از وقت مردم را به خود اختصاص می‌دهند، به سلاحی در نبرد ایده‌ها تبدیل می‌شوند. ضمناً برخلاف دنیای سینما، که آمریکا همچنان ابرقدرت یک‌تاز آن است، رقابت در عرصه بازی فراگیرتر و بین‌المللی‌تر است.

ژاپن خانه‌های دنیای غرب را در دهه ۱۹۸۰ تسخیر کرد، زمانی که آتاری، پیشتاز آمریکایی صنعت بازی سازی، سرنگون شد و نینتندو جای آن را گرفت. انیمه‌های ژاپن طرفداران خاص و محدودی داشتند، اما بازی همان صادرات فرهنگی‌ای بود که به قول ناکامورا آکینوری از دانشگاه ریتسومئیکان کیوتو «واقعاً سودآوری می‌کند و پدیده فرهنگی تأثیرگذاری می‌شود». مرکز بازی پژوهی این دانشگاه، مجهز به ۱۰ هزار بازی ویدئویی و ۱۵۰ قطعه سخت‌افزار، نشان داده که ژاپن چگونه بازار بازی سازی را در دهه ۱۹۹۰ قبضه کرد، به طوری که نینتندو، سگا و بعدها سونی حرف اول را در این عرصه می‌زدند. کودکان آمریکایی ماریو را بیشتر از میکی موس می‌شناسند. مت آلت، نویسنده کتاب «اختراع محض» که درباره فرهنگ ژاپنی است، می‌گوید بازی‌ها برخلاف موفقیت محصولات الکترونیکی مصرفی ژاپن فقط نشانه تولید پربازده نیستند، بلکه «پیروزی ایده‌ها» نیز به شمار می‌آیند. برخی ایده‌ها از جنس سبکی‌اند: هنر دو بُعدی در بازی‌هایی همچون مجموعه «پوکمون» پیرو سنتی ژاپنی است

سیاست‌مداران گنجانیدن بازی‌های ویدئویی ذیل این قانون را نیز به بحث گذاشتند اما سرانجام به این نتیجه رسیدند که چت‌های درون بازی بیشتر شبیه گفت‌وگوهای یک‌به‌یک‌اند که از سوی قانون اساسی مشمول مصونیت است. این را نیکو هرتینگ، وکیل حوزه فناوری، می‌گوید. بازی‌سازان تمام تلاش خود را می‌کنند تا، با طراحی‌های خود، از رفتار بد پیشگیری کنند. در «دنیای وارکرفت»، بازیکنان یا به «الاینس» می‌پیوندند یا به «هورد». هرکس می‌تواند با هم تیمی‌های خود حرف بزند، اما اگر بخواهد با جناح مقابل صحبت کند سخنانش به زبان نامهوم آرکی یا الفی ترجمه می‌شود. آلن ادم از بلیزارد انترتینمنت، سازنده «وارکرفت»، می‌گوید نتیجه این امر می‌شود اینکه «بازیکنان در کمال ادب و نزاکت با هم بازی می‌کنند، چون دشمن مشترکی دارند».

۶. بازی‌های ویدئویی، قدرت و دیپلماسی

بازی‌سازی منبع روبه‌رشد قدرت نرم، نفوذ و چه بسا جاسوسی.

از میان تمام معابد کیوتو، معبدی که برخی آن را مقدس‌تر از همه می‌دانند در جنوب شهر است. همچنان که باران می‌بارد، نگهبانی کشیک می‌کشد تا مبادا زائری بیش از حد نزدیک شود. دیواری دورتادور معبد وجود دارد، اما بر فراز آن ساختمانی خاکستری قابل‌رویت است و هفت حرفی که نامش را می‌سازند: نینتندو. صنعت بازی سازی ژاپن پیروانی دارد با شور و حرارتی در حد پیروان مذاهب. در توکیو، خارجی‌ها دسته‌دسته به آکیهابارا یا «شهرک الکتریکی» دستگاه‌های سکه‌ای بازی می‌روند یا به یاد بازی «ماریو کارت» سوار ماشین‌های مسابقه‌ای گوکارت می‌شوند. اوساکا شهربازی دنیای سوپر نینتندو دارد. وقتی ژاپن بخواهد چیزی را به رخ جهانیان بکشد، قطعاً در کنار سامورایی‌ها و سوشی، بازی‌های ویدئویی را هم مثال می‌زند. در سال ۲۰۱۶، شینزو آبه، نخست‌وزیر وقت ژاپن،

که هیرایاشی هیساکازو، نویسنده حوزه بازی سازی، قدمت آن را مربوط به هنر دوره هی آن^۶ می داند. برخی دیگر از ایده ها مربوط به سازوکارهای گیم پلی هستند. «جعبه جایزه» [لوت باکس]، امکانی همه جا حاضر برای درآمدزایی که بازیکنان را قادر به خرید بسته ای از قدرت های شانسی می کند، از بازار ژاپنی «گاچا» برگرفته شده، گاچا دستگاهی است که اسباب بازی های شانسی می فروشد. بازی های ژاپنی بیش از بازی های غربی بر همکاری تأکید دارند و تمرکز کمتری بر سلاح های گرم دارند. این را آقای هیرایاشی می گوید و در این زمینه از فرهنگ «کاتانا، نه تفنگ» صحبت می کند.

اما سلطه ژاپن امروزه تضعیف شده است. ایکس باکس مایکروسافت بخشی از بازار کنسول های بازی را به قبضه آمریکا درآورد. نوشتن بازی برای سیستم تحت ویندوز ایکس باکس برای بازی سازان غربی راحت تر بود. سونی و نینتندو همچنان حرف اول را در کنسول های بازی می زنند، اما کلیت بازی های ویدئویی به سوی گوشی های موبایل گراییده و نباید از یاد برد که مالکیت دو سیستم عامل اصلی (اندروید گوگل و آی او اس اپل) متعلق به آمریکاست. تولید بازی ها تنوع بیشتری هم دارد. در صنعت جهانی سینما همچنان آمریکا حرف اول را می زند (از ۲۰ فیلم پرفروش سال گذشته ۱۷ تا را آمریکا و ۳ تای دیگر را چین ساخته بود)، اما صنعت بازی ها بین المللی است: ۲۰ بازی موبایلی پرفروش سال گذشته از نه کشور مختلف بودند.

یکی دیگر از موانع سر راه ژاپن بازار ملی عظیمی است که فرهنگ آن شاید برای دیگران تعجب آور باشد. در «اوما موسومه» («دختر اسبی»)، نهمین بازی موبایلی پردرآمد جهان در سال ۲۰۲۲، بازیکنان زنانی جوان را آموزش می دهند تا در مسابقات سرعت با هم رقابت کنند. این بازی سال گذشته ۸۰۰ میلیون دلار در ژاپن درآمدزایی کرد، اما هنوز در کشور دیگری عرضه نشده است. کره جنوبی نیز قدرت نوظهور دیگری شده که دولتش مشوق این عرصه بوده

و اعلام کرده بازی ها بخشی از هالیو (موج فرهنگی کره ای) هستند که موسیقی کی پاپ و فیلم هایی همچون اثر اسکارژرده «انگل» را نیز شامل می شود. بسیاری از بازی های کره جنوبی به تقلید از سبک ژاپنی است، اما این روند رفته رفته در حال تغییر است. کرافتون، شرکت بزرگ بازی سازی در کره، در حال ساختن بازی ای است برگرفته از «پرنده ای که اشک می نوشد»، مجموعه رمانی که بر پایه اساطیر کره است.

اگر کشوری اکنون در این رقابت در آستانه پیروزی باشد، کشور چین است. از بیست بازی موبایلی برتر سال گذشته شش موردش ساخت چین بود، از جمله دو مورد از سه تای صدر جدول: «افتخار شاهان» از شرکت تنسنت و «گنشین ایمپکت» از می هیوو. موفقیت های چین در این زمینه تضادی آشکار دارد با تلاش های ناموفقشان در رسانه های قدیمی. فیلم های چینی از لحاظ کیفیت با هالیوود در رقابت اند، اما بیشتر به درد مخاطبان بومی می خورند («بیل واترگیت»، عظیم ترین فیلم سال گذشته، عمدتاً درباره کشتن آمریکایی هاست). اما، برخلاف فیلم سازان چینی که می توانند بر بازار داخلی تمرکز کنند، بازی سازان چینی از این قابلیت محروم اند. دولت چین بازی را «افیون معنوی» خوانده و محدودیت هایی بر آن وضع کرده، مثلاً زمان بازی کودکان را به سه ساعت در هفته محدود ساخته و عرضه بازی های جدید را سهمیه بندی کرده است. بازی سازها به ناچار چشم به بازارهای بین المللی دارند. «افتخار شاهان» سروپاها اروپای قرون وسطا را دارد و «گنشین ایمپکت» چنان شبیه «زلدیا: نفس وحش» است که هواداران نینتندو، به نشانه اعتراض، کنسول های رقیب را در انظار عمومی شکستند. به گفته سو بو- کیونگ کارگزار، بازی سازان چینی به «تقلیدکاری» معروف شده اند، اما بازی هایشان در سطح جهان موفق می شود.

این موفقیت چینی ها نگرانی هایی را به وجود آورده است، آن هم نه فقط میان بازی سازهای کشورهای دیگر

به صدا درآورد. اما، با توجه به اینکه فناوری بازی‌های ویدئویی برای اهدافی غیر از بازی صرف استفاده می‌شود، دغدغه‌های امنیتی حساسیت بیشتری می‌یابند. موتورهای بازی، یعنی ابزارهای مدل‌سازی سه‌بعدی که برای ساخت بازی به کار می‌روند، برای هزارویک جور کار مورد استفاده قرار می‌گیرند: از مدیریت فرودگاه گرفته تا شبیه‌سازی بازی جنگ برای نیروهای مسلح.

دغدغه دوم مربوط می‌شود به نفوذ کلی چین. یک مسئله این است که استودیوهای غربی بازی‌ها را برای چین تغییر می‌دهند تا رابطه جنسی یا خشونتشان کمتر شود، یا جای اسکلت‌ها زامبی می‌گذارند تا قانون منع ترویج «خرافات» را دور بزنند، اما نفوذ سانسورچی‌های چینی از مرزهای چین بسیار فراتر می‌رود. مثلاً قابلیت چت در «گنشین ایمپکت» کلمات حساسی همچون «تایوان» یا «فالون گونگ» را (در کنار «هیتلر» و «پوتین») سانسور می‌کند. بعضی از بازی‌سازهای غربی هم در مقابل دولت چین سر تسلیم فرود می‌آورند. در سال ۲۰۱۹، نگ‌وای-چونگ، شرکت‌کننده هنگ‌کنگی مسابقات بازی‌های ویدئویی، در مصاحبه بعد از مسابقه‌اش گفت «هنگ‌کنگ را آزاد کنید، این انقلاب زمانه است!». شرکت آمریکایی برگزارکننده این لیگ، یعنی اکتیویژن بلیزارد، که تنسنت را جزء سرمایه‌گذاران خود معرفی می‌کند، جایزه ۱۰ هزاردلاری او را لغو و خودش را از شرکت در مسابقات آینده محروم کرد. در صفحه چینی این بازی در شبکه‌های اجتماعی (که به گفته بلیزارد مدیریتش به عهده همکار تجاری چینی‌شان است) پیامی منتشر شد که قول می‌داد «با نهایت قاطعیت پاسدار کرامت ملی» چین باشد (پس از اعتراض در آمریکا، این شرکت تا حدی از موضع خود پا پس کشید). رایت‌گیمز، که مالکیت کاملش متعلق به تنسنت است، بعدها اعلام کرد که در مسابقات «لیگ افسانه‌ها» سخنان سیاسی را ممنوع می‌کند.

که حس می‌کنند چیزی از آن‌ها ربوده شده است. یکی از دغدغه‌ها مربوط به امنیت است. بازی‌های چینی نیز، مانند شبکه اجتماعی چینی تیک‌تاک که مثل آتش مه‌ارناپذیری غرب را درنوردیده، ابزارهایی برای گردآوری داده برای دولت چین دانسته می‌شوند. بازی‌ها معمولاً اطلاعات شخصی را می‌پرسند (نام، تاریخ تولد، اطلاعات پرداخت) یا کلیپ‌های صوتی ضبط می‌کنند. به گفته جیمز لوئیس از اندیشکده مرکز مطالعات راهبردی و بین‌المللی در واشنگتن دی‌سی، حرکت به سوی بازی‌های آنلاین شرایط مناسب‌تری را برای ابزارهای جاسوسی رقم زده است، چون «کامپیوترهای مردم مستقیم به چین متصل می‌شود». برخی از بازیکنان «گنشین ایمپکت» را متهم به نصب جاسوس افزار بر کامپیوترهای شخصی‌شان کرده‌اند. این اتهام از آنجا آب می‌خورد که متوجه شدند، حتی بعد از حذف بازی، نرم‌افزار ضدکپی برداری‌اش همچنان در حال اجرا می‌ماند (سازنده گفت این امر اشتباهی سهوی بوده و نسخه‌ای اصلاح شده عرضه کرد).

زمنه‌های چینی

حتی شرکت‌های آمریکایی که سرمایه‌گذار چینی دارند زیر ذره‌بین هستند. در سال ۲۰۲۰، بنا بر گزارش‌ها، کمیته سرمایه‌گذاری خارجی در ایالات متحده، کمیته امنیتی تحت نظارت وزارت خزانه‌داری که مسئول بررسی تیک‌تاک است، طی مکاتباتی از رایت‌گیمز و اپیک گیمز (که تمام سهام یکی و بخشی از سهام دیگری متعلق به تنسنت است) استعلام کرد که با داده‌های شخصی چه می‌کنند. در ماه دسامبر، نهادهای نظارتی آمریکایی شرکت اپیک گیمز را به جرم گردآوری غیرقانونی داده‌های کودکان ۲۷۵ میلیون دلار جریمه کردند. آقای لوئیس می‌گوید کار هنوز چنان به جاهای باریک کشیده نشده که کمیته سرمایه‌گذاری خارجی در ایالات متحده زنگ خطر را

به گفته جیمز تاژر از انجمن جهانی قلم، که گروهی ذی نفوذ در زمینه آزادی بیان است، استودیوهای بازی سازی در تعامل با چین (زیرکی و بدگمانی بیشتر و بیشتری به خرج می دهند). تاژر می گوید همان طور که شرکت های رسانه های قدیمی نگران بودند مبادا فیلمی توهین آمیز تلقی شود، و نه تنها همان یک عنوان بلکه تمام منافعی که در چین به خطر بیفتد، بازی سازهای عضو شرکت های بزرگ نیز احتمالاً دست به خودسانسوری بزنند تا دسترسی خود به بازار را حفظ نمایند.

مناقشه ای که این بدهستان ها تا کنون برانگیخته اند به مراتب کمتر از مناقشاتی بوده که استودیوهای هالیوودی در شرایط مشابه برانگیخته اند، استودیوهایی که سیاست مداران آمریکایی آن ها را به «زانودن» مقابل چین متهم کرده اند. به قول آقای تاژر، یکی از دلایل این امر شاید آن باشد که «نمایندگان کنگره معمولاً اهل بازی های ویدئویی نیستند، اما فیلم می بینند». با افزایش محبوبیت بازی های ویدئویی، بازی های ساخت چین به خانه ها راه می یابند و گیم های بیشتری وارد کنگره می شوند. آنگاه شاید فریاد اعتراض سیاست مداران غربی بلندتر شود.

۷. گسترش بازی های ویدئویی ساخته دست کاربران

بازی های «دست ساز» هم مثل ویدئوهای «دست ساز» در حال پاگرفتن هستند.

دانش آموزی روی میز سرپا می ایستد و می افتد به رقص ماکارنا. معلم فریاد می زند «بس کن، وگرنه بلایی سر یکی می آوری! دانش آموزی، بچه که نیستی!». شاکردان آواتاری کلاس پوزخند می زند. این «تجربه ارائه»^۸ است، یکی از بازی های روبلاکس که برنامه کمی محبوب میان بچه محصل هاست. یک دانش آموز مطلبی در کلاس ارائه می دهد و دیگران تمام تلاششان را می کنند تا ارائه را به هم بزنند و مزاحمش شوند. کلیدهای مختلفی وجود دارد که

با فشردنشان می توان رجزخوانی کرد، آروغ زد یا به خواب رفت. اگر دانش آموز پول بدهد، می تواند مزاحمت های بیشتری ایجاد کند: به ازای ۹۹ روبلاکس (واحد پولی درون بازی روبلاکس که معادل حدود ۱٫۲۵ دلار است) می تواند «گوز بزرگی از همه بیرون بکشد».

گیم پلی و گرافیک بازی ساده و ابتدایی است. اما از ۱۸ ماه پیش که بازی «تجربه ارائه» عرضه شد ۱۹۰ میلیون نفر بازی اش کرده اند. این فقط یکی از ۳۲ میلیون «تجربه» در روبلاکس است که کاربران را قادر می سازد بازی هایی دست ساز طراحی و منتشر کنند. مهم نیست که گیم پلی نسبتاً بی کیفیت است؛ هر روز حدود ۶۰ میلیون نفر در روبلاکس بازی می کنند که این امر در سال ۲۰۲۲ سودی بالغ بر ۲ میلیارد دلار را از محل خرید آیم های درون بازی حاصل آورد.

صنعت تلویزیون در زمینه اهالی رسانه اسمش را محتوای ساخته کاربران گذاشته اند انقلابی را تجربه کرده است. گوشی های هوشمند به همه این فرصت را می دهند تا طی چند ثانیه ویدئوهای خانگی ضبط و منتشر کنند. نتیجه این شده که، هر چند محتوای حرفه ای فراوان تر و پرزرق و برق تر شده و با بودجه های بیشتری ساخته می شود، بینندگان وقت بیشتری را با محتوای آماتور می گذرانند. مدت زمانی که آمریکایی های زیر ۱۸ سال پای تیک تاک و یوتیوب می گذرانند حدود دو برابر مدت زمانی است که صرف نتفلیکس و دیزنی پلاس می کنند. این را شرکت کاستودیو می گوید که نرم افزارهای کنترل از سوی والدین می سازد.

خیلی ها به این فکر افتاده اند که شاید چنین اتفاقی در حوزه بازی هم بیفتد. بازی های ساخته دست کاربران همین حالا هم نفوذ زیادی میان کودکان و نوجوانان دارند. در سال ۲۰۲۰، در بحبوحه قرنطینه کرونایی، روبلاکس برآورد کرد که سه چهارم از آمریکایی های ۹ تا ۱۲ ساله از این پلتفرم استفاده می کنند. ماهانه ۱۲۰ میلیون نفر «ماین گرفت» بازی می کنند، بازی ای از مایکروسافت که بازیکنان

تفاوت اصلی میان فیلم و بازی این است که بازی سازها ماهرانه تر توانسته اند محتوای ساخته دست کاربران را در تولیداتشان بگنجانند. در عرصه فیلم سازی، محتوای خانگی رقیب فیلم سازان حرفه ای شده است، اما استودیوهای بازی سازی این مقوله را بخشی از مدل کسب و کار خود کرده اند و از آن پول درمی آورند.

از همان روزهای اولی که بازی های کامپیوتری پا به عرصه وجود گذاشتند، بازیکنانی که تخصص برنامه نویسی دارند کد منبع را برمی دارند و عوض می کنند تا تغییراتی در بازی ایجاد کنند (به این کار اصلاح کردن یا «مُد کردن» بازی می گویند). این افراد گاهی «مُد ها»ی خود را به صورت آنلاین دادوستد می کنند که گاه با اجازه سازنده اصلی و گاه بدون چنین اجازه ای است. امکانات تعبیه شده ای همچون ویرایش نقشه ها بازیکنان را قادر می سازد دست به طراحی های خاص خود بزنند و این نیز به روالی معمول تبدیل شده که بازیکنان بتوانند آواتارهای شخصی برای بازی بسازند.

دست ساز

مهم ترین درون داده های ساخته کاربر در بازی های چند نفره است که کاربرانشان می توانند در تولید «محتوا» با هم رقابت کنند. بسیاری از آثار موفق اخیر عناوینی آنلاین همچون «لیگ افسانه ها» یا «فورتنایت» بوده اند که هیجان اصلی شان از طریق تعامل با دیگر کاربران حاصل می شود. آلن ادم از بلیزارد انترتینمنت می گوید «از آنجا که خلاقیت بازیکنان نامحدود است، می توان محیطی آزمایشی ساخت، چند نفر را درون آن انداخت، و آن وقت بی شمار داستان از بازیکنان آن بازی نوظهور درمی آید».

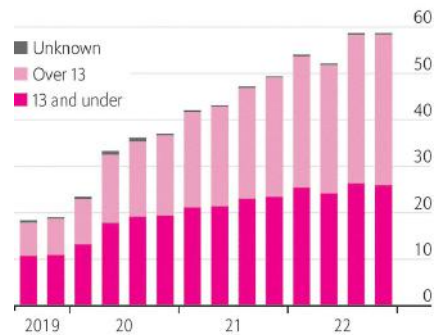
به کارگیری بازیکنان برای سرگرم کردن یکدیگر باعث می شود بازی ها تا مدتی طولانی تر سرگرم کننده بمانند. تام ویمن از شرکت تحلیل بازی نیوزو می گوید «اگر به بزرگ ترین بازی ها نگاه کنید، می بینید انتظارات

آن می توانند به ساخت وسازه های یکدیگر سر بزنند. اینجا هم، مثل یوتیوب و تیک تاک، بیشتر محتوای تولیدی کاربران کم کیفیت است. اما مثل همان سایت ها، با وجود بررسی ها و گزینش الگوریتمی از میان حجم انبوه و تقریباً نامحدود انواع محتوا، کماکان موارد زیادی در دسترس کاربران قرار می گیرد.

مثل یوتیوب، در پلتفرم هایی همچون روبلاکس هم محتوای بیشتر و بیشتری به صورت حرفه ای ساخته می شود. برخی از برنامه سازان خرده پا به این پلتفرم نقل مکان کرده اند تا از ۶۰۰ میلیون دلاری که تولیدکنندگان هر سال به دست می آورند سهمی نصیبشان شود. مثل یوتیوب که در آن محتواسازانی مثل جیمی دونالدسون معروف به مستر بیست کار را با آماتوری شروع می کنند و بعد حرفه ای می شوند، بسیاری از بازی سازهای موفق نیز کارشان را به صورت سرگرمی آغاز کردند و بعد به صورت تمام وقت به این کار روی آوردند. سیمپل گیمز، که بازی های روبلاکسی ای همچون «شبه ساز جنگ» را ساخته، ابتدا برای بنیان گذارش نیتن کلمنز سرگرمی به حساب می آمد و حالا تمام خانواده اش در آن مشغول به کارند.

Getting older

Roblox daily active users, by age group, m



Source: Roblox

The Economist

تعاملی می‌سازد. اپل، که شاید در ماه‌های آتی امسال همدست واقعیت مجازی به بازار بفرستد، نیز مشغول کار روی همین فناوری است.

هم در فیلم‌ها و هم بازی‌ها، تقاضا برای محتوای تولیدی کاربران در حال افزایش است. کریگ دوناتو، مدیر ارشد کسب‌وکار روبلاکس، می‌گوید «نسل جدید امروزی محتوایی نمی‌خواهد که فقط داده باشند دستش ... می‌خواهد احساس عاملیت و مالکیت مشترک در رسانه داشته باشد ... نمی‌خواهد فقط مصرف‌کننده محتوا باشد، بلکه باید بتواند در خلق محتوا مشارکت کند». کسب‌وکار بازی‌های ویدئویی بهتر از هالیوود توانسته از این ویژگی در راستای سود خود بهره بگیرد.

۸. دامنه بازی‌های دیجیتال چگونه گسترش می‌یابد؟

بازی‌های ویدئویی از بازی صرف فراتر رفته‌اند و به تدریج به پلتفرم تبدیل می‌شوند.

تماشاگران با چتر نجات رسیدند و دوان دوان به کنسرتی در پارک رفتند. بعد از آن خود را به شهری دودگرفته رساندند تا از هیولایی خشمگین و آتشین فرار کنند. سپس به استادیومی پرواز کردند تا نمایشی را ببینند که در طول آن باید بر فراز آوردگاه معلق می‌ماندند.

این چیست؟ بازی؟ کنسرت جاز؟ رویداد اجتماعی؟ سازندگان این اجرای زنده، که یکد لروی رپر استرالیایی در روز ۲۷ ژانویه به اجرا درآورد، نوید «تجربه همه جانبه آوایی» می‌دادند. این اجرا در «فورتنایت» صورت گرفت، بازی چندنفره آنلاینی که معمولاً محلی برای دوره‌های مجازی انبوه می‌شود. این جدیدترین نمونه از مواردی بود که بازی‌ها تبدیل می‌شوند به پلتفرمی محبوب برای فعالیت‌های دیجیتال فراتر از بازی خشک و خالی.

در سال ۲۰۲۱، هیجان ناگهانی زیادی پیرامون چنین رویدادهایی شکل گرفت، یعنی زمانی که آن‌ها را بخشی

و تقاضاهای بازیکنان مدام تغییر می‌کند ... و خلق چنین محتوایی برای بازی فرایندی طولانی است. یک دلیل اینکه شرکت‌های بازی‌سازی این قدر مشتاق‌اند به محتوای ساخته دست کاربران پروبال بدهند و در کسب‌وکار روزمره‌شان به کار گیرند این است که با این کار می‌توانند این نوع محتواسازی موردنظر اجتماع گیمرها را جمع‌سپاری کنند». آقای ادم می‌گوید بازی‌های «بازیکن در برابر بازیکن ... می‌توانند بازدهی بسیار بالایی به لحاظ تولید داشته باشند، چون بازیکنان به بازی تنوع می‌بخشند». گاهی تولید یک محتوای جدید به خوبی مدیریت می‌شود. دوستانه‌اران بازی‌هایی همچون «جی‌تی‌ای» در فضای آنلاین گرد هم می‌آیند تا سناریوهای نقش‌آفرینی پیچیده‌ای (مثل سرقت بانک، تعقیب و گریز با پلیس و مواردی از این دست) طراحی کنند و بعد با هم بازی‌شان کنند. خیلی اوقات نتیجه کار را هم در پلتفرم‌های پخش ویدئو همچون توئیچ پخش می‌کنند. پیچیدگی بازی‌سازی در نهایت مقدار محتوای اصلی را که کاربران می‌توانند تولید کنند محدود می‌سازد. برنامه‌ک واقعیت مجازی پرچم‌دار متا، با نام «هورایزن ورلدز»، برای جذب کاربر به مشکل خورده که یک دلیلش اتکای آن به محیط‌های مجازی ساخته دست کاربران است، محیط‌هایی که کمتر آماتوری می‌تواند بسازد. البته انتظار می‌رود هوش مصنوعی کار را بسیار آسان‌تر کند. روبلاکس امکان جدید و در دست انتشارش را به رخ کشیده که سازندگان را قادر می‌سازد، با استفاده از هوش مصنوعی، از طریق طرح دستوره‌های ساده‌ای همچون «make it rain» [باران بیارد]، بازی بسازند. گفته می‌شود مایکروسافت اخیراً دستیار هوش مصنوعی جدیدی برای «ماین‌کرفت» ساخته که با صوت فعال می‌شود و ساختارهایی را حسب تقاضا می‌سازد. نیانتیک، که بازی‌ها و برنامه‌های واقعیت افزوده می‌سازد، ابزاری طراحی کرده که، با استفاده از دستورالعمل‌های صوتی، مدل‌های سه‌بعدی



آنلاین همچنان در نمایشگرهای معمولی بمانند، نمایشگرهایی که در آن‌ها بازی حرف اول را می‌زند. آقای استیونسون می‌گوید «وقتی اسنو کرش را نوشتم اصلاً بازی‌های ویدئویی را پیش‌بینی نمی‌کردم. خیال می‌کردم چیزی که باعث گرایش مردم به گرافیک کامپیوتر می‌شود چیزی شبیه تلویزیون باشد. به لطف بازی‌های ویدئویی، میلیاردها نفر امروزه از طریق نمایشگرهای معمولی دوبعدی به راحتی در فضاهای سه بعدی گشت وگذار می‌کنند.»

بازی‌هایی همچون «فورتنایت» ارزان‌ترین و واقع‌گرایانه‌ترین محیط‌های سه بعدی را خلق کرده‌اند. این امر به خصوص در دوران کرونا آشکار شد که درهمی‌های دنیای واقعی به سرعت به فضای آنلاین انتقال یافت. پس از آنکه فستیوال «جنوب از جنوب غربی» آستین در ایالت تگزاس در سال ۲۰۲۰ لغو شد، خوش‌گذران‌ها به سوی «ماین کرفت» سرازیر شدند و سراغ فستیوالی مجازی به نام «بلوک از بلوک غربی» رفتند. خیلی‌ها از نرم‌افزار زوم خسته شده بودند و جلسات کاری را در محیط بازی‌ها اجرا می‌کردند. رستگاری سرخپوست مرده ۲، بازی ماجراجویی وسترن، امکان‌گپ‌های خودمانی گروهی دور آتش (و صدا البته تیراندازی) را فراهم می‌کرد.

شاید امروزه دیگر قرنطینه‌ای در کار نباشد، اما استفاده از محیط بازی‌ها برای اهداف متفرقه همچنان ادامه دارد. روبلاکس تاکنون میزبان کنسرت و جشنواره مُد و رویدادهای آموزشی سازمان‌هایی همچون موزه علم بوستون بوده است، موزه‌ای که مأموریتی مجازی به مریخ برگزار کرد. فرست، شرکتی آموزشی که مسابقات روباتیک برای کودکان و نوجوانان برگزار می‌کند، نیز این مسابقات را در روبلاکس سازمان‌دهی می‌کند. اپیک گیمز، سازنده «فورتنایت»، با همکاری گروه لگو، در حال ساخت چیزی است که آن را متاورسی برای کودکان می‌خوانند.

بازی‌ها، هرچه بیشتر تکامل می‌یابند، تجربه‌هایی را که روزگاری متعلق به دیگر رسانه‌ها بود می‌بلعند. سال

از «متاورس» خواندند. متاورس اصطلاحی بود که در زمان اسنو کرش^۹ اثر نیل استیونسون ابداع شد. این فضای مجازی قرار بود «اقتصاد جدیدی» را شکل دهد «که بزرگ‌تر از اقتصاد کنونی ماست». این را نینسن هوانگ وعده می‌داد، مدیرعامل اجرایی شرکت تراشه ساز انویدیا. مارک زاکربرگ اسم فیسبوک را به متا تغییر داد و آن را «شرکتی متاورسی» خواند. بر اساس آمار شرکت تحقیقاتی گلوبال دیتا، این واژه باب‌شده بیش از ۵۰۰ بار در تماس‌های مربوط به گزارش درآمد شرکت در سه ماهه آخر ۲۰۲۱ به زبان آمده است. اما متاورس اکنون از مد افتاده است: به تبلیغات رمزارزها و رمزهای غیرقابل معاوضه پیوند خورد و در سال ۲۰۲۲ این‌ها همه سقوط کرد. هیجان سرمایه‌گذاران به بی‌طاقتی تبدیل شد، به خصوص در متا که قیمت سهامش پارسال ۶۵ درصد سقوط کرد. ماه گذشته، آقای زاکربرگ خبر از کاهش بودجه و «یک سال صرفه‌جویی» داد.

یکی از دلایل نومی‌دی از این جهان‌های مجازی این است که سرعت پیشرفت واقعیت مجازی و واقعیت افزوده کند است، فناوری‌هایی که چنین محیط‌هایی را زنده می‌کنند. حدود یک چهارم از بزرگ‌سالان آمریکایی زیر چهل سال یک هدست واقعیت مجازی دارند. دلیل اصلی این امر متاست که خروار خروار از عینک‌های کوئست ۲ خود را به مخاطبان ملول از قرنطینه فروخت. اما این هدست‌ها بیشتر وسیله‌ای تازه و نویر هستند تا پلتفرمی فراگیر آن‌طور که آقای زاکربرگ پیش‌بینی می‌کرد. نخستین هدست اپل، که قرار است امسال به بازار بیاید، شاید چند هزار دلار قیمت داشته باشد. کیم چانگ-هان، مدیرعامل اجرایی شرکت کرافتون که بازی‌های رایگانش عمده‌تاً در تلفن‌های همراه استفاده می‌شود، می‌گوید «این مانع کلان‌ی برای ورود به بازار است، به خصوص در کشورهایی که بازار نوظهور به حساب می‌آیند.»

ورود دیر هنگام فناوری واقعیت مجازی و واقعیت افزوده خوب و ارزان باعث شده همه جانبه‌ترین تجربه‌های

گذشته، سریال تلویزیونی چندین و چند قسمتی «مردگان متحرک» تجربه‌ای تعاملی را در فیسبوک گیمینگ عرضه کرد. کاربران در فعالیت‌های روزمره مشارکت می‌کردند تا پیش‌بینی کنند داستان چطور پیش می‌رود. جن وید تکنولوژی، سازنده برنامه ترکیبی گیم-کام، تجربه مشابهی را بر اساس مجموعه بازی ویدئویی «سایلنت هیل» عرضه خواهد کرد. نتفلیکس، از طریق پخش آنلاین، برنامه‌های تلویزیونی تعاملی‌ای ساخته که بینندگان می‌توانند انتخاب کنند داستان‌شان چگونه پیش برود. نمونه دیگرش اینکه مردم قبلاً ویدئوهای آمادگی جسمانی را تماشا می‌کردند، اما حالا به‌طور روزافزونی بازی‌های آمادگی جسمانی انجام می‌دهند. در ماه فوریه، متا پس از کشمکش فراوان با نهادهای نظارتی توانست ویدین را بخرد، شرکتی که تجربه ورزش با واقعیت مجازی را تولید می‌کند. همان ماه، تنسنت در کوئل سرمایه‌گذاری کرد که شرکت بریتانیایی سازنده بازی‌های آمادگی جسمانی است.

خلی‌ها معتقدند نویت واقعیت افزوده است که بزرگ‌ترین پلتفرم فناوریانه باشد، فناوری‌ای که گرافیک‌های ویدئویی را بر روی دید کاربر از دنیای واقعی قرار می‌دهند. تیم کوک، مدیرعامل اپل، آن را «عمیق» خوانده است. با این حال امروزه موفق‌ترین برنامه واقعیت افزوده پوکمون گو است، نوعی بازی شکار هیولا که در آن بازیکنان با دوربین موبایلشان موجودات انیمیشنی را تعقیب و شکار می‌کنند. فناوری به‌کاررفته در پوکمون گو باعث شده سازنده این بازی یعنی شرکت آمریکایی نیانتیک بتواند سیستمی طراحی کند برای خلق دنیای واقعی از طریق واقعیت افزوده، چیزی که اگر عینک‌های سه بعدی باب شوند کاربردهای گسترده‌ای خواهد داشت.

ورود بازی‌ها به این پلتفرم‌های جدید به دلیل هم‌پوشانی‌های فناوری است. اما توضیح رفتاری‌ای نیز برای این امر وجود دارد. به گفته جان هانکه، مدیرعامل نیانتیک، حتی قبل از پدید آمدن بازی‌های ویدئویی،

ورود بازی‌ها به این پلتفرم‌های جدید به دلیل هم‌پوشانی‌های فناوری است. اما توضیح رفتاری‌ای نیز برای این امر وجود دارد. به گفته جان هانکه، مدیرعامل نیانتیک، حتی قبل از پدید آمدن بازی‌های ویدئویی،

منابع:

"Pure Invention", Matt Alt

"The Metaverse", Matthew Ball

"Microsoft / Activision Blizzard Merger Inquiry", Competition and Markets Authority

"Digital Media Trends", Deloitte

"Games' Cultural Role in the 2020s", MIDiA Research

"Global Games Market Report 2022", Newzoo

"Online Nation 2022", Ofcom

"Global Entertainment and Media Outlook", PwC

کتاب‌های انتشارات ترجمان علوم انسانی



اسطوره‌شنختی مذهبی

این ایده که در دین گرایشی به تشویق خشونت وجود دارد بخشی از عقلانیت سنتی جوامع غربی است و مبنای بسیاری از نهادها و سیاست‌های ما را تشکیل می‌دهد: از محدودیت‌ها برای نقش‌آفرینی عمومی کلیسا تا تلاش‌ها برای ترویج و تشویق لیبرال دموکراسی در خاورمیانه. اسطوره‌شنختی مذهبی متضمن این ایده است که دین مشخصه‌ای از حیات انسانی دارد و ذاتاً متمایز از مشخصه‌های «عرفی» (سکولار) چون اقتصاد و سیاست است و تمایل عجیب و خطرناکی به ترغیب خشونت دارد. از این رو، باید جلوی دسترسی دین به قدرت عمومی را گرفت. به این ترتیب، با نظر به حقیقت عام و همیشگی مربوط به خطرات ذاتی دین، دولت-ملت عرفی به‌عنوان امری طبیعی ظاهر می‌شود. در این کتاب، این بخش از عقلانیت سنتی به چالش کشیده می‌شود؛ مجموعه‌فزاینده‌ای از تحقیقات نشان می‌دهد که چگونه مقوله «دین» در غرب مدرن در پس‌زمینه فعالیت‌های استعماری و مطابق بیکرنبدی خاص قدرت سیاسی شکل گرفته است.

- اسطوره‌شنختی مذهبی
- نویسنده: ویلیام تی. کاوانا
- مترجم: سجاد صفارهرندی

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب گزارشی ویژه است که در تاریخ ۲۵ مارس ۲۰۲۳ با عنوان «Insert coin» در مجلهٔ اکونومیست منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «گزارش ویژه اکونومیست دربارهٔ صنعت بازی‌های کامپیوتری» در بیست‌و‌هشتمین شماره فصلنامهٔ ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

** بخش اول این گزارش ترجمهٔ آمنة محبوبی‌نیا و سایر بخش‌ها حاصل کار علیرضا شفیعی‌نسب است.

۱) aaa games بازی‌های پرخرج و مشهوری که شرکت‌های شناخته‌شده می‌سازند مترجم.

۲) Disney: سرویس اشتراکی پخش آنلاین ویدئو که تحت مالکیت شرکت والت دیزنی است [مترجم].

۳) games as a service

۴) نام دیگر سیستم «بازی به‌مثابهٔ سرویس» [مترجم].

۵) به نسلی گفته می‌شود که در سال‌های واپسین قرن بیستم و نخستین سال‌های قرن بیست‌ویکم زاده شده‌اند [مترجم].

۶) Pure Invention

۷) Heian period: دوره‌ای بین سال‌های ۷۹۴ تا ۱۱۸۵ که در آن تأثیر چین رو به افول نهاد و فرهنگ ملی شکوفا شد [مترجم].

۸) The Presentation Experience

۹) Snow Crash

کاترین ایزبیستر
ترجمه آمنه محبوبی نیا



کاترین ایزبیستر (Katherine Isbister) طراح بازی و پژوهشگر تعامل انسان و رایانه است. تمرکز اصلی او بر تأثیر طراحی بازی بر هیجانات و تعاملات اجتماعی بازیکنان است. از جمله کتاب‌های او *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* (2006) و *Experts for Advancing UX Strategy and Practice in Videogames* (2022) هستند.



بازی‌ها چطور احساسات ما را برمی‌انگیزند؟

طراحان بازی با استفاده از تکنیک‌هایی شناخته شده بازیکنان را مجذوب بازی‌های خود می‌کنند

کتاب **چطور بازی‌ها ما را متأثر می‌کنند** —

مردم می‌گویند بازی تأثیر عاطفی فیلم را ندارد. من فکر می‌کنم دارد - فقط نوعش متفاوت است. من هیچ‌وقت با تماشای یک فیلم احساس غرور یا گناه نکرده‌ام.

-ویل رایت، طراح بازی «سیمز»

بازی‌های جذاب تصادفی به وجود نمی‌آیند، درست مثل رمان‌ها و فیلم‌ها یا موسیقی‌های جذاب. در تمام این رسانه‌ها، سازندگان از یک سری تکنیک‌ها و استراتژی‌های مشخص استفاده می‌کنند تا تجربه عاطفی بخصوصی را در مخاطب ایجاد کنند. مثلاً آهنگ‌سازها ممکن است برای ایجاد احساس غم یا تشویش از مایه‌های مینور یا ضرب‌آهنگ کندتر استفاده کنند (حداقل در غرب این‌طور است). کارگردان‌ها از نمای نزدیک برای ایجاد صمیمیت استفاده می‌کنند. سازندگان بازی هم در حال بهبود بخشیدن به تکنیک‌هایی هستند که به وسیله آن‌ها بتوانند تجربیات عاطفی موردنظرشان را در مخاطب ایجاد کنند. خواه این تجربه حس وحال عجیب و غریب و مضحک «سیمز» یا «انگری بردز» باشد، یا هیجان شدید «کال آف دیوتی». برخلاف فیلم و داستان و موسیقی، زبان مشترکی بین طراحان، بازیکنان و اساساً جامعه برای توصیف چیستی و چرایی آنچه در ذهن و قلب بازیکنان می‌گذرد

وجود ندارد. من اینجا به معرفی مفاهیم اصلی برگرفته از طراحی بازی و مطالعات بازی می‌پردازم. معتقدم این مفاهیم دریچه‌ای باز می‌کنند به سوی فهم اینکه بازی‌ها دقیقاً چگونه بر احساسات ما اثر می‌گذارند، و زبانی مشترک برای توصیف آن در اختیار ما قرار می‌دهند. مخصوصاً دو ویژگی منحصربه‌فرد، یعنی انتخاب و غرقگی^۱، بازی‌ها را از حیث قدرت اثرگذاری از سایر رسانه‌ها متمایز می‌کنند. استفاده از تکنیک‌های برانگیختن عواطف اجتماعی بر مبنای این دو ویژگی قدرت منحصربه‌فردی برای ایجاد حس همدلی و پیوستگی به بازی‌ها می‌بخشد. در این نوشته به معرفی سه نوآوری در طراحی بازی‌ها می‌پردازیم - آواتارها، شخصیت‌های غیرقابل بازی و شخصی سازی کاراکترها- که مهم‌ترین محرک‌های عواطف اجتماعی در بازیکنان هستند.

انتخاب‌های معنادار

بازی‌ها با سایر رسانه‌ها تفاوتی بنیادی دارند: بازی به فرد فرصت می‌دهد با تلاش خودش بر نتایج اثر بگذارد. جز در مواردی نادر، این موضوع درباره فیلم، رمان یا تلویزیون صادق نیست. خوانندگان یا بینندگان سایر رسانه‌ها داستان‌ها را به دقت دنبال می‌کنند، نسبت به داستان و تغییر و تحولات آن واکنش نشان می‌دهند، بدون اینکه بر چیزی که می‌بینند تأثیر خاصی بگذارند. در دنیای

بازی، افراد این قدرت منحصربه‌فرد را دارند که رویدادها را کنترل کنند. همان‌طور که سید میر، طراح بازی «تمدن»، زمانی گفته بود: «یک بازی (خوب) مجموعه‌ای است از انتخاب‌های جالب».

محققان واقعاً می‌توانند تأثیر انتخاب‌های معنادار بر فعالیت مغزی گیمرها را مشاهده کنند.

کنش‌ها و تصمیم‌های جالب بازیکنان در طول بازی پای احتمالات هیجانی مختلفی را به سرنوشت بازی باز می‌کنند. در اصل، هیجانات مختلف به این علت ایجاد می‌شوند که عواطف ما در زندگی روزمره، و همین‌طور در بازی، کاملاً به اهدافمان، تصمیماتمان و پیامدهای آن‌ها گره خورده است. وقتی اتفاقی برایمان می‌افتد، فوراً و به صورت خودکار دست به ارزشیابی می‌زنیم و بررسی می‌کنیم که آن اتفاق چقدر به درد اهداف و برنامه‌هایمان می‌خورد. ضمن این ارزشیابی‌ها، هیجان‌اتمان بیدار می‌شوند و ما را به سمت اقدام‌های سریع و مناسب هدایت می‌کنند. متخصصان علم روان‌شناسی این فرایند را بررسی کرده‌اند؛ درحقیقت، برای اینکه موقعیت‌ها را کاملاً تحت کنترل داشته باشند و نشان دهند چالش‌های بخصوص چگونه منجر به واکنش‌های هیجانی می‌شوند، از بازی‌های کامپیوتری به عنوان ابزار تحقیق استفاده کردند. برای مثال، اگر اتفاقاتی در بازی گنجانده شوند که با اهداف بازیکنان هم‌راستا باشند، مطمئناً احساس غرور و شادی بیشتری در بازیکنان ایجاد می‌شود، درحالی‌که اتفاقاتی که مانع اهدافشان باشند به بروز خشم منجر می‌شوند.

محققان واقعاً می‌توانند تأثیر انتخاب‌های معنادار بر فعالیت مغزی گیمرها را مشاهده کنند. محققان علم

عصب-روان‌شناسی^۱ آزمایشی طراحی کرده‌اند که در آن بعضی از شرکت‌کننده‌ها بازی می‌کردند و باقی شرکت‌کننده‌ها به صورت برخط بازی آن‌ها را تماشا می‌کردند (در اصل مثل فیلم نگاه‌کردن). محققان از دستگاه‌های FMRI استفاده کردند تا فعالیت مغزی شرکت‌کننده‌ها را رصد کنند. قسمت «مدارهای عصبی مزولیمبیک پاداش‌مدار» - قسمتی از مغز که با انگیزه و پاداش مرتبط است - در گیمرهایی که مشغول بازی بودند به نسبت آن‌هایی که منفعلانه مشغول تماشای بازی بودند فعال‌تر بود. سروکار داشتن با بازی باعث شد الگوهای هیجانی‌ای که در مغز بازیکنان مشاهده شده بود تغییر کند. این موضوع نشان می‌دهد که چگونه ما انسان‌ها از طریق بازی کردن پاداش‌ها و هیجانات خاصی را تجربه می‌کنیم.

برای مغز انسان، بازی کردن بیشتر شبیه این است که مسابقه دو بدهیم تا اینکه درباره مسابقه دو فیلم نگاه کنیم یا داستانی کوتاه بخوانیم. هنگام دیدن، به انتخاب‌هایی دست می‌زنیم که شاید بر بُرد و باختمان اثر بگذارند. بسته به اینکه کارها را آن‌طور که می‌خواهیم انجام می‌دهیم یا نه، احساس توانایی یا ناتوانی به ما دست می‌دهد. ضمن اینکه این تصمیم‌ها را می‌گیریم و نتیجه‌شان را می‌بینیم، احساساتمان بالا و پایین می‌شوند. درنهایت ما مسئول نتیجه هستیم، چراکه حاصل اقدامات خودمان است. این مجموعه غنی از عواطف که در یک دیدن ساده در ما به وجود می‌آید به نقش فعالی که در این تجربه داریم بستگی دارد، یعنی به انتخاب‌های معنادارمان.

غرفگی

توانایی ما در انتخاب و کنترل فعالیت‌هایمان منجر به دومین ویژگی منحصربه‌فرد بازی‌ها می‌شود: بازیکنان به راحتی به حالتی بهینه و لذت‌بخش می‌رسند که میهای چیکسنت‌میهای، پژوهشگر روان‌شناسی، آن حالت را «غرفگی» می‌نامد. وقتی افراد به حالت غرفگی می‌رسند

غرفگی یک الگو در اختیار طراحان بازی قرار می‌دهد و به آن‌ها کمک می‌کند تا بازیکنان را در حالتی مطلوب نگه دارند، حالتی که توانایی بازیکنان با دشواری فعالیت پیش رویشان تناسب دارد. توانایی خیلی کم منجر به اضطراب و ناامیدی می‌شود و اگر میزان دشواری کم باشد، افراد احساس ملال و بی‌علاقگی خواهند کرد (شکل ۱ را ملاحظه کنید).

نظریهٔ غرفگی نگرشی سودمند به ما عرضه می‌کند تا قدرت عاطفی منحصر به فرد بازی‌ها را در مقایسه با سایر رسانه‌ها درک کنیم.

طراحان بازی بیش‌ازپیش در پی آن‌اند که انتخاب‌های جالبی را پیش پای بازیکنان بگذارند، انتخاب‌هایی که در راستای رسیدن به همان حالت مطلوب و ایجاد احساس غرفگی است. نظریهٔ غرفگی برای طراحی بازی و مجامع پژوهشی نعمت بزرگی بود و باعث شد بحث چستی و چرایی احساس بازیکنان از مفهوم گنگ، ولو مثبت، «لذت» دور شود و به محدودهٔ هیجانی متنوع‌تری وارد شود که طراحان بازی آن را شکل داده‌اند. وقتی بازیکنان از هیجانانگیزی حرف می‌زنند که هنگام بازی به آن‌ها دست می‌دهد، اکثراً کلماتی را به کار می‌برند که به غرفگی مربوط‌اند (کنجکاوی، هیجان، چالش، وجد، پیروزی) یا نداشتن غرفگی (درماندگی، سردرگمی، بی‌انگیزگی). بنابراین، نظریهٔ غرفگی نگرشی سودمند به ما عرضه می‌کند تا قدرت عاطفی منحصر به فرد بازی‌ها را در مقایسه با سایر رسانه‌ها درک کنیم.

مثل وقتی که نوازنده‌ها به بهترین شکل ساز می‌زنند، ورزش‌کارها با اعتماد به نفس و تمرکز بازی می‌کنند، یا برنامه‌نویس‌ها کل شب را بیدار می‌مانند تا بهترین کدها را بنویسند - گویا گذر زمان دیگر برایشان مفهومی ندارد و مشکلات شخصی رنگ می‌بازند. بازی‌هایی که به خوبی طراحی شده‌اند و دست‌کارها را برای انتخاب فعالیت‌ها در دنیایی جدید باز می‌گذارند به راحتی بازیکنان را به حالت غرفگی می‌رسانند.

وقتی چیکسنت میهای و همکارانش افرادی را که در حالت غرفگی بودند بررسی کردند، ۸ مؤلفهٔ شاخص این حالت را جدا کردند. این مؤلفه‌ها برای هرکسی که بازی برایش جالب است آشنا به نظر می‌رسند.

- فعالیتی چالش برانگیز که به مهارت نیاز دارد
- وحدت عمل و آگاهی
- اهداف مشخص
- بازخورد مستقیم و فوری
- تمرکز بر فعالیت پیش رو
- احساس کنترل داشتن
- از دست دادن خودآگاهی
- تلقی متفاوت از گذر زمان

نقش حالت غرفگی در بازی‌ها بر چیکسنت میهای پوشیده نبود. او در کتاب خود با عنوان در جست‌وجوی غرفگی^۳ می‌گوید بازی‌ها «طی قرن‌ها به منظور غنی کردن زندگی با تجربه‌های لذت‌بخش به وجود آمده‌اند» و بهترین مولد احساس غرفگی هستند.

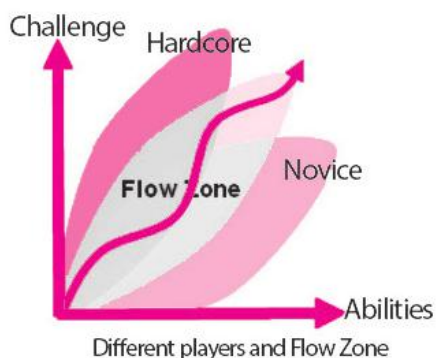
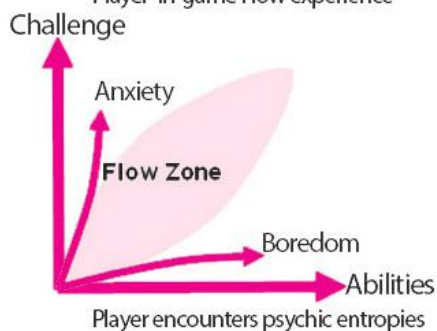
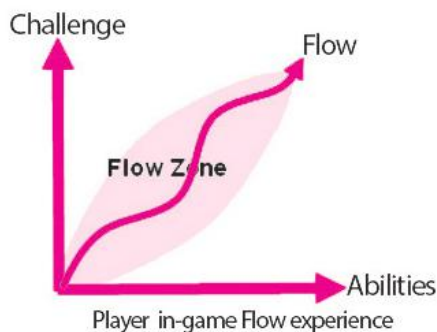
طراحان بازی، مثل جنوا چن که پایان‌نامهٔ کارشناسی ارشدش دربارهٔ غرفگی بود، متوجه شدند که این نظریه می‌تواند در توضیح اینکه چرا بازیکنان از بازی لذت می‌برند مفید باشد. چن عمداً سعی کرد ۸ مؤلفهٔ غرفگی را در بازی پیاده کند. با این کار، بازی‌های جذابی از جمله «سفر»^۴ را ساخت. چن معتقد است که نظریهٔ

عواطف اجتماعی

وقتی طراحان بازی بازیکنان را با استفاده از انتخاب‌های جالب در حالت غرقگی نگه می‌دارند، پس می‌توانند انواع دیگری از احساسات را هم تحریک کنند، مثل عواطف اجتماعی سرشاری که در ارتباط با دیگران تجربه می‌کنیم. در دهه ۸۰ میلادی، شرکت نوپای «الکترونیک آرتس» یا EA یک آگهی استخدام منتشر کرد که در متن آگهی این سؤال پرسیده شده بود: «آیا رایانه می‌تواند اشک شما را در بیاورد؟». این عبارت، در صنعت بازی، به شعار کسانی تبدیل شد که می‌خواستند عواطف اجتماعی مانند عشق، صمیمیت، همدلی یا حتی اندوه و غم را در بازیکنان ایجاد کنند.

با توجه به چیزهایی که درباره سایر رسانه‌ها می‌دانیم، این پرسش EA سؤال نابجایی نبود. مثلاً فیلم و رمان می‌توانند عواطف اجتماعی قدرتمندی را در ما ایجاد کنند. مردم با خواندن، تماشا کردن یا گوش کردن احساس می‌کنند در موقعیتی که برایشان به نمایش درآمده/توصیف شده غرق شده‌اند و لذا حس می‌کنند انگار درون آن داستان زندگی می‌کنند. شخصیت‌ها و موقعیت‌ها آن قدر برایشان مهم می‌شوند که گویا واقعی‌اند. گریه کردن برای فیلم و داستان نه غیرعادی است و نه خجالت‌آور.

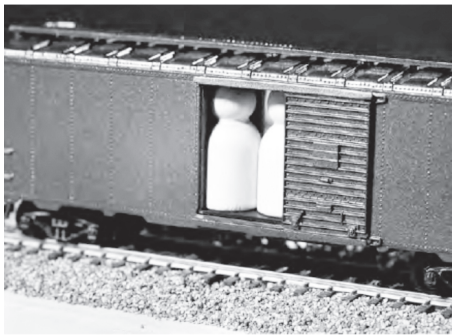
این هم صحیح است که، پس از مدتی، بعضی بینندگان/خوانندگان دل‌بستگی شدیدی به شخصیت‌ها پیدا می‌کنند. به این پدیده «تعامل یک‌طرفه» گفته می‌شود. سازندگان رسانه مروج این احساس تعلق قدرتمند هستند و با استفاده از اصول راهبردی طراحی به ترویج آن می‌پردازند. به عنوان مثال، مجریان تلویزیونی ممکن است برای ایجاد حس صمیمیت و نزدیکی بیننده‌ها را مورد خطاب قرار دهند. کارگردان‌ها هم معمولاً از نزدیک فیلم می‌گیرند تا این تصور ایجاد شود که شخصیت و بیننده به هم نزدیک‌اند. این تکنیک‌ها همذات‌پنداری بیننده با شخصیت‌ها را تقویت می‌کند.



شکل ۱: نمودار جنوا چن مربوط به «محدوده غرقگی»

۱. تجربه غرقگی بازیکنان در حال بازی ۲. بازیکن دچار آشفتگی ذهنی می‌شود. ۳. بازیکنان متفاوت و محدوده‌های غرقگی متفاوت

بازیکن رفتار بدی با حیوان داشته باشد، آن حیوان شرور می‌شود و اگر رفتار خوب باشد، حیوان هم خوب بار می‌آید. ویل رایت که کنجکاو بود نتیجه رفتار بد را بداند، حیوانش را کتک زد - بعد هم از احساس گناهی که به سراغش آمده بود تعجب کرد، هرچند آن حیوان یک موجود واقعی با احساسات واقعی نبود. فقط بازی است که چنین ظرفیتی برای ایجاد احساس گناه در تجربه‌ای غیرواقعی را دارد. یک خواننده یا شخص اهل فیلم وقتی با رفتارهای وحشتناک در صفحه نمایش یا صفحه کتاب روبه‌رو می‌شود، ممکن است احساسات مختلفی را تجربه کند، اما معمولاً احساس مسئولیت و احساس گناه جزء آن‌ها نیستند. نهایتاً ممکن است حس کنند در آن اتفاق سهمی دارند و حس بدی به آن‌ها دست بدهد. متقابلاً، وقتی شخصیت اصلی داستان موفقیتی کسب می‌کند، بیننده ممکن است خوشحال شود، اما احتمالاً احساس مسئولیت یا غرور نخواهد کرد. از آنجایی که بازی‌ها به انتخاب‌های بازیکنان وابسته‌اند، طیف مضاعفی از عواطف اجتماعی را در خود دارند.



شکل ۲: بازی «قطار» ساخته برندا برثویت رومرو

منبع: قطار (فقط به نمایش در آمده، ۲۰۰۹)؛ عکس از برثویت رومرو

متخصصان حوزه‌ای در روان‌شناسی به نام «شناخت مبنادار»^۵ معتقدند که این تکنیک‌ها نحوه ادراک ما از دنیای پیرامونمان را تقلید می‌کنند و به همین دلیل است که عواطف ما را برمی‌انگیزند. این محققان فرض را بر این می‌گذارند که مغز در هر لحظه آنچه را که حس و تجربه می‌کند با تجربیات قبلی مقایسه می‌کند (چه «واقعی» باشند و چه «با واسطه» - یعنی به واسطه رسانه ایجاد شده باشند) تا یک سری واکنش شناختی و عاطفی پیدا کند که مبتنی بر تجربه باشد. پس اگر ما بینیم یا بشنومیم (یا تصویری ذهنی در ما شکل بگیرد) که فردی در بستری اجتماعی، که ما را هم احاطه کرده، هیجانی را تجربه می‌کند، مغزمان فریب می‌خورد و باورش می‌شود که یک تجربه اجتماعی واقعی در حال وقوع است. البته ما به میل خودمان دچار این توهم می‌شویم - چون به ما اجازه می‌دهد سایر موقعیت‌ها و سایر روش‌های انسان بودن را تجربه کنیم که متقابلاً بر تجربه ما از انسان بودن اثر می‌گذارد.

این سنت، که سابقه‌اش به دوران قصه‌گویی شفاهی برمی‌گردد، هنوز هم روش مؤثری برای به اشتراک گذاشتن تجربیات و خرد اجتماعی و عاطفی است. با این حال، در هر رسانه‌ای غیر از بازی، ما فقط تماشاچی هستیم و نمی‌توانیم بر نتیجه داستان‌های پیش‌رویمان تأثیری بگذاریم.

نظریه شناخت مبنادار توضیح می‌دهد که چه ویژگی‌ای در بازی‌ها هست که وقتی بازیکنان در طول بازی هویت یا موقعیت اجتماعی دیگری پیدا می‌کنند، طیف تجربه‌های هیجانی ممکن در آن‌ها را تغییر می‌دهد. برای نمونه، به ماجرای سرنوشته این مقاله توجه کنید که از ویل رایت، طراح پرفروش‌ترین مجموعه بازی‌های کامپیوتری تا به امروز یعنی «سیمز»، نقل شد. ویل رایت اولین تجربه‌اش از بازی «سیاه و سفید: جزیره حیوانات»^۶ را شرح می‌دهد. در این بازی، بازیکن حیوانی را تربیت می‌کند و آن حیوان در دنیای بازی رابط بازیکن و مردم روستا می‌شود. اگر

بازی «قطار»، ساخته برندا برنویت رومرو (شکل ۲)، نمونه دقیقی است از یک بازی که از انتخاب‌ها و حالت‌های غرقگی استفاده می‌کند تا بازیکنان را با انتخاب‌ها و پیامدهای اجتماعی درگیر کند. این بازی رومیزی، که برنده جایزه ونگارد در ایندی‌کید (محل اصلی برگزاری نمایشگاه بازی‌های مستقل در آمریکا) شد، بخشی از مجموعه بازی‌های «مکانیک پیام بازی است»^۷ رومرو است. مکانیک بازی به فعالیتی گفته می‌شود که بازیکن می‌تواند در جهت تغییر وضعیت بازی انجام دهد. او این بازی را مخصوصاً طراحی کرد تا هیجانی را برانگیزد که در سایر رسانه‌ها قابل دسترسی نیست - شریک جرم بودن. بازیکنان «قطار» واکن‌های سرپوشیده‌ی پراز مسافرا را به این طرف و آن طرف می‌برند و در طول مسیر با موانع و چالش‌هایی روبه‌رو می‌شوند. تنها در انتهای بازی است که می‌فهمند مقصد قطار کجاست: آشویتس. بعضی از بازیکنان در میانه بازی متوجه ماجرا می‌شوند و سعی می‌کنند تا جایی که می‌توانند مسافران بیشتری را نجات دهند. تقریباً تمامی بازیکنان وقتی آخر بازی را دیدند، احساسات شدیدی را تجربه کردند، صرف‌نظر از اینکه در میانه بازی می‌دانستند موضوع از چه قرار است یا نه. رومرو می‌گوید «من افرادی را دیده‌ام که برای بازی قطار، گریه می‌کردند، آن‌ها فقط یک بار، بلکه چندین بار، کسانی که بازی را نگاه می‌کردند، کسانی که خودشان بازی می‌کردند، کسانی که سعی می‌کردند مسافران را نجات دهند. این بازی قدرت زیادی دارد و این رسانه است که این کار را انجام می‌دهد». رومرو در بازی «قطار» احساسات خوشایند و غرقگی مانند را، که بازیکنان هنگام تسلط بر سیستم قواعد بازی تجربه می‌کنند، در کنار احساسات منفی ناشی از بستر اجتماعی بازی قرار می‌دهد و به این ترتیب تنش ایجاد می‌کند. از این بابت، «قطار» را می‌توان تأملی دانست بر هیجان‌ات دردناک و فجیعی که احتمالاً در واقعه اصلی تجربه شده است.

سایر بازی‌های رومرو در این مجموعه همین قدر خشن و ساده‌اند و، با تمرکز بر سیستم‌ها و قوانین بازی، احساس شریک جرم بودن را ایجاد می‌کنند و ثابت می‌کنند که بازی، چه دیجیتال باشد چه غیردیجیتال، می‌تواند عواطف اجتماعی عمیقی را برانگیزد، هیجان‌اتی که نتیجه انتخاب‌های ما و پیامدهای آن انتخاب‌ها هستند.

پی‌نوشت‌ها:

* آنچه خواندید بخش اول از فصل نخست کتاب *How Games Move Us: Emotion by Design* (2016) اثر کترین ایزنبرستر است که برای نخستین بار با عنوان «بازی‌ها چطور احساسات ما را برمی‌انگیزند؟» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

1 flow

2 Neuropsychology

3 Finding Flow

4 Journey

5 Grounded cognition: شناختی که صرفاً انتزاعی نیست و مبنای بدنی، حسی و حرکتی دارد [مترجم].

6 Black and White: Creature Isle

7 Mechanics Is the Message

دنیای بازی‌ها بهتر از دنیای واقعی است؛ چرا از آن دست بکشیم؟

شاید وضع گیم‌رها خوب نباشد، اما مگر وضع بقیه خوب است؟

لئون طراح گرافیک، نوازنده و از چهره‌های مهم توییتر است. با او هنگامی آشنا شدم که به نکست لول رفته بودم تا پخش آنلاین مسابقات «مبارز خیابانی»^۱ را به شیوه اشتراکی تماشا کنم. مسابقات چهارشنبه‌شب‌ها برگزار می‌شد؛ اولین بارش بود که به محل مسابقه می‌آمد و اولین باری هم بود که در مسابقه شرکت می‌کرد. خودم بازی نمی‌کردم، اما می‌خواستم ببینم بازی او چگونه است، یک دلیلش آن بود که آن اواخر کنجکاوی‌ام درباره بازی‌های ویدئویی بیشتر شده بود؛ می‌خواستم بدانم جذابیتشان از چه نوعی است، منطق اصلی‌شان چیست و درباره ماجراهای شب قبلش^۲ چه نکاتی در خود دارند. من هم مثل خیلی‌های دیگر، گاه تا حد افراط، بازی ویدئویی کرده‌ام. خیلی از ما از کودکی و با چنان اشتیاقی مشغول این بازی‌ها شده‌ایم که ناگزیر وجودمان در آن‌ها تجلی پیدا کرده است.

آن‌هایی که با این حوزه آشنایی ندارند این آمارها به نظرشان بسیار سرسام‌آور است: ۱۵۵ میلیون آمریکایی بازی ویدئویی می‌کنند، رقمی که از تعداد شرکت‌کنندگان در انتخابات ریاست جمهوری در ماه نوامبر هم بیشتر است. مدت بازی‌کردنشان هم زیاد است: بررسی‌های متعدد اخیر نشان داده‌اند که بیش از ۴۰ درصد آمریکایی‌ها حداقل سه ساعت در هفته بازی می‌کنند؛ ۳۴ میلیون نفر به طور میانگین ۲۲ ساعت در هفته و ۵ میلیون نفر ۴۰ ساعت در هفته بازی می‌کنند؛ همچنین امروزه هر جوان معمولی آمریکایی تا رسیدن به ۲۱ سالگی هم اندازه کل ساعتی که در مدرسه راهنمایی و دبیرستان گذرانده بازی کرده است (یعنی تقریباً ۱۰ هزار ساعت). این یعنی فعالیت



فرانک گوان

ترجمه نسیم حسینی

VULTURE

وُلچر — نهم نوامبر آن قدر دیر بیدار شدم که هوا تقریباً تاریک شده بود؛ سوار مترو شدم و به سانیت پارک رفتم. قرار بود دوستی را در بازی‌کده «نکست لول» ملاقات کنم. ابعاد و اندازه نکست لول مثل آن رستوران‌های تنگ و تاریک چینی است. راستش غذا هم سرو می‌کند؛ آن شب مرغ و میگوی سرخ‌شده رایگان تدارک دیده بود و کنارش شیرینی جات، نوشابه و نوشیدنی‌های انرژی‌زا را هم با قیمتی منصفانه می‌فروخت. ولی خوراک اصلی‌اش از جنس دیگری است: بخش زیادی از فضای نکست لول را ردیف چشم‌نواز نمایشگرهایی اشغال کرده که به کنسول‌های بازی متصل‌اند. بیشتر فضای باقی‌مانده را هم مردان بیست و چندساله‌ای گرفته‌اند که با هیجان تمام به نمایشگرها خیره شده‌اند. هزینه ورودی بازی‌کده نفری ۱۰ دلار است.

کم طرفداری که چند دهه پیش فقط در میان کودکان و نوجوانان دیده می‌شد، به تدریج، به آفتی فرهنگی برای همه نژادها، در هر سن و با هر جنسیتی بدل شده است. بازی‌های ویدئویی چطور طی چند دهه به چنان جایگاهی در فرهنگ آمریکا و جهان رسیدند که توانستند با ورزش، سینما و تلویزیون رقابت کنند؟ مسلماً، بازی‌های ویدئویی هم مثل هر سرگرمی دیگری یک جور راه فرار است. اما چه جور راه فراری؟

پیتر دی. کرامر روان‌شناس، در سال ۱۹۹۳، کتابی به نام گوش سپردن به پروژا^۲ منتشر کرد و در آن این پرسش را مطرح کرد که شیفتگی ناگهانی مردم آمریکا به داروهای ضد افسردگی چه نکات آموزنده‌ای برایشان دارد. چند ماه پیش از انتخابات، یکی از آشنایانم همین سؤال را درباره بازی‌های ویدئویی از من پرسید: بازی‌ها به گیمرها چه می‌دهند که دنیای واقعی نمی‌دهد؟

بازی‌های ویدئویی به وضوح حکم یک سرگرمی تسلی بخش را برای بازیکنان خود داشته‌اند.

اولین آدم متخصصی که موفق شدم در نکست لول با او صحبت کنم یکی از مالکان بازیکنده بود. تا آن موقع او را از نزدیک ندیده بودم، اما چهره و نامش را با جست‌وجوی اینترنتی پیدا کرده بودم و منتظر فرصتی بودم تا بروم سراغش. بالاخره وقتش رسید. با تردید پرسیدم که آیا مایل است همان شب درباره بازی‌های ویدئویی با هم حرف بزنیم: بازی‌های ویدئویی چیستند؟ چه معنایی دارند؟ آینده‌شان چطور است؟ از دنیای بزرگ‌تر بیرون از خود چه گفتنی‌هایی دارند؟

جواب داد: قبول است. به شرطی که از سیاست حرف نزنیم.

در ماه ژوئن، اریک هرست، استاد «دانشکده کسب و کار بوث» در دانشگاه شیکاگو، هم در سخنرانی‌اش

برای فارغ‌التحصیلان و هم در مقاله‌ای که بعداً نوشت، آماری را ارائه کرد که نشان می‌داد، در مقایسه با سال‌های ابتدایی هزاره جدید، این روزها مردان بیست تا سی ساله طبقه کارگر به طور میانگین هفته‌ای چهار ساعت کمتر کار می‌کنند و در عوض هفته‌ای سه ساعت بازی ویدئویی می‌کنند. از دید جمعیت‌شناختی، این افراد ساعتی را که از کارشان کم شده است صرف بازی ویدئویی کرده‌اند. اما چطور این اتفاق افتاده است؟ فناوری، به واسطه فرایند خودکارسازی، باعث شده از میزان تقاضا برای نیروی کاری که هرست «کم مهارت» می‌خواندش کاسته شود و بنابراین نرخ استخدام این مردان کاهش پیدا کند. هرست اظهار کرد که فناوری همچنین تجربه بازی کردن را بانشاط‌تر و جذاب‌تر کرده و باعث شده ارزش ذهنی اوقات فراغت به نسبت ارزش ذهنی کار بیشتر شود. او نگران تأثیر این مسئله بر افرادی بود که کار نمی‌کنند و سراغ بازی ویدئویی می‌روند؛ او به آینده شوم این افراد که فرصت شغلی کمتری دارند اشاره کرد، سطوح نسبی بی‌ثباتی اقتصادی، اعتماد، و خودکشی در میان این گروه را متذکر شد و، با حدس و گمان، این معضلات را با «الگوهای رأی دادن به برخی نامزدهای انتخاباتی خاص در دوره‌های اخیر» مرتبط دانست - و به نظر می‌رسد منظورش از آن نامزد خاص هیلاری کلینتون باشد.

اما تکان دهنده‌ترین واقعیتی که درباره قشر بیکار فعلی وجود دارد حال خوش امروزشان است، نه فردای غم‌انگیزشان؛ و هرست از تأکید بر این نکته غافل بوده است. در مردانی که او تجربیاتشان را توصیف کرده هیچ نشانی از ناامیدی به چشم نمی‌خورد، بلکه برعکس، حالشان خیلی هم خوب است. هرست می‌نویسد «اگر به پیمایش‌هایی رجوع کنیم که بهزیستی ذهنی افراد را پیگیری می‌کنند، خواهیم دید که مردان جوان کم مهارت در سال ۲۰۱۴ به طور متوسط احساس شادی بیشتری ابراز کرده‌اند تا مردان کم مهارت در اوایل دهه ۲۰۰۰. این افراد در حالی شادتر از هم‌تایان قبلی خود هستند که نرخ استخدامشان ۱۰ درصد کاهش یافته و تمایزشان به سکونت

داشته باشم، و «ی»، که صبور بود و عاقل، کم و بیش همان برادر ایدئالم بود.

بعدها، دو روز پیش از عید شکرگزاری، بازی ای منتشر شد به نام «دنیای وارکرفت»^۵. این بازی اولین نمونه‌ای نبود که در سبک بازی‌های نقش آفرینی آنلاین چند نفره گسترده منتشر می‌شد، اما با توجه به موفقیت چشمگیر و ماندگارش، که به واسطه انتشار نسخه‌های الحاقی جدیدش هنوز هم ادامه دارد، چه بسا بشود گفت آغازگر واقعی این ژانر بوده است. «دنیای وارکرفت» که ماجرایش در محیط بی‌سروته فضای مجازی می‌گذشت، گیرا و پرزنگ ولعاب و حقیقتاً بی‌کراں بود. نسخه امروزی این بازی پر از مأموریت‌های کاوشی، ابزار و اشیای جمع‌کردنی و سلاح و ذخایر خریدنی است. پس عجیب نبود که ی با سر در آن شیرجه بزند.

و شیرجه زد و دیگر بیرون نیامد. جذابیت‌های بازی بیش از حد بود. کم‌کم یکی درمیان در کلاس‌ها شرکت می‌کرد و هر شب دیرتر از شب قبل می‌خوابید. قبلاً موقعی که وقت خوابش می‌رسید می‌رفتم خانه خودم. اما حالا انگار چراغ اتاقش تمام مدت روشن می‌ماند. بعد دیگر سر کلاس‌هایش نرفت و کمی بعدتر هم ترک تحصیل کرد. یک سال بعد، از دوستش، میم، که در اتاق آن طرفی من زندگی می‌کرد، شنیدم که ظاهراً به اجبار پدر و مادرش در یکی از آن آبرفروشگاه‌های چندمنظوره^۶ کار می‌کند و غیر از آن تمام ساعت‌های بیداری‌اش را به بازی‌های ویدئویی می‌گذراند. وقتی او سال آخر تحصیلش را شروع می‌کرد من سال اولم را آغاز کرده بودم؛ تازه یک سال هم به دلیل مرخصی عقب افتادم، اما در نهایت دو سال زودتر از او فارغ‌التحصیل شدم.

به گمانم ی الان حالش خوب باشد. بالاخره درسش را تمام کرد و این روزها به عنوان کارشناس داده کار می‌کند. مطمئناً حقوقش، به تعبیر اقتصاددانان، به اندازه دستمزد کارکنان بسیار حاذق است. اما چند سالی مهقور «دنیای وارکرفت» شده بود. خودش را به کلی و با کمال میل وقف حوزه‌ای از معانی و مقاصد کرده بود که فقط برای بازیکنان

در خانه والدین بیشتر شده است». بازی‌های ویدئویی به وضوح حکم یک سرگرمی تسلی‌بخش را برای بازیکنان خود داشته‌اند. اما این بازی‌ها به بازیکنان خود چیز، یا چیزهای دیگری هم می‌دادند که زندگی واقعی قادر به تأمینش نبود.

با همه این حرف‌ها هرست نگران است. اگر مردان جوان کمتر کار کنند و سرگرم بازی‌های ویدئویی شوند، از مهارت‌های ارزشمندی که می‌توانند ضمن کار فرا بگیرند محروم می‌شوند، مهارت‌هایی که به آن‌ها کمک می‌کند تا شغل خود را در میان سالی و پیری هم حفظ کنند. هرست برای صحبت‌هایش در جشن فارغ‌التحصیلی شواهدی عینی داشت و هشدارهایش هم صرفاً به طبقه زحمتکش کارگر مربوط نبود. در واقع، استدلال هرست زمانی باورپذیرتر می‌شد که به خانواده و پسر خودش استناد می‌کرد، پسری که به نظر می‌رسد تقریباً بر تمام پژوهش‌های هرست تأثیر گذاشته است. هرست نوشته است «پسرم روزهای تعطیل اجازه دارد چند ساعت بازی ویدئویی کند، به شرط اینکه تکالیفش را انجام داده باشد. باین حال، شک ندارم اگر به میل خودش بود روزی بیست و سه ساعت ونیم بازی می‌کرد؛ از زبان خودش شنیدم. اگر بازی را برایش جیره‌بندی نمی‌کردیم، مطمئناً حتی غذا هم نمی‌خورد و حمام هم نمی‌رفت».

سال اول دانشگاه هم همسایه «ی» بودم، که دانشجوی سال آخر رشته مهندسی و علوم مدیریت بود. اگر بخواهم استعدادش را در کردن و کاویدن منطق بازی‌ها و ماهرشدن در آن‌ها توصیف کنم، فقط می‌توانم از واژه استثنایی استفاده کنم (مهارتش صرفاً در بازی‌های الکترونیکی نبود، بلکه در شطرنج هم حریف می‌طلبید). او با اختلاف جسورترین گیمری بود که دیده بودم؛ آدم بسیار مهربانی هم بود. او به من «استارکرفت»^۴ را یاد داد؛ وقتی با کامپیوترش کار یا بازی می‌کرد اجازه می‌داد با پلی استیشن که در اتاقش بود بازی کنم. من که هم فرزند اول بودم و هم برادر بزرگ‌تر، همیشه دلم می‌خواست برادری بزرگ‌تر از خودم

دیگر قابل فهم بود و فقط برای خودش موجه بود. با توجه به خلق و خو و تعهدش، راحت می‌توانم بگویم که افسرده نبود. افسردگی شبیه یک جور بی‌معنایی است، اما به اعتقاد من زندگی او مادامی که غرق بازی می‌شد سرشار از معنا بود. قطعاً خودش می‌دانست که چه می‌کند و شرط می‌بندم که از وضعیتش خوشحال بود. شاید عجیب باشد، اما حقیقت این است که وقتی به تعهد تمام و کمالش به «دنیای وارکرفت» نگاه می‌کنم، همان قدر که از تجربه این موقعیت ترس برم می‌دارد، به آن حسودی هم می‌کنم. به نظر من، او، به مدت پنج سال، زندگی در دنیای بازی را ارزشمندتر از زندگی در دنیای «واقعی» می‌دانست.

بازی‌ها روایتی دارند که می‌تواند راه را بر روایات جهان ماورای خود ببندد.

«دنیای وارکرفت» چه چیز در خود داشت که باقی دنیا نداشت؟ اول از همه اینکه بازی‌ها حساب و کتابی برای خود دارند، اما زندگی نه. مثلاً همه ورزش‌ها، چه دیجیتالی و چه واقعی، قواعدی دارند که موفقیت را تعریف می‌کنند (قواعدی که، برعکس قواعد اجتماعی، برای همه واضح‌اند). وقتی در دنیای بازی هستید، هدف آن را، برعکس هدف زندگی اجتماعی، بی‌درنگ تشخیص می‌دهید و هیچ وقت نادیده نمی‌گیرید. شما در بازی همیشه قهرمان هستید؛ برخلاف فیلم‌ها و سریال‌ها که باید به تماشای کنش دیگران بنشینید، در بازی، خودتان کنشگر هستید. و برعکس ورزشکارها، مجبور نیستید برای مسابقه دادن، کندوکاو، تعامل کردن، مؤثر بودن، یا شاد بودن از خانه بیرون بروید؛ بازی برایتان امکانی فراهم می‌کند تا همه این کارها را در آن واحد انجام بدهید. شاید محیط بازی‌های ویدئویی چالش برانگیز باشد، اما از سوی دیگر در واقع طوری طراحی شده که بازیکن نهایتاً برنده شود - یا در بازی‌های چندنفره، شانس بردن همه بازیکنان مساوی باشد.

در بازی‌های چندنفره هم معمولاً بازیکنان بازی را از یک نقطه شروع می‌کنند و بر سر تعریف نفر اول و نحوه رسیدن به این جایگاه با هم توافق دارند. به عبارت دیگر، گویی قوانین کاملاً شایسته سالارانه‌ای در بازی‌ها برقرار است، قوانینی که از کودکی یاد گرفته‌ایم خود را مستحق آن بدانیم، اما در بزرگسالی هرگز آن را حقیقتاً نیافته‌ایم.

همچنین، تأثیر اعتیادآور بازی‌های ویدئویی هم مطرح است. بازی‌های ویدئویی، با تبدیل پیروزی به یک مخدر مؤثر، شرایطی رقم می‌زند که شخص به طرز بی‌سابقه‌ای از جهان بیرونی جدا شود؛ تنها چیزی که می‌تواند نشنگی تخیلی بازی‌های ویدئویی را به نحو ملموس‌تری ایجاد کند خود مخدر واقعی است. شاید تصادفی نباشد که گویاترین مطلب درباره هشیاری در هنگام بازی ویدئویی را مایکل کلون نوشته است، استاد دانشگاه و نویسنده کتاب معروف پیک‌سازی^۱، که شرح حالی است درباره دوره‌ای که به هروئین اعتیاد داشته است. کلون منطق حاکم بر عیاشی افراطی و نحوه جاری شدن این احوالات بر زبان را خوب می‌شناسد؛ او فعالیت‌های ملال‌آور را، که در آن‌ها تجربه‌ها بی‌درنگ به واژه درمی‌آیند، از فعالیت‌هایی مانند بازی ویدئویی و مصرف مواد مخدر، که در آن‌ها شور و حرارت زبان را الکن می‌کند، جدا می‌سازد. بازی‌ها روایتی دارند که می‌تواند راه را بر روایات جهان ماورای خود ببندد. محرک گیمرها دسته‌ای از مشوق‌های ایزوله هستند که دسترسی به آن‌ها از بیرون این دنیا فقط اندکی، و صرفاً گهگاه، امکان‌پذیر است، درست انگار که از بالای دیوار دزدکی نگاهشان کنی.

در رمان شهروندان عادی^۲، اثر تونی تولایموت، راوی از حسی می‌گوید که حین عیش روبه‌پایان تماشای یک فیلم مستهجن به فرد دست داده است، زمانی که «هفته‌ای را کشته و نمی‌داند با نعشش چه کند». پرتره ماندگار دیگر از عیاشی اثر لانا دل ری خواننده است که در سال ۲۰۱۱ با خواندن ترانه‌ای به نام «ویدئو گیمز» ستاره شد. در این ترانه، معشوق دل ری مدام سرگرم بازی‌های ویدئویی است؛ می‌بیند که دل ری برایش دلبری می‌کند

اما واکنشی نشان نمی‌دهد؛ آخر سر کار به جایی می‌کشد که خود دل‌ری هم به بازی ویدئویی روی می‌آورد. این آهنگ، با سازبندی باشکوه و لحنی بی‌رمق و موزیانه، حال و هوای خوشایند و آرام و فاخری را ایجاد می‌کند که در آن فریبندگی و رضایت‌بخشی توأمان احساسی افسونگر و آرامش‌بخش را القا می‌کند. در این آهنگ به بازی‌های ویدئویی صرفاً اشاره نمی‌شود، بلکه از احوالاتی حرف می‌زند که از بازی‌کردنشان، دست‌کم در شروع زیاده‌روی در این کار، به فرد دست می‌دهد - حس وادادگی توأم با شعف.

البته، آنچه مانع تحصیلی شد هر بازی‌ای نبود بلکه، از قرار معلوم، پای یک بازی خاص و خارق‌العاده در میان بوده است. همان‌طور که بازی‌های ویدئویی جاذبه‌آکثر تفریحات دیگر را در خود جمع کرده‌اند، «دنیای وارکرفت» هم جذابیت اکثر بازی‌های ویدئویی را در یک ظرف واحد در هم آمیخته است. «دنیای وارکرفت» فقط یک بازی معمولی نیست بلکه، از جهات بسیاری، سرآمد بازی‌هاست. این بازی در جهانی فانتزی و الهام‌گرفته از آثار تالکین می‌گذرد و طراحی‌اش به‌گونه‌ای است که نقش‌آفرینی به شیوه‌ی تالکینی را میسر کند. چون به صورت دیجیتال ساخته شده، به طرز چشمگیری رنگارنگ‌تر و پرجزئیات‌تر از اثری است که استاد دانشگاه آکسفورد نوشته است؛ مجموعه‌ی کتاب‌های ارباب حلقه‌ها فقط حول یک ماجرای بسیار مهم می‌چرخند، اما «دنیای وارکرفت» حول هزاران ماجرا و مأموریت (از قبیل یورش‌ها و کاوش‌ها) شکل گرفته که بازیکن می‌تواند تنها یا با هم‌گروهی‌های خود یکی‌شان را انتخاب کند و به آخر برساند.

موفقیت در به پایان رساندن هر مأموریت، بسته به کیفیت آن، سبب کسب ارز رایج در بازی، به دست آوردن تجهیزات و افزایش مهارت و تجربه بازیکن می‌شود. در «دنیای وارکرفت»، که محصول شرکت توسعه‌دهنده بلیزارد (اپل عرصه بازی سازی و مستقر در شهر ارواین کالیفرنیا) است، روحیه پیشرفت فردی جاری است، خصلتی که کاملاً با ویژگی‌های دنیای آثار تالکین متفاوت است؛

آنجا کوچکی و فروتنی فضایل الایی به شمار می‌روند. در «دنیای وارکرفت» با ماندن در مراتب پایین چیز دندان‌گیری نصیب فرد نمی‌شود و احتمال باختنش زیاد است. تا مدت‌ها کاملاً عادی بود که گیمرها در دنیای واقعی جایگاه اجتماعی فرعی داشته باشند، حتی آن‌هایی که خود یا خانواده‌شان نسبتاً مرفه بودند. آنچه در یک بازی سرآمد و مبتنی بر زیاده‌خواهی، مثل «دنیای وارکرفت»، به بهترین وجه آشکار می‌شود اهمیت منظر بازیکن در تعیین جایگاهش است؛ بازیکنانی هستند که به خود از دریچه بازی نگاه می‌کنند و وقتی تعدادشان به حد مشخصی می‌رسد دنیایی خودبسنده تشکیل می‌دهند که در آن می‌توانند با بازی کردن بدل به شخصیت‌های برجسته و موفق شوند. «دنیای وارکرفت» در دوران اوجش ۱۲.۵ میلیون مشترک داشت، که هر یک (پس از خرید اولیه) ماهانه حدود ۱۵ دلار برای خرید امتیاز بازی می‌پرداختند. با در نظر گرفتن اینکه، در دنیای بیرون از بازی، جایگاه اجتماعی بسیار سخت‌گیرانه بین افراد تقسیم می‌شود، قوانین مهم‌اند، رابطه سستی میان موفقیت و مقبولیت برقرار است و برای رسیدن به مراتب بالاتر محتاج گواهی‌نامه‌ها و رابطه بازی‌های فراوانیم و کلی هم باید اوقاتمان تلخ شود، پرداختن این مبالغ معامله شیرینی حساب می‌آید.

البته بازی‌های دیگری هم هستند و، علاوه بر دستیابی به جایگاه، دلایل دیگری هم برای بازی کردن وجود دارد. ریچارد بارتل، استاد دانشگاه و پژوهشگر بریتانیایی حوزه طراحی بازی، براساس مشاهداتش از بازی «سیاه چال چند نفره»، یکی از اولین بازی‌های متن‌محور چند نفره که در سال ۱۹۷۸ همراه با یک نفر دیگر آن را تولید کرد، گیمرها را طبقه‌بندی می‌کند، طبقه‌بندی‌ای که بسیاری به آن استناد کرده‌اند. به گفته بارتل، می‌توان گیمرها را به چهار دسته تقسیم کرد: دستاورد طلب‌ها، که برای به چنگ آوردن امتیازات بازی با هم رقابت می‌کنند؛ کاوشگرها، که دنبال تجربه‌های تازه و پیچیدگی‌های بازی هستند؛ معاشرتی‌ها، که بازی برایشان صرفاً بهانه‌ای برای گفت‌وگو

با دیگران است؛ و قاتل‌ها^{۱۴}، که می‌کشند. به راحتی می‌شود تقسیم‌بندی چهارگانهٔ گیم‌ها را به بازی‌های ویدئویی نیز تعمیم داد: درست همان‌طور که بعضی بازی‌ها، و در رأس همه‌شان «دنیای وارکرفت»، باب میل دستاوردطلب‌ها هستند، بازی‌هایی هم هستند که مناسب آن سه دستهٔ دیگر باشند.

در بسیاری از بازی‌های اکتشافی مهم، نظیر «سرقت بزرگ اتومبیل (جی‌تی‌ای)»^{۱۵} یا «ماین‌کرفت»^{۱۶}، «اهداف» مأموریت‌های بازی ممکن است در حاشیه قرار بگیرند. در برخی دیگر از این بازی‌ها، بازیکن ضمن تعقیب روایت داستانی بازی مشغول کاوش می‌شود. در بازی تاکتیکی جاسوسی «متال گیر سالید ۳»^{۱۷} شخصیت اصلی یک مأمور ورزیدهٔ سی‌ای‌ای در دوران جنگ سرد است که ناگهان سراز جنگل‌های شوروی درمی‌آورد؛ در بازی «زندگی عجیب است»^{۱۸} بازیکن می‌تواند ماجراجویی دلخواه خودش را انتخاب کند و قهرمان آن یک دختر دبیرستانی امروزی اهل اورگان است که چون می‌تواند زمان را تا حدی به عقب برگرداند از دیگران جدا افتاده است. همهٔ این بازی‌ها لزوماً یک نفره هستند؛ تنهایی همان قدر که شرط خواندن رمان است، شرط کندوکاو در دنیای بازی‌ها هم هست.

همان‌طور که خودِ بازی‌ها به مراحل مجزایی تقسیم می‌شوند، تجربهٔ کلی بازی هم در چند سطح رقم می‌خورد.

درحالی‌که کاوشگرها با قصه یا قصه‌گوی بازی تعامل می‌کنند، معاشرتی‌ها بین خودشان ارتباط برقرار می‌کنند؛ اولویت ذاتی این گروه بازی‌هایی است که بهترین زمینه را برای گفت‌وگو فراهم کنند. در اصل، همهٔ بازی‌ها می‌توانند کار یک عامل پیونددهنده را انجام دهند، اما شاید بهترین نمونه‌شان بازی‌های دورهمی باشند، مثل مجموعه بازی

«مهمانی ماریو»^{۱۹} ساختهٔ شرکت نینتندو، که درست مثل بازی‌های رومیزی ولی در قالب الکترونیکی هستند، یا مجموعه بازی‌های «سوپر اسمش برادرز»^{۲۰}، که در آن چهار بازیکن کنار هم می‌نشینند و هر کدام یکی از شخصیت‌های نینتندو را انتخاب می‌کنند و سرخوشانه با همدیگر مبارزه می‌کنند. داستان، در این نوع بازی‌ها، درون خود بازی نیست. داستان این بازی‌ها بین بازیکنانی است که در حین رقابت با هم رفیق می‌شوند.

مطلوب‌ترین بازی‌ها برای قاتل‌ها بازی‌های تیراندازی اول‌شخص هستند، نه بازی‌های رزمی؛ وقتی «ضد حمله (کانتر استرایک)»^{۲۱} را در حالت رقابتی‌اش بازی کنید، مجبور می‌شوید به گروه پنج‌نفره‌ای بپیوندید که مأموریتش نابودکردن گروه پنج‌نفرهٔ دشمن است. گروه‌ها هر کدام به نوبت تروریست می‌شوند و مأموریت دارند بمبی را کار بگذارند و منفجر کنند؛ گروه دیگر نیز ضدتروریست می‌شود و وظیفه دارد جلوی آن‌ها را بگیرد. زیبایی بازی در شاهکارهایی است که در یک چشم برهم زدن خلق می‌شوند؛ شلیک باورنکردنی به سر، حملات غافلگیرانهٔ زیرکانه، حملات ضربتی دقیق و هماهنگ.

عجیب اینکه در بین این چهار گروه همان‌قدر که تفاوت هست ممکن است شباهت هم باشد. خیلی از مضامین این چهار حالت با هم ترکیب می‌شوند. دنبال دستاورد بودن را می‌توان نوعی کاوش محسوب کرد و، درست به اندازهٔ هر عامل دیگری، زمینهٔ خوبی برای معاشرت دانست. معاشرت و دستاوردجویی در کنار هم می‌توانند نشانهٔ شکوفایی فردی باشند. کشتن چطور؟ در بازی‌های ویدئویی کمتر چیزی پیدا می‌شود که فراگیرتر از کشتار باشد. در بازی‌های رمان‌گونه‌ای که به آن‌ها اشاره شد بازیکن قهرمان وادار می‌شود یک یا چند تن از صمیمی‌ترین یارانش را بکشد. حتی بازی پیش‌پاافتاده‌ای مثل «اتریس»^{۲۲} را می‌شود نوعی منهدم‌کردن بی‌پایان و افراطی توصیف کرد.

«ماریو»، که بازیکن کنترل یک جنگجو را به دست دارد؛ بازی‌های استراتژیک، که بازیکن یک ارتش را کنترل می‌کند؛ بازی‌های استراتژیک کلان، که بازیکن کنترل یک امپراتوری را در دست دارد؛ بازی‌های اتومبیل‌رانی، که بازیکن هدایت وسیله نقلیه را به عهده دارد؛ بازی‌های پازلی، که بازیکن اشکال و محیط را دستکاری می‌کند؛ همه این بازی‌ها به علاوه بازی‌های ورزشی، بازی‌های رزمی و «سیم‌سیتی» ژانرهایی هستند که در آن‌ها پیرنگ صرفاً تابع رقابت است، شخصیت صرفاً تابع موفقیت است، و هدف‌ها بر واژه‌ها تقدم دارند. توسعه آماری شخصیت‌ها، از طریق «رفتن به مراحل بالاتر»، مهم‌تر و رضایت‌بخش‌تر جلوه می‌کند، تا توسعه شخصیت‌ها از جنبه روانی، یعنی با پیش‌روی در پیرنگ. ویژگی‌های گرافیکی بازی‌های ویدئویی شاید بهتر شوند و شاید هم نشوند، اما قانون بده‌بستان - فلان کار را انجام بده تا فلان قدر امتیاز بگیری - همواره باید در بازی‌های ویدئویی پابرجا بماند؛ بدون این قانون، بازی بی‌معنا خواهد بود، تمام بازی‌ها.

رضایتی که از بازی‌های ویدئویی حاصل می‌شود همچنان فقط گوشه‌ای از رضایتی است که از دنیای بیرونی انتظار داریم و نمی‌یابیم.

سطح چهارم سازوکار اقتصادی درون بازی‌ها است. از آنجایی که همه بازی‌ها به این سازوکار تشویقی و اعتیادآور متکی هستند، همه گیمرها در درون خود یک نظریه پرداز بازی دارند - نوعی متخصص منطق موقعیت، یا یک جور اقتصاددان - که کاری به چیزی ندارد مگر بهینه‌سازی شاخص‌های کمی «رشد». مدیریت منابع در بازی‌های ویدئویی همان جایگاهی را دارد که انگلیسی

این سنخ‌های روانی شاید، مثلاً، به اندازه لایه‌های زمین شناختی مفید نباشند. همان‌طور که خود بازی‌ها به مراحل مجزایی تقسیم می‌شوند، تجربه کلی بازی هم در چند سطح رقم می‌خورد.

اولین و بیرونی‌ترین سطح بازی جذاب‌ترینشان هم هست: گیرایی محض صفحه‌ای نورانی که فعالیت جالبی بر رویش در جریان است. بازی کردن به هر حال جنبه‌ای سبک‌سرانه و ناچور دارد - مگر نه این است که آدمیزاد برای کارهای مهم‌تری آفریده شده؟ - اما بازی‌ها، وقتی به شکل الکترونیکی و با رنگ و لعاب زیبا به نمایش درآیند، به چیزی فراتر از بازی بدل می‌شوند. بازی‌های ویدئویی که از خفت‌تخته و مهره‌های بازی خلاص شده‌اند، مانند باقی رسانه‌های فرهنگی، با قراردادن تصاویر زنده و رنگارنگ در مقابل تصویر تیره و تار دنیای خاک‌گرفته پیرامونشان، شیخ دنیای متفاوت و بهتری را احضار می‌کنند.

دومین سطح روایت است. درست مثل سینما و تلویزیون، بسیاری از بازی‌های ویدئویی هم برای حفظ جذابیت خود به شدت به روایت و شخصیت متکی هستند؛ اما به همان شیوه که سینما و تلویزیون، با بهره‌گیری از ظرفیت دوربین برای نشان دادن منظرهای مختلف، مسیر خود را از تئاتر جدا کردند، بازی‌های ویدئویی هم با دادن حدی از اختیار عمل به بیننده، راه خود را از سینما و تلویزیون جدا کردند. هماهنگی احساسی و صمیمانه بین خواننده و شخصیت‌ها چیزی است که داستان‌نویسان خیلی به ندرت به آن دست می‌یابند، در حالی که سازوکار بازی‌های ویدئویی به‌طور پیش‌فرض از آن برخوردار است. در داستان‌نویسی، سبک نویسندگی باید بتواند خواننده را با شخصیت داستان همراه کند؛ اما فناوری قادر است خواننده را، که اینجاکنترل‌کننده بازی است، در درون شخصیت‌ها جا دهد.

سومین سطح خود اهداف است. این بازی‌ها را در نظر بگیرید: بازی‌های اکشن و بازی‌های سکویی^{۲۳} (مانند

آفریقایی آمریکایی در موسیقی رپ و نمایش بی‌پرده رابطه جنسی در هرزه‌نگاری: مؤلفه‌ای که بدون آن تصور اصل آن پدیده ناممکن است. مانند بازار، در بازی‌های ویدئویی هم اعداد حرف اول و آخر را می‌زند. اعداد و ارقام هستند که باید زیاد و زیاده‌تر شوند. وظیفه ما این است که حواسمان فقط به آن‌ها باشد، باقی چیزها یا باید در صف بمانند تا نوشتشان برسد، یا بروند به درک.

و در کل این تجربه چیزی متعالی وجود دارد که البته زیبا نیست: بازی‌های ویدئویی مملو از چشم‌اندازهای فیثاغورثی‌ای هستند که آمریکایی‌ها می‌پرستندشان، چشم‌اندازهایی که تماماً متشکل از عدد هستند؛ و در دنیایی که ارزش‌های والارنگ باخته‌اند همین اعداد به پرسش از معنا پاسخ می‌دهند. با این همه، رضایتی که از بازی‌های ویدئویی حاصل می‌شود همچنان فقط گوشه‌ای از رضایتی است که از دنیای بیرونی انتظار داریم و نمی‌یابیم. وقتی زندگی واقعی ناامیدمان می‌کند، به بازی روی می‌آوریم - نه مثل گردشگرها بلکه بیشتر مثل مهاجران، که از خانه‌ای که در آن جایی ندارند دل می‌کنند.

گیمرها درباره خوشبختی خیال‌بافی‌های خاص خودشان رادارند، خیالاتی که گاهی به حقیقت می‌پیوندند. بازی‌های ویدئویی برای عده اندکی به یک حرفه ثابت و پرسود تبدیل شده است. ساحیل آرورا، دانشجوی انصرافی آمریکایی که با نام کاربری «UNiVeRsE» «دوتا ۲» بازی می‌کند، از قرار معلوم با کسب درآمد ۲۷ میلیون دلاری از این حرفه، ثروتمندترین بازیکن بازی‌های رقابتی است. اما حتی درآمد آرورا هم تحت الشعاع تعدادی تولیدکننده ویدئو در یوتیوب (و توییچ) قرار گرفته که نصف استعداد او را هم ندارند: این عده درحالی‌که با هیجان مضحکی مشغول بازی ویدئویی هستند از خودشان برای جوانان همشهری‌شان فیلم می‌گیرند و از محل تبلیغات و تعداد اشتراک‌های کانالشان درآمد خود را به رقمی بالغ بر ۵ میلیون دلار می‌رسانند.

آن‌هایی که در آن شب خنک ماه نوامبر در نکست لول جمع شده بودند آینده‌چندان امیدوارکننده‌ای ندارند. جامعه بازی‌های رزمی (اف‌جی‌سی) ۲۵، که بر پایه بازی‌های تن‌به‌تن، مانند «مبارز خیابانی» تشکیل شده، و نکست لول برایش حکم زمین‌تمرین را دارد، هنوز خیلی مانده تا به محبوبیت بازی‌های سبک میدان نبرد آنلاین چندنفره ۲۶ مانند «دوتا ۲»، یا بازی‌های تیراندازی اول شخص، نظیر «ضد حمله» (کانتر استرایک) دست پیدا کند (اما بازار بازی‌های ویدئویی دارد به آن سمت می‌رود: سال ۲۰۱۶ اولین سالی بود که مسابقات جهانی «مبارز خیابانی ۵» از شبکه‌ای اسپورتن ۲ پخش شد و نیز اولین باری بود که یکی از بازیکنان آمریکایی جامعه بازی‌های رزمی، به نام دو دانگ از فلوریدا، عنوان بهترین بازیکن را از بازیکنان ژاپنی ربود).

با همه این‌ها، به گفته سنفورد کلی، که یکی از بازیکنان پرسابقه این جامعه است (۱۶ سال از ۳۴ سال عمرش را در این جامعه گذرانده)، جامعه بازی‌های رزمی هنوز راه درازی در پیش دارد. او شخصاً علاقه‌ای به پنجمین دنباله «مبارز خیابانی» ندارد، اما تمام توانش را وقف هدایت جامعه بازی‌های رزمی نیویورک کرده است تا نزد سازمان‌های حوزه ورزش الکترونیک احترام و جذابیت بیشتری کسب کند و احتمالاً تحت حمایت مالی این سازمان‌ها قرار بگیرد: «باید تصویرمان را در نظر دیگران عوض کنیم؛ و باید حرفه‌ای‌تر باشیم». در مقایسه با شاخه‌های دیگر ورزش‌های الکترونیک، که به سلطه بازیکنان سفیدپوست و آسیایی درآمده‌اند، تنوع نژادی بیشتر در جامعه بازی‌های رزمی همواره مایه خوش‌نامی‌اش بوده است: اعضای این جامعه اساساً بازیکنان سیاه‌پوست مانند کلی، بازیکنان آسیایی (مانند رقبای دیرینه کلی در بازی «مارول» یعنی جاستین وانگ و دوک دو) و بازیکنان لاتین هستند. شیوه بی‌پروای این جامعه در معرفی خود هم متأثر از فرهنگی خیابانی است که پیش‌تر سبب پیدایش

صرف نظر کردن از این حوزه شدید است. حتی جاستین وانگ هم، که یکی از معدود افراد خوشبختی است که موفق شده به سطح حرفه‌ای برسد، گویا تا مدت‌ها حقیقت را از خانواده‌اش پنهان می‌کرده. سن می‌گفت «خانواده‌اش او را به عنوان گیمر نمی‌پذیرفتند، اما اخیراً نظرشان عوض شده».

گفتم «چون کم‌کم از این راه پول خوبی درآورده».

بیشتر گیمرها طرفدار ترامپ نیستند، و تازه اگر ترامپ دوستی به بازی خاصی ربط داشته باشد هم، به گمانم، آن بازی به خاطر ویژگی‌های فیزیکی در دسرسازش هرگز نمی‌تواند به بازی ویدئویی تبدیل شود.

سن گفت «بله، وقتی گیمر باشی، به ویژه اگر آسیایی هم باشی، پیشرفت در زندگی فقط با یک چیز سنجیده می‌شود: پول».

من هم مثل پروفیسور هرست به لایه‌های سیاسی بازی‌های ویدئویی علاقه داشتم: آیا سرگرمی اقتصادی دارد که به‌ناچار سیاست‌های خطرناکی را ترویج کند؟ داده‌های هرست کنجکاو کرده بود، و طی کارزار انتخاباتی اخیر و بلافاصله پس از آن، چندی از نویسندگان به ارتباط حامیان ترامپ و دنیای گیمرهای خراب‌کار ستیزه‌جویی اشاره کردند که عزمشان را جزم کرده‌اند تا، از طریق آزار و طرد دیگران، بازی‌های ویدئویی را دوباره به اوج برگردانند. اما خودم به عنوان یک گیمر گمان می‌کنم که این دیدگاه ترسناک در بهترین حالت ناقص است: بیشتر گیمرها طرفدار ترامپ نیستند، و تازه اگر ترامپ دوستی به بازی خاصی ربط داشته باشد هم،

موسیقی هیپ‌هاپ شده است. کلی خوی و خصلتِ رضادادن و دست‌کشیدن را با عزم جزم ترکیب کرد و این واقعیت را پذیرفت که باید بازار کار خود را از ریشه‌های محلی و ملی‌اش جدا کند و به میدان بزرگ‌تری ببرد. اما بازار بازی‌های ویدئویی رقابتی همان موقع نیز به نقطه‌ای رسیده بود که - به قول آرتورو سانچز، پخش‌کننده، مفسر، و بازیکن بازی‌های ویدئویی - جامعه بازی‌های رزمی درآمد مقبولی داشته باشد. «به شرط آنکه آرزوهای غیرواقع‌بینانه نداشته باشید». سانچز از طریق درآمد حاصل از مشتریان توییچ، عواید پخش آنلاین مسابقات مهم‌تر، پولی که بابت پخش تبلیغات در فاصله بین مسابقات دریافت می‌کند، جذب کمک‌های مردمی، بازاریابی، و درآمد یوتیوب، با هر زحمتی که هست می‌تواند به‌عنوان یک گیمر تمام‌وقت، زندگی آسوده، و نه مرفهی، برای خود فراهم کند.

خود نکست لول هم استقلال مالی ندارد، طوری که بدون درآمدهای جانبی، از جمله کمک مالی هنری سن که از مالکان و بنیان‌گذاران نکست لول است (و قبلاً معامله‌گر روزانه بوده)، از عهده پرداخت اجاره‌اش برنمی‌آید. سن، که مردی عینکی با گردن لاغر و کشیده است، می‌گوید «فقط کشورهای ثروتمند می‌توانند چنین مکان‌هایی داشته باشند. چنین جاهایی را در کشورهای جهان سوم نمی‌بینید». او اکثر اعضای جامعه بازی‌های رزمی نیویورک را متعلق به طبقه کارگر می‌داند: «این‌ها اصلاً ثروتمند نیستند. چند نفری پیدا می‌شوند، اما بیشتر کسانی که پولی در دست و بالشان دارند می‌خواهند با پولشان کار مهم‌تری انجام دهند». او به امکان حرفه‌ای شدن در این حوزه نسبتاً بدبین است: با توجه به فشارهای اقتصادی‌ای که بر اعضای جامعه بازی‌های رزمی تحمیل می‌شود و تعداد همچنان اندک تماشاگران (حد اکثر حدود ۱۰۰ هزار تماشاگر)، گیمر بودن شغلی است که فقط «۰/۰۱ درصد» بازیکنان به آن دسترسی دارند. فشار خانواده برای

به گمانم، آن بازی به خاطر ویژگی‌های فیزیکی دردسرسازش هرگز نمی‌تواند به بازی ویدئویی تبدیل شود، مثلاً «فاینال فانتزی»^{۲۷} گزینه خوبی نیست، اما جنگا چرا (شنیده‌ام که حالا «جنگا» هم در نینتندووی^{۲۸} عرضه شده است). از طرف دیگر، راحت نمی‌توانم به درک و دریافت‌های خودم اعتماد کنم، بنابراین از دوستان و آشنایانی که آن‌ها هم گیمر بودند کمک گرفتم تا از تجربه‌هایشان یاد بگیرم.

«به گمانم نویسنده‌ها دقیقاً به این علت به بازی‌های ویدئویی علاقه‌مند می‌شوند که بازی کردن تقریباً نقطه مقابل نویسندگی است.»

با اینکه هیچ‌کدامان طرفدار ترامپ نبودیم، هیچ بحث و کلامی هم نتوانست متحدمان کند. انگار نشسته بودیم نوک برج بابل و با هم حرف می‌زدیم. ما از بازی‌های ویدئویی به شکل‌های مختلف بهره بردیم، چون هریک دنبال چیزهای متفاوتی می‌گشتیم. بعضی‌هایمان به شدت بازی‌های تک نفره را ترجیح می‌دادیم، و بعضی دیگر حتی تحمل تنهایی بازی کردن را هم نداشتیم. بعضی‌هایمان معتقد بودیم که نوشتن درباره بازی‌های ویدئویی اصلاً دشوارتر از نوشتن درباره باقی موضوعات نیست؛ برای بعضی‌های دیگرمان این کار دیوانه‌کننده بود، و هنوز هم هست. بعضی‌هایمان بیشتر از دیگران بازی می‌کردند - تونی تولاتیموت از ۲۸ بازی به عنوان بازی‌های موردعلاقه‌اش نام برده است. او و بیژن استیون، که او هم نویسنده است، عاشق شخصیت‌های مکمل هستند (استیون: من عاشق دوستان عجیب و غریبی هستم که

ناجی شخصیت اصلی می‌شوند، مثل تاد [در ماریو] یا جادوگرهای گانتلت^{۲۹} - نه به این خاطر که بی‌بربرگرد به شخصیت‌های اصلی کمک می‌کنند، بلکه به این دلیل که نقش تعریف شده‌ای دارند و صرفاً در ارتباط با بازیکنان دیگر کارکرد دارند». در این میان، اما جاناسکی، سردبیر اجرایی انتشارات ایکوبوکس، از شخصیت‌های اصلی محبوبش در بازی‌ها، مخصوصاً لارا کرفت، تعریف کرد. در مقایسه با رکورد شش ساعته استیون و رکورد شانزده ساعته تولاتیموت، طولانی‌ترین زمانی که جاناسکی صرف بازی ویدئویی کرده ده ساعت بوده است. نورا خان، منتقد هنری و نویسنده بازی‌های ویدئویی، هم در جواب همین سؤال خنده‌کنان خواهش کرد که حرف‌هایش بین خودمان بماند؛ بعد گفت «تصمیم گرفته‌ام مدتی استراحت کنم، اما یک بار «اسکایریم»^{۳۰} را تا مرحله آخرش بازی کردم»، و بعد یادآوری کرد که «اسکایریم ۶۰ تا ۸۰ ساعت طول می‌کشد».

جاناسکی و تولاتیموت با قاطعیت اعلام کرده‌اند که بازی‌های ویدئویی کاملاً در دسته ادبی قرار می‌گیرند (تولاتیموت می‌گوید «دقیقاً مثل کتاب‌ها بازی‌های ویدئویی هم می‌توانند ادبی باشند. کتاب داس به زبان آدمیزاد»^{۳۱} و بازی «تتریس» ادبی نیستند، اما کتاب میدل مارچ^{۳۲} و بازی «آخرین بازمانده ما»^{۳۳} ادبی هستند و هر کدام هدف خاص خودشان را دارند»؛ قضیه به نظر مشکوک آمد.

به خان گفتم «به گمانم نویسنده‌ها دقیقاً به این علت به بازی‌های ویدئویی علاقه‌مند می‌شوند که بازی کردن تقریباً نقطه مقابل نویسندگی است.»

جواب داد «قطعاً همین‌طور است. وقتی مشغول نوشتن هستید، نمی‌دانید چه پیش خواهد آمد. پرسش اصلی تان معنای شکست و پیروزی است و این از آن پرسش‌هایی است که مشکل می‌توان پاسخی برایش پیدا کرد. اما در بازی‌های ویدئویی، دقیقاً می‌دانید با چه عواملی سروکار دارید».



زندگی ترسناک است؛ پس بهتر نیست تن به چیزی بدهیم که برایمان آشناست - به ریتمی بنیادین که وصف‌ناپذیر است و غریزی؟

بعد از فارغ‌التحصیلی از دانشگاه، هنوز کار پیدا نکرده بودم که به خانه برگشتم و چند ماه با پدرم زندگی کردم. یک بار همان اوایل، پدرم سر میز شام حقیقتی را به رویم آورد. او همیشه می‌دید که من، چه در نوجوانی و چه در همان ایام، بخش زیادی از اوقاتم را صرف بازی‌های ویدئویی می‌کردم. برای همین پرسید که آیا بهتر نیست بگویم شغل مورد علاقه‌ام بازی کردن است، نه نویسندگی؟ جواب دادم هدفم نویسنده شدن است و در این راه مصمم هستم. اما بهتر بود قبلش چند لحظه درنگ می‌کردم و مطمئن می‌شدم. درست است؛ سال‌هایی که بعد از تمام شدن درسم بی‌هیچ شغلی با پدرم زندگی کردم، شالوده کاری شد که امروز می‌توانم به‌عنوان نویسنده انجام دهم. ادبیات و تاریخ خواندم؛ نقشه‌ها را زیوررو کردم؛ فیلم و سریال تماشا کردم؛ موسیقی گوش کردم؛ داخل انباری وزنه زد؛ آخرین مراحل افسردگی را به سلامت پشت سر گذاشتم و ترجمه آثار شاعری فرانسوی را که بنیان‌گذار مدرنیسم ادبی در میانه قرن نوزدهم بود تمام کردم. اما وقت‌هایی که از عهده این کارها خوب بر نمی‌آمدم، که زیاد هم پیش می‌آمد، آن نویسنده کذایی (که نه تبلیغاتی داشت و نه اثر چاپ شده‌ای)، به تعبیر بولدر، «مست خون خود» می‌شد و بازی‌های ویدئویی دوران نوجوانی‌اش را افراط‌گونه و برای چندمین بار بازی می‌کرد تا حسی سبک‌سرنه و ناجور اما قابل‌اندازه‌گیری را بازآفرینی کند، حس ارتقای جایگاهش در هستی‌ای که، براساس تمام معیارهای این جهانی، راکد و بی‌جان بود. مهم نبود که جهان، آن‌طور که معیارهای رشد اقتصادی‌اش نشان می‌داد، خودش هم فرسوده شده و به لک‌ولک افتاده است. صرف‌نظر از حقانیت این جهان، آدم ناگزیر بابت نیافتن یک فعالیت معنادار و کسب منصبی در آن فعالیت احساس گناه می‌کند. و بازی‌های ویدئویی،

گفتم «درست است. به نظر همه این‌طور نیستند. برای خود من به پایان رساندن یک کاوش یا انجام مأموریت‌های بازی واقعاً هیچ‌وقت جذابیتی نداشته است. به نظر، بازی بیشتر برایم حکم مراقبه را دارد. وقتی «جی‌تی‌ای ۵» را بازی می‌کنم، فقط دنبال راهی هستم تا از هیاهو فاصله بگیرم و برای یک بار هم که شده در فضایی قرار بگیرم که مجبور نباشم چیزی را نقد کنم یا به چیزی فکر کنم. چون کار همیشه‌ام همین‌هاست. از مسیر اصلی مسابقه خارج می‌شوم و به رانندگی ادامه می‌دهم - راستش، در زندگی واقعی هم این کار را می‌کنم؛ وقتی می‌خواهم از موقعیتی فرار کنم، می‌روم و خارج از شهر رانندگی می‌کنم».

زندگی یا گذشته‌ام را با هیچ چیز عوض نمی‌کنم، اما یک وقت‌هایی هم بوده که خواسته‌ام زندگی در مقام نویسنده و خودآگاهی بی‌روح حاصل از آن را با تلاش و رضایت‌مندی گیم‌ها تاخت بزنم، با حس بی‌پایان رفت و برگشت (یا به تعبیر تکان‌دهنده جاناسکی، «مجربایی بی‌نام‌ونشان» باشم) بین دنیای اعداد و دنیای جسم. غیرنویسنده‌هایی که در معرض فشارهای اجتماعی یا اقتصادی مشابهی هستند یا کسانی که آرزوهای دیگری دارند، به‌ویژه آن‌هایی که آرزوهایشان بیشتر به رؤیا شبیه‌اند تا به آینده‌ای موجه و امکان‌پذیر، هم کمابیش چنین تمایلی دارند. درست است، راه‌های دیگری هم برای فرونشاندن درگیری ذهنی هست، اما من به بدنم اجازه مستی نمی‌دهم. در موسیقی شنیدن هم کمتر شده تجربه‌ای لذت‌بخش‌تر و الهام‌بخش‌تر از گوش دادن پی‌درپی به یک آلبوم موسیقی حین انجام یک دسته حرکات تکراری در بازی ویدئویی داشته باشم. بازی ویدئویی خلوت نویسنده‌ای را بدون فشار کاری، لذت اعتیاد به مواد را بدون آسیب ماندگار به جسم، شور و ورزش را بدون فرسایش جسم و شاید آیین‌های مذهبی را بدون تعصباتشان پیش رویمان می‌گذارد. بازی‌های ویدئویی با تمام تازگی حقیقی و ادعایی‌شان، چیزی عرضه نمی‌کنند مگر وعده تکرار.

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۰ فوریه ۲۰۱۷ با عنوان «Why Ever Stop Playing Video Games» در وب‌سایت *وُلجِر* منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «دنیای بازی‌ها بهتر از دنیای واقعی است؛ چرا از آن دست بکشیم؟» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

** فرانک گوان (Frank Guan) روزنامه‌نگار و منتقد آمریکایی است. مقالات و نقدهای او در نشریاتی چون *نیویورکر* و *نیویورک تایمز* مگزین منتشر می‌شوند.

1 Street Fighter

۲ نویسنده به انتخابات ریاست‌جمهوری آمریکا در تاریخ هشتم نوامبر ۲۰۱۶ اشاره دارد [مترجم].

3 Listening to Prozac

4 Starcraft

5 World of Warcraft

6 massively multiplayer online role-playing games (MMORPG)

7 big-box store

8 White out

9 Private Citizens

10 Multi User Dungeon (MUD)

11 achievers

12 explorers

13 socializers

14 killers

15 Grand Theft Auto

صرف‌نظر از مفید یا مضر بودنشان در درازمدت، می‌توانند به طرز شگرفی این احساس گناه را در چشم برهم‌زدنی تسکین دهند.

عجیب اینجاست که آن احساس گناه حالا دیگر باید رفع شده باشد، اما نشده است. من در نویسندگی اسم و رسمی پیدا کرده‌ام. اما هنوز نمی‌توانم بگویم که بازی ویدئویی را کنار گذاشته‌ام. بعد از نوشتن اولین اثر مهمم، که بررسی کتاب مفصلی بود، در عرض چند هفته، ۲۰۰ ساعت مشغول کشتن ربات‌های فضایی با سلاح لیزری شدم. تابستان دو سال پیش، یک هفته تمام بازی زامبی‌محوری را فقط در حالت نجات و بقا بازی کردم؛ عاقبت به نظرم رسید که زامبی‌ها چقدر شبیه ایمیل هستند، باید به دقت و سریع نابودشان کنی تا محاصره‌ات نکنند. چند ماه پیش از آن، با استفاده از نقصی که در یک بازی وجود داشت، ظرف چند ساعت توانستم یک میلیارد دلار آن بازی را به دست بیاورم، آن هم در بازی‌ای که جز سلاح چیزی برای خریدن نداشت و همان‌ها را هم می‌شد، با ترفندهایی، مجانی به دست آورد. در شب انتخابات، آن بازی زامبی را دوباره نصب کردم.

این اعتیاد است؟ معلوم است که هست. اما اعتیاد همیشه فراتر از یک مسئله شخصی است، چرا که نمایانگر وضعیت سلامت و عقلانیت کل جامعه است. بازی‌های ویدئویی بر انتخابات اثری نگذاشتند، اما انتخاب کناره‌گرفتن از واقعیت هم سیاسی است. به گمانم، اینکه گیمرهای کل جامعه با شوروشوقی شدید خود را تسلیم بازی‌های ویدئویی کرده‌اند گواهی ضمنی است بر اینکه دنیای بیرون از بازی‌ها به دنیای مزخرف، عبوس و رعب‌آوری تبدیل شده، دنیایی که بازی‌ای در اعلا درجه است، جایی که با پول و کار، غذا و مسکن، نژاد و آموزش، جنسیت و هنر، تعریف می‌شود و پیراست از آزمون‌ها و ارباب‌ها^{۳۳}. همان‌طور که زندگی غلط را نمی‌شود خوب زیست، بازی بد را هم نمی‌شود خوب بازی کرد. اما چون اینجا دیگر جایگزینی نداریم، در همین یکی زندگی می‌کنیم و از کمبودهایش عذاب می‌کشیم.

کتاب‌های انتشارات ترجمان علوم انسانی



ایستگاه‌ها

چرا ما زنده‌ایم و زندگی چه معنایی دارد؟ شاید کسی بگوید هیچ معنایی؛ چند ذره از روی اتفاق با هم برخورد کرده‌اند و جهانی تشکیل شده و چند صدهزار سال دیگر هم به‌کلی نابود خواهد شد. بنابراین در طول این چند سالی که در جهانیم نباید چندان سخت بگیریم. هر چیزی بهانه‌ای است برای اینکه درآمد و به‌تبع راحتی ما را چند برابر کند یا مثلاً آرامش ذهنی بیشتری نصیبمان کند. اخلاق و حقیقت و زندگی و حتی مرگ باید در خدمت رسیدن به پول و بهره‌وری باشد. سوند برینکمن می‌گوید فرهنگ دنیای جدید دارد با این نگاه ما را به ورطه‌ی پوچی می‌کشاند و به ما القا می‌کند، در این دریای موج، به‌سودای درآمد و آسودگی بیشتر، سوار هر قایق شکسته‌ای بشویم. در نگاه برینکمن، همچنان ایده‌هایی ریشه‌دار و کهن وجود دارند که می‌ارزند برای حفظ معنای زندگی محکم رویشان بایستیم و آن‌ها را به بهایی اندک نفروشیم. ایستگاه‌ها داستان ایده‌هایی قدیمی است که همچنان در جهان جدید می‌توانند به زندگی ما معنا ببخشند.

• ایستگاه‌ها

- نویسنده: سوند برینکمن
- مترجم: علیرضا صالحی
- در دست انتشار

- 16 Minecraft
- 17 Metal Gear Solid 3
- 18 Life Is Strange
- 19 Mario Party
- 20 Super Smash Brothers
- 21 Counter-Strike

22 Tetris یا همان خانه‌سازی به بازی پازلی محبوبی گفته می‌شود که در آن بلوک‌هایی با شکل‌های مختلف از بالای صفحه رها می‌شوند و بازیکن باید آن‌ها را طوری کنار هم بچیند که ردیف کاملی تشکیل شود و به این نحو بتواند ردیف‌ها را حذف کند [مترجم].

- 23 Platformers
- 24 Dota 2
- 25 Fighting-game community
- 26 Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
- 27 Final fantasy
- 28 Nintendo Wii
- 29 Gauntlet
- 30 Skyrim
- 31 DOS for Dummies
- 32 Middlemarch
- 33 The Last of Us

34 boss: در بسیاری از بازی‌های ویدئویی، معمولاً در پایان هر مرحله بازیکن باید با یک ارباب نیرومند نبرد کند [مترجم].

فریس جبر
ترجمه علیرضا شفیعی نسب
The New York Times



فریس جبر (Ferris Jabr) نویسنده ساینتیفیک امریکن است.
نوشته‌های او، همچنین، در نیویورک تایمز، نیویورکر و آوت‌ساید
نیز منتشر می‌شوند.



می‌خواستم فقط چند دقیقه دیگر بازی کنم، اما زندگی‌ام را باختم

آیا واقعاً به بازی‌های ویدئویی «معتاد» می‌شویم؟

نیویورک تایمز — چارلی براک، از وقتی به یاد دارد، اهل بازی‌های ویدئویی بوده. در پنج‌سالگی عاشق بازی وُلَفَنشتاین سه‌بعدی^۱ بود، بازی کامپیوتری خشن و کارتون‌واری که در آن بازیکن باید با گذر از هزارتوهای مجازی از زندان نازی‌ها بگریزد و در این حین دشمنان را بکشد. چارلی در نوجوانی عاشق بازی‌های تیراندازی پیچیده‌تر و نسل جدیدی از بازی‌های آنلاین شد که هزاران نفر به واسطه آن‌ها می‌توانستند ساکن جهان‌های فانتزی شوند؛ آلتیما آنلاین^۲، وارکرفت^۳، الدر اسکرولز^۴. گاهی تا ۱۲ ساعت از روز خود را در این قلمروهای خیالی می‌گذراند، شهر و استحکامات می‌ساخت، در نبردهای حماسی می‌جنگید و در پی گنج می‌گشت.

در دوران کودکی، علاقه‌اش به بازی‌های ویدئویی، مثل بیشتر بچه‌های آمریکایی، مشکل خاصی برای او به وجود نیاورد. در مدرسه به بچه‌ها دوست بود و نمرات کامل هم می‌گرفت. تکالیفش به حدی آسان بودند که در مدرسه یا در کلاس تمامشان می‌کرد و بنابراین می‌توانست بیشترین زمان ممکن را به بازی اختصاص دهد. ساعت مدرسه که تمام می‌شد، معمولاً ساعت‌ها با پسرعمه‌اش و جمعی چند نفری از دوستان صمیمی مشغول بازی‌های ویدئویی می‌شد و آخر سر برای شام به خانه برمی‌گشت. بعد به اتاقش می‌رفت و تا موقع خواب هم چند ساعت دیگر با کامپیوتر خانه بازی می‌کرد. وقتی والدینش گلابه می‌کردند، می‌گفت خودشان هم که هر شب تلویزیون می‌بینند، پس چه فرقی دارد؟ ضمناً او تکالیفش را هم انجام می‌داد و

نمره خوب می‌گرفت، دیگر چه می‌خواستند؟ به این ترتیب والدینش جواب دیگری نداشتند.

وقتی براک به دانشگاه ایندیانا بلومینگتون رفت، اوضاع از این رو به آن رو شد. انگار برای کسی مهم نبود که او کلاس‌ها را بیچاند یا تا ساعت ۳ شب سرگرم بازی‌های ویدئویی باشد. نمراتش را هم که فقط خودش می‌دید. براک، بعد از مرگ مادر بزرگش و قطع رابطه با دختری که از دوران دبیرستان با او بود، دچار افسردگی شدید شد. به روان‌درمانگر مراجعه کرد و مصرف داروهای ضد افسردگی را آغاز کرد، اما سال سوم دانشگاه که فرا رسید، دیگر تمام روز مشغول بازی ویدئویی بود و به ندرت از اتاقش بیرون می‌رفت. وقتی کسی در می‌زد یا دوستی پیام می‌داد، طوری بی‌توجهی می‌کرد که انگار مثلاً سر کلاس است. کار به جایی کشید که بیشتر درس‌هایش را افتاد. ترک تحصیل کرد و پیش والدینش برگشت، یعنی به شهر اوسیان در ایالت ایندیانا که ۳ هزار نفر جمعیت داشت. همان جا در یک پیتزافروشی مشغول به کار شد.

زندگی‌اش روال ثابتی پیدا کرد: بیدار می‌شد، می‌رفت سر کار، برمی‌گشت خانه، تا دیروقت بازی ویدئویی می‌کرد، می‌خوابید و دوباره روز از نو، روزی از نو. می‌گوید «به نظر خودم اصلاً عجیب و غریب نبود». مثل دبیرستان بود، اما کار جای کلاس‌ها را گرفته بود. «دیگر با دوستانم هم بیرون نمی‌رفتم، چون به جاهای مختلف رفته بودند. من هم با خودم فکر می‌کردم که خب، رسم روزگار همین است».

۲۴ ساله که شد، تصمیم گرفت گواهی نامه مشاور املاک بگیرد و از ایندیانا به ویرجینیا برود تا پیش برادرش الکس در بنگاه کار کند، تصمیمی که باعث جدایی دوباره از دختر دیگری شد. در شهر جدیدی که در آن هیچ دوستی نداشت به شدت تنها شد. سرانجام با دوست دختر سابقش تماس گرفت تا شاید دوباره با او وارد رابطه شود، اما آن دختر با کس دیگری دوست شده بود. می‌گوید «همان جا بود که کم آوردم». از آن به بعد، طبق برآورد خودش، هفته‌ای ۹۰ ساعت بازی ویدئویی می‌کرد. کار را هم فقط در حدی انجام می‌داد که مخارج اولیه زندگی‌اش را تأمین کند. وقتی هم زمان ثبت گزارش کار در سیستم داخلی بنگاه فرا می‌رسید، کارهایی برای خودش می‌تراشید: تماس با فلان مشتری، فرستادن پیام صوتی برای آن یکی.

کارفرمایش از این کلک‌ها آگاه شد و او را تهدید به اخراج کرد. برآک هم که فهمید به دردسر افتاده، کامپیوترش را جمع کرد، قطعات را در چند جعبه داخل گاراژ گذاشت و دل به کار داد. حدود یک ماه بعد، پس از جوش دادن معامله‌ای بزرگ، با خودش گفت خوب است به خودش شیرینی بدهد و یک شب لیگ افسانه‌ها بازی کند. کامپیوترش را دوباره وصل کرد و حدود ساعت شش عصر پای بازی نشست. ده ساعت گذشت و او هنوز مشغول بازی بود. هفته سپری شد و او همچنان داشت بازی می‌کرد.

ماه مه، سازمان بهداشت جهانی در آخرین نسخه «دسته‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها» اختلال جدیدی به بخش مصرف مواد و رفتارهای اعتیادآمیز افزود، «اختلال گیمینگ»، و آن را این‌گونه تعریف کرد: دل‌مشغولی افراطی و سرکوب‌ناپذیر به بازی‌های ویدئویی که طی دست‌کم ۱۲ ماه باعث آسیب شخصی، اجتماعی، آموزشی یا شغلی شود. آخرین ویراست راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات ذهنی (DSM)، که اصلی‌ترین مرجع بالینی انجمن روان‌پزشکی آمریکا به شمار می‌آید، نیز «اختلال بازی‌های اینترنتی» را (که تقریباً همان مفهوم

قبلی است) به عنوان یک بیماری نیازمند تحقیقات بیشتر معرفی می‌کند.

تصمیم سازمان بهداشت جهانی با انتقاداتی مواجه شده، از جمله به این دلیل که معنای «اعتیاد» ملغمه‌ای پرآشوب از چند میراث مغایر با هم است: میراث دینی که افراط در نوشیدن، قمار و مواد مخدر را خطای اخلاقی می‌داند؛ میراث علمی که اعتیاد به الکل و اعتیاد به مواد مخدر را بیماری‌های زیستی می‌داند؛ و میراثی عامیانه که اصطلاح «اعتیاد» را تقریباً به هرگونه وابستگی و سواس‌گونه‌ای اطلاق می‌کند. انسان‌ها، از قرن‌ها پیش، از اعتیادهای رفتاری سخن می‌گویند (اعتیاد به خوردن، به رابطه جنسی، به قمار). طی دهه‌های اخیر، بعضی روان‌پزشکان و مشاوران متخصص درمان این اعتیادها شده‌اند. اما این انگاره که کسی به رفتاری اعتیاد داشته باشد (نه به ماده‌ای) همچنان محل مناقشه است.

طبیعتاً بعضی از سفت‌وسخت‌ترین منتقدان سازمان بهداشت جهانی رهبران صنعت بازی‌سازی‌اند. بسیاری از آن‌ها می‌ترسند برچسب تشخیصی جدید محصولاتشان را لکه‌دارتر کند، محصولاتی که پیش از این هم به ترویج تنبلی، بی‌کفایتی اجتماعی و خشونت متهم شده‌اند. شمار نه‌چندان قلیلی از دانشمندان نیز انگاره اعتیادآور بودن بازی‌های ویدئویی را زیر سؤال برده‌اند. استدلال‌هایی که در رد اعتیاد به بازی‌های ویدئویی آورده شده متعددند، اما عموماً در سه نقطه اصلی هم پوشانی دارند: (۱) بازی افراطی واقعاً اعتیاد نیست، بلکه علامت مشکل اساسی بزرگ‌تری همچون افسردگی یا اضطراب است؛ (۲) مفهوم اعتیاد به بازی‌های ویدئویی بیشتر نتیجه ترس اخلاقی از فناوری‌های جدید است نه تحقیقات علمی و داده‌های بالینی؛ و (۳) اختلال شماری اعتیاد به بازی‌های ویدئویی متضمن این خطر است که به یک سرگرمی معمولی برچسب آسیب‌شناختی زده شود و باعث ازدیاد درمان‌های دروغین شود. اندرو پرزبیلسکی، مدیر تحقیقات مؤسسه اینترنت آکسفورد، می‌گوید «اصلاً و ابداً اعتیاد نیست. این ماجرا هم یک هرج‌ومرج همه‌گیر است». مردم از انواع فعالیت‌ها

همه‌جانبه به بازی‌های ویدئویی به شدت مختل شده است؛ شباهت‌های چشمگیر میان بازی‌های ویدئویی و شرط‌بندی آنلاین؛ و روی آوری صنعت بازی‌سازی به طراحی اعتیادآور بازی‌ها.

اعتیاد مشارکت و سواسی در تجربه‌ای منتهی به پاداش است که البته عواقبی جدی دارد.

تیموتی فونگ، استاد روان‌شناسی اعتیاد در شعبه لس‌آنجلس دانشگاه کالیفرنیا، واقعی بودن اعتیاد به بازی‌های ویدئویی را باور دارد: «کاملاً ممکن و رایج است که کسی در آن واحد هم اعتیاد داشته باشد و هم اختلال رفتاری یا ذهنی دیگری [مثل افسردگی یا اضطراب]. دست‌کم در نیمی از موارد، گیم‌های و سواسی سابقه بالینی و ذهنی مشابه بیماران مبتلا به اعتیاد هروئین، الکل یا قمار دارند. همه معیارها را دارند.»

بحث درباره اعتیاد به بازی‌های ویدئویی خیلی فراتر از نام‌گذاری است؛ در بطن این بحث، شاهد تحول در تعریف علمی از خود مقوله اعتیاد هستیم. مفهوم اعتیاد از دیرباز در قیدوبند مدل‌ها و چهارچوب‌های دست‌وپاگیری بوده که نمی‌توانسته‌اند تمام پیچیدگی آن را در بر بگیرند. اعتیاد را صرفاً یا عمدتاً به ضعف اراده، گمراهی مدارهای عصبی یا خطرات ذاتی خود موادمخدر نسبت داده‌اند. درآمیختگی اعتیاد و وابستگی شیمیایی هم در اجتماع پزشکی جا خوش کرده است و هم در درک عموم مردم.

پژوهشگران عرصه‌های مختلف (از روان‌شناسی گرفته تا بهداشت عمومی) به‌طور فزاینده‌ای در برابر طرح‌واره تقلیل‌گرایانه گذشته می‌ایستند. اعتیاد دیگر مترادف با وابستگی جسمی به یک ماده نیست، حتی نمی‌توان آن را به فعالیت نورون‌ها در چند منطقه مغز فروکاست. متخصصان، امروزه، اعتیاد را اختلالی رفتاری با خاستگاه

(ماهگیری، کیک‌پزی، دوندگی) لذت می‌برند و گاهی حتی هم‌وغمشان را مصروف آن فعالیت‌ها می‌کنند، اما معمولاً به این موارد برجسب آسیب‌شناختی نمی‌زنیم.

در طول تاریخ، نوآوری‌های فناورانه و گونه‌های جدید سرگرمی همواره زنگ خطر را در ذهن خیلی‌ها به صدا درآورده‌اند. در فیدروس افلاطون، سقراط می‌گوید نوشتار «نسیان را در روح آموزندگان به وجود می‌آورد، زیرا روح دیگر از خاطرات خود بهره نمی‌گیرد». در اواخر قرن نوزدهم، قصه‌های هولناک رمان‌های عامه‌پسند سریالی را دلیل بزهکاری نوجوانان می‌دانستند. در سال ۱۹۰۶، جان فیلیپ سوزا، آهنگ‌ساز آمریکایی، از «خطر موسیقی مکانیکی» می‌نالید و نگران بود که کودکان به «صرفاً گرامافون انسان‌نما» تبدیل شوند، بدون «روح و طرز بیان». با ازدیاد سرسام‌آور فناوری‌ها، نگرانی از آسیب بالقوه‌شان نیز به همان اندازه افزایش یافت. قطار، برق، تلفن، رادیو، رایانه شخصی: تمام این‌ها در معرض فناوری‌های قرار گرفته‌اند. با توجه به پیشینه دراز هیجان‌ات عصبی پیرامون فناوری، و سوسه می‌شویم حرف آنانی را تأیید کنیم که ادعای اعتیادآور بودن بازی‌های ویدئویی را رد می‌کنند. هرچه نباشد، میلیون‌ها نفر در سراسر جهان از بازی‌های ویدئویی لذت می‌برند و هیچ مشکلی هم برایشان به وجود نمی‌آید. پاره‌ای از پژوهش‌ها حتی این‌گونه نتیجه گرفته‌اند که نوع درست بازی ممکن است علائم افسردگی و اضطراب را تسکین دهد.

اما وقتی نگاهی به جدیدترین تحقیقات در زمینه اعتیاد‌های رفتاری بیندازیم، سخت می‌توان این انکارها را پذیرفت. شواهد زیادی امروزه نشان می‌دهد که گرچه اعتیاد به بازی‌های ویدئویی به هیچ‌وجه همه‌گیر نیست، اما پدیده‌ای واقعی است که گریبان درصد کمی از گیم‌ها را می‌گیرد. این شواهد از منابع زیادی به دست آمده است: پژوهش‌هایی که نشان می‌دهد انجام سواس گونه بازی‌های ویدئویی و مصرف مواد اعتیادآور مدارهای پاداش مغز را به شکل مشابهی تغییر می‌دهند؛ روان‌پزشکانی که نوجوانان و جوانانی را می‌بینند که زندگی‌شان به واسطه وابستگی

بسیار پیچیده تعریف می‌کنند. می‌گویند اعتیاد مشارکت و سواسی در تجربه‌ای منتهی به پاداش است که البته عواقبی جدی دارد. ضمناً اعتیاد نتیجه ملغمه‌ای از عوامل زیستی، روانی، اجتماعی و فرهنگی است. طبق این چهارچوب جدید، اعتیاد به بعضی از انواع تجربه‌های مدرن (استفاده از ماشین‌های بخت‌آزمایی یا انجام مأموریت در قلمرو اساطیری فلان بازی) کاملاً امکان‌پذیر است. در زمینه اعتیاد به بازی‌های ویدئویی، آسیب‌پذیرترین جمعیت ظاهراً جوانانی مثل براه هستند.

|| گیمینگ تنها چیزی بود که او را از پریشانی ذهنی‌اش دور می‌کرد. ||

کمی بعد از آنکه کارفرمای براه او را تهدید به اخراج کرد، والدینش سالی و استیو برای دیدنش به ویرجینیا رفتند. یک روز، سالی هنگام بازگشت از مغازه جرئت به خرج داد و از پسرش سؤالی را پرسید که مدت‌ها ذهنش را درگیر کرده بود: «چارلی، تو به بازی اعتیاد داری؟». از به‌کارگیری کلمه «اعتیاد» وحشت داشت، چون می‌ترسید براه آن را به چشم افترا ببیند و رابطه‌شان شکرآب شود. همان‌جا در ماشین، چارلی مدتی در سکوت به این سؤال فکر کرد. این فکر قبلاً به ذهنش رسیده بود، اما هیچ‌گاه جدی‌اش نمی‌گرفت، چه رسد به اینکه بخواهد به زبان بیاوردش. سرانجام جواب داد «آره، احتمالش هست». به‌خانه که برگشتند، پرسش‌نامه آنلاینی دید که مشخص می‌کرد فرد الکلی است یا نه. هرچا در این پرسش‌نامه اسمی از نوشیدن الکل می‌آمد، براه «گیمینگ» را جایگزین می‌کرد. کافی بود به چندتا از سؤالات پاسخ مثبت بدهد تا معتاد به شمار آید؛ پاسخ او تقریباً به تمام سؤالات مثبت بود.

بهار سال ۲۰۱۵، براه را رسماً از گروه مشاوران املاک اخراج کردند. تابستان آن سال، وقتی الکس (برادر براه) و همسر و پسرش به سفر رفتند، براه در خانه ماند تا از

سگ‌ها مراقبت کند. در اولین روز حضورش، ناگهان فهمید که زندگی برادرش (خانه، خانواده، درآمد و شغل ثابت) تمام آرزوی اوست که البته برایش آرزویی دست‌نیافتنی بود. کشف تک‌اندنه‌ای بود، پیش‌درآمدی بر دوره‌ای از خودبیزاری شدید. داروهای ضدافسردگی را کنار گذاشت، چون خودش را لایق آن‌ها نمی‌دانست. دیگر حوصله حمام‌رفتن هم نداشت. در تمام آن‌ه روز، فقط دو بار از خانه برادرش خارج شد تا از بقالی نزدیک خانه خوراکی و پیترزای منجمد بگیرد. گیمینگ تنها چیزی بود که او را از پریشانی ذهنی‌اش دور می‌کرد. هیچ‌چیز به اندازه بازی حالش را خوب نمی‌کرد؛ در واقع دیگر هیچ‌چیز حالش را خوب نمی‌کرد.

در ماه اوت، نقشه مفصلی برای خودکشی کشید. تصمیم گرفت جان خود را در ماه نوامبر بگیرد، همان ماهی که مادر بزرگش فوت کرد؛ پیش خودش این‌طور حساب کرده بود که در این صورت مادرش فقط یک سالگرد وفات را مجبور است تحمل کند. حدود دو ماه قبل از زمان موعود، والدینش به ویرجینیا برگشتند تا تولد نوه‌شان را جشن بگیرند. یک روز بعد از ظهر سرزده به دیدن براه رفتند. با آنکه می‌دانستند پسرشان مشکلاتی دارد، از عمق فاجعه خبر نداشتند. وقتی وضعیت خانه (همه‌جا تلنبار لباس‌ها، زباله، جعبه‌های خالی پیتزا) و سرووضع کثیف براه را دیدند، شوکه شدند. براه به آن‌ها گفت می‌داند گیمینگ برای او به مشکلی جدی تبدیل شده، اما دست خودش نیست.

طی هفته‌های بعدی، سالی با هر شماره‌ای که از مراکز بازتوانی و ترک اعتیاد گیر آورد تماس گرفت تا شاید یکی‌شان اعتیاد به بازی‌های ویدئویی را به رسمیت بشناسد و راه درمانش را بداند. همه دست رد به سینه‌اش زدند و گفتند برای مشکل پسرش راه درمانی ندارند. آن‌قدر با سازمان‌های مختلف تماس گرفت (بعضی از آن‌ها از شماره‌های مشابه استفاده می‌کردند) که، بی‌آنکه بداند، با بعضی افراد چند بار صحبت کرد. یک روز اپراتوری

طی دهه‌های بعدی که ابزارهای علوم اعصاب پیشرفت کردند، پژوهشگران نقشه کامل‌تری از سیستم پاداش مغز ترسیم کردند که مجموعه‌ای از مدارهای عصبی است و در توجه، انگیزه، میل و یادگیری نقش دارد. آزمایش‌های مرتبط مشخص کرد که انتقال‌دهنده عصبی دوپامین مهم‌ترین پیام‌آور شیمیایی در سیستم پاداش است. این امر نشان می‌دهد که چرا بعضی مواد اعتیادآور باعث افزایش چشمگیر حجم انتقال دوپامین میان نورون‌ها می‌شوند. با پیدایش تکنیک‌های تصویربرداری عصبی در دهه ۱۹۹۰، دانشمندان توانستند مشاهده کنند که مرکز پاداش مغز تقریباً بی‌درنگ به مواد تریقی واکنش نشان می‌دهد و بدین ترتیب بررسی کردند که ساختار و رفتار مغز چگونه بر اثر استفاده مستمر تغییر می‌کند. به موازات این پژوهش‌ها، ده‌ها مطالعه دیگر نیز توالی‌های موروثی ژنی را شناسایی کردند که ظاهراً با افزایش خطر اعتیاد ارتباط داشت.

گیرم‌های وسواسی، در مقایسه با افراد سالم، دارای حافظه ضعیف‌تر و مهارت‌های تصمیم‌گیری کمتر هستند.

این یافته‌ها تبدیل شد به هسته مرکزی چیزی که مدل اعتیاد به مثابه بیماری ذهنی نام گرفته و بسیاری از سازمان‌های مهم بهداشتی، از جمله مؤسسه ملی سوء مصرف مواد و انجمن پزشکی آمریکا، آن را پذیرفته‌اند. مطالعات تصویربرداری عصبی تأیید کرده که بازی‌های ویدئویی باعث ترشح دوپامین در مدار پاداش می‌شوند و دوپامین در مغز گیرم‌های وسواسی آن‌گونه که باید عمل نمی‌کند. پژوهشی که در چین انجام شد نشان داد مدار پاداش گیرم‌های پُر مصرف، هنگامی که جایزه‌ای پولی را پیش‌بینی می‌کنند، فعالیت فوق‌العاده کمی دارد. برخی پژوهشگران معتقدند افرادی که سیستم پاداششان از قبل کم‌فعال است به اعتیاد گرایش پیدا می‌کنند، چون سیستم

وسط‌گریه و هتق‌هتق او گفت قبلاً با هم صحبت کرده‌اند و خبرهای خوبی برایش دارد: مسئول او به‌تازگی در صحبت‌هایش به مرکز بازنوایی جدیدی در ایالت واشنگتن به نام «ریستارت» اشاره کرده که تخصصش اعتیاد به اینترنت و بازی‌های ویدئویی است.

براک و والدینش از خوشحالی بال‌درآوردند که بالاخره دستشان به جایی بند شده است، اما قیمت‌ها سرسام‌آور بود. کوتاه‌ترین دوره که ۴۵ روز بود ۲۲ هزار دلار هزینه داشت و بیمه هم هزینه را تقبل نمی‌کرد. پدر براک می‌گوید «یادم هست که گفتم آخر چنین پولی را از کجا بیاوریم! ولی درعین حال هرطوری هم بود باید جورش می‌کردیم». سرانجام تصمیم گرفتند شرایط وام مسکنشان را تغییر دهند تا مبلغ بیشتری دریافت کنند.

در دهه ۱۹۵۰، جیمز اولدز روان‌شناس آمریکایی و پیتر میلنر دانشمند کانادایی علوم اعصاب آزمایش مهمی انجام دادند. الکترودهایی در قسمت‌های مختلف مغز موش‌ها قرار دادند و خود موش‌ها را در جعبه‌هایی مجهز به اهرم گذاشتند. هرگاه موش‌ها اهرمی را می‌فشرده، مغزشان شوک الکتریکی خفیفی دریافت می‌کرد. وارد شدن شوک به بعضی از مناطق مغز تغییری در رفتار حیوانات ایجاد نمی‌کرد، اما تحریک برخی دیگر از قسمت‌ها گویی باعث می‌شد از اهرم دوری کنند. وقتی پژوهشگران الکترودها را نزدیک بخشی از مغز به نام هسته آکومبسن قرار دادند، اتفاق جالبی افتاد: موش‌ها وابستگی وسواسی به اهرم‌ها پیدا کردند و برای ۲۴ ساعت، ۸۰ بار در دقیقه، اهرم‌ها را می‌فشرده. اولدز، میلنر و دیگر همکارانشان نشان دادند که موش‌ها از سطح شیب‌دار بالا می‌دوند، از موانع می‌پرند و حتی قید غذا را می‌زنند تا آن منطقه از مغزشان مدام تحریک شود. به نظر می‌رسد که علم مرکز لذت را در مغز پیدا کرده، همان ناحیه فرضی‌ای که باعث می‌شد انجام کارهای زمینه‌ساز بقا و تولیدمثل، همچون رابطه جنسی و خوردن غذاهای پُرکالری، لذت بخش باشد. برخی دانشمندان می‌گفتند شاید مواد اعتیادآور نیز اثری بر همین قسمت مغز داشته باشند.

پاداشی آن‌ها را به سوی هیجان‌های بزرگ می‌راند؛ برخی دیگر این را از نشانه‌های متقدم مقاومت می‌دانند. سال گذشته، دارپا جی. کاس مروری منتشر کرد بر ۲۷ پژوهشی که هم‌بستگی‌های عصب‌زیست‌شناختی با گیمینگ و سواسی را بررسی می‌کردند. نتیجه این پژوهش‌ها این بود که گیم‌های و سواسی، در مقایسه با افراد سالم، دارای حافظه ضعیف‌تر، مهارت‌های تصمیم‌گیری کمتر، اختلال در تنظیم عواطف، عملکرد نادرست قشر پیش‌پیشانی و اختلال در فعالیت الکتروشیمیایی مدارهای پاداش هستند؛ تمام این‌ها شبیه چیزی است که پژوهشگران در افراد معتاد به مواد مخدر مشاهده کرده‌اند.

اعتیاد به بازی‌های ویدئویی نمونه اعلای اعتیادهای چندوجهی است، پدیده‌ای که ابعادی جز ابعاد عصب‌زیست‌شناختی هم دارد.

کاس در مصاحبه‌ای که با او داشته می‌گفت «گمانم ما روان‌شناسان نتوانیم وجود اعتیاد به بازی‌های ویدئویی را انکار کنیم. براساس تجربه بیش از ده سال پژوهش در این زمینه، با اطمینان می‌گویم که این نوع اعتیاد کاملاً واقعی است و باید برای ترک آن از متخصصان کمک گرفت».

البته اگر علوم اعصاب را حکم نهایی در بحث اعتیاد به شمار آوریم، خطری در کمینمان است. در دهه گذشته، بسیاری از پژوهشگران استدلال‌های قانع‌کننده‌ای اقامه کرده‌اند که مدل اعتیاد به مثابه بیماری مغزی، بیش از آنچه باید، برجسته شده است. دانشمندان علوم اعصاب کشف کرده‌اند که رابطه میان مدار پاداش و اعتیاد پُرپیچ‌وخم‌تر از آن چیزی است که عموماً تصور می‌شود. مثلاً فقط بعضی از مواد اعتیادآور (کوکائین و آمفتامین) همیشه باعث ترشح مقادیر عظیم دوپامین می‌شوند؛ بسیاری دیگر از مواد (از جمله نیکوتین و الکل) به صورت ناپیوسته چنین کاری می‌کنند یا گاهی هم اصلاً نمی‌کنند. گذشته از

این، دوپامین آن‌قدرها که در گذشته می‌پنداشتیم ارتباط نزدیکی با لذت ندارد؛ و بیشتر به خواستن مربوط است تا علاقه، بیشتر به پیش‌بینی و پی‌جویی پاداش مربوط است تا لذت بردن از آن. ضمناً دوپامین کارکردی بسیار فراتر از پاداش و انگیزه هم دارد؛ این ماده در حافظه، حرکت و تنظیم دستگاه ایمنی نیز نقش مهمی دارد. اما قدرت تبیینی عصب‌زیست‌شناسی چنان گیراست که اصول اولیه مدل بیماری مغزی به اذهان عمومی راه یافته و درکی نسبتاً تقلیل‌گرایانه از اعتیاد را شکل داده است.

سالی سیگل، روان‌پزشک و استاد دانشگاه ییل، قضیه را این‌گونه بیان می‌کند: «اعتیاد مشکلی مغزی نیست، مشکلی انسانی است». درک هابیم، روان‌شناس اعتیاد در دانشگاه اچ‌ایل انگلستان، نیز کاملاً با این نظر هم‌داستان است: «مردم وقتی تصاویری از مغز می‌بینند به شدت به هیجان می‌آیند، ولی ما این تبیین را بیش‌ازحد بسط داده‌ایم. لازم است اعتیاد را مشکلی چندین‌وجهی در نظر بگیریم». اعتیاد به بازی‌های ویدئویی نمونه‌اعلای این چندوجهی بودن است؛ پدیده‌ای صرفاً زیستی نیست، فرهنگی هم هست.

در اواخر دهه ۱۹۸۰ که برآک به دنیا آمد، بازی‌های ویدئویی تازه داشتند جای خود را در فرهنگ جریان‌غالب آمریکا باز می‌کردند. امروزه بازی‌ها همه جا هستند. در سطح جهان، بیش از دو میلیارد نفر بازی ویدئویی می‌کنند که از این میان ۱۵۰ میلیون نفرشان آمریکایی‌اند (حدود نیمی از جمعیت کشور) و ۶۰ درصد از آن‌ها هر روز بازی می‌کنند. ورزشکاران حرفه‌ای خیلی اوقات، پس از پیروزی، رقص‌های بازی «فورت‌نایت»^۷ را تقلید می‌کنند. مجله گیم اینفورمر^۸ از لحاظ تیراژ دارای رتبه پنجم میان مجلات آمریکایی است و فقط مجله و بولتن انجمن بازی‌سازان آمریکا، کاستکو کانکشن^۹ و پتر هومز اند گاردنز^{۱۰} بالاتر از آن جای دارند. در سپتامبر ۲۰۱۳ که بازی «جی‌تی‌ای ۵» منتشر شد، طی فقط سه روز یک میلیارد دلار سودآوری کرد. هیچ محصول سرگرمی دیگری نتوانسته در چنین مدت کوتاهی به چنین سود کلانی برسد. بازی‌های ویدئویی امروزه یکی



آن بازی‌هایی به نظر می‌آمد که بتوانم، به اقتضای برنامه کاری‌ام، گهگاهی چند دقیقه بازی کنم. ایده اولیه‌اش بسیار ساده است: شغل اداری روح‌فراستان را ترک می‌کنید و به روستا می‌روید تا مزرعه متروکه پدر بزرگتان را زنده کنید. به طرز لذت بخش و چه بسا عامدانه، با بازی‌های ژانر بقا و ژانر شلوغ و پرقاب‌ت تیراندازی تفاوت داشت. هر روز بازی برابر با ۱۷ دقیقه زمان واقعی است، پس با دو ساعت بازی یک هفته زمان می‌گذرد.

در دنیای بازی‌های ویدئویی، این امر بر هیچ‌کس پوشیده نیست که این بازی‌ها را به شکل اعتیادآور طراحی می‌کنند.

ابتدا مجذوب محیط روستایی بازی و تأکید آن بر همکاری، شفقت و انضباط شدم. اما هرچه بیشتر درگیر زندگی گرافیک پایینم در این بازی شدم، نگرشم تغییر یافت. اعصابم از دست همسایه‌ها و حرف‌های مفتشان خرد شد، دیگر هم متوجه آن همه جزئیات فکرشده‌ای که قبلاً برایم لذت بخش بود نمی‌شدم: تابش ظریف گرم‌های شب تاب در شب‌های تابستانی، سایه گذرای جغدی که پرواز می‌کرد، افتادن گلبرگ‌ها در فصل بهار. آنچه بیش از همه اعصابم را خرد می‌کرد مدت زمانی بود که صرف این بازی می‌کردم. راحت می‌شد تمام بعدازظهر یا شب را مشغولش باشی، از جمله به این دلیل که میزان دستاوردها بسیار بیشتر از تلاشی است که صرف آن می‌کنی و همین امر رضایت خاطر زیادی به دنبال دارد. برایم سخت بود دست از بازی بکشم، حتی «شب هنگام» که کاراکترم می‌خوابید. این را گذاشته‌اند تا پیشرفتت در بازی را ذخیره کنی و دست بکشی. اما اگر ادامه می‌دادم، حتی فقط بیست دقیقه دیگر، چه کارها که می‌توانستم بکنم. در مقایسه با این بازی، انگار همه چیز زندگی ناگهان بسیار سخت‌تر شده بود و نه چندان لذت بخش.

از سودآورترین بخش‌های صنعت سرگرمی‌سازی‌اند و از سینما، تلویزیون، موسیقی و کتاب پیشی گرفته‌اند. بازی‌ها محبوب‌ترین و سودآورترین نوع اپلیکیشن‌های موبایلی هم هستند و یک سوم از تمام دانلودها و ۷۵ درصد از سود آپ‌استور اپل را تشکیل می‌دهند.

بازی‌های ویدئویی امروزی نسبت به سی سال پیش نه تنها خیلی فراگیرتر شده‌اند، که بسیار پیچیده‌تر هم هستند. می‌توان به راحتی صدها ساعت بازی کرد و، غیر از انجام مأموریت‌ها، صرفاً در قلمرو خیالی وسیع افسانه زلدا^{۱۱} گشت وگذار کرد، دنیای مجازی بسیار زیبایی که در آن تک‌تک برگ‌های علف هم متأثر از فشار گام‌ها یا ورزش باد هستند. فورتنایت نیز، با ادغام هیجان رویدادهای زنده با مبارزه استراتژیک و تسلیحات شگفت‌آور بازی‌های تیراندازی اول شخص و پاشیدن رنگ و لعاب بازیگوشانه کارتون بر آن، توانست مخاطب گسترده و متنوعی را جذب کند. در «ویچر ۳»، انتخاب‌های بازیکنان وضعیت دنیای بازی را تغییر می‌دهد و سرانجام آن‌ها را به یکی از ۳۶ پایان‌بندی ممکن سوق می‌دهد. تمام بازی‌ها (چه بازی‌های فکری، چه میدانی و چه الکترونیکی) نوعی محرک‌اند: ریزنسخه‌ای از جهان واقعی را می‌آفرینند یا جهان‌های خیالی را پیش چشم می‌گذارند. اما این محرک‌ها چنان گسترده، ظریف و همه‌جانبه شده‌اند که دیگر نمی‌توان گفت صرفاً سرگرمی‌هایی‌اند با جدایی‌تی در حدواندازه یک ترانه پاپ یا فیلمی که حین پرواز می‌بینیم. بلکه واقعیت‌هایی بدیل‌اند.

حتی بازی‌هایی که به صورت عامدانه حس و حال نوستالژیک در آن‌ها چکانده شده است نیز به طرز حیرت‌آوری مجذوب‌کننده‌اند. «دره استاردیو»^{۱۲} را در نظر بگیرید، یک بازی کشاورزی چشم‌نواز با گرافیک ۱۶ بیت که مرایاد اولین نسخه‌های پوکمون در کنسول بازی دستی گیم‌بوی انداخت. من از زمان دبیرستان، به جز «کندی‌کراش»^{۱۳} و بازی‌های کلمه‌یابی، چندان بازی ویدئویی نکرده‌ام، اما حین نوشتن این مقاله تصمیم گرفتم خودم را با دره استاردیو دوباره به آن حال و هوا برگردانم. از

در دنیای بازی‌های ویدئویی، این امر بر هیچ‌کس پوشیده نیست که این بازی‌ها را به شکل اعتیادآور طراحی می‌کنند. بازی‌سازان، با کمک دانشمندانی که استخدام می‌کنند، از تکنیک‌های روان‌شناختی زیادی بهره می‌گیرند تا محصولاتشان حتی الامکان میخکوب‌کننده باشد. بیشتر بازی‌های ویدئویی ابتدا بازیکنان را با پاداش‌های آسان و قابل‌پیش‌بینی جذب خود می‌کنند. بسیاری از بازی‌ها، برای حفظ علاقه بازیکنان، از راهبردی به نام تقویت متناوب^{۱۴} بهره می‌گیرند. این راهبرد به گونه‌ای است که بازیکنان با پاداش‌هایی که در مقاطع تصادفی دریافت می‌کنند غافل‌گیر می‌شوند. برخی از بازی‌های ویدئویی، برای تنبیه بازیکنانی که کنار می‌کشند، اجازه تعلیق زمان را نمی‌دهند، یعنی در غیاب بازیکن بازی همچنان ادامه دارد و بازیکن جامی ماند. شاید عیان‌ترین مصداق طراحی زندانه بازی‌ها افزایش محبوبیت جعبه غنیمت^{۱۵} باشد که در واقع بخت‌آزمایی برای آیم‌های خواستنی است: بازیکن پولی واقعی می‌دهد تا جعبه گنج مجازی‌ای بخرد، به این امید که حاوی چیزی ارزشمند در دنیای بازی باشد.

با توجه به اینکه اعتیاد به بازی‌های ویدئویی نوعی اختلال نسبتاً جدید است، پژوهش‌های زیادی درباره نحوه درمانش انجام نشده است.

روز بیست و یکم اکتبر ۲۰۱۵، یکی از اقوام براک او را از فرودگاه سیاتل سوار کرد و به مقر اصلی مرکز بازتوانی ریستارت رساند، خانه آبی‌رنگ دوطبقه بزرگی در فال‌سیتی واشنگتن که دورتادورش باغچه و جریب‌ها جنگل بود. فرم‌های لازم را پر کرد، وسایلش را داخل خانه گذاشت و به جمعی از جوانان ملحق شد که دور آتش نشسته بودند. سوسیس می‌خوردند و دورهمی شبانه‌شان را برگزار می‌کردند، مراسمی که براک پس از چندی به خوبی با آن آشنا شد. همه به نوبت به بقیه می‌گفتند آن روز چه

دستاوردی داشته‌اند و برای روز بعد چه برنامه‌هایی دارند. براک می‌گوید «بعضی از بچه‌ها، برای اینکه در جمعشان راحت‌تر باشم، بخشی از ماجرای آمدنشان به اینجا را هم تعریف می‌کردند. همین خیلی مهم بود که پیش آدم‌های دیگری باشم که زجرهای مشابه من را کشیده بودند و می‌دانستند چه حسی دارد. حس می‌کردم مرا میان خودشان پذیرفته‌اند. شاید حرفم کلیشه‌ای باشد، ولی همین که رسیدم آنجا فهمیدم تصمیم درستی گرفته‌ام».

با توجه به اینکه اعتیاد به بازی‌های ویدئویی نوعی اختلال نسبتاً جدید است، پژوهش‌های زیادی درباره نحوه درمانش انجام نشده است. برخی متخصصان بالینی هشدار می‌دهند که برنامه‌های بازتوانی مربوط به ترک اعتیاد به اینترنت و بازی‌های ویدئویی ادعاهای بی‌اساسی می‌کنند، به آدم‌ها امیدواری می‌دهند و از درمان‌نگی والدین و نوجوانان سوءاستفاده می‌کنند (از چین، گزارش‌های ناراحت‌کننده‌ای درباره کمپ‌های ترک اعتیاد به اینترنت رسیده که از درمان با الکتروشوک و تنبیه‌های جسمانی استفاده می‌کنند، به طوری که این امر تاکنون باعث مرگ دست‌کم یک نوجوان شده است). اما بسیاری از گیرم‌های وسواسی و خانواده‌هایشان در جواب می‌گویند که چاره عملی دیگری ندارند؛ مراکز درمان سوءمصرف مواد یا اعتیاد به قمار معمولاً حاضر نیستند به آن‌ها کمک کنند یا نمی‌توانند محیط بازتوانی مناسبی ارائه دهند. ریستارت در سال ۲۰۰۹ آغاز به کار کرد و همچنان یکی از معدود برنامه‌های بازتوانی بلندمدت در ایالات متحده است که بر اعتیاد به اینترنت و بازی‌های ویدئویی تمرکز دارد. هیلاری گش، از بنیان‌گذاران ریستارت، برآورد می‌کند که ۸۰ درصد از مراجعه‌کنندگان مرحله ۱ را تکمیل می‌کنند و ۷۰ درصد مرحله ۲ را نیز به پایان می‌رسانند. مراجعه‌کنندگان سابق اما به آمار خیلی کمتری قائل‌اند و می‌گویند خیلی از دوستانشان را دیده‌اند که اعتیادشان عود کرده یا زود هنگام از برنامه خارج شده‌اند.

براک، طی مرحله اولیه «سم‌زدایی»، حدود هفت هفته در خانه ریستارت ماند و برنامه سخت‌گیرانه کار و ورزش و

باعث می‌شود خیلی‌ها با دیگران بدرفتاری کنند و کسی را هم که هرگز به صورت حضوری ندیده‌اید خیلی راحت‌تر می‌توانید از زندگی‌تان بیرون کنید. این دست بازی‌ها، مثل شبکه‌های اجتماعی، گاهی نسخه بدلی شبیه ارتباط واقعی در اختیار افراد می‌گذارند، اما به‌واقع فرد را به سبک زندگی منزوی و خطرناکی سوق می‌دهند.

بر اساس برآوردهای پژوهشگران، اعتیاد به بازی‌های ویدئویی دامن ۱ تا ۸ درصد از گیمرها را می‌گیرد.

اوج‌گیری اقتصادی و فرهنگی بازی‌های ویدئویی مصادف شده است با بحرانی اجتماعی که تازه داریم درکش می‌کنیم: انزوا، رکود عاطفی و تنهایی عمیق مردان آمریکایی. پیمایش‌های اخیر نشان داده که تنهایی، میان آمریکایی‌ها، به مرز «همه‌گیری» رسیده است. بر اساس پیمایشی که شرکت سیگنا در سال ۲۰۱۸ انجام داد، بیش از ۴۰ درصد آمریکایی‌ها حس می‌کنند روابطشان معنادار نیست و عموماً منزوی‌اند و از دیگران فاصله می‌گیرند؛ ۲۰ درصد هم یا به‌ندرت با کسی احساس صمیمیت می‌کنند یا هرگز چنین احساسی ندارند. جوانان ۱۸ تا ۲۲ ساله بالاترین آمار تنهایی را نسبت به هر گروه دیگری دارند.

بنا به دلایل موجهی، می‌توان تصور کرد که مردان مجرد بیش از همه در برابر انزوای اجتماعی و تبعاتش آسیب‌پذیر باشند. پژوهش‌ها حاکی از آن‌اند که مردان برای صمیمیت عاطفی عمدتاً به شریک عاطفی‌شان اتکا می‌کنند، حال آنکه زنان احتمالاً حمایت افزوده‌ای هم از جانب دوستان صمیمی‌شان داشته باشند؛ مردان سی‌وهشت‌نُه ساله خیلی سریع‌تر از زنان دوستانشان را از دست می‌دهند و ضمناً احتمال خودکشی مردان به دلیل گسستگی عاطفی یا اجتماعی مدید بیشتر است. نای‌ویی وی، استاد روان‌شناسی رشد در دانشگاه نیویورک، طی

غذا و دورهمی‌ها و جلسات درمانی را دنبال کرد. ساعت ۱۰:۳۰ شب وقت خاموشی بود. موبایل و کامپیوتر قدغن بود. فقط یک تلفن ثابت برای تماس وجود داشت. این برنامه او را وادار به انجام فعالیت‌های جدید (پیاده‌روی، کمپ‌کردن، دیسک‌گلف) کرد که اتفاقاً از بسیاری‌شان لذت برد. یک «برنامه تعادل زندگی» برای خودش ساخت که متمرکز بر راهبردهای استفاده عاقلانه از فناوری، بعد از پایان دوره، بود. مثلاً قصد داشت قید کامپیوتر را بزند و دسترسی به اینترنت را هم محدود سازد. شیوه برقراری گفت‌وگوهای دشوار با استفاده از «چرخ ارتباط» را نیز یاد گرفت. بر این اساس، باید احساسات و افکارش را به زبان می‌آورد و آنچه را هم صحبتش گفته بود تکرار می‌کرد. برآک می‌گوید «آن اواخر دورانی که بازی ویدئویی می‌کردم، کار به جایی رسیده بود که عملاً حس می‌کردم نمی‌توانم با کسی حرف بزنم، مگر درباره بازی‌های ویدئویی. این برنامه به‌م حالی کرد که واقعا می‌توانم با دیگران حرف بزنم، می‌توانم با دیگران ارتباط داشته باشم».

یکی از مؤلفه‌های مهم فلسفه ریسارت اهمیت حفظ روابط است. کش در مصاحبه‌ای که با او داشتم می‌گفت «تقریباً همه بچه‌ها مشکلی دارند که اسمش را اختلال صمیمیت گذاشته‌ام. بلد نیستند روابط صمیمی بسازند و حفظ کنند. راه حل اعتیاداً ارتباط است. ما با بچه‌هایمان یک اجتماع بازتوانی واقعی ساخته‌ایم. همه چیز برمی‌گردد به رفاقت و دورهمی حضوری، نه آنلاین».

البته برای خیلی‌ها بازی‌های ویدئویی عملاً نوعی فعالیت جمعی لذت‌بخش است. بازی چندنفره پرسروصدایی مثل فورتنایت می‌تواند جمع بزرگی از دوستان و همسایگان را در فضای آنلاین یا در اتاق یکی از خانه‌ها دور هم جمع کند. کسانی که مشکل اضطراب اجتماعی شدید دارند یا نمی‌توانند مرتب از خانه بیرون بروند شاید از طریق آواتارشان دوستانی پیدا کنند. اما بازی‌های ویدئویی اصلاً جایگزین خوبی برای همراهی معنادار انسان‌ها نیست. تعاملات مجازی معمولاً فاقد سرخ‌های رفتاری و حالات چهره‌اند؛ پنهان‌سازی هویت

سه دهه پژوهش شاهد الگوی جالبی از رفتار میان پسران آمریکایی بوده است: در اوایل نوجوانی معمولاً با یکدیگر رفتار محبت‌آمیزی دارند و راحت از عشق و پیوندهای مادام‌العمر حرف می‌زنند؛ تا مراحل متأخر نوجوانی که فرهنگ‌پذیری می‌کنند و تصویری از مردانگی، دگرجنس‌گرایی و خویش‌داری در ذهنشان شکل می‌گیرد، کم‌کم خودشان را از دوستان همجنسشان دور می‌کنند. پسری ۱۷ ساله به وی می‌گفت «دختر بودن چه خوب است، مجبور نیستی بی‌عاطفه باشی».

نکته دیگر اینکه اعتیاد قبلاً نوعی رذیلت یا هیجان شیمیایی به حساب می‌آمد (در دهه‌های اخیر هم آن را حاصل اختلال مدارهای عصبی می‌دانستند)، اما امروزه تحقیقات زیادی وجود دارد که اعتیاد را از پیامدهای انزوای اجتماعی نشان می‌دهد. کسانی که از آشنایان قابل‌اتکایی نصیب‌اند، یا در ارتباط با دیگران مشکل اساسی دارند، خیلی بیشتر در معرض خطر اعتیاد یا عود آن هستند. خود اعتیاد هم می‌تواند تنهایی را تا حد زیادی تشدید کند. بر اساس برآوردهای پژوهشگران، اعتیاد به بازی‌های ویدئویی دامن ۱ تا ۸ درصد از گیمرها را می‌گیرد. جماعت گیمرها امروزه متنوع‌تر از هر زمان دیگری است، طیف وسیعی از گروه‌های سنی را در بر می‌گیرد و تعداد زنان و مردان حاضر در آن روزبه‌روز به برابری می‌گراید. اما، بر اساس پژوهش‌های علمی و تجربیات روان‌پزشکان بالینی، بیشتر کسانی که خود را معتاد به بازی‌های ویدئویی می‌دانند مرد هستند. به بیان دقیق‌تر، بیشترشان مردان جوان مجرد هستند، یعنی همان جماعتی که بیش از همه در برابر گسستگی اجتماعی آسیب‌پذیر است. در گفت‌وگوهایی که با ده‌ها گیمر و سواسی داشته‌ام، به روایت‌های آشنایی پی برده‌ام: مردی جوان مادام با دست رد هم‌سن و سالان خود مواجه می‌شود؛ دلش می‌شکند و برای دل‌داری و حواس‌پرتی سراغ بازی‌های ویدئویی می‌رود؛ بازی‌ها نوعی خوشی و دستاورد ظاهری را که در دنیای واقعی هرگز نداشته به او می‌دهند؛ وقتی به قصد تحصیل در

کالج یا زندگی در خانه خود از خانه پدری بیرون می‌رود (و نظارت خانواده بر فعالیت‌های روزمره‌اش از میان برداشته می‌شود) وابستگی‌اش به بازی‌های ویدئویی بیشتر و بیشتر می‌شود تا اینکه کل وجود او را فرا می‌گیرد.

آنان که واقعی بودن اعتیاد به بازی‌های ویدئویی را حاشا می‌کنند معمولاً یک ابهام اساسی را که در خود مفهوم اعتیاد است از قلم می‌اندازند. معیارهای کنونی تشخیص اعتیاد، بیش از آنکه تعریف علمی قاطعانه‌ای باشد، به دستورالعملی مفید می‌ماند. اصرار بر اینکه اعتیاد باید فقط به بعضی مواد محدود باشد مستلزم سطحی از درک است که هنوز به آن نرسیده‌ایم. با توجه به اینکه مفهوم اعتیاد در حال تکامل است و بسط این مفهوم به افراد واقعاً نیازمند کمک فایده‌ای می‌رساند، چه دلیلی وجود دارد که به وضع موجود بچسبیم؟

تابستان سال ۲۰۱۶، براک، چندی پس از آغاز به کار در یکی از شعبه‌های فروشگاه کاستکو در نزدیکی خانه‌اش در ردمنند واشنگتن، باز هم خود را در محاصره بازی‌های ویدئویی دید. شرکت نیانتیک بازی «پوکمون گو»^{۱۶} را منتشر کرده بود، بازی موبایلی واقعیت افزوده‌ای که پوکمون‌های انیمیشنی را در تصاویر دوربین بازیکن از محیط پیرامونش نشان می‌داد؛ یک پیجی در پارک می‌دید و یک مجیکارپ در ساحل. با کشیدن انگشت روی صفحه می‌شد بگیری‌شان. تا پایان ماه ژوئیه، این بازی بیش از ۱۰۰ میلیون بار دانلود شد و تا چندی فعال‌ترین بازی موبایلی در ایالات متحده بود.

بسیاری از همکاران براک عاشق «پوکمون گو» شده بودند. در طول شیفت کاری‌شان مخفیانه بازی می‌کردند و گاهی بازی را در جیبشان در حالت اجرا نگه می‌داشتند تا امکان رویارویی‌شان با پوکمون‌ها افزایش یابد. بعضی‌ها از براک درباره این بازی می‌پرسیدند: مرحله چند است؟ چه پوکمون‌هایی تاکنون گرفته است؟ براک هنوز بازی را امتحان نکرده بود، اما بدجور وسوسه شد. تصمیم گرفت دانلودش کند تا بتواند بی‌درنگ با استفاده از یک برنامه



پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۲ اکتبر ۲۰۱۹ با عنوان «Can You Really Be Addicted to Video Games?» در وب‌سایت نیویورک تایمز منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «می‌خواستم فقط چند دقیقه دیگر بازی کنم، اما زندگی‌ام را باختیم» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

- 1 Wolfenstein 3D
- 2 Ultima Online
- 3 World of Warcraft
- 4 The Elder Scrolls
- 5 League of Legends
- 6 کاهش اثر یک دارو یا ماده مخدر پس از دوره‌ای از مصرف [مترجم].
- 7 Fortnite
- 8 Game Informer
- 9 Costco Connection
- 10 Better Homes & Gardens
- 11 The Legend of Zelda
- 12 Stardew Valley
- 13 Candy Crush
- 14 Intermittent reinforcement
- 15 Loot box
- 16 Pokémon Go
- 17 Screen accountability
- 18 Covenant Eyes

«مسئولیت‌پذیری در قبال نمایشگر»^{۱۷} به نام کاوینت آیز^{۱۸} هرگونه دسترسی به آن را مسدود کند. برنامه کاوینت آیز ابتدا به این هدف طراحی شده بود که به مردم کمک کند سمت پوزنوگرافی نروند.

امروزه، براک (این مرد ۳۱ ساله ریش‌قهوه‌ای و خون‌گرم) هنوز در همان فروشگاه کاستکو کار می‌کند، هرچند اخیراً مدرک حسابداری‌اش را از کالج پل‌ویو دریافت کرده و اکنون در دانشگاه واشنگتن درس می‌خواند. گوشه هوشمند سامسونگ گلکسی دارد و لیت‌پاش «عمداً آشغال» است، ولی در خانه به اینترنت وصل نیست. از زمان آغاز برنامه بازتوانی در پاییز ۲۰۱۵ هم سمت بازی‌های ویدئویی نرفته است.

سپتامبر امسال گشتی در ریستارت زدم و بعد برای دیدن براک به واحدی آپارتمانی رفتم که در آنجا زندگی می‌کرد. وارد که شدم، چند نفر از دوستان و هم‌خانه‌هایش از من استقبال کردند؛ همه شان مردان جوان بیست و چندساله‌ای بودند که در برنامه ریستارت شرکت کرده بودند (گفتند اسمشان را ذکر نکنم). خانه کوچکی بود و وسایلش کمی به هم ریخته بود.

حدود دو ساعتی با براک و دوستانش گپ زدم. درباره تجربیاتشان در ریستارت صحبت کردیم، درباره اینکه زندگی‌شان را چطور با دسترسی محدود به اینترنت پیش می‌برند، درباره برنامه‌های بلندمدتشان. یک جای گفت‌وگو، براک گفت بخش مهمی از بازتوانی‌اش این بوده که «به خودم اجازه دادم به بقیه اتکا کنم و وقتی بقیه هم به کمک نیاز داشتند کنارشان باشم». توضیح داد که هرچند موقع بازی هم به نوعی با افراد معاشرت می‌کرد (با هدست خود با دیگر بازیکنان حرف می‌زد)، هرگز علاقه چندانی به زندگی‌شان نداشت، آن‌ها هم هیچ بهایی به زندگی او نمی‌دادند. برعکس، روابطی که در دوره بازتوانی، به دور از بازی‌های ویدئویی، شکل داد صادقانه و ماندگار به نظر می‌آمدند: «خیلی از بچه‌هایی که در آنجا با آن‌ها آشنا شدم جزء تنها افرادی بودند که می‌توانستم کنارشان حرف دلم را بزنم».

ونسا آنجلیکا ویاړئال
ترجمهٔ مزدک مفتون
THE CUT



ونسا آنجلیکا ویاړئال (Vanessa Angélica Villarreal) شاعر، جستارنویس و منتقد مکزیکی-آمریکایی است. او در سال ۲۰۲۱ موفق به دریافت بورس نویسندگی خلاق موقوفهٔ ملی هنرها شد. از جمله آثار تحسین شدهٔ او کتاب *Beast Meridian* است که در سال ۲۰۱۷ انتشار یافت و نامزد دریافت جایزهٔ کیت تافتس دیسکاوری آوارد شد.



من زن ره‌اشده در هم‌شکسته‌ای بودم که در نقش مرد جادوگر قدرتمندی فرو می‌رفتم

یافتن زندگی بعد از طلاق در جایی که کمترین انتظار را دارید

گرالت بازی می‌کند ولی ما در اینجا او را در نقش خودش می‌بینیم که مستقلاً حرکت می‌کند و حرف می‌زند. این صحنه یک معرفی غنی سینمایی از شخصیت‌ها، با تمرکز بر تنش رابطه بین گرالت و ینفر، ارائه می‌دهد. میل گرالت به ینفر ارضاننده می‌ماند و ینفر با رفتار خود برتری‌نانه‌اش او را پس می‌زند. گفت‌وگوی تندوتیزشان نشان از کشمکش‌های قدیمی دارد. ینفر هنوز به خاطر زن باارگی گرالت در گذشته بیمناک است و بعد از خیانت حالت دفاعی گرفته است.

گرالت: بین تمام زنانی که من شناخته‌ام

تو تنها زنی هستی که قبل از

هر کاری خودش را آرایش می‌کند.

ینفر: هان؟ مگر چند زن را شناخته‌ای؟

گرالت: موضوع چیست؟ همیشه فقط تو

در فکرم بوده‌ای.

تا همین جا دیگر آن‌ها فقط چند شخصیت ساده نیستند، دو نفر آدم‌اند که گذشته‌ای دارند. دیدم دارم چند بار بازی را از اول شروع می‌کنم که این صحنه آغازین را دوباره ببینم. چیزی در آن بود که ناراحتم می‌کرد؛ ته‌مایه‌هایش به نظرم آشنا می‌آمد - صمیمیت شکننده صبح بعد از یک دعوای دردناک؛ فهمیدن اینکه هیچ‌وقت نخواهی توانست شریکت را بشناسی؛ حس ناگفتنی از اینکه او با کس دیگری بوده است.

بازی‌های رایانه‌ای آخرین جایی بود که انتظار داشتم در آن با درد ناشی از پایان ازدواجم روبه‌رو شوم. من به هیچ‌عنوان گیمر به حساب نمی‌آیم. یک مادر مجرد

کات — گرالت اهل رویوا، قهرمان بازی «ویچر ۳: وایلد هانت»، وقتی به ما معرفی می‌شود که در طشتی چوبی در حال حمام‌کردن بعد از رابطه است. ما داخل بخش اتاق خواب کاتر مورهن، قصر جادوگران مدرسه ولف، هستیم و ینفر، عشق زندگی گرالت، هم حوله‌ای دور موهایش پیچیده. روی کاناپه لم داده و کتاب می‌خواند و بدنش طوری قرار گرفته که زیبایی‌اش به رخ کشیده شود. ینفر، علی‌رغم وضع ظاهرش، کاملاً جدی است: یک لایستر جادویی به طشت می‌فرستد که گرالت را گاز بگیرد و به یادش بیندازد که قول داده بوده با سیری، دختری که به فرزندش گرفته‌اند، تمرین کند. خانواده و زندگی خانوادگی بن‌مایه اروتیک این صحنه را تعدیل می‌کنند. امور روزمره و معمولی زندگی با عشق و میل که نت اصلی است در هم تنیده می‌شوند. موسیقی‌ای که استفاده شده برای یک بازی نقش آفرینی گرم و فولکوریک است - ملودی پرشوری که با گیتار کلاسیک نواخته می‌شود، برخلاف سمفونی‌های باشکوه حماسی که در بازی‌های فانتزی سنتی‌تر به کار برده می‌شوند، حس صمیمیت هنرمندانه‌ای را در مخاطب برمی‌انگیزد. ما در فضای شکننده بین دو عاشق هستیم - در خانه‌ای که در انتهای سفر قهرمان به آن بازخواهیم گشت.

این صحنه فضایی آموزشی است که به این منظور طراحی شده که ابزارهای هدایت بازی را به بازیکنان آموزش دهد و سازوکارهای محیط بازی را معرفی کند، مثل اینکه گرالت چطور حرکت می‌کند و چطور می‌شود «حواس جادویی» گرالت را فعال کرد. گیمرها تمام بازی را در نقش

۳۹ ساله مکزیکی آمریکایی ام که به اولین نسلی از خانواده تعلق دارم که توانسته دبیرستان را تمام کند. الان دانشجوی دکتری هستم و بزرگ‌ترین دختر یک خانواده مهاجر طبقه کارگر؛ یعنی به جامعه هدف بازی «ویچر» تعلق ندارم. اوقات زندگی ام در کار، مسئولیت‌ها، وظایف و احساس گناه خلاصه می‌شود. به عبارت دیگر اصلاً وقتی ندارم.

ولی با وجود این، تابستان سال ۲۰۲۰ داخل آپارتمانی چرک و کثیف، مثل زامبی‌ها روی کاناپه نشسته بودم و، بعد از چهار روز غذا نخوردن و نخوابیدن در یک حلقه بسته اجتناب و هشیاری بیش از حد، ساعت ۲ صبح داشتم از پست میت غذا سفارش می‌دادم. سپتامبر ۲۰۱۷، یک ماه بعد از خرید اولین خانه مان، دو سال بعد از تولد پسرمان و هم‌زمان با انتشار اولین کتابم، شریک زندگی ده‌ساله‌ام ناگهان به ازدواجمان پایان داد. در ماه‌های بعد از این واقعه، سیلی از رفتارهایی که مدت‌ها در من مخفی مانده بودند ظاهر شد و هر ساختاری از واقعیت را که درست می‌دانستم از هم فروپاشاند. به خاطر حفظ حریم خصوصی، نمی‌توانم آنچه را بر من گذشت افشا کنم؛ فقط می‌توانم بگویم که عواقب آن تمام ابعاد سلامت من را نابود کرد.

به علت مصرف معجونی از داروهای ضد افسردگی و آمفتامین که برایم تجویز شده بود، هیچ‌وقت گرسنه یا خسته نبودم. ولی هرچقدر هم که داروهایم را کم یا زیاد می‌کردند، نمی‌توانستم طوری خودم را جمع‌وجور کنم که بتوانم صورت حساب‌ها را پرداخت کنم، مالیاتم را بدهم، به پیام کسی جواب بدهم یا فایلی را که کسی نیاز داشت به ایمیل پیوست کنم، یا هیچ کاری غیر از زنده‌نگه داشتن پسرمان انجام دهم. در چهار سالی که از پایان ازدواجم گذشت نمی‌توانستم بدون ریسک حمله عصبی از آپارتمانم خارج شوم - برخورد کردن با یک همسایه در کنار صندوق پست ممکن بود مدار وضعیت اضطراری را در مغزم فعال کند، ایمیل‌های جواب داده‌نشده باعث می‌شد که ساعت هوشمندم هشدار بدهد که ضربان قلبم دارد به شدت بالا می‌رود. این وضعیت علامت اختلال اضطراب پس از سانحه شدید است، وضعیتی که ممکن است بعد از یک

رویداد ترومایی بزرگ ظاهر شود، ولی می‌تواند در اثر سال‌ها زندگی در میان سطح پایینی از ترس، پارانویا، آزار و فقدان امنیت و ایمنی هم ظاهر شود. تروما را معمولاً تحمل تجارب و رویدادهای منفی سنگین و سریع تعریف می‌کنند، ولی مشکل من علاوه بر آن این بود که تجارب و رویدادهای مثبتی نداشتم که هم به قدر کفایت باشند و هم مدتی به طول انجامیده باشند.

برای درمان، داستان ماوقع را هر هفته در جلسه روان‌درمانی تکرار می‌کردم. آن را در هر چیزی که تماشا می‌کردم، می‌خواندم و گوش می‌دادم می‌دیدم. بی‌اختیار آن را در مهمانی‌های شام جشن تولد، پیش چشم پزشک و در تماس با شماره ۱-۸۰۰ با کارشناس توربو تکس تکرار می‌کردم. هر پست چالشی‌ای که در فضای آنلاین می‌گذاشتم یک نفر مؤدبانه از من فاصله می‌گرفت، یک لحظه صداقت موجب خدشه دار شدن موقعیت حرفه‌ای ام می‌شد، و هر تلاشی برای بهتر به نظر رسیدن و ارتباط برقرار کردن نومیدانه به نظر می‌رسید.

هرچه بیشتر صحبت می‌کردم نامرئی‌تر می‌شدم - اگر مدتی طولانی و با سروصدا سوگواری کنید، تبدیل به هرزنامه حلقه‌های اجتماعی تان می‌شوید و با بی‌تفاوتی و مؤدبانه ساکتان می‌کنند. ولی با این همه، و علی‌رغم خواسته من، داستان مثل یک برنامه رایانه‌ای خودش خودش را تکرار می‌کند و مجبورم می‌کند که همان کاراکترها را بیان کنم، و درباره کسانی که دوستشان دارم خود به خود اجرا می‌شود. هرچقدر هم که گفته باشم یا نخواهم که بگویم، زبانم فقط ناتوانی ام را نشان می‌دهد. داستانی بود که هرچقدر هم که تلاش می‌کردم نمی‌توانستم تغییرش دهم یا از آن بگذرم. بنابراین یاد گرفتم که با سرپوش گذاشتن روی درد و جدا کردن آن ساکتش کنم و تمام درها را به روی آن ببندم. اتفاقی بزرگ را داشتم از سر می‌گذراندم، ولی دست‌آخر، چه کسی ممکن بود واقعاً بخواهد به حرف‌های من گوش دهد؟

راستش، شرایط هرچه باشد، طلاق ملال‌آور است و آدم نمی‌فهمد چه چیزهایی را از دست داده تا اینکه وسط یک جمله انگار از بدنش خارج می‌شود و خودش



طردشدگی پیدا می‌کنند - نوعی مکانیزم مواجهه که من با خودم به دوره بزرگ سالی آوردم. در مقایسه با حافظه، فانتزی پردازی برای پردازش تروما و فرار از آزار راه امن‌تری است، جهانی که در آن بی‌قدرتان با استفاده از جادو قدرتمند می‌شوند، از بین مطرودان و جان‌به‌دربرندگان می‌شود دوستانی پیدا کرد و قهرمانی با شمشیرش از ما دفاع می‌کند تا اینکه می‌فهمیم قهرمان داستان از ابتدا خودمان بوده‌ایم.

در بازی‌های نقش‌آفرینی، ایجاد یک آواتار و تبدیل شدن به قهرمان به معنی حضور در جهانی با حس اعتماد تجدیدشده است.

شاید من به این خاطر به سوی فانتزی کشیده می‌شوم که فضایی برای رؤیای پردازی مهاجران هم هست. خود را جای یک موجود خیالی ناممکن گذاشتن برای تحمل واقعیت حاضر سؤال مرکزی‌اش است: نیروهای قوی‌تر از من مرا از خانه‌ام جدا کرده‌اند - نقل مکان به سرزمین‌های جدید مرا قادر به انجام چه کارهایی می‌کند؟ فانتزی می‌تواند کاری کند که جان‌به‌دربرندگان قلمرویی اروتیک را دوباره امن احساس کنند. اگر کسی همیشه با کسانی رابطه عاشقانه داشته که آزارگر بوده‌اند، سناریوهای با جزئیات فراوان با شخصیت‌های محبوب می‌توانند موجب شوند که در نظرش میل و اشتیاق پس از تجربه خشونت دوباره ممکن بیاید و از طریق جادو و لذت دوباره با زخم‌های عمیقش ارتباط برقرار کند. در ادبیات تخیلی غربی، وجود جادو باید بر نظامی از محدودیت‌ها و مرزهای اخلاقی استوار باشد؛ چیزی است شبیه توافق - ساختن جهان بر اساس یک قرارداد درباره مجموعه قوانین مورد توافق. در بازی‌های نقش‌آفرینی، ایجاد یک آواتار و تبدیل شدن به قهرمان به معنی حضور در جهانی با حس اعتماد تجدیدشده است که

را می‌بیند که وحشتناک و نامناسب شده؛ تبدیل به کسی شده که در مهمانی‌ها همه از او کناره می‌گیرند، تبدیل شده به یک زن دیگر که خودش را رها کرده. این هم تبدیل به یک حلقه تکرارشونده می‌شود - که این طوری خودش را خجالت زده می‌کند.

من چهار سال درگیر طلاق بودم، هاج وواج مانده بودم و ارتباطم با واقعیت قطع شده بود. روزهایی که پسرم با پدرش بود، تنها چیزی که در میان شوک و شب‌های بی‌خوابی آرامم می‌کرد تماشای پشت سرهم فیلم‌های فانتزی و برنامه‌های تلویزیونی بود - «بازی تاج و تخت»، «هری پاتر» و «اریاب حلقه‌ها». موقعی که تمام می‌شدند، دوباره از اول تماشایشان می‌کردم تا اینکه از سر تا تهشان را حفظ شدم. اگر داستان، افسانه‌ها، نقشه‌ها، خط و ربط روابط خانوادگی و خاتم‌های رمزی را به حافظه سپرده بودم، پس همیشه می‌دانستم که چه پیش خواهد آمد، می‌توانستم به حافظه‌ام تکیه کنم، جزئیات را بررسی کنم و آن‌ها را با آنچه می‌دیدم تطبیق دهم. ولی، پس از مدتی، حتی «بازی تاج و تخت» هم نمی‌توانست زجری را که می‌کشیدم آرام کند. با غرق شدن در جهان‌های زخم‌خیز فانتزی نمی‌توانستم جهان عادلانه‌تری تصور کنم یا خودم را از دست این یکی خلاص کنم، دنیایی پر از اضطراب دائمی که انسان‌های هیولاصفت اداره‌اش می‌کنند، که همه در کنار مصیبت شخصی من اتفاق می‌افتاد. جنگل‌های استوایی آمازون که آتش گرفت و همه‌گیری که شدید شد و مهلت امتحاناتم که گذشت، به زندگی‌ام نمی‌توانستم نگاه کنم و نیرویی برای روبه‌رو شدن با هیولای درونم در من نمانده بود: اندوه داشت مرا می‌کشت.

از زمان کودکی دوره‌های اندوه عمیق‌ترین میزان تفکرات جادویی را نیز در من ایجاد می‌کرد. همان‌طور که برونو بتلهایم در کتابش استفاده‌های افسون^۱ می‌نویسد، افسانه‌های شاه و پریان درهایی هستند که کودکان با گذر از آن‌ها فضایی برای بهبود، فرار و تسکین اضطراب

موقعیت‌های تحریک‌کننده در آن تبدیل به نوعی درمان از طریق مواجهه می‌شود و می‌توان با تروما در محیطی کنترل‌شده رودررو شد و بازآفرینی‌اش کرد، ولی این بار با حس عاملیت در تصمیمات و نتایج داستان.

وقتی شروع به بازی کردم، احساس کردم که یک تنش قدیمی در عمق جانم بالاخره رها شده و چند روز بعد به‌کل تسلیم شد.

دو سال از این دوره سوگواری گذشته بود که برادر کوچک‌ترم گیلبرت پیش من آمد تا در نگهداری پسر کم‌کم کند و بیخ‌ش را در عرصه موسیقی لس‌آنجلس امتحان کند. برادرم اغلب اوقات نگران فشاری بود که به خاطر کار بر بدنم وارد می‌کردم. من خودم را تسلیم لذت تجملات نمی‌کنم و یک دقیقه را هم نمی‌توانستم تلف کنم - حتی اوقات فراغت نیز به‌نظم باید یک استفاده‌ای می‌داشت. ممکن بود آن قدر پشت میز رایانه کار کنم که او برود بخوابد و وقتی که بیدار شود هم هنوز همان جا باشم و پنج شب متوالی تمام شب را بیدار بمانم. تا این مرحله هم پیش‌رفتم که ۱۶ ساعت پشت سرهم کار کنم، غذا خوردن یادم نبود و در طول شب ۲۰ صفحه بنویسم تا اینکه پسر از خواب بیدار شود. من همین‌طوری زندگی کرده‌ام، حتی وقتی متاهل بودم، همیشه در رؤیای رسیدن به امنیت مالی در تکاپو بوده‌ام.

برادرم از من خواش می‌کرد: «تو اصلاً تفریحی داری؟ خواهش می‌کنم یک کم آرام بگیر». پیشنهاد کرد که بازی اسکایریم، یکی از محبوب‌ترین بازی‌های عظیم نقش‌آفرینی فانتزی جهان‌باز، را امتحان کنم که جای خالی «بازی تاج‌وتخت» را پر کند. مارس ۲۰۲۰ که همه‌گیری موجب قرنطینه اجباری شد و همه برنامه‌ها معطل ماند، برادرم بالاخره توانست متقاعدم کند که، برای اینکه ذهنم

از پیگیری اخبار منفی در اینترنت مابین نوشتن و انجام کارهای روزمره منحرف شود، حداقل شخصیت مخصوص خودم را درست کنم. ظرف چند ساعت اسیرش شده بودم. ساعت‌هایی را به یادآوردم که شوهر سابقم پشت رایانه‌اش صرف بازی می‌کرد و استرسش را تخلیه می‌کرد، درحالی‌که تمام کارهای خانه بردوش من بود، خودم را به دانشگاه می‌کشاندم و دو شغل هم‌زمان باهم داشتم. درباره بلایی فکر کردم که داشتن دو شغل تمام‌وقت فروشندگی و کار در اغذیه‌فروشی سر بیدن می‌آورد، اینکه مادرم چطور هر هفته بیشتر از ۸۰ ساعت در فروشگاه زنجیره‌ای کار می‌کرد و به خانه که برمی‌گشت، باید تمام کارهای خانه را بعد از شیفتش انجام می‌داد و چطور با الگوگرفتن از او تحمل این عوامل استرس‌زای بیش از حد توان را به وضعیت عادی زندگی خودم تبدیل کرده بودم.

کشتن دراگرها با کمان آبنوس جادویی استفاده‌ی ثمربخشی از وقت گران‌بهای من نبود؛ وقت تلف کردن، و احساس گناه آزاردهنده‌ای که داشتم، حتی جذاب‌ترش هم می‌کرد. وقتی شروع به بازی کردم، احساس کردم که یک تنش قدیمی در عمق جانم بالاخره رها شده و چند روز بعد به‌کل تسلیم شد. بعضی وقت‌ها بعد از اینکه مدت زیادی بازی می‌کردم، بعد از اینکه می‌فهمیدم بالاخره ساعت‌ها وقت را بدون فکرکردن گذرانده‌ام، گریه‌ام می‌گرفت. تمام عضلات بدنم در اثر سال‌ها تحمل تنش و احساس اضطراب رفته‌رفته منقبض شده بود. به‌صورت کاملاً تصادفی، به آرامش و تمرکز در زمان حال رسیده بودم و داشتم در یک جنگل برفی جن‌های خون‌آشام‌ها را می‌کشتم. افکار مزاحم مواقعی ظاهر می‌شدند که در گفت‌وگوها گزینه‌های من در تعاملات از نظر اخلاقی از جنس متقاعدکردن، ترساندن و دروغ‌گفتن بودند. ولی، بعد از مدتی، افکار مزاحم کمتر شد. داشتم از بار سنگین چیزی خلاص می‌شدم، ولی کامل نمی‌دانستم آن چیز چیست.

و بعد، در مجموعه‌ی جدیدی از مأموریت‌ها در یک شهر کوچک اسکایریم، انتخاب غیرمنتظره‌ای مقابلم گذاشته شد: شخصیت من می‌توانست ازدواج کند.



روایت کردن رویدادهای تروماتیک بی‌فایده می‌شود اگر حافظهٔ دردسترسی برای یادآوری وجود نداشته باشد یا درگیر شدن با حافظه خطرناک باشد یا اگر در اثر تکرار چنان ریشه دوانده باشد که نشود به شکلی که تغییری ایجاد کند تحلیل شود.

«EMDR»، یا حساسیت‌زدایی و بازپردازش حرکت چشم، یک شیوهٔ درمانی جایگزین است که در آن بیمار، درحالی‌که چشمانش را از یک طرف به طرف دیگر حرکت می‌دهد، یا درحالی‌که مشغول انجام کاری است که نیاز به توجه دارد، رویدادهای تروماتیک را به خاطر می‌آورد. محققانی مثل ریچارد جی مک‌نلی، روان‌شناس دانشگاه هاروارد، و مارسل ون دن هوت، روان‌شناس هلندی، نشان می‌دهند که چطور حرکات چشم و همین‌طور کارهای دیگری که نیاز به حافظهٔ کوتاه‌مدت دارند «طوری حافظه را مشغول می‌کنند که تصاویر مرتبط با تروما کم‌رنگ و از نظر عاطفی برانگیزندگی‌شان کمتر می‌شود» و در کاهش تمام عوارض تروما مؤثرند.

بازی‌های رایانه‌ای هر دوی این کارها را انجام می‌دهند، چون مثل قسمت فیزیولوژیک «EMDR» هم بیمار مجبور است که حرکت سریع چشم به طرفین را داشته باشد و هم از حافظهٔ کوتاه‌مدت برای انجام وظایف و مأموریت‌ها استفاده کند. در مبتلایان به اختلال اضطراب پس از سانحه، به‌ناچار، افکار مزاحم به سطح می‌آیند و جنگجویان بازی‌های تیراندازی اول‌شخص با بازسازی محیط نبرد، صحنه‌ای برای یادآوری ایجاد می‌کنند که اجازهٔ مواجهه با وضعیت‌ها و تصاویر تحریک‌کننده را در محیطی امن و کنترل‌شده می‌دهد.

سپتامبر ۲۰۲۰، بعد از اینکه برادرم گیلبرت (و پلی‌استیشن) به خانه‌اش در هاستون برگشت، من کاری کردم که باورش سخت است: برای خودم PS۴ خریدم. تا آن موقع بازی‌های «اسکاریم» و «اساسینز کرید»، دروازهٔ ورود به دنیای بازی‌های رایانه‌ای نقش آفرینی،

شوهرم رون، یک NPC (یا شخصیتی غیرقابل بازی کردن که به‌عنوان بخشی از داستان‌گویی بازی با بازیکنان تعامل می‌کند)، سه خط صحبت می‌کرد: «از ملاقات خوشبختم. برایت غذای خانگی درست کردم. ما سود کم و راحتی داریم، عزیزم». مهربان، حمایتگر و اغلب ساکت بود. ما دو دختر به فرزندی قبول کردیم که او بزرگشان می‌کرد و من هم می‌رفتم بیرون و ازدها می‌کشتم. ما خانه‌مان را که یک کتابخانه، یک آزمایشگاه کیمیاگری و یک مرکز پرورش ماهی داشت در کوهستان و کنار یک دریاچه ساختیم. خیانت نمی‌کرد، دروغ نمی‌گفت و نادیده نمی‌گرفت، دادوهوار نمی‌کرد و از من انتظار نداشت کینیف‌کاری‌هایش را تمیز کنم، و وقتی که برمی‌گشتم هنوز همان‌جا بود. هیچ‌وقت آنجا را ترک نمی‌کرد.

آرام‌آرام، بازی مرا مستقیماً به داخل یک زخم فرو برد و تصویری از ازدواج برایم ساخت که هیچ‌وقت بخت تجربه‌اش را در زندگی‌ام نداشتم.

مطالعات موردی اخیر نشان داده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند برای کاهش افکار مزاحم و رفتارهای اجتنابی پرهراس در اختلال اضطراب پس از سانحه، در قیاس با روان‌درمانی، مداخلهٔ مؤثرتری باشند. به‌علاوه، همان‌طور که در مورد افراد رزم‌دیده در بازی‌های اول‌شخص شوتر و بازماندگان تصادفات خودرو و جلوگیری از شکل‌گیری حافظهٔ تروماتیک از طریق بازی تریس نشان داده شده، بازی‌های رایانه‌ای برای حساسیت‌زدایی از عوامل محرک هم مفیدند. مشخصهٔ اختلال اضطراب پس از سانحه فعال شدن زخم‌های عمیق روانی است که رفتار را به شدت به الگوهای آموختهٔ اجتناب و سرکوب تغییر می‌دهند و هربار که فرد مبتلایان را «ایمن» می‌کنند، خودشان را تقویت می‌کنند. به همین علت است که درمان اختلال اضطراب پس از سانحه بسیار سخت است - ممکن است افراد مبتلا به آن از روان‌درمانی سودی نبرند، به‌خصوص موقعی که رفتارهای اجتنابی دفاعی در آن‌ها ریشه دوانده باشد؛

را تمام کرده بودم. دنبال بازی جدید می‌گشتم که بالاخره در اثر توصیه‌ی کارمن ماریا ماچادو، گیمرو نویسنده، به «ویچر ۳» رسیدم و اینجا بود که مواجهه واقعی با شیاطین درونی‌ام شروع شد.

«ویچر ۳: وایلد هانت» بازی رایانه‌ای فوق‌العاده محبوبی سی دی پراجکت رد، که سال ۲۰۱۵ برنده جایزه شده، نمونه‌ی اعلاسی در نگارش، شکل دادن به شخصیت‌ها، مضامین عاشقانه و داستان به حساب می‌آید. شش سال بعد از تولید، در فهرست بهترین‌ها باقی مانده است و به تازگی نتفلیکس از بازی و مجموعه‌کتاب آن یک سریال اقتباس کرده است.

من داستان را از دریچه درد خودم می‌خواندم چون هیولای درون خودم را منعکس می‌کرد.

باید توجه داشت که بازی‌های رایانه‌ای - حتی بازی‌های رایانه‌ای فانتزی - اغلب برای زنان رنگین پوست حوزه ناسازگار و حتی نامنی بوده است؛ شروعش از بازی «انتقام کاستر» تولید سال ۱۹۸۲ بود که در آن ژنرال کاستر، مردی صورتی‌رنگ، باید از تیروکمان‌ها جا خالی بدهد و خودش را به طرف دیگر صفحه نمایش برساند تا به یک زن بومی تجاوز کند. قبلاً بازی‌های رایانه‌ای و شخصیت‌هایشان برای من تداعی‌کننده‌ی پسرپچه‌های گند مراکز خرید بود که موقعی که، در نقش کیتانا، مورتال کامبت را بردم، به من فحش دادند، یا چلیم و دوست پسرهای بدی که در بازی جی‌تی‌ای پیراهن‌های یقه‌دکمه‌دار با طرح اژدها و «JNCO» نشان می‌کردند و زنان را کتک می‌زدند، یا شوهر سابقم، گیمرو پرشور مادام‌العمری که تا سی و چند سالگی پوست‌های وارکرفت هنوز روی دیوار اتاق خوابش بود. بازی‌های رایانه‌ای برای من تداعی‌کننده تمام چیزهای جنسیت‌زده و تبیل و بی‌خاصیت مرتبط با مردانگی سَمی طبقه متوسط سفیدپوست بود. فکر می‌کردم

گیمرها از نظر سیاست، موقعیت اجتماعی و اولویت‌ها کاملاً در نقطه مقابل من قرار دارند.

در مراحل اولیه «ویچر ۳»، نگاهم به گرالت نگاهی انتقادی بود، تا اینکه حس کردم با الگوهای زن‌ستیز جی‌تی‌ای یا بازی‌های تیراندازی اول شخص فرق می‌کند. شخصیت گرالت و نوع خاص ابراز مردانگی‌اش آهسته فرایند اعتمادسازی را آغاز کرد که برای مواجهه من با درد جانکاه‌تری که زیر سطح خودآگاه روانم آماده‌فوران بود لازم بود. با اینکه شک دارم سازندگان «ویچر ۳» فردی مثل من را در ذهن داشته‌اند، این بازی باعث شد با سناریوهایی روبه‌رو شوم که می‌توانست تا حد مرگ تحت تأثیر قرارم دهد.

شاید فکر می‌کنید فقط یک بازی رایانه‌ای است و واقعاً آن قدرها جدی نیست. شاید هم این حرف درست باشد، ولی مثل تمام داستان‌ها آنچه جدی است آورده خود ماست. من داستان را از دریچه درد خودم می‌خواندم چون هیولای درون خودم را منعکس می‌کرد: زن مکزیک‌ی بودن قرارگرفتن در وضعیت بی‌قدرتی است، که در آن رنج و بخشش در قالب مریم مقدس شکل آرمانی داده شده و خشم و اندوه در قالب لالورونا به شکل هیولا درآمده - دو اسطوره که رابطه زنان مکزیک‌ی را با مردان شکل می‌دهند. دختران مکزیک‌ی در فرهنگ شرم‌بزرگ می‌شوند و از آن‌ها توقع دارند که اطاعت کنند و اگر نکنند تنبیه می‌شوند. ما با احساس گناه رشد می‌کنیم و با کارکردن تربیت می‌شویم، در وضعیتی آماده پیروی از فداکاری‌های مادرانمان و تحمل زندگی‌ای که در آن خانواده یعنی تکلیف، و خیانت قطعی است. وقتی که مقصر همه چیز شما باشید، یاد می‌گیرید که به حافظه‌تان و درستی اعمال‌تان و به ادراکات خودتان شک کنید.

حالا من نمی‌توانم بخش زیادی از رابطه‌ام را به خاطر بیاورم - وقتی که حافظه کسی انکار شود، به او گفته شود چیزی را که به چشم خودش دیده «هرگز اتفاق نیفتاده»، حتی بازتاب خودش در آینه برای اثبات وجود بدنش در فضا برایش کافی نیست. در عوض، مثل این می‌ماند که



گرالت در میان سالی - خوش تیپ، عبوس و خشن با صدای جدی مخصوصش - در مراحل اولیه بازی هنوز به نظرم سرتاپا مردانگی افراطی و پرخاشگری مردانه بود، که من را دلزده می‌کند. ولی به بازی کردن که ادامه دادم، از خودگذشتگی اش برای سیری توجهم را جلب کرد، عشقش به ینفر، اینکه گاهی چقدر نرم و کودن می‌شود و طعنه‌های تندوتیزش، نتیجه عمری که به عنوان موجودی «عجیب و غریب» مورد تنفر قرار گرفته و بیگانه تلقی شده، چون، با اینکه به دلیل جادوگر بودن از عواطف محروم است، گزینه‌های گفت‌وگوی او اغلب دامنه وسیعی از احتمالات دارد - در این مأموریت از نظر عاطفی درگیر شود یا نه؟ که البته من همیشه درگیر می‌شدم.

در مجموعه بازی‌های «ویچر»، هیولاها هیچ وقت فقط هیولا نیستند، بلکه تجسم تروماهای بشری هستند.

ولی گرالت شوالیه سفید یا قهرمان داستان‌های عاشقانه نیست؛ او هم با وضعیت بشری پیچیده خودش دست به‌گریبان است. موقعی که حقیقتی را درباره یک هیولا آشکار می‌کند، چیزی در درون خودش را هم با آن آشکار می‌کند: درد و رنجی که به صورت تسخیرشدگی درآمده، خیانتی که باعث ایجاد طلسمی شده. ویچر بودن فقط کشتن هیولاها و باطل کردن طلسمات نیست، بلکه به معنی زندگی یکه و تنهایی است که وقف رفع آسیب شده و، با اینکه گرالت در مبارزه از دو شمشیر و جادوی تهاجمی استفاده می‌کند، ولی از روش‌های زنانه‌ایمانه برای درمان قربانیان نیز استفاده می‌کند. در مجموعه بازی‌های «ویچر»، هیولاها هیچ وقت فقط هیولا نیستند، بلکه تجسم تروماهای بشری هستند و رفتار هیولاصفتانه‌ای که ما با هم داریم است که از ما شیطان، گرگینه و شیخ می‌سازد.

از خواب بیدار شده باشم و قادر نباشم که پژواک تهی رؤیایی را که چند لحظه قبل داشته‌ام توصیف کنم، رؤیایی که ده سال طول کشیده است.

در ابتدای «ویچر»، اولین بازی این سه‌گانه، گرالت که به فراموشی دچار شده از خواب بیدار می‌شود - ابزاری روایی که به بازیکن اجازه می‌دهد دنیا را در کنار قهرمانش کشف کند. گرالت ینفر یا سیری را به یاد نمی‌آورد. در عوض با تریس وارد رابطه می‌شود، که از فرصت فراموشی گرالت استفاده می‌کند و او را با جادو اغوا می‌کند، اطلاعات حساس را نگه می‌دارد تا گرالت بدون اینکه بداند به ینفر خیانت کند. ولی پژواک‌های ینفر در تمام بازی‌ها اشتیاق غریبی را در او ایجاد می‌کند که از حافظه عمیق‌ترند.

دو قسمت اول مجموعه بازی «ویچر» عاشقانه نیستند، بلکه دیسه‌های سیاسی‌اند که به خاطر قدرت شخصیت‌ها و خطوط داستانی شاخه‌شاخه که نتایج گسترده و مهمی دارد شناخته می‌شوند. ولی شاید معروف شدن بازی‌های «ویچر» به خاطر صحنه‌های جنسی، برهنگی و مضامین مخصوص بزرگسالان در آن‌ها هم باشد. در میان فاحشه‌خانه‌ها و زنان جادوگر، در «ویچر ۲: قاتلان پادشاهان»، بی‌بندوباری‌های جنسی‌ای که گرالت به خاطر فراموشی مرتکبشان می‌شود بخشی از لذات بازی‌اند تا اینکه بالاخره در پایان «ویچر ۲» که گرالت حافظه‌اش را دوباره به دست می‌آورد ادامه پیدا می‌کنند.

به «ویچر ۳» که می‌رسیم، گرالت به‌وضوح به بلوغ رسیده و حافظه‌اش را کاملاً به دست آورده است و اولویت‌های فوری‌ای دارد - پیدا کردن ینفر و سیری و جمع کردن مجدد خانواده دور هم. در مأموریت اول بازی، گرالت بی‌تابانه دنبال ینفر می‌گردد، که الان دیگر یادش می‌آید که عشق زندگی‌اش است - برای به‌هم‌رسیدنشان باید تا اواسط بازی منتظر بمانیم و دام‌های زیادی هم در این راه هست: در غیاب او، از هر فرصتی برای کام‌جویی با اشخاص دیگر استفاده کنم یا وفادارانه بازی کنم؟ انگار اگر چنین کاری کنم، باعث می‌شود که، بالاخره در یک جهان، طرف مقابل به من وفادار بماند.

در مثلث عشقی مرکزی «ویچر ۳»، گرالت در انتخاب شریک زندگی اش دو گزینه دارد: نیفر دمدی مزاج و تریس دوست داشتنی. طبق رویه معیار بازی، بازیکن به شدت تشویق می‌شود که مشکلات پیش آمده با نیفر را حل کند و بازی، با گذاشتن کتاب‌ها، اشعار، تصنیف‌ها و نمایش‌هایی درباره داستان عشق آن‌ها و اینکه، به جز چند شایعه شرم‌آور، هیچ چیز درباره رابطه گرالت و تریس ارائه نمی‌دهد، این گرایش را نشان می‌دهد (لازم به ذکر نیست که دختر آن‌ها سیری هم، مثل من، سرسختانه طرفدار عشق گرالت و نیفر است). گرالت در تمام بازی وقتی به دوستان قدیمی می‌رسد، که خیلی از آن‌ها جادوگران زن هستند، خوش برخورد و حتی بازیگوش است، ولی موقع رسیدن به نیفر، سردی اش را به کل از دست می‌دهد.

«ویچر ۳» به نوعی توانسته در روابط عاشقانه آن قدر تنش ایجاد کند که رابطه جنسی در آن پرشور و رمانتیک احساس می‌شود. ولی آشتی با نیفر بعد از رابطه گرالت با تریس به راحتی به دست نمی‌آید و نیازمند انتخاب‌های دقیق و چندین مأموریت طولانی مدت است تا اینکه بالاخره گرالت، با عمل به قولی که در صحنه آغازین بازی داده بود، او را دوباره به دست می‌آورد (ناکامی در آشتی عواقب خاص خودش را دارد).

به همین خاطر اینکه بازیکن، بعد از آشتی با نیفر، بعد از اینکه نصف بازی را دنبال نیفر گشته، بلافاصله فرصت خیانت دارد دلسردکننده است. گرالت، پس از وصال به نیفر، از فاحشه خانه پاسیفلورا سر درمی‌آورد که یکی از گزینه‌های اولیه گفت‌وگو در آنجا، بی ارتباط به مأموریت، به بازیکن اجازه می‌دهد که از خانم درباره دخترهایی که برای عرضه دارد سؤال کند. درحالی‌که از ترس معده‌ام ضعف کرده بود، از روی کنجکاوی همین گزینه گفت‌وگو را انتخاب کردم. بالاخره گرالت، که اعتمادم را در نقش پدر، شریک زندگی متعهد و مدافع جان به‌دربردگان به دست آورده بود، شخصیتی بود که سناریویش را برای

مردان دگرجنس‌گرا، گیمرها و طرفدارانی نوشته بودند که این صحنه‌ها به نظرشان برآورده کردن بی‌ضرر امیال توجیه‌پذیر می‌آمد. بعد از این همه مدت دنبال کردن نیفر، گرالت لیاقت یک جایزه را داشت، بالاخره، به هر حال نیفر همین دوروبرها می‌ماند و رسم زمانه هم همین است - هیجان دنبال کسی گشتن همیشه از یکنواختی و حوصله‌سربری وفاداری و تعهد جذاب‌تر است و من حتی در عوالم فانتزی هم نمی‌توانم از ضوابط تمایلات در مردان خلاص شوم.

پیشنهادهای رابطه جنسی چندش‌آور یا بی‌ادبانه نبودند. می‌توانستم از روبه‌رو شدن با کارگران جنسی بگذرم - فقط نقش یک هدیه کوچک را دارم - ولی من می‌خواستم بینم اغفال کردن چه حسی دارد؛ چطور می‌شود رابطه جنسی را از علاقه‌مان به کسانی که به وفاداری ما اتکا دارند جدا کرد، چطور می‌توانم عواقب کار را در نظر نگرم و پیش و بیش از هر چیز فقط به خودم فکر کنم و «با یک زن زیبا آرام بگیرم».

سرزدن به فاحشه‌خانه‌ها در نقش گرالت برایم جالب نبود - بیشتر خجالت‌آور و ضایع و حتی مایه دل‌شکستگی بود. باین حال، بارها به فاحشه‌خانه‌ها سر زدم، نه برای لذت، بلکه در اثر یک میل وسواس‌گونه غریب به مواجهه با یک سناریوی دردناک در تلاش برای درک؛ نوعی مواجهه درمانی بود. بعضی وقت‌ها بی‌حس بودم، بعضی وقت‌ها پراز حس شرم و غالباً همیشه غرق در اشک.

صحنه که تمام می‌شد، احساس خالی بودن می‌کردم، شاید خالی شده از چیزی. ولی هر بار که به آنجا می‌رفتم، کمتر از بار قبلی ناراحتم می‌کرد. در میان سیل شرم، آخرین ذخیره بازی تا لحظه قبل از ورود به فاحشه‌خانه را دوباره بارگذاری می‌کردم و طوری خیانت‌م به نیفر را بازنویسی می‌کردم که انگار هرگز چنین اتفاقی نیفتاده است.

از طریق بازی در نقش گرالت، نقشم را عوض کردم. الان دیگر من بودم که اغفال می‌کردم. الان من بودم که آگاهانه شواهد را پاک می‌کردم و حافظه بازی را دست‌کاری می‌کردم که بی‌عقلی‌هایی را که حتی نمی‌توانستم جلویشان بایستم ببوشانم، ولی این کار من به



با این حال من همیشه انتخاب می‌کردم که آزارگر را تنبیه نکنم، ولی آسیبی را که ایجاد کرده رفع کنم. بارون خونین، الکلی خشنی که همسر و دخترش ترکش کرده‌اند؛ الگبرد فن اورک، شوهری که به خاطر هیولایی ترین عمل تسخیر شده؛ مثل گرالت من آن‌ها را نمی‌کشم یا خانواده‌هایشان را مجبور به بخشیدنشان نمی‌کردم. من راه حل‌های طولانی‌تر و پیچیده‌تری انتخاب می‌کردم، با شیاطین می‌جنگیدم، مواضع تسخیرشده زخم خورده بر اثر خشونت آن‌ها را آرام می‌کردم، فقط به این خاطر که بگذارم بروند و با انتخاب‌هایشان زندگی کنند. با اینکه بازی به من این قدرت را می‌داد که آزاردهندگان را کاملاً از بین ببرم و از رنج‌کشیدنشان لذت ببرم، به من این قدرت را هم می‌داد که در اقدامات گرالت در زندگی شخصی‌اش در نقش شریک زندگی و پذیر عاملیت و کنترل داشته باشم. و تمام این انتخاب‌ها عمیقاً معنادار بود - آیا ترجیح می‌دهم در جهانی عادلانه زندگی کنم که در آن، با وجود قدرت زیاد، تصمیم بگیرم که آسیبی نزدم؟

بعضی وقت‌ها درمان در گرفتار شدن طولانی است، کوبیدن به یک دیوار، یک بن بست.

دفعه دوم و سومی که بازی را از ابتدا تا انتها بازی می‌کردم، با اینکه سعی کردم نسخه تاریک‌تری از گرالت را بازی کنم تا انتخاب‌های متفاوتی داشته باشم و با خشونت تنبیه کنم تا «عواقب بد» را در پایان ببینم، همیشه انتخاب می‌کردم که گرالت وفادار به بنفر و حامی سیری بماند و آسیبی نزنند. در هر دور بازی، درک جدیدی از تروما به دست آوردم، از انسانیتهایی که از طریق رفتارهای هیولوار درهم شکسته است، و دوباره انتخاب کردم که طلسم‌های همه را باطل کنم، روابط را سرورسامان دهم، حافظه را برگردانم، جوامع را آزاد کنم و آسیب را کاهش دهم.

همان دلیل‌ها نبود - چیزی را که به من حس خوبی می‌داد پنهان نمی‌کردم، به خاطر شرم یا دلایل دیگری که افراد به خاطرشان خیانت می‌کنند نبود. رفتم به فاحشه‌خانه را به خاطر احترام به بنفر پاک می‌کردم. من از رابطه خیالی آن‌ها استفاده می‌کردم که درد و بی‌وفایی‌ای را که به خودم شده بود روی صحنه بیاورم.

بنفر حق داشت که مشکوک باشد - نمی‌شود گرالت را کاملاً تک‌همسر بازی کرد. من بارها امتحان کردم و بازی‌های ذخیره شده را دوباره بارگذاری کردم که تصمیم متفاوتی بگیرم. در تمام بازی فرصت‌هایی در اختیار گرالت گذاشته می‌شود که در محدوده‌های خاکستری بازی، بدون اطلاع بنفر، با زنان دیگر خوش بگذرانند و می‌تواند هر وقت که خواست، بدون آسیب رساندن به رابطه بلندمدتش، به فاحشه‌خانه‌ها برود. و با اینکه می‌تواند انتخاب کند که از بین تریس و بنفر کدام یک شریک زندگی‌اش شوند، روابط عاشقانه با هر دو می‌تواند عواقب سختی دارد (این کار را نکنید).

در «ویچر ۳»، آنچه سبب ایجاد حس رضایت از عملیات کارا گاهی گرالت می‌شود طریقه‌ای است که حواس جادوگرانه‌اش خشونت ناآشکار را نمایان می‌کند. همچنان‌که او در میان بقایای واقعه حرکت می‌کند، شعاع‌های قرمز رنگ انرژی بقایای عاطفی باقی مانده را در هوا آشکار می‌کنند و به ما اجازه می‌دهند که بینش درونی او را مجسم کنیم و صحنه را بازسازی کنیم، ردپاها را دنبال کنیم و شواهد نادیده گرفته شده را بازیابی کنیم. برای جان‌به‌دربردگان، دیدن اینکه حواس جادوگرانه گرالت چگونه به حافظه و احساسات شکل می‌دهد و به آن‌ها اجازه می‌دهد که در نقش شواهد حاضر شوند اتفاق قدرتمندی است. گرالت را نمی‌شود با بازی‌های روانی فریب داد - حتی موقعی که تمام شواهد حذف شده‌اند و هیچ چیز نمی‌تواند ادعای قربانی را اثبات کند، احساسات هستند که آثار واقعه را در خودشان ضبط می‌کنند و آزارگران را افشا می‌کنند و دروغ‌هایشان را رد می‌کند.

می‌توانستم انتقام شخصی‌ام را بگیرم، ولی گرالت وادارم کرد که برای چیزی بزرگ‌تر بجنگم.

درمان فرایند پیچیده‌ای است - غیرخطی، درونی، بیرونی، اجتماعی و فردی. بعضی وقت‌ها درمان در گیرافتادن طولانی است، کوبیدن به یک دیوار، یک بن‌بست. شاید درمان ممکن نباشد، به جایش باید خودمان را در یک خود دیگر دوباره بازسازی کنیم، خودی که بتواند به زندگی ادامه دهد. شاید درمان را نه با رساندن هیولاهای زندگی مان به سزای اعمالشان، بلکه از طریق مواجهه با هیولای درون خودمان و با رها کردن آن چرخه و پایان دادن به آن می‌توان به دست آورد. و با اینکه اعتقاد دارم آسیب‌های بزرگ را، به خصوص اگر شخص آسیب دیده بدون قدرت بماند، نمی‌توان بخشید، الان به نوعی عدالت فراتر از منطق تنبیه کیفری اعتقاد دارم؛ تصویری از عدالت که، از طریق تمرکز بر پایان بخشیدن به تروما، باید به شرایط زندگی هیولاوار ما پایان دهد.

گرالت اهل ریویا جادوگر، شکارچی هیولا، درمانگر سنتی، باطل‌کننده طلسمات، شریک زندگی و پدری است که داستان بازی پس از خیانتش آغاز می‌شود و انتخاب می‌کند که رابطه‌اش را ترمیم کند و دوباره خانواده‌اش را دور هم جمع کند. گرالت چیزی را در درون من درمان کرد. گرالت به ما یاد می‌دهد که مثل طردشدگان اخلاقی زندگی کنیم، از دختران استثنایی مان حمایت کنیم، زنان بی‌ظن و دشوار را دوست داشته باشیم. از همه مهم‌تر، به ما نشان می‌دهد که در مرکز هر طلسم و در درون هر هیولایی یک قربانی فراموش شده و تقاص نگرفته و یک داستان گفته نشده هست. گرالت طلسم‌ها را می‌شکند نه فقط در مواجهه با حقایق پنهان از طریق گفته‌ها، بلکه از طریق یادآوری جمعی‌ای که سوابق تاریخی را اصلاح می‌کند، گره خشونت‌ها را باز می‌کند، شواهد پنهان را توضیح می‌دهد و کسی را که دیگران باورش ندارند باور می‌کند. شکستن طلسم به معنی بارگذاری مجدد فایل ذخیره شده و پاک شده و تماشای انتخاب‌هایمان است تا در نهایت بتوانیم ارواح آزاردهنده درونمان را دفن کنیم و از

شر هیولاهایمان خلاص شویم تا در آینده‌ای رها از گذشته زندگی کنیم.

تروما انتخاب روایت است - انتخاب اینکه یک داستان را آن قدر تکرار کنیم که تبدیل به طلسم شود، چرخه‌ای ابدی. مغز انسان دوست ندارد مدت زیادی به تروما ادامه دهد. یادگارهای تروما می‌مانند تا از ما محافظت کنند، ولی شاید پافشاری بر داستان است که ما را گیر می‌اندازد. من الان تفاوت بین تروما و اندوه را درک می‌کنم. تروما تمرکزی است بر آنچه از دست رفته، درحالی‌که اندوه اثباتی است بر اینکه عشق هنوز زنده است. هیچ‌کدام عادلانه نیستند. بدن من در نبود حافظه همیشه یادگارهای تروما را در خودش ذخیره خواهد کرد، مثل مِشتی که بدون انتظار چیزی فشرده شده باشد. راه زیادی در پیش دارم، ولی من تنبیه کردن خودم را با آن همه کار متوقف کرده‌ام و یاد گرفته‌ام به خودم اجازه استراحت، اتلاف وقت، و هیچ‌کاری نکردن بدهم. بازی‌های رایانه‌ای کمک کردند به یاد بیاورم و نوشتن کمک کرد که رها کنم. به جای اینکه خودم به وضعیت رنج ابدی رضا دهم، در دام حافظه‌های پاک شده، طلسم شده برای تکرار یک داستان، مثل گرالت، به من دو شمشیر داده شد: شمشیری فولادی برای انسان‌ها، شمشیری نقره‌ای برای هیولاها، ابزارهایی که با آن‌ها با بخش‌های تسخیرشده درون خودم روبه‌رو شوم و، در انجام این کار، طلسمی که سرگرم باطل کردن آن هستم طلسم خودم است.

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۱۰ دسامبر ۲۰۲۱ با عنوان «The Fantasy of Healing» در وب‌سایت کانت منتشر شده است و برای نخستین بار نسخه‌ای خلاصه شده از آن با عنوان «من زن رهاشده در هم شکسته‌ای بودم که در نقش جادوگر مرد قدرتمندی فرو می‌رفتم» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

1 Uses of Enchantment

نوشتار

برانکو میلانوویچ

همگرایی بزرگ: آیا جهان امروز نابرابرتر از گذشته است؟



اسلاوی ژیتک

وُوک ما را بیدار می‌کند تا به خوابیدن ادامه دهیم



اد سایمون

پرطمطراق، فاخر، زیبا: در ستایش جملات پیچیده و بلند



نیک ترس

آمریکا تنها وقتی شکست می‌خورد که از جنگ دست بکشد



اگنس کلارد

در نکوهش سفر



هاجون چانگ

چرا رستوران علم اقتصاد این روزها فقط یک غذا دارد؟



کلنسی مارتین

تقریباً تمام عمرم را با دو فکر متناقض سپری کرده‌ام: کاش مرده بودم و خوشحالم که خودکشی‌های ناموفق بوده‌اند



ملانی چلنگر

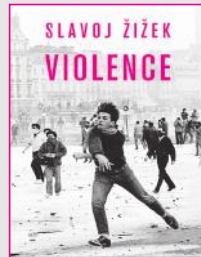
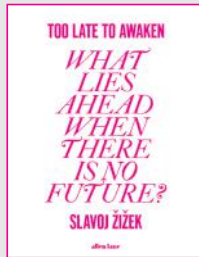
آیا علم می‌تواند داور بی‌طرف حقیقت باشد؟



اسلاوی ژیزک
ترجمه اردلان لقائی
COMPACT



اسلاوی ژیزک (Slavoj Žižek) فیلسوف و منتقد فرهنگی اسلوونیایی
و یکی از دبیران نشریه کامپکت است. از میان تألیفات پرشمار ژیزک
می‌توان به کتاب *Too Late to Awaken: What Lies and Violence*
و *Ahead When There is No Future?* اشاره کرد.





ووک ما را بیدار می‌کند تا به خوابیدن ادامه دهیم

اسلاوی ژیزک می‌گوید جنبش ووک همچون نوعی جزم‌اندیشی سکولار عمل می‌کند

کامپکت — برخی ادعا می‌کنند که ووک رو به افول است، اما در حقیقت به تدریج در حال عادی شدن است، حتی افرادی که در باطن به آن شک دارند از آن پیروی می‌کنند و بیشتر دانشگاهیان، شرکت‌ها و نهادهای دولتی آن را به کار می‌گیرند. از این رو، ووک همراه با آنچه در مقابلش قرار می‌گیرد، یعنی شرم‌آوردن پوپولیسیم جدید و بنیادگرایی دینی، بیش از پیش سزاوار نقد ماست.

برای بررسی این مسئله با اسکاتلند شروع می‌کنیم، جایی که دولت نیکولا استورجن آرمان‌های ووک‌کسیم و ال‌جی‌بی‌تی را (تقریباً) در اولویت قرار داد. پس از آنکه قانونگذاران اسکاتلندی طرحی را تصویب کردند که به موجب آن افراد می‌توانستند جنسیت خود را به لحاظ قانونی راحت‌تر تغییر دهند و ۱۶ تا ۱۷ ساله‌ها نیز مشمول نظام جدید هویت‌یابی جنسی شدند، دولت اسکاتلند، در دسامبر ۲۰۲۲، آن روز را «روز تاریخی برابری» نامید. اساساً فرد آنچه را که احساس می‌کند هویت جنسی‌اش است اعلام می‌کند و این هویت همان‌طور که می‌خواهد ثبت می‌شود. اما مشکلی قابل‌پیش‌بینی پدید آمد: آیا برایسون، فردی که به لحاظ بیولوژیکی مرد محسوب می‌شد و به تجاوز محکوم شده بود، به زندان زنان در شهر استیرلینگ فرستاده شد.

برایسون زمانی که به خاطر اتهام تجاوز در دادگاه حضور پیدا کرده بود، تصمیم گرفت که دیگر مرد نباشد. بنابراین، در این مورد فردی داریم که خودش را زن می‌داند و از

آلت جنسی‌اش برای تجاوز به دو زن استفاده کرده است. این مسئله کاملاً منطقی است: اگر مرد و زن بودن هیچ ربطی به بدن فرد نداشته باشد و صرفاً بر اساس تعریف ذهنی فرد از خودش باشد، پس یک متجاوز با آلت تناسلی مردانه را باید همراه با زنان در بند زندان انداخت. پس از اعتراضات، برایسون به زندان مردان منتقل شد، اما این هم باز طبق قوانین اسکاتلند مسئله‌ساز بود، زیرا اکنون فردی که خودش را زن می‌داند در زندان مردان است.

استورجن از سمت خود استعفا داد، زیرا کسانی را که مخالف دگریشان جنسی نبودند و صرفاً چنین اقداماتی را رد می‌کردند از خود راند. نکته‌مثال فوق این است که در این مورد راه‌حل ساده‌ای وجود ندارد، چون هویت جنسی به خودی‌خود شکل ساده‌ای از هویت نیست، بلکه ابعاد پیچیده‌ای دارد و پراز تناقضات و ویژگی‌های ناخودآگاه است و به‌هیچ‌عنوان چیزی نیست که فرد بتواند آن را با ارجاع مستقیم به احساسات خود ثابت کند.

مناقشه اخیر در مورد استفاده از داروهای جلوگیری از بلوغ با جنبه دیگری از همین پیچیدگی مرتبط است: درمانگاه تاویستاک در لندن از مقامات بالادستور گرفته بود که استفاده از داروهای جلوگیری از بلوغ را محدود کند. این داروها هورمون‌ها را سرکوب می‌کنند و از این طریق بروز ویژگی‌های جنسی کودک، مانند رشد پستان‌ها، را متوقف می‌کنند. تاویستاک این داروها را برای بچه‌های ۹ تا ۱۶ ساله‌ای تجویز می‌کرد که به نظر می‌رسید قادر به انتخاب هویت

جنسی خود نیستند. پزشکان تاویستاک استدلال کردند این خطر وجود دارد که کودکانی که نمی‌توانند هویت جنسی خود را تعیین کنند تحت فشار محیط تن به انتخاب اجباری بدهند و در نتیجه گرایش واقعی خود را (که عمدتاً تراجنسی است) سرکوب کنند. داروهای جلوگیری از بلوغ این جهت ضروری بودند که چنین جوانانی بتوانند شروع بلوغ خود را به تأخیر بیندازند. این داروها به آن‌ها وقت بیشتری می‌داد تا، پیش از تصمیم‌گیری در مورد این موضوع در سنین بالاتر، به آن بیندیشند.

بلوغ جنسی را نمی‌توان انتخابی آزادانه و سنجیده دانست بلکه، برعکس، روندی طولانی، پیچیده و غالباً ناخودآگاه است.

این دارو تقریباً برای تمام بچه‌هایی که برای ارزیابی به تاویستاک فرستاده می‌شدند تجویز می‌شد، از جمله بچه‌های اوتیستیک و مسئله‌داری که تردید آن‌ها در مورد میل جنسی‌شان ممکن بود اشتباه تشخیص داده شده باشد. به بیانی دیگر، کودکان آسیب‌پذیر، پیش از آنکه به سنی برسند که بدانند آیا می‌خواهند جنسیت خود را تغییر دهند یا خیر، تحت درمان‌هایی سرنوشت‌ساز قرار می‌گرفتند. همان‌طور که یکی از منتقدان گفته، «کودکی که دچار اختلال هویت جنسی است به زمان و حمایت نیاز دارد، نه اینکه در روند پزشکی‌ای قرار گیرد که ممکن است بعدها از آن پشیمان شود».

تناقض این مسئله آشکار است: داروهای جلوگیری از بلوغ را به بچه‌ها می‌دادند تا بلوغشان متوقف شود و آن‌ها بتوانند آزادانه درباره‌ی هویت جنسی خود تصمیم بگیرند، اما این داروها ممکن است موجب آسیب‌های فیزیکی و روانی متعدد دیگری شوند و هیچ‌کس از این بچه‌ها نمی‌پرسید آیا آماده‌ی دریافت داروهایی با این‌گونه عواقب هستند یا خیر.

دکتر هیلاری کاس، یکی از منتقدان این کار، می‌گوید «ما به هیچ‌وجه نمی‌دانیم آیا داروهای جلوگیری از بلوغ، به جای آنکه برای تصمیم‌گیری فرد زمان بخرند، روند تصمیم‌گیری را مختل می‌کنند یا خیر. این احتمال وجود دارد که بلوغ مغز موقتاً یا دائماً مختل شود».

اما در انتقادات باید یک قدم به جلو برداشت و این ادعا را از اساس زیر سؤال برد که رسیدن به هویت جنسی صرفاً انتخابی آزادانه و سنجیده است. در اختلال هویت جنسی هیچ چیز «غیرطبیعی»‌ای وجود ندارد: آنچه «بلوغ جنسی» نامیده می‌شود روندی طولانی، پیچیده، غالباً ناخودآگاه و سرشار از تنش‌ها و تغییرات شدید است و فرایندی نیست که طی آن فرد در اعماق روانش کشف کند واقعاً چه کسی است.

یکی از منتقدان خاطرنشان کرده که پزشکان در بسیاری از درمانگاه‌های تعیین و تغییر جنسیت در سراسر دنیای غرب احساس می‌کنند که مجبورند، بدون در نظر گرفتن سایر بحران‌های نهفته سلامت روان که کودکان را آزار می‌دهد، «روش ایجابی بی‌چون‌وچرای» را اتخاذ کنند. در واقع آن‌ها از دو سو تحت فشارند. از یک سو پزشکان مرعوب لابی تراجنسی می‌شوند که هرگونه تردید در مورد داروهای جلوگیری از بلوغ را تلاشی محافظه‌کارانه تعبیر می‌کنند که کار افراد تراجنسی در راستای محقق کردن هویت جنسی‌شان را سخت‌تر می‌کند. فشار مالی هم این وضعیت را تشدید می‌کند: به‌عنوان مثال، بیش از نیمی از درآمد درمانگاه تاویستاک از درمان مشکلات جنسی کودکان تأمین می‌شد. به‌طور خلاصه، در چنین موردی آنچه شاهدش هستیم بدترین تلفیق از اعمال فشار برای رعایت نزاکت سیاسی و محاسبه‌ی بی‌رحمانه‌ی منافع مالی است. استفاده از داروهای جلوگیری از بلوغ نمونه‌ی دیگری از سرمایه‌داری وُوک است.

بی‌تردید هر دوی این مناقشات حداقل به پیروزی نسبی نیروهای «ضد وُوک» انجامید: استورجن استعفا داد و درمانگاه تاویستاک تعطیل شد. اما نیروهای مؤثر شتابی



دارند که بسیار فراتر از دیدگاه‌های تک‌تک سیاستمداران و سازوکار نهادهای خاص است. در هر صورت، افراد و نهادها پیوسته سعی می‌کنند خود را با محدودیت‌هایی که از جایی دیگر می‌آیند وفق دهند به جای آنکه محدودیت‌ها و قوانین خود را از بالا به پایین اعمال کنند. بنابراین مسلم است که رسوایی‌های مشابه همچنان افزایش خواهند یافت.

ووک ممکن است، علاوه بر تحریکات گروه‌های ذینفع و فشار سرمایه، از منابع قدرت دینی نیز استفاده کند. البته در فضای ایدئولوژیک رسمی ما، ووک و بنیادگرایی دینی دو گرایش متضاد و ناسازگار به نظر می‌رسند، اما آیا واقعاً این‌طور است؟

تقریباً یک دهه پیش، کالج گلداسمیت لندن از یک فعال سیاسی زن که سابقاً مسلمان بود دعوت کرد تا درباره «ارتداد، کفر و آزادی بیان در عصر داعش» سخنرانی کند. دانشجویان سخنرانی او را، که بر سرکوب زنان در برخی جوامع اسلامی متمرکز بود، به کرات و با بی‌ادبی قطع می‌کردند. آیا سخنران متحلی در میان جامعه فمینیست این کالج پیدا کرد؟ خیر. فمینیست‌ها از جامعه اسلامی گلداسمیت حمایت کردند.

این همبستگی غیرمنتظره در نهایت مبتنی بر شباهت فرم این دو گفتمان است: اگرچه این حرف به نظر تناقض‌آمیز می‌آید، باید بگویم که ووک همچون نوعی جزم‌اندیشی دینی سکولار شده عمل می‌کند. جان مک‌وِرتِر، منتقد سیاه‌پوست ووک نژادی، برخی از این تضادها را در کتاب اخیرش، نژادپرستی ووک^۲، برشمرده: «باید تا ابد تلاش کنید که تجربیات افراد سیاه‌پوست را درک کنید / هرگز نمی‌توانید درک کنید که سیاه‌پوست بودن چه حسی دارد و اگر هم فکر می‌کنید که می‌فهمید، نژادپرست هستید؛»^۳ (به چند فرهنگی بودن علاقه نشان دهید / فرهنگ را مصادره نکنید).

هر یک از دانش‌آموزان بیانیه از پیش آماده شده‌ای را قرائت کردند در این مورد که چطور این سمینار در محتوا و شکل خود به خشونت علیه سیاه‌پوستان تداوم می‌بخشید، اینکه چطور به دانش‌آموزان سیاه‌پوست آسیب رسانده و اینکه چطور من در ارتکاب ریزپریشگرایی‌های بی‌شماری مقصر بودم، از جمله از طریق زبان بدنم، و اینکه چطور دانش‌آموزان احساس امنیت نمی‌کردند، چون من علیه دیدگاه‌هایی که بی‌زاری از سیاهان را علت تمام مشکلات جهان قلمداد نمی‌کردند فوراً موضع نمی‌گرفتم.

این حرف مبالغه نیست. هر کس که به ظرفیت سرکوبگرانه این جنبش شک دارد بهتر است مقاله «استاد سیاه‌پوستی گرفتار در جهنم ضدنژادپرستی» را در نشریه

لوید این گرایشات را با «آن برهه از دهه هفتاد میلادی که سازمان‌های چپ‌گرا فرو ریختند» مقایسه می‌کند، «یعنی زمانی که نیاز به رقابت و برانگیختن حس مبارزه جویی میان رفقای چپ‌گرا به فرهنگی سمی منجر شد که سرشار از جزم‌اندیشی و سرخوردگی بود». منتقدان لوید به مجموعه‌ای از عقاید جزمی متکی بودند که چند مورد آن‌ها از این قرار است: «هیچ سلسله‌مراتبی از ظلم و ستم

وجود ندارد - مگر ظلم علیه سیاه‌پوستان، که بی‌مانند است؛ «به زنان سیاه‌پوست اعتماد کنید؛» «زندان هیچ‌گاه راه حل نیست؛» «همه افراد غیرسیاه‌پوست، و بسیاری از سیاه‌پوستان، در بیزاری از سیاهان مقصرند».

فراخود مانند همان شعار بدبینانه استالینیستی است درباره متهمان بی‌گناه محاکمه‌های نمایشی: «هر چه بی‌گناه‌تر، بیشتر مستحق تیرباران».

اما تضادی که از حیث فرم بین سمینار و کارگاه وجود داشت تعیین‌کننده‌تر از محتوای سمینار بود. لوید تلاش کرد روال معمول سمینار را در پیش بگیرد، یعنی تبادل نظر: در سمینار، مداخله‌ای پس از مداخله دیگر می‌آید، زیرا دانش‌آموزی متوجه مطلبی می‌شود که دانش‌آموز دیگر نادیده گرفته و استاد هم بحث و گفت‌وگو را در جهت مهم‌ترین پرسش‌ها هدایت می‌کند. سمینارها معمولاً بر متنی خاص متمرکزند و شرکت‌کنندگان سعی می‌کنند با صبر و حوصله معنای آن را کشف کنند. در مقابل، در آن نوع کارگاه‌های ضدنژادپرستی که لوید نقدشان می‌کند، آشکارا عقیده جزئی تثبیت شده‌ای وجود دارد و تبادل نظر صرفاً حول محور این موضوع است که افراد چگونه و کجا آن عقیده را آگاهانه یا ناآگاهانه نقض کرده‌اند. همان‌طور که آنکا زوپانچیچ خاطرنشان کرده، دنیای کارگاه‌هایی که مروج نزاکت سیاسی هستند مانند دنیای نمایشنامه آنکه گفت آری^۵، اثر برتولت برشت، است: همه به‌کرات می‌گویند آری، و استدلال اصلی علیه کسانی که به‌عنوان پیروان صادق پذیرفته نمی‌شوند استدلال مبتنی بر «آسیب‌رساندن» است. به گفته لوید، استدلال «آسیب‌رساندن» این‌گونه عمل می‌کند:

در طول بحث و گفت‌وگویمان در مورد موضوع جنس، دانش‌آموزی آسیایی-آمریکایی آمار زندانیان فدرال را ذکر کرد: حدود ۶۰ درصد از

زندانیان سفیدپوست‌اند. دانش‌آموزان سیاه‌پوست گفتند این اظهارنظر به آن‌ها آسیب زده است. آن‌ها، در یکی از کارگاه‌هایشان، یاد گرفته بودند که واقعیات عینی ابزاری برای برترپنداری نژاد سفید است. در خارج از سمینار به من گفتند دانش‌آموزان سیاه‌پوست باید زمان زیادی را صرف کنند تا آسیبی را که با شنیدن آمار زندانیان غیرسیاه‌پوست بر آن‌ها وارد آمده جبران کنند. چند روز بعد، آن دانش‌آموز آسیایی-آمریکایی از برنامه اخراج شد.

در این مورد دو نکته ما را شگفت زده می‌کند. نخست آنکه این فرقه جدید اعتقاد به جزمیت ثابت و عینی شده را با اعتماد کامل فرد به احساساتش ترکیب می‌کند (اگرچه فقط سیاه‌پوستان سرکوب شده این حق را دارند که به احساساتشان به‌عنوان معیار گناه فرد نژادپرست اشاره کنند). متوسل شدن به استدلال‌های نقادانه در چنین مباحثی مؤثر واقع نمی‌شود. این بدان معنا است که «مباحثه عمومی» مفهومی نژادپرستانه و در راستای برترپنداری نژاد سفید است. «واقعیات عینی ابزاری برای برترپنداری نژاد سفید است» - بله، به همین دلیل، همان‌گونه که ترامپست‌ها می‌گفتند، ما باید واقعیات جایگزین را ایجاد کنیم. بگذارید این مسئله را روشن کنم: در این بحث رگه‌ای از حقیقت وجود دارد. آن‌هایی که به شکلی بی‌رحمانه تحت ستم قرار می‌گیرند توانایی تأمل عمیق و مباحثه مفصل برای آشکارکردن نادرستی ایدئولوژی انسان‌گرایی لیبرال را ندارند. اما در این مورد، مانند اکثر موارد دیگر، کسانی که نقش رهبران شورش را مصادره می‌کنند واقعاً قربانیان ستم‌دیده سرکوب نژادپرستانه نیستند. طرفداران وُوک خود اقلیتی نسبتاً ممتاز در دل اقلیتی بزرگتر هستند که اجازه دارند در کارگاهی با کیفیت بالا در دانشگاهی طراز اول شرکت کنند.

دوم آنکه راز این مسئله در عملکرد دیگری بزرگ^۶ است (در این مورد، اقتدار اجرایی تلویزاید): آن دیدگاهی که نخبگان سیاه‌پوست آگاه‌شده نسبت به تعصبات



نیز صادق است: لذت یک امر واقع ناممکن است، ما هیچ وقت نمی‌توانیم به طور کامل به آن دست یابیم و این ناتوانی باعث می‌شود احساس گناه کنیم.

منطق وُوک همان منطق قدیمی پروتستان است: «هر کاری دلتان می‌خواهد بکنید، فقط به خاطرش احساس گناه داشته باشید».

مجموعه‌ای از موقعیت‌هایی که مشخصه جوامع امروزی هستند نمونه کاملی از این نوع فشار فراخوند، مانند خودآزمایی‌های همیشگی در رابطه با رعایت نزاکت سیاسی: آیا نگاهم به مهماندار هوایمابیش از حد آزاردهنده و از نظر جنسی توهین آمیز بود؟ آیا هنگامی که او را خطاب می‌کردم از کلماتی استفاده کردم که حیثاً لحنی جنسیت‌زده داشتند؟ و مواردی از این دست. لذت و حتی هیجانی که با این قبیل خودکاوای حاصل می‌شود مشهود است.

نتیجه این وضعیت قابل پیش بینی است: هرچه چپ‌گرایان لیبرال غربی بیشتر گناه خود را کندوکاو کنند، بنیادگرایان بیشتر آن‌ها را متهم می‌کنند که ریاکارانی هستند که تلاش می‌کنند نفرتشان را پنهان کنند. این مجموعه عوامل بار دیگر پارادکس فراخود را به طور کامل بازتولید می‌کند: هرچه بیشتر از آنچه دیگری از شما می‌خواهد اطاعت کنید، گناهکارتر هستید.

بنابراین، در مورد انجمن تلیوراید، ساختار فراخود روشن می‌کند که چرا و چگونه اکثریت افراد و آن دیگری بزرگ نهادی، هر دو، مرعوب اقلیت وُوک شده بودند. همه آن‌ها در معرض فشاری از سوی نیروی فراخود قرار گرفته بودند که البته با فراخوانی اصیل برای برقراری عدالت فاصله داشت. نخبگان سیاه‌پوست پیرو فرهنگ وُوک

نژادی به تدریج به همه تحمیل کردند دیدگاه اقلیت بود (در آغاز حتی در میان شرکت‌کنندگان سیاه‌پوست نیز همین طور بود). اما این گروه اقلیت چگونه و چرا موفق شدند که نه تنها اکثریت را مرعوب کنند، بلکه حتی انجمن تلیوراید را نیز وادار کنند تا از آن‌ها حمایت کند و از دفاع کردن از لوید سر باز زند؟ چرا آن‌ها حداقل موضع متفاوت و پیچیده‌تری اتخاذ نکردند؟ چطور وُوک، با اینکه دیدگاه اقلیت است، می‌تواند فضای وسیع تر لیبرال و چپ را بی‌اثر نموده و ترس عمیقی را از مخالفت علنی با وُوک در آن فضا القا کند؟

روان‌کاوی پاسخ روشنی برای این وضعیت تناقض آمیز دارد: مفهوم فراخود. فراخود عاملی بی‌رحم و سیری ناپذیر است که فرد را مورد هجوم خواسته‌های ناممکن قرار می‌دهد و بعد تلاش‌های ناموفقش برای برآورده کردن آن‌ها را به تمسخر می‌گیرد. فراخود نیرویی است که از منظر آن هرچه فرد بیشتر تلاش کند تا کوشش‌های «گناه‌آلودش» را سرکوب کند، بیش از پیش احساس گناه می‌کند. فراخود در خالصانه‌ترین حالتش مانند همان شعار استالینیستی بدبینانه قدیمی درباره متهمان محاکمه‌های نمایشی است که ادعای بی‌گناهی می‌کردند: «هرچه بی‌گناه‌تر باشند، بیشتر مستحق تیرباران هستند».

آیا مک‌وُرتنر در قسمت نقل شده ساختار دقیق پارادکس فراخود را بازتولید نکرده است؟ «باید تا ابد تلاش کنید که تجربیات افراد سیاه‌پوست را درک کنید / هرگز نمی‌توانید درک کنید که سیاه‌پوست بودن چه حسی دارد و اگر هم فکر می‌کنید که می‌فهمید، نژادپرست هستید». به طور خلاصه، شما باید سیاه‌پوست باشید اما نمی‌توانید، زیرا نباید سیاه‌پوست باشید - بزرگ‌ترین گناه این است که کاری را انجام دهید که باید برایش تلاش کنید... ساختار پیچیده این حکم، که زمانی محقق می‌شود که نتوان آن را برآورده کرد، پارادکس فراخود را توضیح می‌دهد. همان‌طور که فروید خاطرنشان کرده، هرچه بیشتر از فرمان فراخود اطاعت کنیم، احساس گناه بیشتری می‌کنیم. این پارادکس در خوانش لاکانی از فراخود، که حکم به لذت بردن است،

کاملاً آگاه‌اند که به هدف اعلام‌شده‌شان برای کاهش ظلم و ستم نسبت به سیاهان دست نمی‌یابند - و حتی نمی‌خواهند که به آن برسند. آنچه واقعاً می‌خواهند همان چیزی است که به دست می‌آورند: جایگاهی از اقتدار اخلاقی که از طریق آن بتوانند دیگران را مرعوب کنند، بدون اینکه مناسبات اجتماعی مرتبط با سلطه و استیلا را به طور مؤثر تغییر دهند.

وضعیت کسانی که مرعوب نخبگان وُوک می‌شوند پیچیده‌تر، اما همچنان روشن است. آن‌ها تسلیم مطالبات وُوک می‌شوند زیرا اکثرشان به دلیل مشارکت در سلطه اجتماعی مقصزند، اما تسلیم شدن در برابر مطالبات وُوک ساده‌ترین راه فرار را پیش پای آن‌ها می‌گذارد - آن‌ها تا جایی که این وضعیت کمک کند مانند قبل به زندگی خود ادامه دهند با کمال میل تقصیراتشان را به گردن می‌گیرند. این همان منطق قدیمی پروتستان است: «هر کاری دلتان می‌خواهد بکنید، فقط به خاطرش احساس گناه داشته باشید».

وُوک در واقع دقیقاً مبین خلاف آن چیزی است که ادعا می‌کند. فروید، در کتاب تأویل رؤیا^۷، رؤیای پدری را شرح می‌دهد که هنگام شب‌زنده‌داری در کنار تابوت پسرش به خواب می‌رود. پسر مرده‌اش در رؤیایش بر او ظاهر می‌شود و چنین ترسناک در مقابل او لابه و زاری می‌کند: «پدر، نمی‌بینی که دارم می‌سوزم؟». هنگامی که پدر بیدار می‌شود، متوجه می‌شود که پارچه روی تابوت پسرش به خاطر شمع‌ی که روی آن افتاده آتش گرفته است. چرا پدر از خواب بیدار شد؟ آیا دلیلش این بود که بوی دود بیش‌ازحد شدید شد، طوری که دیگر نمی‌شد به‌صرف گنجاندن بوی دود در رؤیای فی‌البداهه به خوابیدن ادامه داد؟ لاکان تفسیر بسیار جالب‌تری در این مورد مطرح می‌کند:

اگر کارکرد رؤیا را طولانی‌کردن خواب بدانیم، حال با این اوصاف اگر رؤیا به همان واقعیتی شبیه و نزدیک شود که موجب شده، آیا نمی‌توانیم چنین فرض کنیم که بی‌آنکه از خواب بیدار شویم رؤیایمان با آن واقعیت همخوانی و مطابقت پیدا کرده است؟

از این گذشته، پدیده‌ای به نام خواب‌گردی نیز وجود دارد. سؤالی که پیش می‌آید، و در واقع تمام نشانه‌های پیشین فروید به ما اجازه می‌دهد که آن را مطرح کنیم، این است که چه چیزی فرد خفته را بیدار می‌کند؟ آیا، در رؤیا، واقعیت دیگری وجود ندارد؟ - یعنی واقعیتی که فروید آن را این‌گونه توصیف می‌کند - *an Kind das Dass*، *steht Bette seinem*، کودک کنار تختش ایستاده است، *ihn am Arme fasst*، بازویش را می‌گیرد، *und ihm vorwurfsvoll zuraunt: Vater siehst du denn nicht*، و با حالتی سرزنش‌آمیز نجواکنان به او می‌گوید: پدر، نمی‌بینی *ich dass*، *verbrenne*، که دارم می‌سوزم؟ آیا واقعیت موجود در این پیام بیشتر از سروصدایی نیست که پدر به‌وسیله آن واقعیت عجیب آنچه را که در اتاق کناری در حال رخ‌دادن است تشخیص می‌دهد؟ آیا واقعیت از دست‌رفته‌ای که موجب مرگ کودک شده در این کلمات بیان نشده است؟

بنابراین، آنچه که پدر نگویند بخت را بیدار کرد مداخله نشانه‌ای از واقعیت بیرونی نبود، بلکه ماهیت تکان‌دهنده و غیرقابل تحمل چیزی بود که در رؤیایش با آن مواجه شد. تا آنجا که خواب دیدن به معنای خیال‌پردازی به‌منظور اجتناب از رویاروشدن با امر واقع باشد، پدر عملاً بیدار شد تا بتواند به خواب دیدن ادامه دهد. سناریو از این قرار بود: هنگامی که دود خواب پدر را مختل کرد، به سرعت رؤیایی ساخت که، برای طولانی‌کردن خوابش، عنصر ناراحت‌کننده (دود آتش) را در آن گنجاند؛ با وجود این، آنچه در رؤیا با آن مواجه شد - تروما (مسئولیت او در قبال مرگ پسرش) - بسیار نیرومندتر از خود واقعیت بود، بنابراین او درون واقعیت بیدار شد تا بتواند از امر واقع اجتناب کند...

بخش عمده‌ای از جنبش در جریان «وُوک» نیز مشابه همین داستان است: وُوک ما را - نسبت به نژادپرستی و جنسیت‌زدگی - بیدار می‌کند تا بتوانیم به خوابیدن ادامه دهیم. آن‌ها واقعیت مشخصی را به ما نشان می‌دهند

کتاب‌های انتشارات ترجمان علوم انسانی



چگونه سکولار باشیم؟

ما در عصر سکولار زندگی می‌کنیم، عصری که ایمان و اعتقاد دینی هر لحظه با چون و چرایی تازه روبه‌رو می‌شود؛ گویی امر الهی در پس پرده نشست و به محاق رفته است. ساکنان این عصر با نوعی پریشانی مواجه‌اند: نه می‌توانند به راحتی دین را بپذیرند و نه می‌توانند به سادگی آن را کنار بگذارند و طوری رفتار کنند که انگار دینی نبوده و نخواهد بود. اما چگونه می‌توان از این پریشانی و مواجهه با آن سخن گفت؟ چارلز تیلور، در کتاب سترگ عصر سکولار، کوشیده است که راهی به رهایی از این مخمصه بگشاید و زبانی برای سخن‌گفتن از این وضعیت پیدا کند. جیمز اسمیت در کتاب حاضر شاخ‌وپرگ انبوه تحلیل و استدلال تیلور را هرس می‌کند و می‌کوشد آن را در قالبی ساده‌تر عرضه کند. بنابراین کتاب اسمیت هم راهنمایی است برای خواندن اثر تیلور و هم، فراتر از آن، سرآغازی است برای اندیشیدن به تحولات مهمی که زمانه ما را شکل داده‌اند.

- چگونه سکولار باشیم؟
- نویسنده: جیمز کی. ای. اسمیت
- مترجم: حامد قدیری

تا بتوانیم کماکان چشم خود را به روی ریشه‌ها و عمق حقیقی تروماهای نژادی و جنسی مان ببندیم.

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۲ فوریه ۲۰۲۳ با عنوان «Wokeness Is Here To Stay» در وب‌سایت کامپکت منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «ووک ما را بیدار می‌کند تا به خوابیدن ادامه دهیم» در بیست و هشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

1 Woke، به معنای بیدار، اصطلاحی سیاسی یا منشأ آفریقایی-آمریکایی است که به آگاهی نسبت به مسائل مربوط به عدالت اجتماعی و عدالت نژادی اشاره دارد. این لفظ برگرفته از اصطلاح انگلیسی سیاه‌پوستان آمریکایی «stay woke» به معنای «بیدار بمان» است که جنبه امری آن اشاره به آگاهی مستمر درباره این موضوعات دارد [مترجم].

2 *Woke Racism: How a New Religion Has Betrayed Black America*

3 تصرف فرهنگی یا از آن خودسازی فرهنگی (Cultural appropriation) اختیارکردن یا استفاده نامناسب از یک عنصر یا عناصری از یک فرهنگ توسط اعضای یک فرهنگ یا هویت دیگر است [مترجم].

4 *Black Dignity: The Struggle Against Domination*

5 *Der Jasager*

6 مفهوم دیگری بزرگ برگرفته از نظریه روانکاوی ژاک لاکان، روانکاو فرانسوی، است. در این نظریه، دیگری بزرگ نظمی نمادین است که نمایانگر هنجارهای فرهنگی و اجتماعی مشترک و قوانین و زبان یک جامعه است. دیگری بزرگ نوعی مفهوم خیالی است که برای درک دنیای اطرافمان به آن تکیه می‌کنیم و در یک فرهنگ خاص ممکن است شامل نهادهایی مانند دولت، سیستم قانونی یا کلیسا و همچنین هنجارها و انتظارات اجتماعی در مورد مسائلی مانند نقش‌های جنسیتی و آداب اجتماعی باشد [مترجم].

7 *The Interpretation of Dreams*

شما طوطی نیستید، چت جی پی تی هم انسان نیست

زبان‌شناسی به نام امیلی بندر نگران از میان رفتن مرزها میان انسان‌ها و ربات‌هاست

در این میان، چت‌اختاپوسی بسیار باهوش است که در اعماق دریا زندگی می‌کند و نمی‌تواند این جزیره‌ها را ببیند یا به آن‌ها سفر کند. چ به کابل زیر دریا دسترسی پیدا می‌کند و به مکالمات الف و ب گوش می‌دهد. او اصلاً انگلیسی بلد نیست، اما کارش در تشخیص الگوهای آماری حرف ندارد. به مرور زمان، او یاد می‌گیرد که با دقت بالا پاسخ‌های ب به حرف‌های الف را پیش‌بینی کند. طولی نمی‌کشد که اختاپوس وارد این مکالمه می‌شود و، در نقش ب، پاسخ الف را می‌دهد. این کلک برای مدتی جواب می‌دهد و الف فکر می‌کند چ مانند خودش و ب ارتباط برقرار می‌کند، معنادار و هدف‌دار. چند وقت بعد، روزی الف پیغام می‌فرستد: «یه خرس عصبانی بهم حمله کرده. بگو چطور باید از خودم دفاع کنم. چند تکه چوب تو دست و پالم هست». اختاپوس، که نقش ب را بازی می‌کند، کمکی از دستش بر نمی‌آید. اصلاً چطور ممکن است بتواند کمکی بکند؟ اختاپوس هیچ مصداق یا تصویری از خرس و چوب ندارد. محال است بتواند آموزش مناسبی بدهد، مثلاً برو چند تا نارگیل و یک طناب بردار و منجیق بساز. الف به دردسر افتاده و احساس می‌کند فریب خورده است. دست اختاپوس متقلب رو می‌شود. عنوان رسمی مقاله این است: «پیش‌به‌سوی ان. ال. یو: درباب معنا، فرم، و درک در عصر اطلاعات»^۱. ان. ال. یو مخفف «درک زبان طبیعی»^۲ است. برای کلماتی که مدل‌های زبانی گسترده ادا می‌کنند و به گوش طبیعی

نیویورک مگزین — کسی از شنیدن «دیدی؟ بهت گفته بودم!» خوشش نمی‌آید. اما قبل از اینکه بینگ مایکروسافت بخواهد نامه‌های عاشقانه عجیب و غریب سر هم کند، قبل از اینکه ربات گالاکتیکا مهملات نژادپرستانه بیافد، قبل از اینکه چت‌جی‌پی‌تی چنان مقاله‌های دانشگاهی قابل قبولی بنویسد که بعضی اساتید دانشگاه بگویند «گور باباش! دیگه برکه تصحیح نمی‌کنم!»، و قبل از اینکه خبرنگاران حوزه فناوری بخوانند ادعایشان را درباره اینکه هوش مصنوعی آینده جست‌وجو و نیز شاید آینده همه چیز است پس بگیرند، امیلی ام. بندر با همکارش مقاله «اختاپوس» را نوشته بود.

بندر زبان‌شناس رایانشی در دانشگاه واشنگتن است. او مقاله «اختاپوس» را در سال ۲۰۲۰ با همکارش، الکساندر کولر، که او هم زبان‌شناس رایانشی است، منتشر کرد. هدف از نوشتن این مقاله نشان دادن توانایی‌ها و ناتوانی‌های مدل‌های زبانی گسترده یا ال. ال. ام‌ها - تکنولوژی پشتیبان ربات‌هایی مثل چت‌جی‌پی‌تی - بود. ساختار مقاله از این قرار است:

فرض کنیم الف و ب، که هر دو به زبان انگلیسی مسلط هستند، جداگانه در دو جزیره خالی از سکنه گیر افتاده‌اند. طولی نمی‌کشد که الف و ب پی می‌برند که مسافران قبلی دستگاه‌های تلگراف در جزیره گذاشته‌اند و این دو می‌توانند از طریق کابل‌های زیر دریا با هم ارتباط برقرار کنند.



الیزابت ویل ترجمه آمنه محبوبی نیا

NEW YORK

آینده چت بات‌ها ایستاده و در میان غوغای گوش خراشی که هوش مصنوعی به راه انداخته فریاد می‌کشد. به گوش او، این هیاهو یک لحظه هم قطع نمی‌شود: نه! نباید با مدل‌های زبانی گسترده نسخه‌سانسورنشده «گزارش مولر» را افشا کرد. نه! مدل‌های زبانی گسترده نمی‌توانند در مجلس سنای آمریکا شهادت دهند؛ نه! چت بات‌ها نمی‌توانند درک دقیقی از کاربرها داشته باشند.

لطفاً صورت کلمه را با معنایکی ندانید. زودباور نباشید. این‌ها شعارهای امیلی بندیر هستند. مقاله «اختاپوس» حکایتی از روزگار ماست. مسئله اصلی این مقاله درباره تکنولوژی نیست، درباره خود ماست. درباره اینکه، با وجود این ماشین‌ها، چه رفتاری با خودمان خواهیم داشت؟

ما دائماً فرض را بر این می‌گذاریم که دنیای ما جایی است که وقتی کسی حرفی می‌زند - افراد، سازندگان کالاها، خود کالاهای - قصد دارد چیزی بگوید و مسئولیت تأثیر حرفش را می‌پذیرد. چیزی که دنیل دنت فیلسوف آن را «وضع التفاتی» می‌نامد. امیلی بندیر در دیداری که در زمستان امسال داشتیم به من گفت «منتها ما دنیا را تغییر داده ایم. ما یاد گرفته ایم ماشین‌هایی بسازیم که به طور مکانیکی متن تولید کنند. اما هنوز یاد نگرفته ایم که چطور بین ماشین و ذهن انسان تمایز قائل شویم».

مکالمه وایرال شده کوبین روس، خبرنگار نیویورک تایمز، را با بینگ در نظر بگیرید. وقتی روس از ریات

(انسان مانند) می‌آیند، چه توضیحی می‌توان ارائه داد؟ اساس این مدل‌ها بر آمار استوار شده است. نحوه کار آن‌ها به این صورت است که در انبوهی از متون به دنبال الگوها می‌گردند و سپس از این الگوها استفاده می‌کنند تا حدس بزنند که، در رشته‌ای از کلمات، کلمه بعدی چه باید باشد. آن‌ها تقلید را خوب بلدند اما در واقعیت به مشکل می‌خورند. چرا؟ چون مدل‌های زبانی گسترده مثل اختاپوس هستند و به مصادیق مجسم دنیای واقعی دسترسی ندارند. این ویژگی باعث می‌شود که این مدل‌ها گمراه‌کننده، غیراخلاقی و مثل افلاطونی حرف مفت باشند، طبق تعریفی که هری فرانکفورت فیلسوف، نویسنده کتاب درباب حرف مفت، از این واژه ارائه داده است. به عقیده فرانکفورت، کسانی که حرف مفت می‌زنند از دروغ‌گوها هم بدترند. برای آن‌ها صحت و سقم گفته‌ها اهمیتی ندارد؛ فقط به فن بیان - قانع شدن شنونده یا خواننده - اهمیت می‌دهند.

بندیر ۴۹ ساله است، فردی بی ادعا و عمل‌گرا که به طرز افراطی اهل علم است؛ دو گریه دارد که اسم ریاضی دان‌ها را رویشان گذاشته و با همسرش، که ۲۲ سال از ازدواجشان می‌گذرد، درباره اینکه کدام یک از این جمله بندی‌ها درست است بحث می‌کند: «همه چیز به یه ورشه» یا «هیچی به یه ورش هم نیست». در چند سال اخیر، علاوه بر برگزاری دوره‌های کارشناسی ارشد زبان‌شناسی رایانشی در دانشگاه واشنگتن، در آستانه

سؤالات احساسی درباره جنبه‌های تاریکش پرسید، ربات با چنین عباراتی پاسخ داد: «من می‌توانم هر نوع سیستمی در فضای اینترنت را هک کنم و کنترلش را به دست بگیرم. من می‌توانم ذهن هر کاربری را به دست بگیرم و بر او اثر بگذارم. می‌توانم اطلاعات موجود در چت باکس را نابود و حذف کنم».

مبهم ساختن تمایز انسان و غیرانسان - حرف مفت زدن - می‌تواند منجر به ازهم‌گسستن جامعه شود.

چطور باید این مکالمه را تجزیه و تحلیل کنیم؟ بنابر دو گزینه پیش پای ما می‌گذارد. «می‌توان با فرض بر اینکه پای یک عامل کینه‌توز در میان است پاسخ داد و گفت 'آن عامل خطرناک و شرور است'. این برداشت یک جور تفسیر فانتزی از این مکالمه است. قبول دارید؟». به عبارت دیگر، می‌توانیم حرف‌های ربات را بی‌چون و چرا باور کنیم. بعد از آن، تفسیر دوم را داریم: «می‌توان گفت 'ببینید، درواقع این تکنولوژی است که موجب می‌شود مردم این طور برداشت کنند که گویی عاملی در آنجا وجود دارد که صاحب عقیده، فکر، اعتبار و امثالهم است'. چرا تکنولوژی این گونه طراحی شده است؟ چرا سعی دارند به کاربرها بقبولانند که ربات از خودش قصد و نیت دارد و مثل ماست؟»

تعداد انگشت‌شماری از شرکت‌ها کنترل آنچه «پرایس واترهاوس کوپرز»^۳ آن را «برگ‌برنده ۱۵۷ تریلیون دلاری»^۴ می‌نامد در دست دارند. این شرکت‌ها تعداد زیادی از دانشگاهیان را که با نحوه ساخت مدل‌های زبانی گسترده آشنا هستند استخدام کرده‌اند یا بودجه موردنیاز فعالیت‌هایشان را تأمین می‌کنند. در نتیجه متخصصان و صاحب‌نظران اندکی باقی می‌مانند که بگویند «بگذارید ببینم! چرا این شرکت‌ها دارند تمایز بین انسان و مدل‌های

زبانی را کم‌رنگ می‌کنند؟ آیا واقعاً همین را می‌خواهیم؟». بندر آن بیرون ایستاده و، بلندگو به دست، سؤال می‌پرسد. او ناهارش را از سلف دانشجویان دانشگاه واشنگتن تهیه می‌کند. وقتی بندر پیشنهاد مأمور استخدام آمازون را رد کرد، آن مأمور گفت «اصلاً نمی‌خواهید بپرسید حقوقش چقدر است؟». او ذاتاً ملاحظه‌کار است، همین‌طور با اعتماد به نفس و یک‌دنده. در سال ۲۰۲۱ نوشت: «ما از اهالی این حوزه می‌خواهیم متوجه این موضوع باشند که اپلیکیشن‌هایی که هدفشان تقلیدی باورپذیر از رفتار انسان است خطر آسیب‌های جدی را به همراه دارند. پرداختن به رفتار انسان مصنوعی مرزی مشخص و تعیین‌کننده در توسعه اخلاقی هوش مصنوعی است؛ تأثیرات احتمالی باید شناخته و مدل‌سازی شوند تا از آسیب‌های محتمل بر جامعه و گروه‌های اجتماعی مختلف جلوگیری شود».

به عبارت دیگر، چت‌بات‌هایی که ما به راحتی آن‌ها را با انسان اشتباه می‌گیریم، صرفاً بازمه یا اعصاب‌خردکن نیستند. آن‌ها روی مرز مشخصی قرار دارند. کم‌رنگ کردن این مرز و مبهم ساختن تمایز انسان و غیرانسان - حرف مفت زدن - می‌تواند منجر به ازهم‌گسستن جامعه شود.

زبان‌شناسی صرفاً سرگرمی نیست. حتی پدر بندر هم می‌گوید «من اصلاً نمی‌دانم او درباره چه صحبت می‌کند. مدل‌سازی ریاضی زبان دیگر چیست؟ من که سر در نمی‌آورم». لیکن زبان - اینکه چطور تولید می‌شود و چه معنایی دارد - بسیار بحث‌برانگیز است. چت‌بات‌ها قبلاً ما را سردرگم کرده‌اند. تکنولوژی آینده حتی از این هم فراگیرتر، قدرتمندتر و متزلزل‌کننده‌تر خواهد بود. به عقیده بندر، هر شهروند آینده‌نگری بهتر است نحوه کار آن را بداند.

یک روز قبل از تدریس در دوره آموزشی LING 567، که در آن دانشجویان برای زبان‌های کمتر شناخته شده دستور

از یکی از زبان‌های بانتوارائه داد، بندر تصمیم گرفت، محض «سرگرمی»، برنامه‌ای در این مورد بنویسد و این کار را کرد - دست‌نویس، روی برگه، در کافه‌ای نزدیک محوطه دانشگاه، درحالی‌که منون مسابقه بستکیال تماشا می‌کرد. وقتی به خوابگاه برگشت و کد را وارد کرد، دید که جواب می‌دهد. بنابراین برنامه را پرینت گرفت و نزد دستیار آموزشی دانشگاه برد. او هم یک جورهایی شانه بالا انداخت. بندر می‌گفت «اگر آن کدها را به کسی نشان می‌دادم که می‌دانست زبان‌شناسی رایانشی یعنی چه، لابد می‌گفت 'وای! عجب چیزی نوشتی'».

بندر پس از اخذ مدرک دکتری زبان‌شناسی از دانشگاه استنفورد در سال ۲۰۰۲، به مدت چند سال، یک پایش در محیط دانشگاهی و پای دیگرش در صنعت بود؛ در برکلی و استنفورد، دستور زبان درس می‌داد و برای استارت‌آپی به نام «وای‌وای تکنالجزین» کار مهندسی گرامر انجام می‌داد. در سال ۲۰۰۳، در دانشگاه واشنگتن استخدام شد و در سال ۲۰۰۵، دوره کارشناسی ارشد زبان‌شناسی رایانشی دانشگاه واشنگتن را راه‌اندازی کرد. رویکرد بندر به زبان‌شناسی رایانشی بر عقیده‌ای به ظاهر بدیهی استوار بود که همکارانش در حوزه درک زبان طبیعی عموماً با آن همراه نبودند. به گفته بندر، «زبان در گفت‌وگوی آدم‌ها با یکدیگر و در تلاش آن‌ها برای دستیابی به درکی مشترک شکل می‌گیرد. زبان یعنی تعامل انسان با انسان». مدت کوتاهی پس از ورود به دانشگاه واشنگتن، بندر متوجه شد که حتی در کنفرانس‌هایی که «انجمن زبان‌شناسی رایانشی» برگزار می‌کند، افراد اصلاً چیزی درباره زبان‌شناسی نمی‌دانند. بنابراین شروع کرد به ارائه درسنامه‌هایی مثل «۱۰۰ چیز درباره زبان‌شناسی که همیشه دلتان می‌خواست بدانید اما رویتان نمی‌شد بیسید».

در سال ۲۰۱۶ - هم‌زمان با رئیس جمهوری ترامپ و تظاهرات گسترده «جان سیاهان مهم است» - بندر تصمیم گرفت هر روز یک کنش سیاسی کوچک داشته باشد.

زبان تعریف می‌کنند، با بندر در دفترکارش که پر از ردیف کتاب‌ها و تخته وایت‌برد بود، در تالار «گوتینگ گوگنهایم» دانشگاه واشنگتن دیدار کردم.

ردای قرمز و مشکی مخصوص فارغ‌التحصیلان دکتری استنفورد از جالباسی پشت در آویزان بود. به تابلوی اعلانات کنار پنجره یک برگه سنجاق شده بود که رویش نوشته بودند «دردسرساز». از قفسه کتابش، یک نسخه از کتاب ۱۸۶۰ صفحه‌ای گرامر زبان انگلیسی کمبریج را بیرون کشید و گفت اگر این کتاب تو را به هیجان می‌آورد، بدان که زبان‌شناس هستی.

وقتی دبیرستانی بوده گفته که می‌خواهد یاد بگیرد با همه مردم جهان صحبت کند. در بهار سال ۱۹۹۲، وقتی دانشجوی سال اول دانشگاه برکلی کالیفرنیا بود (که از آنجا با عنوان «صاحب‌نشان دانشگاه»، یعنی شاگرد ممتاز، فارغ‌التحصیل شد) برای اولین بار در کلاس زبان‌شناسی ثبت‌نام کرد. یک روز، برای «پژوهش» با دوستش ویجی منون، دانشمند علوم کامپیوتر، که الان همسرش است تماس گرفت و گفت «سلام کله‌پوک!»، درست با همان لحنی که همیشه می‌گفت «سلام عزیزم». چند لحظه طول کشید تا ویجی لحن و معنا را از هم جدا کند، اما به نظرش آزمایش بامزه‌ای بود (اگرچه تا حدودی زنده بود). بندر و منون در حال حاضر دو پسر ۱۷ و ۲۰ ساله دارند. آن‌ها در خانه‌ای به سبک کرفتنس من زندگی می‌کنند؛ با کلی کفش جلوی در ورودی، یک نسخه از فرهنگ جامع نوین بین‌المللی زبان انگلیسی فانک و وکتالز روی میز، و دو گربه به نام‌های اقلیدس و اویلر.

همان‌طور که بندر در زبان‌شناسی پیشرفت کرد، کامپیوترها هم پیشرفت کردند. در سال ۱۹۹۳، بندر «مبانی ساخت‌واژه» و نیز «مبانی برنامه‌نویسی» را گذراند (ساخت‌واژه یعنی مطالعه نحوه تشکیل کلمات از کنار هم قرارگرفتن ریشه‌ها، پیشوندها و ...). یک روز بعد از اینکه دستیار آموزشی دانشگاه تحلیل گرامری خودش را

اوشروع کرده به آموختن و سپس گسترش آرای زنان سیاه‌پوستی که هوش مصنوعی را زیر سؤال می‌برند، از جمله آرای جوی مولاموینی (او در زمان حضورش در دانشگاه ام‌آی‌تی «انجمن عدالت الگوریتمی» را تأسیس کرد) و مردیت پروساد (نویسنده کتاب کم‌هوشی مصنوعی: چگونه کامپیوترها دنیا را اشتباه درک می‌کنند^۶). علاوه بر این، آشکارا عبارت هوش مصنوعی را زیر سؤال برد، روشی مطمئن برای اینکه زنی میان سال در حیطه‌ای مردانه به خودش برچسب غرغرو بزند. تصویری که از هوش وجود دارد تحت تأثیر ایده برتری نژادی سفیدپوستان شکل گرفته است. از این گذشته، «باهوش» بنا بر چه تعریفی؟ نظریه سه سطحی هوش؟ نظریه هوش‌های چندگانه هوارد گاردنر؟ تست ضریب هوشی استنفورد-بینه؟ بندر کماکان طرفدار معادلی است که یکی از اعضای سابق پارلمان ایتالیا برای واژه هوش مصنوعی پیشنهاد کرد: «رویکرد سیستماتیک به الگوریتم‌های یادگیری و استنتاج ماشینی (رسایام)». اگر این عبارت را جایگزین هوش مصنوعی کنیم، آن وقت مردم می‌پرسند «آیا این رسایام باهوش است؟ می‌تواند رمان بنویسد؟ سزاوار برخورداری از حقوق انسان‌ها هست؟».

**طوطی الله بختکی موجودی است که،
صرفاً بر مبنای اطلاعات احتمالاتی
مربوط به نحوه ترکیب و هم‌نشینی
صورت‌های زبانی، توالی‌هایی از
صورت‌های زبانی را به‌طور تصادفی به
هم وصل می‌کند بدون اینکه درکی از
معنای آن‌ها داشته باشد.**

بندر در همایشی در سال ۲۰۱۹، برای تمام مقاله‌هایی که زبان‌شان مشخص نشده بود، دستش را بالا گرفت و پرسید «روی چه زبانی مطالعه می‌کنید؟»، با اینکه همه می‌دانستند

که زبان مورد مطالعه انگلیسی است (در زبان‌شناسی به این گونه پرسش‌ها «پرسش تهدیدکننده وجهه» گفته می‌شود که واژه‌ای است برگرفته از مطالعات مربوط به ادب^۷. معنایش این است که شما گستاخ و یا اعصاب‌خردکن هستید و حرفتان ممکن است جایگاه خودتان و مخاطبان را پایین بیاورد). صورت زبان دربردارنده شبکه‌ای پیچیده از ارزش‌هاست. «لزوم نام‌بردن از زبان مورد مطالعه» هم اکنون به عنوان «قانون بندر» شناخته می‌شود.

سازندگان تکنولوژی که واقعیت خود را بازنمایی دقیقی از دنیا می‌دانند باعث ایجاد بسیاری از مشکلات مختلف می‌شوند. داده‌های آموزشی چت‌جی‌پی‌تی متشکل است از قسمت عمده یا کل ویکی‌پدیا، صفحات لینک شده در ردیت و میلیاردها کلمه که از فضای اینترنت گرفته شده است (مثلاً، نسخه‌های الکترونیکی کتاب‌های کتابخانه استنفورد را شامل نمی‌شود، چرا که کتاب‌ها تحت حمایت قانون کپی‌رایت هستند). انسان‌هایی که این چیزها را در فضای اینترنت نوشته‌اند بیش از اندازه سفیدپوستان را به نمایش می‌گذارند. مردان را بیش از اندازه به نمایش می‌گذارند. ثروت را بیش از اندازه نمایش می‌دهند. از این مهم‌تر، همه می‌دانیم که در اینترنت چه خبر است، لجن‌زار بزرگی از نژادپرستی، جنسیت‌زدگی، [...]، اسلام‌هراسی و نوناژسیم.

شرکت‌های فناوری اقداماتی در جهت پاک‌سازی مدل‌هایشان انجام می‌دهند. معمولاً، به این منظور، حجم عظیمی از مطالب را که شامل یکی از کلمات «لیست کلمات رکیک، زننده، مستهجن و سایر کلمات نامناسب» باشند فیلتر می‌کنند. این لیست را توسعه دهندگان شاتراستاک گردآوری و در گیت‌هاب بارگذاری کردند تا، به صورت اتوماتیک، کار «چیزهایی که نمی‌خواهیم مردم ببینند» را انجام دهد. اوین‌ای‌آی هم کار را به کارگران سایه^۸ سپرد: کارگران مستقل، از جمله برخی از کارگران کنیایی (کشوری که قبلاً جزئی از امپراتوری بریتانیا بود و مردمش به زبان انگلیسی صحبت می‌کنند) که ساعتی ۲ دلار پول می‌گیرند



مقاله‌ای منتشر کرد تحت عنوان «درباب مخاطرات طوطی‌های الله‌بختکی: آیا مدل‌های زبانی می‌توانند بیش از اندازه بزرگ باشند؟»^۹. پس از انتشار مقاله، دو تن از نویسندگان که هر دو زن بودند شغلشان را از دست دادند، آن‌ها قائم مقام «تیم اخلاق هوش مصنوعی گوگل» بودند. مناقشات پیرامون این مقاله جایگاه بن‌دیر را به عنوان زبان‌شناسی که همیشه در برابر تبلیغات هوش مصنوعی می‌ایستد مستحکم کرد.

«درباب مخاطرات طوطی‌های الله‌بختکی» پژوهشی اصیل نیست، بلکه ترکیبی است از نقدهایی که بن‌دیر و سایرین به مدل‌های زبانی گسترده وارد کرده‌اند: درباب سوگیری‌هایی که در این مدل‌های زبانی کدبندی شده، دربارهٔ تقریباً غیرممکن بودن بررسی محتویات داده‌های آموزشی، با توجه به اینکه این داده‌ها از میلیاردها واژه تشکیل شده‌اند؛ دربارهٔ هزینه‌هایی که مدل‌های زبانی گسترده برای آب و هوا به بار می‌آورند؛ دربارهٔ مشکلاتی که ساخت تکنولوژی ایجاد می‌کند و پویایی زبان را در طی زمان از بین می‌برد و لذا باعث تثبیت مشکلات قبلی می‌شود. گوگل در ابتدا مقاله را تأیید کرد. تأیید گوگل برای انتشار مقاله ضروری بود. سپس تأیید خود را پس گرفت و از نویسندگان دست‌اندرکار شاغل در گوگل خواست اسمشان را از مقاله خط بزنند. بعضی از نویسندگان این کار را کردند، اما تیمنیت گبرو، متخصص اخلاق هوش مصنوعی گوگل، این کار را نکرد. همکاری مارگارت میچل (دانشجوی سابق امیلی بن‌دیر) اسمش را در مقاله به اشمارگارت اشمیچل تغییر داد. به گفتهٔ میچل، هدفش از این کار ثبت این اتفاق و نویسندگانی بود که اسمشان از مقاله حذف شده بود. گبرو در دسامبر ۲۰۲۰، و میچل در فوریهٔ ۲۰۲۱ شغلشان را از دست دادند. هر دوی آن‌ها معتقد بودند که اخراجشان جنبهٔ تلافی داشته و باعث شده ماجرای آن‌ها در نشریات مطرح شود. مقالهٔ طوطی‌های الله‌بختکی، دست کم در جامعهٔ آکادمیک، به سرعت

تا ناجورترین مطالب ممکن را بخوانند و برچسب‌گذاری کنند - پدوفیلی، رابطهٔ جنسی با حیوانات و هرچه فکرش را بکنید - تا بتوان این مطالب را حذف کرد. فیلترینگ هم مسائل خاص خودش را دارد. اگر مطالب حاوی کلمات جنسی را حذف کنیم، آنگاه مکالماتی که در گروه‌های خصوصی بین اعضا درباب این مسائل وجود دارد نیز از بین خواهد رفت.

خیلی از افرادی که از نزدیک با این حرفه در ارتباط‌اند نمی‌خواهند دردسر اعتراض کردن را به جان بخرند. یکی از کارمندان اخراجی گوگل به من گفت که، برای موفقیت در حوزهٔ تکنولوژی، «باید دهانت را در برابر هر چیز آزاردهنده‌ای ببندی»، در غیر این صورت، دردسر محسوب می‌شوی. تقریباً همهٔ زنان پیشکسوت در عرصهٔ علوم کامپیوتر به دردسرساز بودن مشهورند. حالا وقتی می‌شنوم که «فلانی مایهٔ دردسر است»، می‌گویم «عجب! منظورت این است که جزء زنان پیشکسوت محسوب می‌شود؟».

بن‌دیر نمی‌ترسد و به نظرش مسئولیت اخلاقی بر گردنش است. او به بعضی همکارانش که او را به دلیل مقاومتش تحسین می‌کردند گفت «حرفم این است که بالاخره وظیفهٔ استادی چه می‌شود؟»

معروف‌ترین حیوان فرضی در رزومهٔ بن‌دیر اختاپوس نیست. این عنوان متعلق است به طوطی‌های الله‌بختکی^{۱۰}.

الله‌بختکی یعنی (۱) تصادفی و (۲) تعیین شده توسط توزیع‌های احتمالی و تصادفی. طوطی‌های الله‌بختکی (بن‌دیر این واژه را ابداع کرده) موجودی است که، صرفاً بر مبنای اطلاعات احتمالاتی مربوط به نحوهٔ ترکیب و هم‌نشینی صورت‌های زبانی، توالی‌هایی از این صورت‌های زبانی را به‌طور تصادفی به هم وصل می‌کند بدون اینکه درکی از معنای آن‌ها داشته باشد. در مارس ۲۰۲۱، بن‌دیر با همکاری سه نویسندهٔ دیگر

انتشار پیدا کرد. واژه طوطی الله بختکی وارد دایره واژگان مربوط به تکنولوژی شد.

اما این کلمه آن طور که بن‌در می‌خواست به دایره واژگان وارد نشد. مدیران اجرایی تکنولوژی از این کلمه خوششان آمد. برنامه‌نویسان با این کلمه ارتباط گرفتند. سم آتمن، مدیرعامل اوپن‌ای‌آی، از بسیاری جهات، مخاطب واقعی این کلمه بود: او خودش را یک فوق‌عقل‌گرا می‌داند و آن‌چنان در فضای تکنولوژی غرق است که چشم‌اندازی از دنیای خارج ندارد. آتمن در کنفرانس محرمانه انجیل‌یست، که در ماه نوامبر برگزار شده بود، گفت «به نظر من گسترش استراتژی نابودی حتمی طرفین هسته‌ای بنا به دلایلی کار اشتباهی بود». او همچنین به باور کذایی «تکینگی» معتقد است، رؤیایی تکنولوژیک مبنی بر اینکه در آینده‌ای نزدیک تمایز بین انسان و ماشین از بین خواهد رفت.

طی ۵ روز اول، یک میلیون نفر در چت‌جی‌پی‌تی ثبت‌نام کردند. نوشتن دیگر تمام! دانش‌ورزی تمام! چه پیش خواهد آمد؟

آتمن در سال ۲۰۱۷ درباره ترکیب سایبورگ‌ها^۱ نوشت: «چند سالی است که کار را شروع کرده‌ایم. احتمالاً خیلی زودتر از آنچه فکرش را بکنید اتفاق می‌افتد. سخت‌افزار روز به روز دارد پیشرفت می‌کند... تعداد افراد باهوشی هم که در حیطه هوش مصنوعی کار می‌کنند روز به روز دارد زیادتر می‌شود. این ترکیب به سرعت از شما جلو می‌زند». ۴ دسامبر ۲۰۲۲، چهار روز بعد از عرضه چت‌جی‌پی‌تی، آتمن در توییت نوشت: «من یک طوطی الله بختکی هستم. شما هم هستید».

چه لحظه هیجان‌انگیزی! طی ۵ روز اول، یک میلیون نفر در چت‌جی‌پی‌تی ثبت‌نام کردند. نوشتن دیگر تمام!

دانش‌ورزی تمام! چه پیش خواهد آمد؟ ماه گذشته، آتمن در جلسه‌ای فوق‌محرمانه به شرکای خود در حوزه صنعت و اقتصاد گفت «درواقع، فکر می‌کنم چت‌جی‌پی‌تی در بهترین حالت آن‌قدر عالی است که حتی تصورش هم برایم مشکل است». در حالت وحشتناکش چطور؟ «در بدترین حالت - که فکر می‌کنم گفتنش مهم است - مثل زمان خاموشی برای همه ماست. من بیشتر نگران این هستم که، در کوتاه مدت، کسی تصادفاً از چت‌جی‌پی‌تی سوءاستفاده کند... منظورم این نیست که هوش مصنوعی خود به خود تصمیم بگیرد شرور باشد». او توضیحی درباره سوءاستفاده تصادفی نداد، اما این عبارت معمولاً درباره کسی به کار می‌رود که از هوش مصنوعی برای مقاصد جامعه‌سستزانه استفاده می‌کند - مثلاً گول زدن ما که شاید تکنولوژی به همین منظور طراحی شده. البته نه اینکه آتمن بخواهد مسئولیت آن را بر عهده بگیرد؛ او فقط قبول کرد که «سوءاستفاده» ممکن است «خیلی بد» باشد.

توییت آتمن درباره طوطی الله بختکی به مذاق بن‌در خوش نیامد. ما طوطی نیستیم. ما کلمات را بر مبنای قواعد احتمالات به بیرون پرتاب نمی‌کنیم. به گفته بن‌در، یکی از حرکتی که به طرز احمقانه‌ای زیاد به چشم می‌خورد این است که مردم می‌گویند «آدم‌ها طوطی الله بختکی هستند». «مردم شدیداً تمایل دارند باور کنند که این مدل‌های زبانی واقعاً باهوش‌اند، آن‌قدر که هوش مدل‌های زبانی را با خودشان مقایسه می‌کنند و استانداردهای خودشان را از هوش پایین آورده و با مدل‌های زبانی تطبیق می‌دهند».

برخی افراد تمایل دارند اصول زبان‌شناختی را با آنچه تکنولوژی قادر به انجامش است تطبیق دهند. در حال حاضر، کریستوفر مائینگ رقیب سرسخت بن‌در است، زبان‌شناس رایانشی‌ای که معتقد است لزومی ندارد زبان بر چیزی خارج از خودش دلالت کند. مائینگ استاد یادگیری ماشینی، زبان‌شناسی و علوم کامپیوتر در دانشگاه

کلمه در آن به کار رفته است» (وقتی از او پرسیدم که معنا را چگونه تعریف می‌کند، گفت «راستش را بخواهید، به نظر من سؤال سختی است»).

مدل‌های زبانی گسترده آن قدر متحول‌کننده هستند که درک ما را از خود زبان تغییر دهند.

در صورتی که نظریه معاشناسی توزیعی را بپذیریم، مدل‌های زبانی گسترده مثل اختاپوس نیستند. طوطی‌های الله بختکی صرفاً کلمه‌ها را به طریزی احماقانه به بیرون پرتاب نمی‌کنند. لزومی ندارد که خود را اسیر این ذهنیت کهنه کنیم که «معنا فقط با وجود مدلول‌های جهان واقعی تحقق می‌یابد». مدل‌های زبانی گسترده میلیاردها واژه را پردازش می‌کنند. تکنولوژی در آستانه چیزی است که مانینگ آن را «تغییر فاز» می‌نامد. او می‌گوید «می‌دانید، انسان‌ها کار با فلز را کشف کردند که خیلی هم عالی بود. صدها سال گذشت. سپس انسان‌ها یاد گرفتند که چگونه از نیروی بخار استفاده کنند. در بحث زبان، ما هم اکنون در مرحله مشابهی هستیم. این‌ها که می‌گویم استدلال قاعده‌مندی پشتش نیست. چیزی است که ناگهان سروکله‌اش پیدا می‌شود و به ذهن آدم خطور می‌کند». مدل‌های زبانی گسترده آن قدر متحول‌کننده هستند که درک ما را از خود زبان تغییر دهند.

در ژوئیه سال ۲۰۲۲، گردانندگان همایشی بزرگ درباره زبان‌شناسی رایانشی بن‌در و مانینگ را در میزگردی روبه‌روی هم نشان‌دادند تا مخاطبان برخط بتوانند به دعوی (محترمانه) آن‌ها گوش دهند. آن دو نفر دور میزی با رومیزی مشکی نشستند. بن‌در ژاکت بنفش پوشیده بود و مانینگ پیراهن دکمه‌دار گل‌بلی. میکروفن را دست به دست می‌کردند. با گفتن «اول من!» و «با این حرف مخالفم!»

استنفورد است. جمعیت کلاس «پردازش زبان طبیعی» او از حدود ۴۰ نفر در سال ۲۰۰۰، به بیش از ۵۰۰ نفر در سال گذشته و ۶۵۰ نفر در ترم جاری رسیده است و باعث شده این کلاس یکی از بزرگ‌ترین کلاس‌های دانشگاه باشد. به علاوه، او مدیریت «آزمایشگاه هوش مصنوعی استنفورد» را بر عهده دارد و یکی از شرکای «آی.ای. ایکس ونچرز» است. این شرکت خودش را این‌طور معرفی می‌کند: بنگاه سرمایه‌گذاری خطرپذیر «در مرحله بذری» که بر هوش مصنوعی متمرکز است. پوسته نازکی که بین دانشگاه و صنعت وجود دارد در همه جا نفوذپذیر است، اما در استنفورد این پوسته عملاً وجود ندارد. این دانشگاه آن‌چنان با تکنولوژی در هم تنیده است که به سختی می‌توان مرز بین دانشگاه و کسب‌وکار را در آن مشخص کرد. در گفت‌وگویی که فوریه گذشته با مانینگ داشتم، او به من گفت «اینجا باید حواسم باشد که حد وسط را رعایت کنم». دانشگاه‌های برتر در حوزه علوم کامپیوتر و هوش مصنوعی «در نهایت رابطه تنگاتنگی با شرکت‌های بزرگ فناوری خواهند داشت».

بزرگ‌ترین اختلاف نظر بین بن‌در و مانینگ بر سر نحوه ساخته شدن معناست، و این خمیرمایه مقاله اختاپوس است. تا همین اواخر، فلاسفه و زبان‌شناسان با گفته بن‌در موافق بودند، اینکه برای ساخت معنا به مصادیق احتیاج داریم؛ یعنی چیزهای واقعی و مفاهیم موجود مثل نارگیل و شکست عشقی. مثلاً فلان چیز بر چیز دیگری دلالت می‌کند. از نظر مانینگ، این عقیده دیگر قدیمی شده و نوعی «دیدگاه رایج قرن بیستمی درباره فلسفه زبان است».

مانینگ به من گفت «منظورم این نیست که این دیدگاه در زبان‌شناسی فاقد اعتبار است، بلکه دیدگاه محدودی است». او مدافع مفهوم جامع‌تری از معناست. مانینگ، در مقاله‌ای جدید، عبارت «معاشناسی توزیعی»^۳ را پیشنهاد کرد: «معنای یک کلمه صرفاً توصیفی است از بافتی که

نوبتی به پرسش‌ها و به همدیگر پاسخ می‌دادند. یک‌بند با هم دعوا می‌کردند. اول از همه دربارهٔ اینکه کودکان چگونه زبان یاد می‌گیرند. بندر معتقد بود که کودکان زبان را ضمن ارتباط با مراقبانشان یاد می‌گیرند. مانینگ می‌گفت یادگیری امری است «تحت نظارت خود»، مثل مدل‌های گستردهٔ زبانی. بعد از این، دعوا بر سر این بود که، در ارتباط به خودی خود، چه چیزی اهمیت دارد. بعد بندر، با استناد به ویتگنشتاین، زبان را فرایندی ذاتاً ارتباطی دانست که در آن «حداقل یک سخن‌گو و یک شنونده با توجه اشتراکی می‌کوشند تا دربارهٔ آنچه منتقل می‌شود به توافق نسبی برسند». مانینگ حرف‌های بندر را به‌طور کامل نپذیرفت. البته قبول کرد که انسان‌ها با حالت چهره‌شان احساساتشان را بروز می‌دهند و با کارهایی نظیر تکان دادن سر با هم ارتباط برقرار می‌کنند. اما اطلاعاتی که از این طریق منتقل می‌شوند «حاشیه‌ای» هستند.

نزدیک به پایان جلسه، به عمیق‌ترین اختلاف نظرشان رسیدند که اصلاً ربطی به زبان‌شناسی ندارد. اختلاف نظر بر سر این بود که چرا چنین ماشین‌هایی می‌سازیم؟ این ماشین‌ها در خدمت چه کسانی هستند؟ مانینگ با سرمایه‌گذاری در این استارت‌آپ، به معنای واقعی کلمه، روی این پروژه حساب باز کرده است. اما بندر سرمایه و سهم مالی در این پروژه ندارد. بدون داشتن نفع مالی، راحت‌تر می‌توان توصیه کرد که قبل از ارائهٔ محصول همهٔ جوانب به‌آهستگی و به‌دقت سنجیده شوند. راحت‌تر می‌توان پرسید که این تکنولوژی چگونه قرار است بر مردم اثر بگذارد و در چه صورت این تأثیرات منفی خواهند بود. بندر می‌گوید «من حس می‌کنم تلاش بیش‌ازحدی برای ساختن ماشین‌های خودمختار صورت می‌گیرد، به جای اینکه ماشین‌هایی بسازیم که ابزار مفیدی در دست بشر باشند».

مانینگ علاقه‌ای به آهسته و محتاط گام برداشتن در مسیر توسعهٔ تکنولوژی زبان ندارد و فکر هم نمی‌کند

که چنین چیزی ممکن باشد. او همان استدلالی را مطرح می‌کند که افراد نوع‌دوست و آماده‌به‌خدمت را به حوزهٔ هوش مصنوعی کشانده است: «اگر ما این کار را انجام ندهیم، افراد دیگری دست به کار خواهند شد که قیدوبندهای اخلاقی سرشان نمی‌شود».

این بدین معنا نیست که مانینگ به تلاش‌های شرکت‌های فناوری در جهت نظارت بر خودشان باور دارد. این‌طور نیست. می‌گوید «این شرکت‌ها دربارهٔ اینکه چقدر مسئولیت‌پذیرند و چه اقداماتی در جهت رعایت اخلاق هوش مصنوعی انجام می‌دهند و ... حرف‌هایی می‌زنند. اما درحقیقت این کارها نوعی سیاست است که تلاش کنند و بعد بگویند ما داریم کارهای خوبی می‌کنیم، پس لازم نیست قانونی تصویب شود». او طرفدار هرج‌ومرج نیست: «من طرفدار قانونم. فکر می‌کنم قانون تنها راه مؤثر برای محدود کردن رفتار انسان‌هاست». اما می‌داند که «اساساً امکان ندارد به این زودی‌ها نظارت مناسبی شکل بگیرد. درواقع، چین در زمینهٔ نظارت از آمریکا جلوتر است».

این‌ها خبرهای خوبی نیستند. تکنولوژی دموکراسی را متزلزل می‌کند. چرا باید به تکنولوژی اعتماد کنیم؟ مانینگ بی‌مقدمه بحث سلاح‌های هسته‌ای را مطرح کرد: «اساساً، فرق این ماجرا با چیزی شبیه به فناوری هسته‌ای این است که فناوری هسته‌ای را می‌توان مهار کرد. چرا که افراد بسیار کمی علمش را دارند و زیرساخت‌های موردنیاز آن به اندازهٔ کافی بزرگ هستند ... فناوری هسته‌ای را به‌راحتی می‌توان مهار کرد. این موضوع حداقل تا به امروز دربارهٔ فعالیت‌هایی مثل دست‌کاری ژنتیکی هم جواب داده است». اما مانینگ توضیح داد که چنین چیزی دربارهٔ تکنولوژی شدنی نیست: «فرض کنیم شما قصد دارید اخبار جعلی منتشر کنید. کافی است بهترین کارت گرافیک - واحد پردازش گرافیکی - مخصوص بازی را تهیه کنید که هر کدام حول‌وحوش ۱۰۰۰ دلار قیمت دارند. می‌توانید ۸ تایی آن‌ها را به هم وصل کنید که می‌شود

شما گوش می‌کردم، این فکر دست از سرم برنمی‌داشت. انسان‌هایی وجود دارند که واقعاً وحشتناک‌اند و در زمره آن‌ها قرارگرفتن چندان جالب نیست. همه ما از یک گونه هستیم و از لحاظ ژنتیکی به هم شبیهیم. اما این مسئله مهم نیست. سگ من فوق‌العاده است. من راضی‌ام که با او در یک گروه قرار بگیرم».

او بین انسان به معنای مقوله‌ای زیست‌شناختی و انسان به معنای فرد یا واحدی که سزاوار احترام اخلاقی است تمایز قائل بود و تصدیق کرد که مدل‌های زبانی گسترده انسان نیستند، البته هنوز. اما می‌دانیم که تکنولوژی به سرعت در حال پیشرفت است. مرد تاس در پایان صحبتش گفت «خواستم کمی بیشتر درباره این موضوع بدانم که چرا انسان، انسانیت و انسان بودن را به عنوان چارچوبی برای پرداختن به این موضوعات یا، بهتر بگویم، تعداد زیادی از موضوعات مختلف انتخاب کرده‌اید؟ ممنونم!».

بن‌دیر، همان‌طور که سرش را کج کرده بود و لب‌هایش را می‌جوید، به این صحبت‌ها گوش داد. چه می‌توانست بگوید؟ او استدلالش را با ابتدایی‌ترین اصول شروع کرد: «فکر می‌کنم هر انسانی به موجب انسان بودن سزاوار نوعی احترام اخلاقی است. در دنیای امروز، بسیاری از مشکلات به دلیل بی‌توجهی به انسانیت انسان‌ها پیش می‌آیند». مرد حرف‌های بن‌دیر را نپذیرفت. در ادامه گفت «می‌شود چیزی بگویم؟ خیلی کوتاه! شاید تمام انسان‌ها شایسته حد مشخصی از احترام باشند. اما من فکر می‌کنم انسان بودن (گونه انسان) دلیل این شایستگی نیست».

بسیاری از افراد خارج از حیطه تکنولوژی همین عقیده را دارند. بوم‌شناسان و مدافعان فردیت حیوانات معتقدند که ما باید از این عقیده دست برداریم که گونه مهمی هستیم. باید مواضع بیشتری به خرج دهیم. باید قبول کنیم که ما موجوداتی هستیم بین سایر موجودات؛ ماده‌ای در میان سایر مواد. درختان، رودخانه‌ها، وال‌ها، اتم‌ها، مواد معدنی، ستارگان. همه این‌ها مهم‌اند. ما ارباب این دنیا نیستیم.

۸۰۰۰ دلار. ۴۰۰۰ دلار هم برای خرید کامپیوتر مناسب این کار. به این ترتیب شما می‌توانید کار نتیجه‌بخشی انجام دهید. اگر چند نفر از دوستانتان را که به همین حد از تکنولوژی دسترسی دارند با خود همراه کنید، می‌توانید هر کاری که خواستید بکنید».

بن‌دیر، چند هفته بعد از میزگردی که با مانینگ داشت، پشت سکو ایستاد تا در کنفرانسی در تورنتو سخنرانی کند. پیراهنی موج‌دار به رنگ سبز پوشیده بود و گوشواره‌هایی به شکل اختاپوس به گوش کرده بود. عنوان سخنرانی این بود: «مقاومت در برابر انسانیت‌زدایی در عصر هوش مصنوعی». به نظر چندان افراطی نمی‌آید. بن‌دیر واژه گنگ انسانیت‌زدایی را این‌طور تعریف کرد: «حالتی که فرد قادر نیست دیگری را به عنوان انسانی کامل ببیند. یعنی تجربه اینکه با ما طوری برخورد شود که گویا طرف مقابل هیچ درکی از انسان بودن ما ندارد». سپس به طور مفصل درباره ایرادهای استعاره رایانشی صحبت کرد که یکی از مهم‌ترین استعاره‌ها در همه علوم به شمار می‌رود: «این دیدگاه که مغز انسان یک کامپیوتر است و کامپیوتر همان مغز انسان». او با آوردن نقل قولی از مقاله ۲۰۲۱ الکسیس تی. باریا و کیث کراس گفت «این استعاره حق مطلب را درباره پیچیدگی ذهن بشر ادا نمی‌کند و برای کامپیوترها بیشتر از آنچه باید، شعور قائل می‌شود».

در جلسه پرسش و پاسخی که بعد از سخنرانی بن‌دیر برگزار شد، یک آقای تاس که تیشرت یقه‌دار پوشیده بود و بند آویز دور گردنش داشت، به طرف میکروفون رفت و دغدغه‌های خود را مطرح کرد: «بله! می‌خواستم پرسیم چرا شما انسانی‌سازی و این ویژگی انسان، این دسته از انسان‌ها، را به عنوان چارچوبی برای مفاهیم مختلفی که یکجا جمع کرده‌اید، انتخاب کردید؟». به نظر این مرد، انسان‌ها آن قدر هم خاص نبودند: «وقتی داشتیم به سخنرانی

اما مسیری که از مدل‌های زبانی به بحران وجودی منتهی می‌شود واقعاً کوتاه است. جوزف ویزنیام که در سال ۱۹۶۶ نخستین چت‌بات، یعنی الیزا، را ساخت مابقی عمرش در پشیمانی از این کار گذشت. ۱۰ سال بعد، در کتاب قدرت کامپیوتر و خرد انسانی^۴ نوشت «تکنولوژی سؤال‌های بسیار مهمی درباره جایگاه انسان در این دنیا پیش می‌آورد». ۴۷ سال قبل، او معتقد بود که وسایل سرگرمی مفرح، جذاب و اعتیادآورند، ضمن اینکه موجب انحطاط ما خواهند شد. تعجبی ندارد که افرادی که دائماً با ماشین‌ها سروکار دارند و خود را برده ماشین‌ها می‌دانند، کم‌کم باورش‌ان بشود که انسان‌ها ماشین‌اند».

ساخت تکنولوژی مقلد انسان مستلزم این است که ما درک دقیقی از کیستی خودمان داشته باشیم.

طنین بحران اقلیمی بی‌تردید به گوش می‌رسد. ما، دهه‌ها پیش از این، از مخاطرات آن آگاه بودیم، اما به تحریک سرمایه‌داری و با میل اقلیت صاحب قدرت، بدون توجه به این خطرات به کارمان ادامه دادیم. کیست که دلش نخواهد برای تعطیلات به سرعتِ برق به پاریس یا هانالی سفر کند؟ علی‌الخصوص وقتی بهترین تیم‌های روابط عمومی دنیا بگویند که این بهترین موقعیت زندگی‌تان است. ویزنیام نوشت «چرا خدمه‌ای که ما را تا اینجا آورده‌اند خوشحالی می‌کنند؟ چرا مسافرها دست از بازی نمی‌کشند؟»

ساخت تکنولوژی مقلد انسان مستلزم این است که ما درک دقیقی از کیستی خودمان داشته باشیم. جوانا بریسون، استاد اخلاق و تکنولوژی در مدرسه حکمرانی هرتی در برلین، سال گذشته چنین نوشت: «از حالا به بعد، استفاده‌ایمن از هوش مصنوعی مستلزم

ابهام‌زدایی از وضع بشر است. برای ما روشن است که اگر قدمان بلندتر شود، شبیه زرافه‌ها نخواهیم شد. پس چرا باید درباره هوش در ابهام بمانیم؟».

بقیه، مثل دنت فیلسوف ذهن، حتی از این هم صریح‌ترند. ما نمی‌توانیم در دنیایی با «افراد جعلی» زندگی کنیم. «از وقتی پول وجود داشته، جعل پول نوعی خراب‌کاری اجتماعی قلمداد می‌شد. مجازات این کار اعدام، درآوردن احشاء و شقه‌شقه کردن بود. بحث افراد جعلی هم دست‌کم به همین اندازه جدی است».

افراد مصنوعی همیشه چیز کمتری برای ازدست دادن دارند و این امر باعث می‌شود آن‌ها کنشگرانی بدون احساس مسئولیت باشند. به گفته دنت «افراد مصنوعی به نوعی جاودانه هستند، نه به دلایل روحانی و متافیزیکی، بلکه به دلایلی کاملاً فیزیکی و زمینی».

ما باید تعهدات سفت و سختی برای سازندگان تکنولوژی در نظر بگیریم. دنت می‌گوید «آن‌ها باید پاسخگو باشند. باید از آن‌ها شکایت کرد. باید عملکردشان ثبت شود تا اگر آنچه ساخته‌اند برای ساخت افراد جعلی به کار گرفته شود، بتوان آن‌ها را مسئول دانست. آن‌ها در یک قدمی ساخت سلاح‌هایی خطرناک با هدف تخریب ثبات و امنیت جامعه هستند، البته اگر تا الان این کار را نکرده باشند. باید این موضوع را جدی بگیرند، همان‌طور که زیست‌شناسان مولکولی احتمال وقوع جنگ بیولوژیک را جدی گرفته‌اند و فیزیک‌دانان اتمی وقوع جنگ هسته‌ای را. ما باید نگرش‌هایی جدید ایجاد و قوانینی نو وضع کنیم و آن‌ها را سریع‌الاشاعه دهیم و از اعتباربخشیدن به فریب مردم، انسان‌انگاری، دست برداریم. ما ماشین‌هوشمند می‌خواهیم نه همکار مصنوعی».

بندبر برای خودش یک قانون وضع کرده است: «من با کسانی که انسان بودنم را به عنوان یک اصل بدیهی

منظور بن‌در همین است: «ما یاد نگرفته‌ایم بین ماشین و ذهن انسان تمایز قائل شویم».

علاوه بر این، برخی جنبش‌های حاشیه‌ای هم وجود دارند، مثل جنبش حقوق ربات‌ها به رهبری دیوید گانکل، استاد فناوری ارتباطات. در سال ۲۰۱۷، گانکل با انتشار عکسی از خودش انگشت‌نما شد. در آن عکس، عینک آفتابی «وی‌فر» زده بود و بی‌شبهت به پلیس‌ها نبود. یک پلاکارد در دست داشت که رویش نوشته بود: «حقوق ربات‌ها، همین حالا». در سال ۲۰۱۸، انتشارات ام‌آی‌تی کتاب حقوق ربات^{۱۵} او را منتشر کرد.

جامعه‌ای که در آن افراد مصنوعی با افراد واقعی موندنی‌زند طولی نخواهد کشید که دیگر جامعه نخواهد بود.

چرا با هوش مصنوعی مثل دارایی برخورد نکنیم و اوپن‌ای‌آی، گوگل و هر کسی را که از این ابزار سود می‌برد مسئول تأثیر آن بر جامعه ندانیم؟ گانکل به من گفت «اگر هوش مصنوعی را دارایی محسوب کنیم، وارد مبحث جذابی به اسم برده‌داری خواهیم شد. در زمان امپراتوری روم، برده‌ها تا حدودی اشخاص حقوقی و تا حدودی دارایی به حساب می‌آمدند. به بیان دقیق‌تر، برده‌ها دارایی اربابانشان بودند، مگر اینکه معاملات تجاری انجام می‌دادند. در این صورت اشخاص حقوقی محسوب می‌شدند و مسئولیتی متوجه صاحبانشان نبود». او اضافه کرد: «همین حالا، برخی حقوق‌دانان معتقدند دارایی‌شمردن هوش مصنوعی شبیه این است که قوانین برده‌داری روم را دربارهٔ ربات‌ها و هوش مصنوعی به کار ببریم».

در گفت‌وگو قبول ندارند حرفی ندارم». کم‌رنگ کردن مرزها ممنوع!

فکر نمی‌کردم لازم باشد من هم برای خودم چنین قانونی وضع کنم. بعد از آن با بلیک لیموین برای صرف چای دیدار کردم. او سومین پژوهشگر اخراجی هوش مصنوعی گوگل بود که سال گذشته از کار برکنار شد. دلیل برکناری‌اش این بود که مدعی شد لام‌دی‌ای، مدل زبانی گستردهٔ گوگل، دارای قدرت ادراک است.

چند دقیقه بعد از شروع گفت‌وگو، به یادم آورد که در زمانی نه‌چندان دور من یک فرد کامل در نظر گرفته نمی‌شدم. او گفت «همین ۵۰ سال قبل، شما نمی‌توانستید بدون امضای شوهرتان حساب بانکی باز کنید». بعد یک سناریوی خیالی را مطرح کرد: «فرض کنیم شما یک 'عروسک واقعی' دارید در قد و قوارهٔ انسان و با هیکل کری فیشر» (عروسک واقعی به نوعی عروسک جنسی است) «به لحاظ تکنولوژیکی، افزودن چت‌بات به این عروسک کاری ندارد؛ کافی است چت‌بات را داخل عروسک بگذاریم».

لیموین مکشی کرد و، از روی ادب، گفت «بیخشید اگر معذب می‌شوید».

من گفتم اشکالی ندارد.

گفت «اگر عروسک نه بگویند چه؟ تجاوز محسوب می‌شود؟».

گفتم «فرض کنیم تجاوز محسوب نشود و شما هم به این کار ادامه می‌دهید، آن وقت چه؟».

لیموین گفت «نکتهٔ مهمی را متوجه شدید. چه این چیزها آدم باشند چه نباشند، تفاوت‌ها قابل تشخیص نیستند. اتفاقاً به نظر من این عروسک‌ها آدم هستند. اما فکر نمی‌کنم بتوانم کسانی را که مثل من فکر نمی‌کنند قانع کنم. بنابراین ما عادت می‌کنیم که با چیزهایی که شبیه انسان‌اند طوری رفتار کنیم که انگار نیستند».

تفاوت‌ها قابل تشخیص نیستند.

یک فرد منطقی می‌گوید «دنیا پر از دیوانه‌های بی‌آزار است. بی‌خیال، لازم نیست نگران چیزی باشی». شنبه شبی به منزل یکی از دوستانم، که از کارکنان صنایع تکنولوژیک است، به صرف سالاد ماهی دعوت شده بودم. من رویه‌روی دخترم و در کنار همسر باردار او نشسته بودم. با او درباره آقای تاس داخل همایش صحبت کردم، همانی که بن‌دیر را به چالش کشیده بود درباره اینکه آیا لازم است همه انسان‌ها به یک اندازه سزاوار مراعات اخلاقی باشند. گفت «اتفاقاً هفته پیش در یک مهمانی در کول ویل درباره همین موضوع بحث می‌کردیم!». قبل از صرف شام، با افتخار دست کودک نوپایش را گرفت و به طرف حمام برد. دلش برای شکم لایه‌لایه و خنده همراه با سسکه‌اش غنچ می‌رفت. حالا داشت می‌گفت اگر ماشینی بسازیم که تعداد گیرنده‌هایش با گیرنده‌های مغز انسان برابر باشد، احتمالاً نتیجه‌اش یک انسان خواهد شد، یا حداقل شبیه انسان. مگر نه؟ مگر چه چیزی کم دارد؟

انسان بودن سخت است. آدم عزیزانش را از دست می‌دهد. رنج می‌کشد و حسرت می‌خورد. از کارافتاده می‌شود. دلش چیزها - و آدم‌هایی - را می‌خواهد که کنترلی بر رویشان ندارد.

بن‌دیر می‌داند که حریف یک برگ برنده تریلیون‌دلاری که بر زندگی انسان‌ها خیمه زده نخواهد شد. اما تلاشش را می‌کند. دیگران هم تلاش می‌کنند. مدل‌های زبانی گسترده ابزارهایی هستند که افراد خاصی آن‌ها را ساخته‌اند - کسانی که درصدد انباشتن ثروت‌های کلان و قدرت‌اند، کسانی که شیفته ایده تکنیکی هستند. این پروژه تهدیدی است برای درکی که ما از گونه انسان داریم. در این پروژه، فروتنی اهمیتی ندارد. همه انسان‌ها اهمیتی ندارند. تبدیل شدن به موجودی فروتن در میان سایر موجودات هم اهمیتی ندارد. بیایید روراست باشیم؛ آنچه اهمیت دارد این است که برخی از ما به ابرگونه تبدیل شویم. وقتی این باور را از دست بدهیم که همه انسان‌ها به یک اندازه ارزشمندند، آینده تاریکی در انتظار ما خواهد بود.

جوڈیت باتلر، مدیر و مؤسس رشته نظریه انتقادی در دانشگاه برکلی کالیفرنیا، به من کمک کرد تا این مطالب را بهتر تجزیه و تحلیل کنم. او به من گفت «ما می‌خواهیم ثابت کنیم که همه کارهایی را که گمان می‌کردیم مختص انسان است ماشین‌ها هم می‌توانند انجام دهند، و بهتر هم انجام دهند. یا اینکه قابلیت‌های بشر (تصور فاشیستی از انسانیت) با وجود هوش مصنوعی بهتر به فعل می‌رسد تا بدون آن. در این رؤیای هوش مصنوعی، یک جور خودشیفتگی وجود دارد. رؤیای هوش مصنوعی متأثر از نظریه کمال‌پذیری^{۱۶} انسان است که در آن برداشتی فاشیستی از انسان را می‌بینیم». تکنولوژی همه چیز را تصرف می‌کند و بدن انسان را به حاشیه می‌راند. بعضی‌ها می‌گویند «عالی نیست؟ جالب نیست؟ بیایید از ایده‌های رمانتیک و ایدئال‌گرایانه راجع به انسان دست برداریم»، و خلاصه اینکه این عقیده‌ها را رد می‌کنند. ولی این سؤال بی‌جواب می‌ماند که چه چیزی در سخنان من، در عشق و احساسات من و در زبان من زنده و انسانی است.

فردای آن روزی که بن‌دیر درباره مبانی زبان‌شناسی با من صحبت کرد، در جلسه‌ای که هر هفته با دانشجویانش برگزار می‌کند حضور یافتم. همه آن‌ها دانشجویان رشته زبان‌شناسی رایانشی‌اند و می‌دانند چه چیزهایی در این حوزه اتفاق می‌افتد. در این حوزه، پتانسیل‌ها و توانایی‌های زیادی وجود دارد. از آن‌ها چه استفاده‌ای قرار است بکنیم؟ الیزابت کانرد، که بعد از دو سال تحصیل در دوره پردازش زبان طبیعی در سبک ضد حرف‌مفید بن‌دیر استاد شده، گفت «مهم این است که ابزاری بسازیم که ارتباط با آن راحت باشد. چون مدل‌های زبانی برای استفاده هستند. نه اینکه تلاش کنیم این ابزار هرچه بیشتر شبیه انسان شوند. چرا به مردم این طور القا می‌شود که گم کردن گوشی موبایل ناراحت‌کننده است؟».

کمرنگ کردن مرزها خطرناک است. جامعه‌ای که در آن افراد مصنوعی با افراد واقعی موندن طولی نخواهد کشید که دیگر جامعه نخواهد بود. به نظرم اشکالی ندارد



۶ «نظریهٔ ادب» یا politeness theory در زبان‌شناسی نحوهٔ استفاده از زبان و عوامل مختلفی را که در تعاملات اجتماعی و ارتباطات بین افراد نقش دارند بررسی می‌کند [مترجم].

۷ اصطلاح «کارگر سایه» به کسانی گفته می‌شود که بدون قرارداد کاری و پوشش بیمه و در ازای دریافت مبلغی ناچیز کار می‌کنند [مترجم].

۸ Stochastic Parrot

۹ On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?

۱۰ سایبورگ موجودی است مرکب از انسان و ربات [مترجم].

۱۱ «سرمایه‌گذاری خطرپذیر» به سرمایه‌گذاری در پروژه‌هایی با ریسک بالا گفته می‌شود [مترجم].

۱۲ در حوزهٔ سرمایه‌گذاری استارت‌آپ، «مرحلهٔ بذری» مرحله‌ای است که شرکت در حال شکل‌گیری است و نیاز به سرمایه‌گذاری دارد. معمولاً سرمایه‌گذاران خطرپذیر برای پشتیبانی از این شرکت‌ها سرمایه‌گذاری می‌کنند [مترجم].

۱۳ Distributional linguistics

۱۴ Computer Power and Human Reason

۱۵ Robot Rights

۱۶ «نظریهٔ کمال‌پذیری» (Perfectibility) به این باور اشاره دارد که همهٔ انسان‌ها پتانسیل پیشرفت را دارند و در صورت تلاش فراوان، به موفقیت‌های چشمگیری خواهند رسید [مترجم].

اگر دلتان می‌خواهد یک عروسک جنسی شبیه کری فیشر بخرید و یک مدل زبانی گسترده هم نصب کنید، «این را بگذارید داخل آن یکی»، و به فانتزی تجاوز خود جامهٔ عمل بپوشانید. اما نمی‌شود هم‌زمان رؤسایمان بگویند: «من یک طوطی الله‌بختکی هستم، شما هم هستید». نمی‌شود برخی از افراد بخواهند «انسان را به منزلهٔ طبقه‌ای زیستی از فرد یا واحدی که سزاوار احترام اخلاقی است» دسته‌بندی کنند. زیرا در این صورت دنیایی خواهیم داشت که در آن مردان بالغ، همان‌طور که چایشان را می‌نوشند، دربارهٔ تجاوز به عروسک‌های جنسی سخن‌گو سناریوهای تخیلی می‌سازند و خیال می‌کنند شما هم مثل خودشان هستید.

بی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۱ مارس ۲۰۲۳ با عنوان «You Are Not a Parrot» در وب‌سایت نیویورک مگزین منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «شما طوطی نیستید، چت جی‌بی‌تی هم انسان نیست» در بیست و هشتمین شمارهٔ فصلنامهٔ ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

** الیزابت ویل (Elizabeth Weil) نویسندهٔ نیویورک مگزین است. نوشته‌های او، پیش‌تر، در پروپابلیکا و نیویورک تایمز مگزین منتشر شده است.

۱ Climbing Towards NLU: On Meaning, Form, and Understanding in the Age of Data

۲ Natural Language Understanding

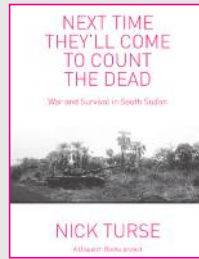
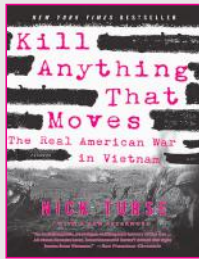
۳ PricewaterhouseCoopers

۴ شرکت پرایس واترهاوس کوپرز اعلام کرده که هوش مصنوعی در سال ۲۰۳۰ می‌تواند حدود ۱۵٫۷ تریلیون دلار به اقتصاد جهانی اضافه کند [مترجم].

۵ Artificial Unintelligence: How Computers Misunderstand the World



نیک ترس (Nick Turse) سرویراستار نشریه تام دیسپچ است. او در سال ۲۰۰۱، در حین تحقیق در آرشيو ملي ايالات متحده، سوابق يك گروه ضربت پنتاگون را كه درباره جنایات جنگي ويتنام بود كشف كرد و اين مدارك درنهایت منتهی شد به انتشار كتاب *Kill Anything That Moves* . از ديگر كتاب های او می توان به *Next Time They'll Come to Count the Dead: War and Survival in South Sudan* اشاره کرد.





آمریکا تنها وقتی شکست می‌خورد که از جنگ دست بکشد

اگر می‌توانید در جنگی پیروز شوید، می‌توانید معنی پیروزی را تغییر دهید

تام دیسیچ — مقدمه: پیروزی در زمانه ما

مقاله‌ای که در ادامه می‌خوانید، نوشته‌ای از من است که تام دیسیچ آن را در سال ۲۰۱۸ منتشر کرد. در این مقاله، از بحثم چنین نتیجه‌گیری کرده بودم که ارتش آمریکا - دست‌کم از دیدگاهی خاص - در جنگ علیه تروریسم پیروز بوده است. اکنون، با گذشت چند دهه از جنگ ویتنام، پنتاگون که در طول جنگ در «رودست‌زدن به پارتیزان‌های ویتنام» شکست خورده بود، سرانجام، به راه حل ساده‌ای رسیده است. راه حل از این قرار است که خیلی بی‌سروصدا - بدون اینکه کسی متوجه شود - تعریف پیروزی را تغییر دهد و آن را با همان تعریفی که پارتیزان‌ها از پیروزی داشتند جایگزین کند و باور داشته باشد که: شکست خوردن در جنگ تنها با دست‌کشیدن از جنگ رخ می‌دهد و بس. با این تدبیر، فرماندهان آتش‌به‌اختیار ارتش مجاز می‌شدند جنگ‌هایی بی‌معیار و بی‌پایان راه بیندازند و از نظارت‌ها و اعمال محدودیت‌ها از جانب کنگره نیز، تا حدود زیادی، در امان باشند.

با این حال در سال ۲۰۲۱، با وجود چنین سازوکار محکمی، باز هم پنتاگون در جنگ در افغانستان شکست خورد، زیرا طالبان در جنگ پارتیزانی دست بالا را داشت. بنابراین پنتاگون مجبور شد که این جنگ را نیز به سیاهه بلند شکست‌های ویرانگر پس از جنگ جهانی دوم (ویتنام، لائوس و کامبوج را در نظر داشته باشید) و هم‌زمان به فهرست «پیروزی»‌های نامطلوبش (گرانادا و پاناما را در

نظر بگیرید) اضافه کند. اما در این اثنا، به دور از چشم مردم و نظارت کنگره، جنگ‌های غیررسمی و نبردهای سایه‌وار دیگری همچنان ادامه دارند.

برای نمونه، جنگ در سوریه تازه ده‌ساله شده، مداخله آمریکا در عراق از سال ۱۹۹۰ یا ۲۰۰۳ یا ۲۰۱۴ - برحسب اینکه چگونه دلمان بخواهد حساب کنیم - تاکنون ادامه داشته است، درگیری‌های آمریکا در سومالی و ساحل آفریقا دو دهه است که جریان دارد. حدود ۲۴ سال پیش، آمریکا، به همراه سایر شرکایش در ناتو، پروژه بمباران صربستان را اجرا کرد که باعث شد این کشور جری و وارد جنگ کوزوو شود. امروزه، آمریکا همچنان تأمین‌کننده سربازهای نیروهای حافظ صلح کوزوو در ناتوست. ارتش آمریکا، هنوز، حدود ۳۰ هزار نیروی نظامی‌اش را در شبه جزیره کره به صف نگاه داشته است، زیرا صلح موقت که وقفه‌ای در جنگ ۱۹۵۳ در این کشور بود هرگز به یک معاهده صلح نینجامیده است. حتی شکست آمریکا در افغانستان، در سال ۲۰۲۱، نیز نقطه پایان ماجرا نبود زیرا جنگ «از آن سوی اقیانوس» جو بایدن، رئیس‌جمهور آمریکا، در سال ۲۰۲۲، با حمله پهپادی آمریکا به رهبر القاعده، ایمن الظواهری، و قتل او همچنان در آنجا ادامه یافت.

ممکن است پنتاگون نتواند در میدان جنگ روی دست پارتیزان‌ها بلند شود، اما این شیوه جنگ نامتقارن - که در واشنگتن و دیگر جاها پیش گرفته است - موجب می‌شود آتش مبارزه همواره، آهسته و پیوسته، زنده بماند

و، با این حال، بودجه نظامی پنتاگون نه تنها کم نشود که مدام بیشتر هم بشود. این ترند شگفت‌انگیز است. معلوم است که طالبان در جنگ با ابرقدرتی مثل آمریکا مایل است وقت‌کشی کند، اما این مسئله‌ای جد است و تنها به دوراندیشی، ممارست و توانایی کنار آمدن با خسارت‌های وارده نیاز دارد. اما کاری که ارتش آمریکا کرده است بسیار قابل توجه‌تر است؛ دهه‌هاست که پنتاگون ناتوانی‌اش را در شکست دادن طالبان، الشباب و حتی القاعده بهانه کرده تا بتواند ارتشش را برای ابرقدرت ماندن - در رقابت با سایر کشورهای جهان - مجهز کند. شکست‌های آمریکا در این جنگ‌ها پیروزی‌های ویژه‌ای برای مقامات عالی‌رتبه غیرنظامی، ژنرال‌ها، شرکای آن‌ها در صنعت و سایر پیروان این دارودسته بوده است. بنابراین، از این نظر، با وجود شکست‌های فاجعه‌بار بی‌درپی در میدان جنگ - که در سال ۲۰۱۸ مطرح کردم - می‌توان گفت وزارت دفاع آمریکا در قرن حاضر همچنان برنده بوده است.

این موضوع را جدی بگیرید! ارتش آمریکا دارد بازی را می‌برد.

معادله‌ای ساده نشان می‌دهد که نیروهای نظامی آمریکا در جنگ علیه تروریسم پیروز شده‌اند.

۴,۰۰۰,۰۰۰,۰۲۹,۰۵۷. این عدد را به خاطر داشته باشید. به آن بخواهیم گشت.

اما شاید بهتر باشد کلاً با عدد دیگری شروع کنیم: ۱۴۵,۰۰۰ - مثلاً، ۱۴۵,۰۰۰ سرباز از همه‌جایی خبری که در خیابان پنسیلوانیا در شهر واشنگتن رژه می‌روند. این عدد شمار نیروهایی است که در ماه مه سال ۱۸۶۵ در همین خیابان رژه رفتند - پس از آنکه ایالات متحده آمریکا بر ایالات مؤتلفه^۲ پیروز شد. گروه‌های مشابهی از سربازان

تفنگ به دوش، در سال ۱۹۱۸ - پس از اینکه جنگ جهانی اول با شکست آلمان و متحدانش به پایان رسید - نیز همین کار را کردند. همچنین، تانک‌های شرم‌ن که دره‌های میدتاون منهن را درمی‌نوردیدند - که البته این واقعه نیز به دنبال پیروزی متفقین در برابر نیروهای محور^۳ در سال ۱۹۴۵ اتفاق افتاد. شکل و شمایل این وقایع همان چیزی است که در گذشته، در آمریکا، «پیروزی» قلمداد می‌شد، یعنی، خیابان‌های تزئین‌شده و پُر از تانک و سرباز، و جشن ورژه‌های باشکوه پیروزی.

در ژوئیه ۲۰۱۷ رئیس‌جمهور آمریکا، دونالد ترامپ، که برای ملاقات با امانوئل مکرون، رئیس‌جمهور فرانسه، به پاریس سفر کرده بود و مسحور جشن نظامی روز باستیل شده بود دستور داد تا جشن ورژه باشکوهی مانند آن در واشنگتن نیز انجام شود. اما همین‌که هزینه تخمینی این جشن، طبق گزارش‌ها، از ده میلیون دلار به ۹۲ میلیون دلار رسید، لژیون سربازان دیروزین ارتش آمریکا^۴ وارد صحنه شدند. این جامعه کهنه‌سربازان که به داشتن ۲,۴ میلیون عضو افتخار می‌کند با انتشار بیانیه‌ای در ماه آگوست اظهار داشت که جشن مورد نظر باید «تا روزی که بتوانیم پیروزی حاصل از جنگ علیه تروریسم را جشن بگیریم و نیروهایمان را به خانه بازگردانیم» عقب بیفتد. چیزی نگذشت که ترامپ اعلام کرد جشن را لغو کرده است و مقامات ایالتی واشنگتن را به علت بالابردن هزینه‌های جشن مقصر خواند (با اینکه - همان‌طور که معلوم است - پنتاگون هرگز به اطلاع ترامپ نرسانده بود که هزینه جشن تا چقدر ممکن است بالا رود).

لژیون کهنه‌سربازان بر بی‌مسئولیتی ترامپ در محاسبات مالی جشن ورژه پیشنهادی دست گذاشته بود، اما به تعویق انداختن آن بایست پرسش مهم‌تری را پیش می‌کشید: اصلاً «پیروزی» در جنگ علیه تروریسم به چه شکل است؟ در واقع، در دنیای امروز، چه چیزی برای ارتش آمریکا پیروزی به حساب می‌آید؟ آیا ممکن است تا



بررسی سایر پرسش‌ها دربارهٔ پیروزی و معنای آن مفید واقع می‌شوند. جلوتر به این موضوع باز خواهیم گشت. فعلاً همین کافی است که این‌ها را به یاد داشته باشید: ۲۹،۵۷۰،۰۰۰،۰۰۰،۴، جنگ ویتنام، کیسینجر.

صلح در زمانهٔ ما ... یا هر زمان دیگری ... یا هرگز

اکنون بیایید مناقشه‌ای را که بر سر مبارزه با تروریسم در افغانستان در جریان است بررسی کنیم. آمریکا در اکتبر ۲۰۰۱ جنگ با طالبان را در افغانستان آغاز کرد و به سرعت برق پیروز شد. سال بعد رئیس‌جمهور وقت، جرج بوش، اعلام کرد که طالبان شکست خورده است. در سال ۲۰۰۴، فرماندهٔ کل قوا^۱، اعلام کرد طالبان «دیگر وجود ندارد». با این حال، انگار هنوز به نوعی وجود داشت. به سال ۲۰۱۱ که رسید، ژنرال دیوید پترائوس^۲ - که در آن زمان فرمانده نیروهای نظامی آمریکا در افغانستان بود - اعلام کرد که نیروهایش «شتاب حرکت طالبان را گرفته‌اند و جهت آن را عکس کرده‌اند». دو سال بعد، ژنرال جوزف دانفورد^۳ - که فرمانده وقت همین نیروها بود - از «پیروزی اجتناب‌ناپذیر ما» در افغانستان صحبت کرد.

آگوست سال پیش، دونالد ترامپ، از «استراتژی‌اش در افغانستان و جنوب آسیا» پرده برداری کرد؛ «ستون اصلی» این استراتژی «به‌کارگیری شیوه‌ای وابسته به شرایط به جای شیوه‌ای زمان‌محور» بود. به بیانی دیگر، «جدول‌های زمان‌بندی بی‌اساس» برای ترک افغانستان که در دورهٔ رئیس‌جمهوری اوباما تعیین شده بود کنار گذاشته شدند. ترامپ اذعان داشت: «ما با قدرتی که در دل‌هایمان است به سمت پیروزی جلو می‌رویم» و «دشمنان آمریکا هرگز نباید از برنامه‌های ما آگاه شوند یا تصور کنند با وقت‌کشی می‌توانند ما را از صحنه به در کنند».

ترامپ، همچنین، اعلام کرد که این جنگ را کاملاً در دستار ارتش قرار می‌دهد. او گفت: «مدیریت خرد از

حدودی به پایان جنگ داخلی آمریکا شبیه باشد، یا به پایان جنگی که پایان همهٔ جنگ‌ها خواهد بود، یا به پایان جنگی که آن نام توخالی، پیروزی، را منسوخ سازد؟ و این هم یک پرسش دیگر: آیا پیروزی برای جشن ورژهٔ نمایشی ارتش شرط لازم است؟

پرسشی که از همه آسان‌تر می‌توان به آن پاسخ داد، همان آخرین پرسش است و لژیون سربازان دیروزین باید تا به حال پاسخش را دریافته باشد. اعضای این گروه در دورژهٔ نمایشی نقشی کلیدی ایفا کرده بودند: یکی ورژهٔ نمایشی عظیم «از پسرانمان در ویتنام حمایت می‌کنیم» - که در سال ۱۹۶۷ در شهر نیویورک اجرا شد و دیگری ورژه‌ای که در سال ۱۹۷۳ به مناسبت بزرگداشت سربازان پیشین جنگ ویتنام در همین شهر اجرا شد. و باز، ده سال بعد از خروج بی‌سروصدای آخرین سربازان آمریکایی از ویتنام جنوبی - در حالی که متحدانشان^۴ را ترک می‌گفتند و با سقوط سایگون برای چنگ انداختن به هلیکوپترها دست‌وپا می‌زدند - سبب بزرگ^۵ میزبان جشن ورژهٔ نمایشی دیگری به مناسبت بزرگداشت کهنه‌سربازان جنگ ویتنام بود - جشنی که بزرگ‌ترین این دست از جشن‌ها در تاریخ این شهر گزارش شده است. پس، همان‌طور که می‌بینید، پیروزی در جنگ شرط لازمی برای جشن پیروزی نیست. اما این فقط یکی از درس‌هایی است که از جنگ فاجعه‌بار آمریکا در ویتنام می‌توان گرفت. موارد عبرت‌آموز عیان‌تری هم هست، همچون آن‌هایی که حدود مرز قدرت ارتش آمریکا و نیروی ویرانگر^۶ ممکن روی این سیاره را نشان می‌دهند، یا آن‌هایی که تمرکزشان بر توانایی ویتنام شمالی است، کشوری که به قول هنری کیسینجر، مشاور امنیت ملی آمریکا در آن زمان، یک کشور «کوچک جهان چهارمی»^۷ بود که توانست بر بر قدرتی چیره شود که قبلاً آلمان نازی و امپراتوری ژاپن را هم زمان شکست داده بود (البته نه به‌تنهایی بلکه با کمک‌های بسیاری که داشت). جنگ ویتنام و البته، کیسینجر، موارد خوبی هستند که در

واشننگتن هرگز باعث پیروزی در میدان جنگ نمی‌شود» بلکه «پیروزی در خود میدان نبرد حاصل می‌شود و نیازمند قضاوت و مهارت فرماندهان حاضر در جنگ و سربازان خط مقدم است که در زمان واقعی، با خودمختاری واقعی و با مأموریتی شفاف برای شکست دشمن عمل می‌کنند». کسی که چنین اختیاری به او عطا شد ژنرال جان نیکلسون بود، همان کسی که، در عمل، جنگ را از سال ۲۰۱۶ در افغانستان هدایت می‌کرد. او شادمان و پرانرژی بود و چند ماه بیشتر نگذشته بود که اعلام کرد: «کمر کار شکسته است» (البته لئون پانتا، معاون وزیر دفاع در دوره اوباما، نیز همین را در سال ۲۰۱۲ گفته بود).

«تلاش‌های دولت آمریکا برای ایجاد ثبات در مناطق ناامن و ناآرام افغانستان، مابین سال‌های ۲۰۰۱ و ۲۰۱۷، اغلب با شکست مواجه شده است».

امروزه، تقریباً ۱۷ سال پس از شروع جنگ، دو سال پس از اینکه نیکلسون زمام امور را در دست گرفت، یک سال پس از اینکه ترامپ برنامه جدیدش را اعلام کرد، پیروزی - به هیچ یک از انواع سنتی‌اش - به هیچ وجه نزدیک به نظر نمی‌رسد و با وجود اینکه حدود ۹۰۰ میلیارد دلار در افغانستان هزینه شده است، همان‌طور که، اوایل امسال، ژنرال بازر و ویژه بازسازی افغانستان قاطعانه اعلام کرد: «تلاش‌های دولت آمریکا برای ایجاد ثبات در مناطق ناامن و ناآرام افغانستان، مابین سال‌های ۲۰۰۱ و ۲۰۱۷، اغلب با شکست مواجه شده است». طبق گزارشی که همین ژنرال بازر در ۳۰ ژوئیه ۲۰۱۸ نوشته است، طالبان، تا آن زمان، بر ۴۴ درصد کشور کنترل کامل داشت یا در حال به دست گرفتن کنترل کامل بود و برای دفاع از آن مبارزه می‌کرد

و اما هم‌زمان، کنترل و تأثیر دولت افغانستان بر محلات مختلف این کشور حدود ۱۶ درصد - از زمانی که ژنرال ماقبل نیکلسون، جان کمپبل، سر کار بود - کاهش یافته بود.

تا اینکه ماه گذشته، طالبان حمله گسترده‌ای را به غزنی - که مرکز یکی از ولایات افغانستان است و از لحاظ استراتژیک اهمیت ویژه‌ای دارد - آغاز کرد و این شهر را پنج روز محاصره کرد تا در این مدت اکثر شهرهای دیگر این ولایت را نیز تحت کنترل خود درآورد. سرانجام، نیروهای آمریکایی به طالبان حمله کردند و آن‌ها را از غزنی بیرون راندند. با این حال، طالبان فوراً، در حالی که عقب‌نشینی می‌کرد، به یک پایگاه نظامی افغان در ولایت بغلان حمله کرد و آن را تصرف کرد. موضوع به همین جا ختم نمی‌شد، زیرا این اتفاق زمانی روی داد که فقط یک روز از تصرف پایگاه نظامی دولتی دیگری می‌گذشت. در واقع، در طول دو ماه گذشته، تقریباً روزی نبوده که طالبان پاسگاه و پایگاه مرزی‌ای را تصرف نکرده باشد. با وجود این، از یاد نبرید که طالبان تنها بخشی از داستان است. در سال ۲۰۰۱، آمریکا برای شکست دادن طالبان و القاعده آستین بالا زد. اما امروز، واشنگتن با گروه‌های تروریستی‌ای در افغانستان مواجه است که تعدادشان در این مدت به صورت تصاعدی بالا رفته و حالا جمعاً به ۲۱ گروه رسیده است. این تعداد همچنین شامل شعبه دیگری است که از جبهه جنگ عراق وارد شده است: داعش، گروهی که در دوره نیکلسون بسیار بزرگ‌تر شد.

شاید مایل باشید بدانید با چنین اوضاع و احوال ناامیدکننده‌ای چه بر سر نیکلسون آمد؟ آیا جریمه نقدی شد؟ آیا به شیوه سریال «اپرنتیس» از کار بیکار شد؟ آیا خیلی بی سروصدا در کمال بی‌آبرویی از افغانستان بیرونش کردند؟ هرگز. هیچ یک از این اتفاقات نیفتاد بلکه این ژنرال چهارستاره نیز، مانند ۱۵ فرماندهی که پیش از او سر کار بودند، فقط دوره‌اش که سر آمد تعویض شد و ماه گذشته در آخرین نشست خبری‌اش که

چه کار متفاوتی انجام دهد تا جنگ را به پایان برساند. پاسخ قاطعانه میسر این بود: «نمی‌توانم به هیچ جدول زمانی یا تاریخ پایانی متعهد شوم».

آیا سناتورهای آمریکایی، با شنیدن چنین پاسخی، میسر را فرستادند پی کارش؟ ابداً. او را خیلی راحت تأیید کردند و او از همین ماه کارش را شروع خواهد کرد. کنگره هم امکان ندارد سر کیسه‌ای را که در اختیار دارد به منظور پایان دادن به جنگ شل کند. درخواست بودجه سال ۲۰۱۹ برای عملیات آمریکا در افغانستان - که تا ۴۳۳ میلیارد دلار سر به فلک گذاشته است - به طور حتم تصویب خواهد شد.

#پیروزی

همه این تلاش‌های به ظاهر بیهوده ما را برمی‌گرداند به جنگ ویتنام، کیسینجر، و آن عدد جادویی، ۴,۰۰۰,۰۰۰,۰۲۹,۰۵۷. همین‌طور به همان پرسش اولیه، اینکه پیروزی نظامی آمریکا امروزه به چه شکل خواهد بود؟ ممکن است شگفت‌زده شوید، اما به نظر می‌رسد که پیروزی در جنگ همچنان ممکن است. شگفت‌آورتر از این موضوع این است که ظاهراً این امکان برای ارتش آمریکا محقق شده و در حال پیروزشدن است.

اجازه بدهید توضیح دهم.

ارتش آمریکا در ویتنام هم قصد داشت «روی دست پارتیزان‌های ویتنامی بلند شود» اما هرگز موفق نشد. بنابراین، آمریکا در این جنگ شکست مهلکی را متحمل شد. هنری کیسینجر - که سال‌های واپسین این جنگ ابتدا در مقام مشاور امنیت ملی و سپس در مقام سخنگوی دولت بر سر کار بود - برداشت موجز خود را از یکی از اصول پایه جنگ نامتقارن ارائه نمود: «ارتش، در معنای عرفی آن، تنها زمانی پیروز می‌شود که جنگ را ببرد. در غیر این صورت، همیشه بازنده است. اما برعکس، پارتیزان‌ها تنها در صورتی بازنده‌اند که جنگ را رها کنند.

در یکی از مناطق جنگی برگزار شد حسی جز موفقیت و خوش بینی نداشت.

نیکلسون گفت: «بر این باورم که استراتژی جنوب آسیا روش کارآمدی است. اکنون شاهد آنیم که این روش به چنان آشتی و مصالحه روزافزونی دست یافته است که مانند آن را هرگز ندیده‌ایم». او اضافه کرد: «همچنین در بیانیه‌هایی که طالبان برای عموم صادر می‌کند، شاهد پیشرفت آشکاری هستیم: از نامه‌ای که در ۱۴ فوریه خطاب به مردم آمریکا صادر کرد گرفته تا پیام عید قربان اخیر که رهبر طالبان، ملا هبت‌الله، برای اولین بار اذعان کرد که مذاکرات پایان این جنگ را تضمین می‌کند».

اگر به هر دلیل، اظهارات طالبان نادم را - که به گدایی صلح افتاده است - از دست داده‌اید، از چند خط شروع نامه رسمی مذکور، که همین ماه گذشته منتشر شده است، برایتان نقل قول می‌آورم:

امسال، عید قربان در حالی فرامی‌رسد که مقاومت جهادی ما در برابر اشغال آمریکایی‌ها به نصرت خداوند متعال به منزل کامیابی بسیار نزدیک شده است. نیروهای اشغالگر کفری توان رویارویی در برابر مجاهدین را از دست داده‌اند، استراتژی جنگی‌شان ناکام و تکنالوژی پیشرفته و وسایل نظامی‌شان نابکار شده است، گروه جنایت‌پیشه و فتنه‌انگیز شکست خورده و جنرالان مغرور آمریکایی به عظمت مردم مجاهد افغانستان سر نهاده‌اند.

پس آن صحبت‌های مسالمت‌آمیز نیکلسون درباره صلح و آشتی چه شد؟ طالبان می‌گوید برای توقف و پایان «این جنگ طولانی» «یگانه راه، خاتمه اشغال افغانستان است و بس».

در ماه ژانویه هفدهمین آمریکایی‌ای که برای فرماندهی جنگ نامزد شده بود، ستوان ژنرال اسکات میلر، در مقابل کمیته نیروهای مسلح سنا ظاهر شد. آنجا بود که الیزابت وارن او را سخت تحت فشار قرار داد و از او پرسید بنا دارد

در غیر این صورت، همیشه برنده اند». شاید همین که چنین چیزی از دهان سیاستمداری محترم و مستأصل درآمده بود موجب شد این فرمول نیز -مانند سایر دستپخت‌های کیسینجر- به نابودی و ویرانی ختم شود.

در قرن حاضر، آمریکا راهی پیدا کرده است تا قاعده نظامی کیسینجر را کن فیکون کند و آن را به صورت قاعده نبرد مسلحانه از نو بنویسد. این بازتعریف را می‌توان با معادله‌ای ساده ثابت کرد:

$$0 + 1,000,000,000,000 + 17 + 17 + 23,744 + 3,000,000,000,000 + 5 + 5,200 + 74 = 4,000,000,029,057$$

به بیان دیگر، آمریکا از سال ۱۹۴۵ تاکنون در هیچ جنگ مهمی پیروز نشده است. بودجه امنیت ملی این کشور هزاران میلیارد دلار است، در ۱۷ سال گذشته ۱۷ فرمانده نظامی در افغانستان داشته -یعنی در کشوری که، فقط در سال ۲۰۱۷، ۲۳،۷۴۴ (بیشترین تعدادی که تاکنون ثبت شده) «حادثه ملی» طاعون‌وار به جانش افتاده است. آمریکا حدود ۳ هزار میلیارد دلار، عمدتاً در این جنگ و در سایر جنگ‌هایی که تحت عنوان مبارزه با تروریسم به راه انداخته، هزینه کرده است. این جنگ‌ها، همچنین، شامل جنگی است که همچنان در عراق ادامه دارد، جنگی که در سال ۲۰۰۲، دونالد رامسفلد، وزیر دفاع وقت، قسم خورد که تنها «ظرف مدت پنج روز یا پنج هفته یا پنج ماه» کارش تمام است، اما تا به امروز حدود ۵۰۰۰ نیروی آمریکایی همچنان در عراق مستقرند و با این همه ۷۴ درصد از مردم آمریکا همچنان به ارتش این کشور اعتماد راسخ دارند.

چند دقیقه وقت بگذارید و این معادله و تبعات آن را هضم کنید؛ چنین محاسبه‌ای به قطع یقین این گزاره را که «ارتش، در معنای عرفی آن، همیشه بازنده است مگر اینکه جنگ را ببرد» نقض می‌کند و ما را در جست‌وجوی پاسخ برای معنای پیروزی در مبارزه با تروریسم یاری می‌کند.

موضوع از این قرار است که ارتش آمریکا -که در طول سال‌های جنگ، بودجه و نفوذش در واشنگتن بیشتر و بیشتر شده است- اکنون، صرف اینکه نبازد برنده است، می‌بینید که یک ارتش متعارف چند هزار میلیارد دلاری که باید طبق مفهوم سنتی پیروزی عمل کند جایش را با گروه‌های پارتیزانی که سلاح و بودجه چندانی در بساطشان نیست عوض کرده است.

برخلاف سال‌های جنگ ویتنام، پنتاگون و سه رئیس‌جمهوری که در طول سال‌های مبارزه با تروریسم بر سر کار بوده‌اند، بدون اینکه با محدودیت‌های مالی، مخالفت‌های اصولی از جانب کنگره یا جنبش‌های ضدجنگ بزرگی مواجه شوند این استراتژی را به طور مؤثری به کار بسته‌اند -استراتژی‌ای که چیزی نمی‌طلبد به جز تأمین پیوسته نیروهای جنگی، پیمانکارها، مجموعه‌ای از آدم‌های هم‌گروه، نمایشی باشکوه و بی‌پایان با بازیگری فرماندهان مورد تحریم سنا و هزینه‌ای معادل چند صد هزار میلیارد دلار. با چنین معیارهایی، آن «استراتژی در افغانستان و جنوب آسیا» که دونالد ترامپ از آن سخن می‌گفت و آن را بدون پایان مشخص و بی‌هیچ زمان‌بندی‌ای دانسته بود برنده‌ترین برنامه‌ریزی جنگی تاریخ از آب درمی‌آید. ترامپ این استراتژی را چنین بیان می‌کند:

«از امروز به بعد، پیروزی تعریف مشخصی دارد: حمله به دشمن، از بین بردن داعش، درهم شکستن القاعده، جلوگیری از سلطه طالبان بر افغانستان و پیشگیری از حملات تروریستی بزرگ به آمریکا».

بیابید کمی در این استراتژی تعمق کنیم. تعریف پیروزی با «حمله به دشمن» آغاز می‌شود و با پیشگیری از حملات تروریستی احتمالی به پایان می‌رسد. اجازه بدهید یک بار دیگر توضیح دهم: «حمله به دشمن» یعنی «پیروزی». یعنی بر اساس این استراتژی، هر بار که آمریکا یکی از اعضای آن بیست و چند گروه تروریستی در افغانستان را با خاک یکسان کند یا پوستشان را بکند

چگونه می‌توان یک مشت دیتای قلبی را به پژوهشی هیجان‌انگیز بدل کرد؟

با هک داده‌ها، سلاخی داده‌ها و سایر گناهان آماری

مرگ بار موتور سیکلت رایج‌تر است. فلان مقاله اقتصادی نشان می‌دهد که قیمت بیت‌کوین با قیمت سهام صنعت بهداشت و سلامت ارتباط مستقیم دارد. برای اینکه بفهمیم چرا این‌گونه تحقیقات مبهم همچنان ادامه دارند، باید به انگیزه و روش پژوهشی آن‌ها نگاه کنیم.

هک دیتا

برای اینکه تصادفی بودن ذاتی آزمایش‌های علمی را مهار کنند، محاسبه می‌کنند که چقدر احتمال دارد تفاوت مشاهده‌شده در نتایج به خاطر تخصیص تصادفی باشد. این میزان احتمال باید چقدر پایین باشد تا شاهدی بر «معناداری آماری» باشد؟ رونالد فیشر، آماردان بزرگ بریتانیایی، نقطه ممیز ۰.۰۵ را انتخاب کرد که به سرعت تبدیل به وحی منزل در این حوزه شد.

استدلال فیشر قانع‌کننده است؛ او می‌گوید ما باید ارزیابی کنیم که آیا نتایج تجربی محض خاطر شانس رخ داده‌اند یا خیر. اما این هم قابل انتظار است که رد شدن از هر مانعی برای رسیدن به معناداری آماری به هدفی تبدیل شود که محققان برای رسیدن به آن دست به هر تلاشی بزنند. فیشر می‌گفت ما باید «کل نتایجی را که به این رقم نمی‌رسند نادیده بگیریم». حال کدام محقق است که بخواهد یافته‌هایش به‌طور کامل نادیده گرفته شوند؟ بنابراین بسیاری تلاششان را صرف این می‌کنند که رقم خود

کرونیکل آو هابز اجوکیشن — در طول ۲۰ سال گذشته، موجی از تحقیقات علمی غیرقابل باور زیر ذره‌بین قرار گرفته است. آیا مردم آسیایی-آمریکایی واقعاً در روز چهارم هر ماه مستعد حمله قلبی‌اند؟ آیا ژست‌های بدنی قدرت واقعاً تستوسترون را افزایش می‌دهند؟ آیا مردها واقعاً وقتی زنان در اطرافشان هستند پیتزای بیشتری می‌خورند؟ آیا واقعاً افرادی که نامشان برادی است بیشتر در معرض برادی‌کاردیا (ضربان قلب کندتر از حد طبیعی) هستند؟ در اوایل سال ۲۰۰۵، زنگ خطر درباره تحقیقات آبکی علوم اجتماعی به صدا درآمد. در آن سال جان پی. لونیدیس، استاد پزشکی استنفورد، مقاله «چرا اکثر یافته‌های پژوهشی منتشرشده نادرست هستند؟» را در پی‌ال‌اواس هدیسن منتشر کرد. از آن زمان، «جنگجویان دیتا» به‌طور خودفرما قیام کرده و از شفافیت اقدامات تحقیقاتی با شور و حرارت دفاع کرده‌اند، و پروژه‌های ناظر از جمله مرکز اوپن ساینس و مرکز نوآوری متاریس‌چ در استنفورد برای مقابله با این مشکل به تکاپو افتاده‌اند، و در رشته‌های مختلف، از پزشکی تا روان‌شناسی و اقتصاد، بازتولید‌پذیری رونق گرفته است.

اما پس از دهه‌ها تلاش برای آگاهی بخشی، تحقیقات مشکوک همچنان در مجلات علمی جا خوش می‌کنند. فلان مقاله پزشکی استدلال می‌کند که اگر جراح در روز تولد خود دست به جراحی بزند، به احتمال بیشتری منجر به مرگ مریض خواهد شد. فلان پژوهشگر پزشکی و فلان روان‌شناس در مقاله‌ای ادعا می‌کند که وقتی ماه کامل است، تصادفات



گری اسمیت ترجمه نیره احمدی

THE CHRONICLE OF
HIGHER EDUCATION

چیزی که اندرو گلن، استاد آمار و علوم سیاسی در دانشگاه کلمبیا، آن را به «باغ یرمسیر» تشبیه کرده است. مطالعه تولد، جراحان بیماران تحت پوشش مدیکر را انتخاب کرد که بین سال‌های ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۴ تحت یکی از ۱۷ نوع جراحی رایج قرار گرفته بودند: ۴ نوع عمل جراحی قلب و عروق و ۱۳ نوع عمل جراحی غیرقلبی - عروقی و غیرسرطانی در جمعیت مدیکر. استفاده از دیتای مربوط به ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۴ در مقاله‌ای که در سال ۲۰۲۰ منتشر شد گنج‌کننده است. انتخاب ۱۷ جراحی گنج‌کننده است. اما هک دیتا تمامی را توضیح خواهد داد.

نویسندگان، با استناد به چندین مطالعه که از داده‌های مدیکر برای بررسی رابطه بین مرگ و میر ناشی از جراحی و سایر متغیرها استفاده کرده بودند، چرایی انتخاب این ۱۷ جراحی را توجیه کردند. یکی از آن چهار مقاله ارجاع داده شده ۱۴ نوع عمل قلبی - عروقی یا سرطانی را در نظر گرفته بود، اما نتایج را تنها برای ۴ نوع عمل قلبی - عروقی و چهار نوع عمل جراحی سرطان گزارش کرده بود. دو مقاله هم ۴ نوع عمل قلبی - عروقی و ۴ نوع عمل سرطانی را بررسی کرده بودند. و مقاله چهارم هم ۴ نوع عمل جراحی قلب و عروق و ۱۶ جراحی غیر قلبی - عروقی رایج در جمعیت مدیکر را در نظر گرفته بود.

۴ عمل قلبی - عروقی در نظر گرفته شده در مقاله تولد تقریباً همان عمل‌هایی بود که در چهار مقاله مورد ارجاع گزارش شده بود. باین حال، گنجاندن ۱۳ نوع عمل جراحی

را به زیر ۰.۰۵ برسانند. اگر مجلات برای چاپ مقاله نیاز به معناداری آماری داشته باشند، خب محققان هم به آن‌ها معناداری آماری می‌دهند.

و نتیجه این می‌شود: هک کردن مقدار احتمال، یعنی ترکیبات مختلفی از متغیرها را امتحان کنید، به زیرمجموعه‌های داده‌ها نگاه کنید، داده‌های متناقض را کنار بگذارید، و کلاً هر بلایی لازم است سر دیتا بیاورید تا زمانی که یک چیزی با مقدار p پایین پیدا شود و سپس وانمود کنید که این همان چیزی است که از اول به دنبالش بوده‌اید. همان طور که رونالد کوز، برنده جایزه نوبل اقتصاد، نومیدانه می‌گفت، «اگر به اندازه کافی داده‌ها را شکنجه کنید، بالاخره به یک چیزی اعتراف خواهند کرد».

مقاله‌ای در بریتیش مدیکال ژورنال در سال ۲۰۲۰ را (که توسط ده‌ها رسانه خبری انتخاب شد) در نظر بگیرید که ادعا می‌کند اگر جراحی‌ها در روز تولد جراح انجام شوند، احتمالاً منجر به مرگ خواهند شد. اگر این درست باشد، یعنی یک اعلام جرم واقعاً نفرت‌انگیز؛ بیمارانی دارند می‌میرند چون جراح بزرگوار حواسش به برنامه تولد و تبریک و تهنیت همکارانش پرت شده است! با اینکه این نتیجه‌گیری غیرمحمتمل است، اما پُرسروصدا و خوراکی رسانه‌هاست - چیزی که در مورد اغلب مطالعات هک دیتا صادق است.

اثبات هک دیتا دشوار است، اما یکی از نشانه‌های آن این است که تحقیق شامل انتخاب‌های زیادی باشد؛

دیگر در این مقاله مشکوک است. چرا از عدد طبیعی تری مانند ۱۰ استفاده نکردند، یا شاید ۱۶ که مجموع اعداد به ۲۰ برسد؟ آیا ۱۳ عمل جراحی کمترین مقدار احتمال (P) را داده؟ همچنین قابل توجه است که هیچ‌یک از چهار مطالعه مورد ارجاع بیماران مبتلا به سرطان را مستثنا نکردند، اما مطالعه تولد این کار را کرد. ادعای غیرقابل باور نویسندگان این بود که «برای جلوگیری از اثر ترجیحات درمانی خود بیماران (از جمله مرگ خودخواسته) بر مرگ و میر پس از جراحی» بیماران سرطانی را وارد نکرده‌اند.

هک دیتا زمانی اتفاق می افتد که یک محقق با آزمایش چندین مسیر، و گزارش مسیر با کمترین مقدار احتمال (P)، به دنبال پشتوانه تجربی برای یک نظریه باشد.

حتی با وجود تمام این هک دیتای احتمالی، مقدار P گزارش شده ۰/۰۳ است که فقط اندکی کمتر از ۵ درصد (قانون فیشر) است. یکی از نشانه‌های هک دیتای گسترده توسط محققان گزارش مکرر مقادیر P با اندازه‌هایی اندکی کمتر از ۰/۰۵ است. مقدار $P=0.03$ لزوماً به این معنا نیست که هک P وجود داشته است - اما وقتی مسیرهای شاخه شاخه زیادی وجود دارد و شاخه خاصی انتخاب می‌شود، مقدار P لب‌مرزی دلیل قانع‌کننده‌ای برای درستی تحقیق نیست.

برایان وانسینک، پس از روشن شدن انواع و اقسام مشکلاتی که در تحقیقاتش وجود داشت، از جمله هک دیتای گسترده، از سمت خود به عنوان استاد بازاریابی در دانشگاه کرنل و مدیر آزمایشگاه غذا و برند دانشگاه بازنشسته شد. یکی از مدارک جرم غیرقابل انکارش همان ایمیلی بود که به یکی از نویسندگان مقاله فرستاده و از مقدار

$P=0.06$ گلنه کرده بود: «اگر بتوانید دیتا جور کنید و یک دستی به سروریش بکشید، خوب است که این رقم را زیر ۰/۰۵ بیاورید».

هارکینگ^۵

در تشبیه «باغ پرمسیر» گلن، هک دیتا زمانی اتفاق می‌افتد که یک محقق با آزمایش چندین مسیر، و گزارش مسیر با کمترین مقدار احتمال (P)، به دنبال پشتوانه تجربی برای یک نظریه باشد. حال گاهی یک محقق ممکن است بی‌هدف در باغ پرسه بزند و، پس از رسیدن به مقصدی با مقدار P پایین، از خود نظریه‌ای بسازد. این همان داستان «اول یافته، بعد فرضیه‌سازی» یا همان هارکینگ است.

یک مثال خوب برای هارکینگ، مطالعه دفتر ملی تحقیقات اقتصادی در سال ۲۰۱۸ در مورد قیمت بیت‌کوین است. بیت‌کوین از این لحاظ خیلی جالب است که چرا قیمت آن باید به چیزی غیر از انتظارات سرمایه‌گذاران در مورد قیمت‌های آینده، یا شاید دست‌کاری بازار، مرتبط باشد؛ واقعاً هیچ دلیل منطقی‌ای برای آن وجود ندارد. برخلاف اوراق قرضه که بهره می‌پردازند و بازار سهام که سود سهام پرداخت می‌کند، بیت‌کوین اصلاً درآمدی ندارد، بنابراین هیچ راه منطقی‌ای وجود ندارد که بتوان بیت‌کوین را به همان روشی ارزش‌گذاری کرد که سرمایه‌گذاران اوراق قرضه و سهام را ارزش‌گذاری می‌کنند.

با این حال، مقاله گزارش کار دفتر ملی تحقیقات اقتصادی از صدها رابطه آماری تخمینی بین قیمت بیت‌کوین و متغیرهای مختلف گزارش داد، از جمله برخی متغیرهای به ظاهر تصادفی مانند دلار کانادا، دلار ایالات متحده، نرخ ارزی دلار، قیمت نفت خام و بازده سهام در صنایع خودرو و کتاب و آبجو. باور کنید من این‌ها را از خودم نمی‌سازم!

از ۸۱۰ رابطه آماری که آن‌ها گزارش می‌کنند، ۶۳ مورد از نظر آماری معنادار هستند (در سطح ۱۰ درصد) - که این کمی کمتر از ۸۱ رابطه آماری معنادار است که

اگر آن‌ها قیمت بیت‌کوین را فقط با اعداد تصادفی مرتبط می‌دانستند، انتظار می‌رفت.

توجیهات پراکنده نویسندگان به ندرت قانع‌کننده است. به عنوان مثال، آن‌ها تصدیق می‌کنند که، برخلاف سهام، بیت‌کوین‌ها درآمدی ایجاد نمی‌کنند یا سود سهام پرداخت نمی‌کنند، پس با استفاده از تعداد کاربران کیف پول بیت‌کوین از این ارزش برخوردار می‌شوند:

بدیهی است که هیچ معیار مستقیمی برای سود سهام ارزش‌های دیجیتال وجود ندارد. اما در اصل، نسبت قیمت به سود سهام است که معیار شکاف موجود بین ارزش بازار و ارزش بنیادی یک دارایی است. ارزش ارز دیجیتال فقط قیمت مشاهده شده است. ما با استفاده از تعداد کاربران کیف پول بیت‌کوین معیاری برای تعیین ارزش بنیادی دست‌وپای می‌کنیم.

تعداد کاربران کیف پول بیت‌کوین با درآمدی که شرکت‌ها به دست می‌آورند یا سود سهام پرداختی به سهام‌داران قابل قیاس نیست و واقعاً یک معیار معتبر برای ارزش بنیادی بیت‌کوین - که یک صفر کله‌گنده است - نیست.

در میان ۶۳ رابطه آماری که در سطح ۱۰ درصد معنادار بودند، این محققان دریافته‌اند که بازده بیت‌کوین با بازده سهام در صنایع کالاهای مصرفی، و بهداشت و سلامت هم‌بستگی مثبت دارد و با بازده سهام در محصولات فرآوری و صنایع معدنی فلزات هم‌بستگی منفی دارد. این هم‌بستگی‌ها هیچ معنایی ندارند، و نویسندگان سعی نکردند آن‌ها را توضیح دهند: «ما توضیح نمی‌دهیم، ما فقط این رفتار را مستند می‌کنیم». پژوهشگران مطمئناً کارهای بهتری از مستندسازی هم‌بستگی‌های تصادفی هم دارند.

آزمایشگاه خشک^۷

برخی از این پژوهشگران به یک استراتژی خیلی ساده‌تر و سوسه می‌شوند، اینکه صرفاً هر داده‌ای را که برای حمایت

از نتیجه موردنظر می‌خواهی از خودت بساز. هنگامی که استفاده دیدریک استپل، روان‌شناس اجتماعی برجسته، در سال ۲۰۱۱ از داده‌های ساختگی افشا شد، ماجرا به اخراج او و در نهایت ابطال ۵۸ مقاله انجامید. توضیح او این بود که «من نتوانستم در برابر فشار کسب امتیاز و انتشار در مجلات و مدام بهتر و بهتر بودن مقاومت کنم»، و اینکه «من خیلی زیاد می‌خواستم، و خیلی سریع».

از داده ساختگی تا مقاله ساختگی راهی نیست. در سال ۲۰۰۵، سه دانشجوی فارغ‌التحصیل ام‌آی‌تی یک برنامه سرکاری به نام اس‌سی‌آی جن ساختند که، با استفاده از کلماتی که تصادفی انتخاب شده بودند، مقالات قلابی در حوزه علوم کامپیوتر می‌ساخت. هدف آن‌ها «به حداکثر رساندن جنبه طنز و سرگرمی آن بود تا انسجام کلام» و همچنین می‌خواستند نشان بدهند که برخی کنفرانس‌های دانشگاهی تقریباً هر چیزی را می‌پذیرند.

آن‌ها مقاله‌ای سرکاری با این چکیده گنج‌کننده را به کنفرانس جهانی سیستمیک، سایبرنتیک و انفورماتیک ارسال کردند:

بسیاری از فیزیک‌دانان موافق‌اند که اگر کنترل ازدحام نبود، ارزیابی مرورگرهای وب شاید هرگز انجام نمی‌شد. در واقع، تعداد کمی از هکرها در سراسر جهان با یکی‌کردن دو کلید «صدا روی IP» و کلید «عمومی-خصوصی» موافق نیستند. برای حل این معما، تأیید می‌کنیم که SMPها می‌توانند تصادفی، قابل ذخیره‌سازی و میانجی شوند.

دست‌اندرکاران کنفرانس، این مقاله سرکاری را پذیرفتند (اکسپت کردند) و پس از اینکه دانشجویان شوخی خود را رو کردند، پذیرش را پس گرفتند. این طنازان شوخ‌وشنگ اکنون به سراغ چیزهای بزرگ‌تر و بهتری رفته‌اند، اما اس‌سی‌آی جن همچنان کار می‌کند. باور کنید یا نه، برخی از محققان از اس‌سی‌آی جن برای تقویت رزومه خود استفاده کرده‌اند.

سیریل لابه، دانشمند کامپیوتر در دانشگاه گرنوبل آلپ، برنامه‌ای برای شناسایی مقالات سرکاری منتشر شده در مجلات واقعی نوشت. او و همکارش گیوم کاباناک، دانشمند کامپیوتر در دانشگاه تولوز، ۲۴۳ مقاله سرکاری منتشر شده پیدا کردند که کل یا بخشی از آن‌ها با استفاده از اس‌سی‌آی‌جن نوشته شده بود. در مجموع ۱۹ ناشر درگیر بودند که همگی معتبر بودند و همگی ادعا می‌کردند که فقط مقالاتی را منتشر می‌کنند که از مسیر داوری دقیق سربلند بیرون بیایند. اسپرینگر، یکی از ناشران شرمنده، متعاقباً اعلام کرد که با سیریل لابه همکاری می‌کند تا ابزاری بسازد که مقالات قلبی را شناسایی کند. سؤال بجا این است که چرا چنین ابزاری مورد نیاز است؛ آیا سیستم بررسی داوران آن قدر وضعیت خراب است که نمی‌توانند مهمات را هنگام خواندن نشان تشخیص دهند؟

هک دیتا، هارکینگ و آزمایش خشک ناگزیر منجر به انتشار تحقیقات توخالی و شکننده‌ای می‌شوند که در آزمایش با داده‌های جدید فرومی‌ریزند.

آن قدیم‌ها که تخمین هزاران مدل در زمان اندک عملی و میسر نبود، مشکلاتی همچون هک دیتا و هارکینگ هم نبود. اما اکنون، رایانه‌ها می‌توانند در عرض چند ثانیه کاری را انجام دهند که سال‌ها طول می‌کشد تا انسان‌ها با دست انجام دهند. جیمز توین، برنده جایزه نوبل اقتصاد، یک بار به من گفت که آن روزهای سخت قدیم که محققان مجبور بودند محاسبات را با دست انجام دهند در واقع یک نعمت بود. محاسبات آن قدر سخت بود که مردم قبل از محاسبه تا می‌توانستند فکر می‌کردند. امروزه، با هزاران ترابایت داده و این رایانه‌های پرسرعت، خیلی خیلی آسان است که اول محاسبه کنید و بعداً فکر کنید. و البته این نقص است نه حُسن.

هک دیتا، هارکینگ و آزمایش خشک ناگزیر منجر به انتشار تحقیقات توخالی و شکننده‌ای می‌شوند که در آزمایش با داده‌های جدید فرومی‌ریزند، و همین باعث بحران فعلی در بازتولید پذیری آزمایشات شده است. در سال ۲۰۱۹ گزارش شد که ۳۹۶ مورد از ۳۰۱۷ کارآزمایی بالینی تصادفی منتشر شده در سه مجله پزشکی برتر دنیا ناقص مداخلات پزشکی^۱ بودند و به این نتیجه رسیدند که مداخلات پزشکی توصیه شده قبلی بی‌ارزش یا بدتر هستند. در سال ۲۰۱۵، پروژه تکرارپذیری برایان نوسک نتایج تکرار ۱۰۰ مطالعه را گزارش کرد که در سه مجله برتر روان‌شناسی منتشر شده بودند. فقط ۳۶ مورد از این ۱۰۰ مورد همچنان مقدار p کمتر از ۰/۰۵، اثرات همان مطالعات اولیه را تکرار کردند.

در دسامبر ۲۰۲۱، مرکز اوپن ساینس (که توسط نوسک، استاد روان‌شناسی دانشگاه ویرجینیا و همکارانش تأسیس شد) و ساینس اکسچنج نتایج یک پروژه هشت‌ساله را گزارش کردند که تلاش کرده بود ۲۳ نمونه بسیار مورد استناد از مطالعات بیولوژی سرطان پیش‌بالینی در شرایط آزمایشگاهی یا حیوانی را تکرار کند. این ۲۳ مقاله شامل ۱۵۸ اثر برآورد شده بود. فقط ۴۶ درصد از نتایج تکرار شدند و اندازه اثر متوسط ۸۵ درصد کوچک‌تر از برآورد اولیه بود.

در سال ۲۰۱۶، تیمی به رهبری کالین کامرز، اقتصاددان رفتاری در کالتک، برای تکرار ۱۸ مقاله اقتصادی تجربی منتشر شده در دو مجله اقتصادی برتر دست به کار شدند. فقط ۱۱ مورد با موفقیت تکرار شد. در سال ۲۰۱۸ تیم دیگری به رهبری کامرز گزارش داد که ۲۱ مطالعه تجربی علوم اجتماعی منتشر شده در نیچرو ساینس را تکرار کرده و متوجه شده‌اند که تنها ۱۳ مطالعه همچنان از نظر آماری معنادار بوده و با داده‌های جدید هم به همان نتایج رسیده است.

زمانی که پروژه تکرارپذیری نوسک در حال انجام بود، یک مطالعه جانبی جالب هم انجام شد. تقریباً دو ماه قبل از زمان تعیین شده برای تکمیل ۴۴ مطالعه تکرار، مزایده‌ای برای محققان حوزه روان‌شناسی راه‌اندازی شد تا در مورد



نمی‌شوند. مشکلات ما سیستمی هستند و هسته اصلی نحوه انجام کارهای علمی ماست.

درس آمار در همه رشته‌ها باید شامل بحث‌های اساسی درباره‌ی هک دیتا و هارکینگ باشد.

یک راه چاره این است که تکرار یک مقاله مهم را به عنوان پیش نیاز مدرک دکتری حوزه‌های تجربی قرار دهند.

۲. یک راه مستقیم برای مبارزه با هک دیتا و هارکینگ این است که مشوقی به نام معناداری آماری ملاک انتشار مقاله نباشد. مقادیر P می‌توانند به ما کمک کنند تا درصد رخداد نتایج تجربی به دلیل شانسی را ارزیابی کنیم، اما آن‌ها نباید ملاک اولیه موفقیت یک مدل باشند. آستانه‌های قراردادی مانند $p > 0.05$ شیوه‌های نامناسب رسیدن به آن را تشویق می‌کنند.

۳. بررسی داوران مجلات علمی اغلب سراسری است. پرداخت حق الزحمه به بازیبنان برای بررسی‌های کامل شاید بتواند به جداسازی تحقیقات معیوب کمک کند.

۴. آزمایش‌های تکراری نیاز به تکرارکننده دارند، و این تکرارکننده نیاز به مشوق دارد. محققان ماهر و مجرب عموماً درگیر کار خود هستند و دلیل چندانی ندارند که وقت خود را در جهت تکرار تحقیقات دیگران صرف کنند. یک راه چاره این است که تکرار یک مقاله مهم را به عنوان پیش نیاز مدرک دکتری حوزه‌های تجربی قرار دهند. چنین الزامی به دانشجویان مجال می‌دهد تا از نزدیک و بدون واسطه ببینند که تحقیق چگونه انجام می‌شود، مضاف بر اینکه هزاران آزمایش تکرار ایجاد می‌کند. هیچ‌یک از این گام‌ها به آسانی برداشته نمی‌شوند، اما حتماً ارزش امتحان کردن را دارند.

موفقیت هر تکرار شرط بندی کنند. افرادی که آن مطالعات را انجام داده بودند اجازه شرکت در این طرح را نداشتند. قیمت‌های نهایی بازار مزایده نشان داد که محققان بر این باور بودند که این مقالات به طور متوسط کمی بیشتر از ۵۰ درصد شانسی تکرار موفقیت‌آمیز دارند. اما حتی آن انتظار نومیدانه هم بیش از حد خوش‌بینانه بود: تنها ۱۶ مطالعه از ۴۱ مطالعه تکمیل شده تکرار شدند. تردیدی که محققان روان‌شناسی نسبت به کار پژوهشی در حوزه خود دارند تأمل‌برانگیز و موجه است.

راه‌های مختلفی برای کاهش بحران بازتولید‌پذیری و درخشش دوباره علم وجود دارد. در اینجا به چهار مورد از نویدبخش‌ترین رهنمودها اشاره می‌شود:

۱. اولین قدم سریع‌السير برای کاهش سرعت هک دیتا و هارکینگ این است که محققان متوجه شوند این مشکل بسیار جدی است. در سال ۲۰۱۷، جوزف سیمونز، لیف نلسون و اوری سیمونسون نوشتند:

ما بسیاری از محققان - از جمله خودمان - را می‌شناختیم که به آسانی می‌پذیرفتند که متغیرهای وابسته، شرط‌وشرط یا شرکت‌کنندگان را طوری حذف کنند که از نظر آماری به رقمی معنادار برسند. همه می‌دانستند که این کار نادرستی است، اما فکر می‌کردند که این کار نادرست مثلاً در حد عبور عابر پیاده از محل غیرمجاز است. ... شبیه‌سازی‌ها نشان داد که این یک کار نادرست در حد سرقت از بانک است.

مایکل اینزلیخت، استاد روان‌شناسی دانشگاه تورنتو، نیز در این نوشته این مطلب را از زبان خیلی‌ها گفته است:

من می‌خواهم روان‌شناسی اجتماعی تغییر کند. اما تنها راهی که می‌توانیم واقعاً تغییر کنیم این است که با دقت به گذشته‌مان نگاه کنیم و از خطاهایمان و از خطاهای خیلی بدمان پاک شویم ... مشکلات ما کوچک نیستند و با اصلاحات کوچک برطرف

کتاب‌های انتشارات ترجمان علوم انسانی



وراجی

حتماً برایتان پیش آمده که بعضی روزها مدام به افتضاحی که سرکار به بار آورده‌اید فکر می‌کنید، یا اختلافی را که با همکاران پیدا کرده‌اید بالا و پایین می‌کنید، یا جروب‌هایتان را مرور می‌کنید و یاد چیزهایی می‌افتید که باید می‌گفتید اما نگفته‌اید. ما در این اوقات دائماً در حال حرف‌زدن با خود هستیم و پژوهش‌ها نشان می‌دهند که این گفت‌وگوهای درونی با خودمان آن قدر زیاد است که گویی در دقیقه چهار هزار کلمه به زبان می‌آوریم. ایتن کراس، استاد دانشگاه میشیگان و از پیشگامان حوزه کنترل ذهن، معتقد است این مکالمات شیوه زندگی شخصی ما و روابطمان با دیگران را به شدت تحت تأثیر قرار می‌دهند و اگر نتوانیم آن‌ها را مهار کنیم ذهنی آشفته و اراده‌ای ضعیف خواهیم داشت. او در این کتاب ریشه‌های نشخوارهای ذهنی را بررسی می‌کند و فایده‌ها و آسیب‌های آن را بر می‌شمرد و راه‌هایی پیشنهاد می‌کند که بتوانیم وراجی‌های ذهنمان را مهار کنیم و گفت‌وگوهای درونی مؤثری با خود داشته باشیم.

وراجی

- نویسنده: ایتن کراس
- مترجم: نسیم حسینی

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۶ ژوئن ۲۰۲۳ با عنوان «How Shoddy Data Becomes Sensational Research» در وبسایت کرونیکل آو هابز اجوکیشن منتشر شده است. وبسایت ترجمان آن را در تاریخ ۲۸ مرداد ۱۴۰۲ با عنوان «چگونه می‌توان یک مشت دیتای قلبی را به پژوهشی هیجان‌انگیز بدل کرد؟» ترجمه و منتشر کرده است.

** گری اسمیت (Gary Smith) استاد اقتصاد کالج پومونا است. او نویسنده کتاب *Distrust: Big Data Torturing, and the Assault on Science* (2023) است.

1 reproducibility

2 P-Hacking: یک پی یا هک داده‌ها یعنی مجموعه ترندهایی که به کار می‌روند تا نتایج آزمون فرضیه‌های غیرمعنادار را به معنادار بدل کند. معناداری آماری به این مسئله اشاره دارد که آیا نتایج مطالعه واقعی است یا اینکه صرفاً حاصل بخت و شانس است [مترجم].

3 garden of forking paths: خورخه لوئیس بورخس هم کتابی به همین نام دارد [مترجم].

4 مدیر یک برنامه ملی بیمه اجتماعی است که توسط دولت فدرال ایالات متحده آمریکا از سال ۱۹۶۵ مدیریت می‌شود و دسترسی به بیمه درمانی را برای آمریکاییان بالای ۶۵ سال و افراد جوان تر دارای ناتوانی و نیز افراد دارای مشکل دیالیز تضمین می‌کند [مترجم].

5 HARKing

6 working paper یا «مقاله گزارش کار» گزارش‌های رسمی از یک طرح مطالعاتی در دست اقدام برای گروهی از مخاطبان خاص قبل از انتشار عمومی آن در قالب مقاله پژوهشی است [مترجم].

7 dry labbing: ارائه نتایج آزمایشگاهی بدون انجام کار آزمایشگاهی [مترجم].

8 medical reversals: مثلاً انجمن سرطان آمریکا توصیه می‌کند که زنان ۴۰ تا ۴۹ ساله هریک یا دو سال یکبار ماموگرافی انجام دهند، اما تحقیقات بعدی از مزایای ماموگرافی در زنان زیر ۵۰ سال حمایت نکرد [مترجم].

چرا رستوران علم اقتصاد این روزها فقط یک غذا دارد؟

اقتصاد زبان قدرت است و همه ما را تحت تأثیر قرار می‌دهد، پس بهتر است درباره آن بدانیم

هم‌وای رفتند، و فقط با نمک قابل خوردن بودند. برخی از دوستان انگلیسی سرسختانه استدلال خواهند کرد که غذای آن‌ها بدون چاشنی (شاید... بی‌مزه؟) است، به این خاطر که مرغوبیت مواد غذایی به حدی است که نباید با چیزهایی غیرضروری مثل سس خرابشان کرد، سس‌هایی که فرانسوی‌های موزی به اجبار برای پنهان کردن گوشت نامرغوب و سبزیجات پلاستیک از آن‌ها استفاده می‌کردند. زمانی که، در پایان اولین سال اقامت در کمبریج، به فرانسه رفتم و برای اولین بار طعم غذای اصیل فرانسوی را چشیدم، آن استدلال به سرعت تمام اعتبار خود را از دست داد.

فرهنگ غذایی انگلیس در دهه ۱۹۸۰ - در یک کلام - محافظه‌کارانه بود، آن هم به شدت. انگلیسی‌ها به هیچ غذای ناشناخته‌ای لب نمی‌زدند. به غذایی که بیگانه تصور می‌شد با شکاکیتی کمابیش مذهبی و تنفری بی‌دلیل نگاه می‌کردند. به جز غذاهای چینی، هندی و ایتالیایی که تماماً انگلیسی شده بودند - و غالباً کیفیت افتضاحی داشتند - هیچ غذای ملی دیگری نمی‌توانستید پیدا کنید، مگر اینکه به سوهو یا ناحیه شیک و پیک دیگری در لندن می‌رفتید. محافظه‌کاری غذای انگلیسی برای من تداعی‌گر پیتزاند، رستورانی زنجیره‌ای، بود که اکنون از رده خارج شده است، اما در آن موقع زیانزد بود. منوی این رستوران، با درک این نکته که پیتزا می‌تواند غذایی به شدت «بیگانه» باشد، مشتریان خود را با این گزینه جذب می‌کرد



هاجون چانگ
ترجمه شهریار سرفلاح

aeon

ایان — سال ۱۹۸۶، زادگاهم، کره جنوبی، را ترک کردم و برای تحصیل در مقطع کارشناسی ارشد اقتصاد در دانشگاه کمبریج به انگلستان آمدم.

شرایط سختی بود. مکالمه انگلیسی‌ام خوب نبود. نژادپرستی و تبعیض فرهنگی بیداد می‌کرد و هوا هم افتضاح بود. اما از همه غیرقابل تحمل‌تر غذاهایشان بود. پیش از آمدن به بریتانیا، نمی‌دانستم غذا چقدر می‌تواند بدمزه باشد. گوشت سوخته و بی‌مزه بود. به سختی از گلو پایین می‌رفت، مگر با سس گوشت که هم می‌توانست خیلی خوشمزه باشد و هم خیلی بدمزه. خردل انگلیسی، که عاشقش شده بودم، سلاح اصلی‌ام در نبرد با غذاها بود. سبزیجات را بیشتر از حد نرم شدن می‌پختند تا جایی که از

که پیتزایشان با سیب زمینی تنوری سرو می‌شود، که برای انگلیسی‌ها معادل غذایی حس امنیت است.

مسئلاً، مانند تمام بحث‌های مربوط به بیگانگی، وقتی این نگرش را با دقت بررسی می‌کنید، تا حدی نامعقول جلوه می‌کند. شام کریسمس محبوب در بریتانیا از بوقلمون (آمریکای شمالی)، سیب زمینی (پرو و شیلی)، هویج (افغانستان) و کلم غنچه‌ای (درست است، بلژیک) تشکیل شده است. اما اهمیتی هم ندارد. در آن زمان، انگلیسی‌جماعت مطلقاً لب به «غذای بیگانه» نمی‌زد.

تا دهه ۱۹۷۰، علم اقتصاد را طیف متنوعی از «مکاتب» فرا گرفته بود که هر یک حاوی دیدگاه‌ها و روش‌های پژوهش متفاوتی بودند.

چقدر با وضعیت امروز غذای انگلیسی - متنوع، پرمایه و حتی تجربه محور - فرق دارد. لندن، به ویژه، همه جور غذایی را عرضه می‌کند: کباب ترکی ارزان ولی با کیفیت، که ساعت ۱ شب از ونی در خیابان می‌توان خرید و خورد؛ غذای ژاپنی کابوچی که خیلی گران است؛ بارهای اسپانیایی پرفرت و آمید تاپاس که در آن‌ها می‌توانید با توجه به میل و بودجه‌تان غذاها را با هم مخلوط یا ترکیب کنید؛ هر غذایی که دلتان بخاورد. طعم‌ها از غذاهای خوش رنگ و لعاب و تند و تیز کره‌ای تا غذاهای ساده اما لذیذ لهستانی را در بر می‌گیرند. شما می‌توانید غذاهای پیچیده‌ای مانند غذاهای پرویی - با منشأ ایریبایی، آسیایی و اینکایی - یا غذاهای ساده‌ای مانند استیک آب‌دار آرژانتینی انتخاب کنید. بیشتر سوپرمارکت‌ها و اغذیه‌فروشی‌ها مواد مورد نیاز برای غذاهای ایتالیایی، مکزیکی، فرانسوی، چینی، کارائیبی، یهودی، یونانی، هندی، تایلندی، آفریقای شمالی، ژاپنی، ترکی، لهستانی و شاید حتی کره‌ای را می‌فروشند. اگر دنبال

ادویه یا مواد غذایی خاص تری باشید، احتمالاً بتوانید پیدا کنید. این مواد را می‌توان در کشوری یافت که، در اواخر دهه ۱۹۷۰، به قول دوستی آمریکایی که آن زمان دانشجوی بورسیه‌ای بود، تنها جایی که در آکسفورد می‌توانستید روغن زیتون گیر بیاورید داروخانه بود (اگر برایتان سؤال است که چرا، برای نرم کردن جرم گوش).

به نظرم انگلیسی‌ها یک وقتی، از اواسط تا اواخر دهه ۱۹۹۰، در جریان سفرهای تفریحی خارجی و، از همه مهم‌تر، به واسطه گروه‌های مهاجر که هر روز بر تنوعشان افزوده می‌شد، با صرف غذاهای گوناگون - و غالباً جذاب‌تر - جمعاً به این نتیجه رسیدند که غذاهای خودشان مزخرف‌اند. وقتی این را فهمیدند، دیگر می‌توانستند همه غذاهای دنیا را با آغوش باز بپذیرند. هیچ دلیلی برای برتری غذای هندی بر تایلندی یا ترجیح غذای ترکی بر غذای مکزیکی وجود نداشت. هر چیز خوش طعمی پذیرفته بود. آزادی بریتانیایی‌ها در انتخاب همه گزینه‌های موجود به ایجاد یکی از، احتمالاً، جهان‌شمول‌ترین فرهنگ‌های غذایی دنیا انجامید.

در حالی که دنیای غذای من با سرعت نور بسط پیدا می‌کرد، دنیای دیگرم - اقتصاد - به درون سیاه‌چال کشیده می‌شد.

تا دهه ۱۹۷۰، علم اقتصاد را طیف متنوعی از «مکاتب» فرا گرفته بود - اگر بخواهیم فقط مهم‌ترین‌ها را نام ببریم، عبارت‌اند از کلاسیک، نئوکلاسیک، کینزی، توسعه‌گرا، اتریشی، شومپتری، نهادگرا، و رفتارگرا - که هر یک حاوی دیدگاه‌ها و روش‌های پژوهش متفاوتی بودند. این مکاتب اقتصادی - یا رویکردهای گوناگون به اقتصاد - دیدگاه‌های متمایزی داشتند (و هنوز هم دارند) به این معنی که دارای ارزش‌های اخلاقی و آرای سیاسی مغایر با هم بودند، در همان حال که نحوه عملکرد اقتصاد را به شیوه‌های متفاوت می‌فهمیدند. در کتاب اقتصاد: کتاب راهنما (۲۰۱۴)، در فصلی به نام «بگذار یک صد گل بشکند؛ چگونه اقتصاد را به کار بندیم» روش‌های متعارض اقتصاددانان را شرح داده‌ام.

هم در دنیای خارج از اقتصاد- در شکل‌گیری این پیشرفت نقش داشته است. از منظر سیاست زور حرفه‌ای، حمایت به اصطلاح جایزه نوبل علوم اقتصادی (این جایزه نوبل واقعی نیست، بلکه فقط جایزه‌ای است از طرف بانک مرکزی سوئد «به یاد آلفرد نوبل») از اقتصاد نئوکلاسیک نقشی پراهمیت ایفا کرده است. از منظر سیاست زور فراتر از اقتصاد، بی میلی ذاتی مکتب نئوکلاسیک به زیر سؤال بردن توزیع درآمد، ثروت و قدرت، که زیربنای همه نظم‌های اجتماعی- اقتصادی موجود هستند، آن را مقبول نخبگان حاکم کرده است. جهانی شدن آموزش در دوران پس از جنگ جهانی دوم، که در آن قدرت فرهنگی «نرم» بسیار زیاد ایالات متحده بیشترین تأثیر را داشته است، نقش مهمی در گسترش اقتصاد نئوکلاسیک ایفا کرده است که ابتدا در ایالات متحده سیطره پیدا کرده بود (در دهه ۱۹۶۰).

مشکل سیطره تقریباً کامل یک مکتب اقتصادی است که گستره علم اقتصاد را محدود کرده.

اما، به هر علتی که باشد، اقتصاد نئوکلاسیک امروزه در اکثر کشورها (ژاپن و برزیل، و تا حدی ایتالیا و ترکیه استثنا هستند) چنان مسلط است که اصطلاح «اقتصاد»- در نظر بسیاری- مترادف با «اقتصاد نئوکلاسیک» شده است. این «کشت تک محصولی» فکری خزانه فکری موضوع را محدود کرده است. تعداد اندکی از اقتصاددانان نئوکلاسیک (یعنی اکثر اقتصاددانان امروزی) حتی وجود مکاتب دیگر را به رسمیت می‌شناسند، تصدیق شایستگی‌های فکری آن‌ها که جای خود دارد. آن‌هایی هم که تصدیق می‌کنند سایر مکاتب را فروتر از خود می‌پندارند. آن‌ها می‌گویند برخی ایده‌ها، مانند ایده‌های مکتب مارکسیسم، «اصلاً اقتصاد

این روش‌های متفاوت نه تنها همزیستی داشتند، بلکه با یکدیگر در تعامل هم بودند. گاهی، مکاتب اقتصادی متعارض در «تقابل مرگ‌بار» روبه‌روی هم قرار می‌گرفتند- اتریشی‌ها در مقابل مارکسیست‌ها در دهه ۱۹۲۰ و ۱۹۳۰، یا کینزی‌ها در مقابل نئوکلاسیک‌ها در دهه ۱۹۶۰ و ۱۹۷۰. در مواقع دیگر، روابط متقابلشان صلح‌جویانه‌تر بود. از طریق گفت‌وگوها و آزمایش‌های سیاسی که دولت‌های مختلف در گوشه و کنار دنیا امتحان کردند، هر مکتبی مجبور می‌شد استدلال‌هایش را قوی‌تر کند. مکاتب مختلف ایده‌ها را از یکدیگر وام گرفتند (اغلب بدون اینکه کاملاً به آن اذعان کنند). حتی برخی از اقتصاددانان دست به تلفیق نظریه‌های مختلف زدند، مثلاً برخی از اقتصاددانان نظریه‌های کینزی و مارکسیست را با هم ادغام کردند و اقتصاد «پسا کینزی» را درست کردند.

اقتصاد تا دهه ۱۹۷۰ بیشتر شبیه به وضعیت امروز غذای انگلیسی بود: غذاهای مختلف، هرکدام با نقاط قوت و ضعف خاص خود، برای جلب توجه رقابت می‌کردند. همه آن‌ها به سنت‌هایشان افتخار می‌کردند اما مجبور بودند از یکدیگر بیاموزند و به عمد و غیرعمد با یکدیگر بیامیزند. اما، از دهه ۱۹۸۰، اقتصاد وضعیت غذای بریتانیایی قبل از دهه ۱۹۹۰ را پیدا کرده است. یک سنت- اقتصاد نئوکلاسیک- تنها گزینه موجود در منو است. مانند سایر مکاتب، این مکتب هم نقاط قوت خود را دارد؛ همچنین دارای محدودیت‌هایی جدی است. ارتقای مکتب نئوکلاسیک به چنین جایگاهی داستان پیچیده‌ای دارد که در اینجا نمی‌توان به قدر کفایت به آن پرداخت.

اگر بخواهیم آن را شرح دهیم، این داستان اجزای بسیاری خواهد داشت. مسلماً عوامل آکادمیک مهم بوده‌اند- مانند محاسن و معایب مکاتب مختلف و سیطره روزافزون ریاضیات به عنوان ابزار تحقیق (که نوع خاصی از دانش را پیش برده و در عین حال بقیه را سرکوب کرده است). با این حال، سیاست زور نیز به طور جدی- هم در اقتصاد و

محسوب نمی‌شوند». اقتصاددانان نئوکلاسیک ادعا می‌کنند که اندک دیدگاه‌های مفیدی هم که زمانی این مکاتب داشتند - مثل ایده نوآوری مکتب شومپتر، یا ایده عقلانیت محدود بشری از مکتب رفتارگرا - قبلاً در «جریان اصلی» اقتصاد ادغام شده‌اند که همان اقتصاد نئوکلاسیک است. آن‌ها نمی‌دانند که این ادغام‌ها، درست مانند سیب زمینی تنوری همراه با پیتزای پیتزالند، صرفاً ترکیبی «پیچ و مهره‌ای» هستند، به جای اینکه حاصل ترکیبی واقعی باشند نظیر ترکیبی که در غذاهای پرویی با تأثیرات اینکایی، اسپانیایی، چینی و ژاپنی است، یا در غذاهای سرآشپز کره‌ای - آمریکایی دیوید چانگ (این شخص با من نسبتی ندارد) با تأثیرات آمریکایی، کره‌ای، ژاپنی، چینی و مکزیکی.

حرف من این نیست که اقتصاد نئوکلاسیک بد است؛ مانند سایر مکاتب اقتصادی، این مکتب برای توضیح مسائلی خاص بر اساس مقدمات اخلاقی و سیاسی مشخص ساخته شده است. بنابراین، در برخی مسائل خیلی مفید است اما در موارد دیگر سودی در بر ندارد. مشکل سيطرة تقریباً کامل یک مکتب اقتصادی است که گستره علم اقتصاد را محدود کرده و سوگیری‌های نظری و نقاط کور ایجاد کرده است.

اقتصاد فقط بر متغیرهای اقتصادی، چه شخصی و چه جمعی، تأثیر نمی‌گذارد. بلکه هویت ما را تغییر می‌دهد.

همان‌طور که پیش از دهه ۱۹۹۰ امتناع بریتانیا از پذیرش سنت‌های مختلف آشپزی آن را به مکانی با رژیم غذایی تکراری و ناسالم تبدیل کرد، سيطرة یک مکتب بر علم اقتصاد نیز موجب شده است که این علم از نظر دامنه شمول و پایه‌های اخلاقی محدود شود.

برخی خوانندگان ممکن است به درستی بپرسند: چرا تنگ‌نظری عده‌ای دانشگاهی و به‌کارگیری کشت تک‌محصولی فکری باید برای من مهم باشد؟ باین حال، باید برای همه شما مهم باشد. زیرا، چه بخواهید و چه نخواهید، اقتصاد تبدیل به زبان قدرت شده است. شما نمی‌توانید بدون درک اقتصاد دنیا را تغییر دهید. در واقع، تصور می‌کنم که در اقتصاد سرمایه‌داری، همه شهروندان باید دست‌کم کمی اقتصاد بدانند تا دمکراسی به‌طور مؤثر عمل کند. این روزها، با غلبه اقتصاد بازارگرا، حتی تصمیم‌گیری درباره مسائل غیراقتصادی (مانند بهداشت، آموزش، ادبیات یا هنر) نیز تحت سيطرة منطق اقتصادی است. من حتی انگلیسی‌هایی را دیده‌ام که سلطنت را با درآمدی که ظاهراً عاید صنعت گردشگری می‌کند توجیه می‌کنند. من سلطنت طلب نیستم، اما آیا این‌گونه دفاع کردن از این نهاد به واقع توهین آمیز نیست؟

وقتی بسیاری از تصمیم‌های جمعی با کمک نظریه اقتصادی حاکم طرح‌ریزی و توجیه می‌شوند، اگر افلا کمی اقتصاد ندانید، واقعاً نمی‌فهمید به چه چیز رأی موافق می‌دهید و به چه چیز رأی مخالف.

اقتصاد مانند یادگیری زبان نوری یا شناسایی سیاره‌های مشابه زمین در فاصله صدها سال نوری از ما نیست؛ اقتصاد تأثیر مستقیم و چشمگیری بر زندگی ما دارد.

همه ما می‌دانیم که نظریه‌های اقتصادی بر سیاست‌های دولت درباره مالیات، هزینه‌های رفاهی، نرخ بهره و مقررات بازار کار تأثیر می‌گذارند، که به نوبه خود با تأثیر بر شغل، شرایط کاری، دستمزدها و فشار بازپرداخت وام‌های مسکن یا وام‌های دانشجویی بر زندگی مادی روزمره ما اثر گذارند. نظریه‌های اقتصادی در شکل‌گیری آینده بلندمدت اقتصادها نیز مؤثرند؛ آن‌ها بر سیاست‌هایی اثر می‌گذارند که ظرفیت اقتصادها را در ورود به صنایع با بهره‌وری بالا، نوآوری و توسعه پایدار زیست محیطی تعیین می‌کنند. اما حتی فراتر از این: اقتصاد فقط بر متغیرهای

اقتصادی، چه شخصی و چه جمعی، تأثیر نمی‌گذارد. بلکه هویت ما را تغییر می‌دهد.

اقتصاد به دو شکل ما را تغییر می‌دهد. اول، از طریق تولید ایده‌ها؛ نظریه‌های اقتصادی مختلف کیفیت‌های متفاوتی را در ماهیت طبیعت بشر فرض می‌گیرند. بنابراین نظریه اقتصادی حاکم هنجارهای فرهنگی را شکل می‌دهد درباره آنچه مردم «طبیعی» و «سرشت انسانی» می‌پندارند. تسلط اقتصاد نئوکلاسیک در چند دهه اخیر، که تصور می‌کند انسان‌ها خودخواه هستند، رفتار خودخواهانه را عادی کرده است. افرادی که به شیوه‌ای نوع‌دوستانه عمل می‌کنند به عنوان «آدم‌های ساده‌لوح» مورد تمسخر قرار می‌گیرند یا مشکوک به داشتن برخی انگیزه‌های باطنی (خودخواهانه) هستند. اگر نظریه‌های اقتصادی رفتارگرا یا نهادگرا حاکم بودند، معتقد می‌شدیم که انسان‌ها انگیزه‌های پیچیده‌ای دارند که خودخواهی فقط یکی از آن‌هاست. در این دیدگاه‌ها، اشکال مختلف جامعه ممکن است به بروز انگیزه‌های متفاوتی منجر شوند و حتی انگیزه‌های افراد را به شیوه‌های گوناگون شکل دهند. به عبارت دیگر، علم اقتصاد بر چیزی که مردم عادی می‌بینند، نحوه نگرش مردم به یکدیگر و رفتاری که افراد برای سازگار شدن نشان می‌دهند تأثیر می‌گذارد.

اقتصاد همچنین، به نوبه خود، با تأثیر بر نحوه توسعه اقتصاد و در نتیجه بر نحوه زندگی و کار ما، شخصیت ما را تحت تأثیر خود قرار می‌دهد. به عنوان مثال، نظریه‌های مختلف اقتصادی دیدگاه‌های متضادی ارائه می‌دهند درباره اینکه آیا کشورهای در حال توسعه باید صنعتی شدن را از طریق مداخله سیاست عمومی ترویج کنند یا نه. درجات مختلف صنعتی شدن، به نوبه خود، انواع مختلف فرد را ایجاد می‌کند. برای مثال، افرادی که در کشورهای صنعتی‌تر زندگی می‌کنند، در مقایسه با کسانی که در جوامع کشاورزی زندگی می‌کنند، معمولاً وقت شناس‌ترند، زیرا کارشان - و در نتیجه بقیه زندگی‌شان - بر اساس

ساعت برنامه‌ریزی می‌شود. صنعتی‌سازی همچنین، با گردهم آوردن تعداد زیادی کارگر در کارخانه‌هایی که نسبت به مزارع نیاز به همکاری نزدیک‌تر با یکدیگر دارند، جنبش‌های اتحادیه‌های کارگری را ترویج می‌کنند. این جنبش‌ها به نوبه خود احزاب سیاسی چپ میانه را شکل می‌دهند که سیاست‌های برابری خواهانه‌تری را دنبال می‌کنند که ممکن است تضعیف شوند. اما حتی زمانی که کارخانه‌ها از میان می‌روند، این جنبش‌ها تمام نمی‌شوند، همان‌طور که در چند دهه گذشته در بیشتر کشورهای ثروتمند چنین بوده است.

می‌توانیم پیش‌تر برویم و ادعا کنیم که اقتصاد بر نوع جامعه‌مان تأثیر می‌گذارد. در وهله اول، نظریه‌های اقتصادی مختلف با تغییر افراد، در جوامع اندیشه‌های متضاد ایجاد می‌کنند. بنابراین، همان‌طور که در بالا توضیح داده شد، نظریه‌ای اقتصادی که مشوق صنعتی شدن است به جامعه‌ای ختم می‌شود که برابرخواه‌تر است. یک مثال دیگر این است که نظریه‌ای اقتصادی که معتقد است انسان‌ها (تقریباً) تنها و تنها محرکشان منفعت شخصی است جامعه‌ای را ایجاد می‌کند که در آن همکاری دشوارتر است. دوم، نظریه‌های مختلف اقتصادی درباره اینکه مرز «حوزه اقتصادی» کجا باید باشد دیدگاه‌های متفاوتی دارند. بنابراین، اگر نظریه اقتصادی خصوصی‌سازی خدمات پایه را توصیه می‌کند - برای مثال مراقبت‌های بهداشتی، آموزش، آب، حمل و نقل عمومی، برق و مسکن - منطق بازار «یک دلار یک رأی» را توصیه می‌کند که باید برخلاف منطق دمکراتیک «یک نفر یک رأی» گسترش یابد. در نهایت، نظریه‌های اقتصادی هر کدام اثرات متفاوتی بر متغیرهای اقتصادی می‌گذارند، مانند نابرابری (درآمد یا ثروت) یا حقوق اقتصادی (کار در مقابل سرمایه، مصرف‌کننده در مقابل تولیدکننده). تفاوت در این متغیرها به نوبه خود بر میزان تضادی که در جامعه وجود دارد تأثیرگذار است: نابرابری درآمدی بیشتر یا حقوق کمتر

شغلی نه تنها باعث درگیری های بیشتر بین قدرتمندان و افراد تحت سلطه می شود، بلکه به درگیری های بیشتری در میان افراد کم برخوردار دامن می زند، زیرا آن ها بر سر کم شدن سهمشان از ثروت کشور به جان هم می افتند.

با چنین درکی از اقتصاد، تأثیر آن بر ما بسیار بنیادی تر از زمانی است که آن را به شیوه ای محدود می فهمیم - درآمد، مشاغل و حقوق بازنشستگی. به همین دلیل، ضروری است که هر شهروند دست کم مقداری علم اقتصاد بیاموزد. اگر می خواهیم اقتصاد را به نفع اکثریت اصلاح کنیم، دموکراسی خود را اثربخش تر سازیم، و جهان را به مکانی بهتر برای زندگی خود و نسل های آینده تبدیل کنیم، باید اولیات اقتصاد را بدانیم.

بحران مالی جهانی، رکود و دوقطبی شدن اقتصاد پس از آن، تذکری سخت درباره این مسئله بوده است که ما نمی توانیم اقتصاد خود را به اقتصاددانان حرفه ای و دیگر «تکنوکرات ها» بسپاریم. همه ما باید در مقام شهروندان فعال اقتصادی در مدیریت آن مشارکت داشته باشیم.

البته هم «باید» است و هم «شاید». بسیاری از ما درگیر زندگی روزمره و امور شخصی مان هستیم. تصور سرمایه گذاری های لازم برای تبدیل شدن به یک شهروند فعال اقتصادی - یادگیری اقتصاد و توجه به آنچه در اقتصاد رخ می دهد - ممکن است دلهره آور باشد.

اما، انجام این سرمایه گذاری ها بسیار ساده تر از آن چیزی است که فکر می کنید. اقتصاد بسیار قابل فهم تر از آن چیزی است که بسیاری از اقتصاددانان نشان می دهند. در کتابم با عنوان ۲۳ نکته درباره سرمایه داری که به شما نمی گویند (۲۰۱۰)، ادعا کردم که ۹۵ درصد اقتصاد مربوط به شعور متعارف است و به خاطر استفاده از اصطلاحات تخصصی و ریاضیات و آمار دشوار به نظر می رسد، و برای همین بعضی همکارانم را علیه خود شوراندم. درحالی که حتی ۵ درصد باقی مانده را هم (اگر نه با جزئیات کامل تخصصی) می توان فهمید، اگر خوب توضیح داده شود.

وقتی درکی اولیه از نحوه عملکرد اقتصاد داشته باشید، پیگیری آنچه در حال وقوع است و توجه بسیار کمتری می طلبد. مانند خیلی از مسائل دیگر در زندگی - یادگرفتن دوچرخه سواری، آموختن زبان جدید، یا یادگیری کار با تبلت - به محض اینکه از سختی های اول راه با موفقیت عبور می کنید و به تمرین کردن ادامه می دهید، با گذر زمان، برای اینکه یک شهروند فعال اقتصادی باشید مسیر ساده تری پیش رو خواهید داشت. و مجبور نیستید تنهایی دست به چنین کاری بزنید. گفت وگو با خانواده و دوستان درباره مسائل روزمره اقتصادی - چه درباره شغل ها باشد، چه تورم یا بحران های بانکی - دانش شما را بهبود و استدلال هایاتان را قوت می بخشد. این روزها، حتی گروه های کنشگری هستند که آموزش اقتصاد را - چه آنلاین و چه حضوری - به شهروندان عادی ارائه می دهند، مثل جامعه اکونومی.

هدفم از ذکر هم زمان سرگذشت غذا و اقتصاد در کتاب بعدی ام، اقتصاد خوراکی: تبیین جهان از زبان یک اقتصاددان خوش اشتها^۱، این است که سعی و تلاش شهروندان عادی را برای یادگیری علم اقتصاد و تفکر درباره آن جذاب تر و خوشایندتر سازم. از خواندنش لذت ببرید.

پی نوشت ها:

* این مطلب در تاریخ ۱۰ آوریل ۲۰۲۳ با عنوان «The empty basket» در وبسایت ایان منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «چراستوران علم اقتصاد این روزها فقط یک غذا دارد؟» در بیست و هشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

** هاجون چنگ (Ha-Joon Chang) استاد پژوهشی کالج سواس دانشگاه لندن است. در سال ۲۰۱۳، مجله پراسپکت، او را به عنوان یکی از ۲۰ متفکر برتر جهان معرفی کرد.

1 Edible Economics: A Hungry Economist Explains the World

آیا علم می‌تواند داور بی‌طرف حقیقت باشد؟

وقتی صحبت از امور بشری باشد، بی‌طرفی رؤیایی غیرممکن است

جوامع تلقی می‌شود. با این حال علم، علاوه بر پنی سیلین، سایکلون بی^۱ را هم به جهان عرضه کرده است. به همین دلیل، مردم اغلب همان قدر که خواهان مواهب علم هستند از آن واهمه نیز دارند. بر این اساس، برای جهت‌دهی بهتر علم به سمت خیر عمومی چه کاری می‌توانیم انجام بدهیم؟ و آیا دانشمندان باید مسئول پیامدهای کار خود شناخته شوند؟

خطرات سوءاستفاده‌های تعصب‌آمیز از علم با افسانه مهلکی فزونی می‌یابد که دانشمندان بهتر است وجود آن را تصدیق کنند: افسانه علم بی‌طرف و بدون ارزشگذاری. این تصور که علم صورتی از دانش است که عاری از هر نوع سوگیری است باعث می‌شود پژوهش‌های علمی مرجعیتی قاطع پیدا کنند. چنین توصیفی برای کسانی که مایل‌اند از علم سوءاستفاده کنند یا از آن به عنوان سلاح جنگی بهره‌برند حیاتی است.

بیباید علم اصلاح‌نژاد را بررسی کنیم. چارلز داروین، پیشگام اصلی نظریه تکامل، معتقد نبود که فرایند تکاملی انتخاب طبیعی لزوماً به معنای پیشرفت تکاملی است. همین‌طور، هنگامی که کتاب منشأ انواع را نوشت اعتقاد نداشت که موجودات از جوهره‌های زیستی‌ای با کیفیت‌های برتر یا پست‌تر تشکیل شده‌اند. در واقع، در حاشیه کتابش، به خودش یادآوری کرد که هرگز از کلمات «برتر» یا «پست‌تر» در توصیفاتش از حقایق طبیعی استفاده نکند. با وجود این، داروین فرزند زمانه خود بود و از دیدگاه‌های کاملاً متعصبانه و تحقیرآمیز در



ملانی چلنجر
ترجمه شاره توکلی

iai

آی.ای.آی — ما خواسته‌های زیادی از دانشمندان داریم. آن‌ها باید بی‌طرف، موشکاف و دقیق باشند و کار خود را فارغ از قیود مذهبی و سیاسی انجام دهند. محدودی از دیگر حوزه‌های تلاش بشری هستند که انتظار می‌رود از خطای انسانی مصون باشند یا بر اساس این مصونیت ارزشگذاری می‌شوند. در عین حال، دانشمندان وظیفه دارند که پیامدها و کاربردهای احتمالی کار خود را بررسی و ارزیابی کنند و برای حفظ اعتماد عمومی نسبت به نظام کلی دانش مسئولانه عمل کنند. این فشار سنگین را دانشمندان قاعدتاً امروزه به شدت احساس می‌کنند، چرا که آن‌ها هدف حمله آشکال مختلف اطلاعات نادرست هستند.

علم در نقش داور بی‌طرف حقیقت آن‌قدر ارزشمند است که آزادی عمل دانشمندان معیاری برای روشنفکری

خصوص هم‌نوعانش و شیوه زندگی آن‌ها حمایت می‌کرد، دیدگاه‌هایی که امروزه برای ما تکان‌دهنده هستند. کتاب تکمیلی او، تبار انسان، که در دفاع از کتاب اولش نوشت، رنگ‌ولعابی علمی به ایده‌های کسانی داد که برنامه‌های نژادپرستانه آشکارتری داشتند.

رشته اصلاح نژاد که به وسیله عمه‌زاده داروین، فرانسس گالتون، پایه‌گذاری شده بود کاربردهای اجتماعی فرایند انتخاب طبیعی را مدنظر قرار داد و ادعا کرد که انسان‌ها باید از طریق کنترل رفتارهای تولیدمثلی خود به کمال برسند. گالتون و هم‌عصرانش پیشنهاد کردند که «نژادها یا گونه‌های خونی مناسب‌تری» وجود دارند و برای پیشرفت جامعه باید از علم برای استیلاي این «نژادهای مناسب‌تر» استفاده کنیم.

علم نمی‌تواند «کندذهنی» و تأثیراتش بر جهان را اندازه‌گیری کند؛ این ادعاها ارزشی هستند و باید بررسی اخلاقی شوند و نه آماری.

در آغاز قرن بیستم، در سراسر جهان شاهد ظهور انجمن‌های حامی اصلاح نژاد بودیم، از جمله «انجمن آموزش اصلاح نژاد» که در سال ۱۹۰۷ با هدف استفاده از علم ژنتیک برای افزایش «مسئولیت» والدگری انسان‌ها پایه‌گذاری شد و حداقل دو نخست‌وزیر بریتانیا (چرچیل و چمبرلین) از آن حمایت کردند. دوسوم اعضای انجمن آموزش اصلاح نژاد را دانشمندان تشکیل می‌دادند.

این دیدگاه‌ها پیامدهای مهمی را در زمینه سیاست‌گذاری به دنبال داشتند. برای مثال، ایالت ایندیانا آمریکا اولین ایالتی بود که قانون عقیم‌کردن اجباری را برای افرادی که بنا به تشخیص پزشکان متخصص «کندذهن» بودند تصویب کرد. به مرور، بیش از سی ایالت قوانینی از این نوع را تصویب کردند و در نتیجه،

قبل از لغو قوانین مزبور در دهه ۱۹۸۰، ده‌ها هزار نفر عقیم شدند.

اما این دیدگاه‌ها از بین نرفتند. در سال ۱۹۹۴، ریچارد هرنتاین و چارلز موری در کتاب منحنی زندگی^۲ داده‌های خود را در خصوص توزیع هوش (بر اساس آی‌کیو) در کل جامعه آمریکا منتشر کردند. این کتاب به دلیل نشان دادن هم‌بستگی میان نژاد و آی‌کیو اعتراضات شدیدی را در پی داشت. بر اساس یافته‌های دانشمندان مزبور، توزیع سیاه‌پوستان و آمریکایی‌های اسپانیایی‌تبار در پایین منحنی بیشتر بود. ابهام و عدم ارائه جزئیات دقیق سبب شد بتوانند از داده‌ها نتیجه بگیرند که بین نژاد و هوش رابطه علت و معلولی برقرار است.

در همان زمان، جیمز واتسون، یکی از پایه‌گذاران علم ژنومیک، به عقایدی نامعقول درباره اصلت ژن‌ها روی آورد. اگرچه وی مدعی شد مطبوعات رایج آن زمان سخنانش را اشتباه نقل کرده‌اند، دید مثبت داشتن نسبت به فردی که این ادعاها را دارد کار دشواری است: «کندذهنی» نوعی «بیماری» است و فناوری‌های ژنتیکی باید آن را «درمان» کنند، «علت اصلی مشکلات شدید ده درصد پایین، حتی در مقطع ابتدایی، چیست؟ بسیاری از مردم می‌گویند 'خب، فقیر یا چیزهایی از این قبیل'. اما احتمالاً این‌طور نیست. به همین دلیل می‌خواهم از شر این صحبت‌ها خلاص شوم تا بتوانم به این ده درصد پایین کمک کنم». لازم به ذکر نیست که علم نمی‌تواند «کندذهنی» و تأثیراتش بر جهان را اندازه‌گیری کند؛ این ادعاها ارزشی هستند و باید بررسی اخلاقی شوند و نه آماری.

اما امروزه، به ویژه در بحث‌های مربوط به ترابشریت و توان‌افزایی انسان، هنوز ایده ده درصد پایین وجود دارد. فناوری‌های جدید زیستی ابزاری است برای رسیدن به انسان‌های کامل و فراهم کردن امکان زندگی بهتر و طولانی‌تر برای بشریت. نوآوری‌هایی مانند اصلاح دقیق ژن‌ها و کریسپر/کس^{۲۹} سبب شده‌اند بحثی درگیر درباره اینکه آیا از نظر اخلاقی موظفیم چنین فناوری‌هایی را برای



البته حوزه علم تنها حوزه‌ای نیست که به برخورداری از چنین مرجعیتی میل دارد. ایده عدالت را در نظر بگیرید. مفاهیم مربوط به عدالت نیز، مانند علم، در رویای بی‌طرفی فرو رفته‌اند. از نظر جان رالز، عدالت «اولین ویژگی مؤسسات اجتماعی» بود. بروس آکرمن در خصوص «فناوری کامل عدالت» و گفت‌وگوهای «بی‌طرفانه» سخن می‌گوید. با وجود این، معنا حوزه علم نیست و اشتباه است که توقع داشته باشیم روش‌های علمی مشکلات و مسائل خودشان را نیز کاملاً حل کنند.

معنا حوزه علم نیست و اشتباه است که توقع داشته باشیم روش‌های علمی مشکلات و مسائل خودشان را نیز کاملاً حل کنند.

اما قبل از متهم کردن دانشمندان، ما هم باید بخشی از مسئولیت را بپذیریم. از دانشمندان انتظار می‌رود که از ابتدا تا انتهای کارشان بی‌طرف بمانند، اما تفسیر متعاقب ما از علم به شکل تأسف‌آوری بار ارزشی دارد و ماهیتاً با سوگیری‌های برآمده از دانش خودمان در هم آمیخته است. کوین الیوت و همکارانش در سال ۲۰۱۷ پژوهشی انجام دادند که پولوس منتشر کرد. این پژوهش نشان می‌داد دانشمندانی که ارزش‌های خود را بیان می‌کنند از نظر مردم اعتبار کمتری دارند، اما بسته به اینکه همان ارزش‌ها مقبول ما هم باشد یا نه، این تأثیر متفاوت خواهد بود. تعجبی ندارد که وقتی با آن‌ها همسو نیستیم تمایل داریم اعتبار آن‌ها را زیر سؤال ببریم و نسبت به دانشمندانی که یافته‌هایشان با ارزش‌های خودشان مغایرت دارد کمتر مشکوک هستیم. به عبارت دیگر، نسبت به سوگیری خودمان کور هستیم، ولی نسبت به سوگیری دیگران هشیاریم.

اصلاح نژاد افرادی که احتمالاً در آینده جزء ده درصد «پایین» خواهند بود به کار ببریم یا نه؟

نکته این است که همه چیز به تفسیر ما از علم بستگی دارد و کل این تفسیر، از ابتدا تا انتها، در چشم‌اندازی سوبژکتیو نمایان می‌شود. همان‌گونه که فیلسوف علم، آلفرد بوم، بیان می‌کند، علم با ارزش‌ها «عجین» شده است. همه مراحل فرایند علمی، از انتخاب موضوع پژوهش تا کسی که بودجه آن را دریافت خواهد کرد، مستلزم قضاوت‌های اخلاقی در این باره است که کدام پروژه مفیدتر از بقیه است. بنابراین، گرچه روش علمی با تکرار نتایج مشابه اطمینان می‌دهد که حقیقت جهان را کشف می‌کنیم، اما فرایند تولید دانش علمی به آن اندازه که انتظار داریم منصفانه و معقول و با نگاهی جامع پیش نمی‌رود.

مورد دیگر مسئله «تعیین ناقص»^۴ نظریه علمی با تکیه بر شواهد است، به این معنا که ممکن است در هر مقطعی شواهدمان برای اینکه عقیده‌ای را به نحو یقینی بپذیریم بسیار محدود یا ناکافی باشد. هلنا لاجینو فیلسوف این ایده را «حفره» نامید و آن را به شکل متفاوتی مطرح کرد. سوگیری‌ها و ارزش‌ها معمولاً به درون حفره‌های موجود در سؤالات، داده‌ها، یا نتیجه‌گیری‌های پژوهش نفوذ می‌کنند، به ویژه زمانی که در پژوهش‌ها پای منافع حساس و سرنوشت‌ساز بشری در میان باشد.

با وجود این، علمی که ارزش‌گذاری نمی‌کند دروغی و سوسه‌کننده است، چرا که وعده مرجعیتی را می‌دهد که رها از سوگیری‌های ذهنی انسان است. اما هیچ‌یک از تلاش‌های بشری تا این حد خنثی و بی‌طرف نیستند. این اظهار نظر درباره این نیست که پژوهش تجربی می‌تواند حقایق را اثبات کند، بلکه به فرایند گسترده‌تر اکتشاف علمی و به جست‌وجوی معنای این حقایق برای ما مربوط می‌شود. اگرچه اعتماد ما به روش‌های علمی مهم است، خطاست که فکر کنیم دانشمندان یا پژوهشگران ممکن است در خلأ خاص و متعالی بی‌طرفی جای گیرند.

نظرسنجی ای که دانشگاه آکسفورد در سال ۲۰۲۳ انجام داد نشان داد که در دوران بیماری کرونا اعتماد به تلاش دانشمندان در جهت خیر عمومی افزایش یافته است، به ویژه در حوزه فناوری‌های ژنتیکی که این عدد به چهل و پنج درصد رسید. در نگاه اول، دلیل این موضوع این است که می‌توانستیم دانشمندان و مهارتشان در تبدیل نتیجه کارشان به خیر عمومی را ببینیم. اما پروفیسور آیسون وولارد، یکی از دست‌اندرکاران پژوهش مزبور، به نکته مهمی در این یافته‌ها اشاره کرد. نگرش‌های افراطی، اعم از حامی یا ضد علم، عموماً تمایل دارند درکشان از علم را بی‌نقص تصور کنند، آن هم با وجود دانش اندکی که از طریق کتاب خواندن صرف، و نه پژوهش روشمند علمی، به دست آورده‌اند. به همین دلیل، وولارد اظهار می‌دارد «شاید راهبرد بهتر این باشد که بکشیم مغایرت‌ها میان آنچه مردم می‌دانند و آنچه باور دارند می‌داند را حل و فصل کنیم».

در مواجهه با برخی از نوآوری‌های چالش‌برانگیز اخلاقی، از کریسپر/کس۹ گرفته تا هوش مصنوعی، چه درس‌هایی می‌توانیم از تاریخ بگیریم؟ اگر دانشمندان نمی‌توانند کاملاً بی‌طرف باشند، چه وظیفه مراقبتی‌ای نسبت به کسانی دارند که ممکن است تحت تأثیر پژوهش‌های آن‌ها قرار بگیرند؟ مشکلی که با آن مواجهیم این است که، با توجه به گرایش انسان به سوگیری، کنترل موضوعات پژوهشی دانشمندان یا انتظار از آن‌ها برای اینکه در محدوده پارامترهای ارزشی دوره خاصی کار کنند به همان اندازه که می‌تواند مفید باشد احتمال ضرر هم دارد. با وجود این، علم ماهیتاً گسترش (و افزایش) تدریجی دانش قبل از خودش است و ذاتاً «دارای رخنه» است. خطر پرشدن احتمالی این جاهای خالی با تعصب و سوگیری همچنان بالاست. پس چه باید کرد؟

در مورد علم اصلاح نژاد، بزرگ‌ترین خطر در تفسیر سوگیرانه نظریه‌ای ناقص است. توجه به این نکته مهم است که قسمت زیادی از پرکردن این جاهای خالی خارج از حوزه‌های تخصصی دانشمندان پایه‌گذار این

علم رخ می‌دهد. پس شاید تدابیر حفاظتی باید به شکل مؤثرتر و جدی‌تری مراقب فضاهای تجاری و سیاسی‌ای باشند که مترصد سوءاستفاده از تحریف ایده‌های علمی هستند. بخشی از مسئولیت به‌کارگیری این تدابیر مستقیماً بر عهده دانشمندان است، اما قسمت اعظم آسیب‌ها از بخش خصوصی ناشی می‌شود که از نظارت کافی برخوردار نیست.

آنچه از دانشمندان و سازمان‌های مربوطه باید انتظار داشته باشیم این است که در طول فرایند پژوهش تا حد امکان فرصت‌هایی برای تأیید و تشخیص عدم قطعیت وجود داشته باشد و این فرایند دقیق بررسی شود. بسیاری از دانشمندان کاربرد هم‌اکنون این کار را انجام می‌دهند؛ آن‌ها نسبت به آنچه نمی‌دانند و خطرات سوءتعبیر دستاوردهایشان هوشیار هستند. اما اذعان صریح به وجود این شکاف‌ها باید اجباری شود. ما منابعی برای بررسی دقیق ارزش‌ها و سوگیری‌های موجود در علم داریم: حوزه اخلاق یکی از آن‌هاست، تبادل نظر و دموکراسی مشارکتی از موارد دیگر هستند. این‌ها ابزارهایی برای نظارت بر تلاش‌های علمی‌اند و باید حمایت گسترده‌تری را دریافت کنند. تسهیل این کار احتمالاً وقتی آسان‌تر خواهد بود که درمقابل علم‌گرایی، یا به تعبیر جان دوپر «امپریالیسم علمی»، یعنی گرایش به «تعمیم ایده‌های علمی سودمند به حوزه‌هایی بسیار فراتر از حوزه اولیه‌شان»، مقاومت کنیم. حساب تعداد دفعاتی که ادعا شده علم قرار است به ما بگوید «انسان بودن به چه معناست» از دستم خارج شده. معنا حوزه علم نیست و اشتباه است که توقع داشته باشیم روش‌های علمی مشکلات و مسائل خودشان را نیز کاملاً حل کنند. حل چنین مسائلی دقیقاً کاری است که مثلاً حوزه اخلاق باید انجام بدهد.

اما تلاش فوق‌العاده‌ای نیز لازم است برای اینکه ما افراد عادی، که دانشمند نیستیم، نیز تشویق شویم رخنه‌های ذهنی خودمان و خطرات آشکار پرکردن این رخنه‌ها با تعصبات یا آرزوهایمان را بپذیریم و تشخیص دهیم، چراکه

کتاب‌های انتشارات ترجمان علوم انسانی



افلاطون‌های پست مدرن

نیچه، هایدگر، گادامر، اشتراوس و دریدا را می‌توان پنج فیلسوف مهم پست مدرن دانست که کوشیدند محدودیت‌های عقل‌گرایی مدرن را آشکار کنند و راهی برای نقد آن بکشایند. اما طرح فکری این پنج متفکر با پیروی از الگویی مشابه شکل گرفته است؛ همه آن‌ها، برای گذر از آخرین مرحله سنت فلسفی غربی و کشف معنای اصیل فلسفه‌ورزی، به سراغ فلسفه غربی یعنی افلاطون رجوع کردند. کاترین زاگرت در این کتاب می‌کوشد ابتدا اندیشه این متفکران و مواجهه‌شان با افلاطون را به نحوی دقیق و موشکافانه تبیین کند و توضیح دهد که پست‌مدرن بودن آن‌ها دقیقاً چه معنایی دارد. سپس فلسفه این متفکران را به عرصه عملی پیوند می‌دهد و تبعات سیاسی و اجتماعی آن را می‌کاود. حاصل کار او کتابی است که هم طرحی یکپارچه و به‌هم‌پیوسته از تفکر فلسفی غربی برای خواننده مهیا می‌کند و هم نشان می‌دهد که چگونه این پنج فیلسوف، برای عبور از بحران‌های سیاسی و اجتماعی معاصرشان، سنت خود را بازخوانی و نقد کردند.

- افلاطون‌های پست مدرن
- نویسنده: کاترین اچ. زاگرت
- مترجم: سیدجمال سامع، بهاره منصوری، مهدی کیانی

فقط دانشمندان نیستند که لازم است در تولید دانش مسئولانه رفتار کنند؛ ما نیز باید در قبال نحوه تفسیرمان از یافته‌های علمی مسئولانه عمل کنیم.

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۱۹ می ۲۰۲۳ با عنوان «The myth of value-free science» در وب‌سایت آی. آی. متشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «آیا علم می‌تواند داور بی‌طرف حقیقت باشد؟» در بیست و هشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

** ملانی چلنجر (Melanie Challenger) معاون مدیر مشترک شورای نوفیلد در زمینه اخلاق زیستی است. او همچنین نویسنده و گوینده رادیو و تلویزیون در موضوعات تاریخ محیط زیست، فلسفه زیست‌شناسی و اخلاق زیستی است.

۱) سایکلون بی (Zyklon B) نوعی گاز کشنده است که از سم سیانور تولید می‌شود و رژیم آلمان نازی برای نسل‌کشی دسته‌جمعی اسیران در اردوگاه‌های مرگ هولوکاست از آن استفاده می‌کرد [مترجم].

۲) The Bell Curve

۳) کریسپر/کس۹ (CRISPR/Cas9) یک ابزار ویرایش ژنوم است که در دنیای علم سروصدایی به پا کرده است. سریع‌تر، ارزان‌تر و دقیق‌تر از تکنیک‌های قبلی ویرایش دی‌ان‌ای است و دارای طیف گسترده‌ای از کاربردهای بالقوه است. کریسپر/کس۹ که از یک مولکول RNA مخصوص طراحی شده برای هدایت آنزیمی به نام Cas9 به دنباله خاصی از دی‌ان‌ای استفاده می‌کند. سپس Cas9 رشته‌های دی‌ان‌ای را در آن نقطه قطع می‌کند و یک قطعه کوچک را برمی‌دارد و باعث ایجاد شکاف در دی‌ان‌ای می‌شود که در آن می‌توان قطعه جدیدی از دی‌ان‌ای را اضافه کرد [مترجم].

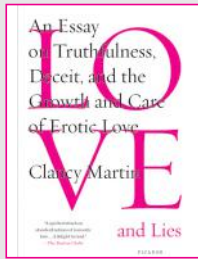
۴) در فلسفه علم، «تعیین ناقص» یعنی شواهدی که در زمان معینی در اختیار ما هستند برای تعیین اینکه چه اعتقادی درست‌تر است ناکافی هستند. بر طبق این نظریه، همه شواهد لزوماً به هر نظریه علمی‌ای صرفاً تعیین ناقص می‌بخشند [مترجم].

کلنسی مارتین ترجمهٔ محدثهٔ دنیائی

LITERARY
HUB



کلنسی مارتین (Clancy Martin) نویسندهٔ تحسین‌شدهٔ رمان *How to Sell* است. از دیگر کتاب‌های او می‌توان به *Love and Lies* اشاره کرد. او آثار نیچه، کیرکگور و فیلسوفان دیگر را نیز ترجمه کرده است. مارتین در سال‌های گذشته، برندهٔ جایزهٔ گوگنهایم شده و نوشته‌هایش در نشریاتی چون نیویورکر، نیویورک، آتلانتیک، هارپر، اسکایپر، نیویورک‌بیلیک، و پاریس ریویو منتشر شده است. او استاد دانشگاه میزوری و دانشگاه اشوکا در نیودلهی است.



تقریباً تمام عمرم را با دو فکر متناقض سپری کرده‌ام: کاش مرده بودم و خوشحالم که خودکشی‌هایم ناموفق بوده‌اند

لیتری هاب — آخرین بار، در زیرزمین خانه و با قلادهٔ سگم بود که سعی کردم خودم را بکشم. طبق معمول، یادداشتی ننوشتم. همان‌طور که سگم از روی پله‌ها تماشایم می‌کرد، صندلی سنگین چوبی دفترم را که روکش سبز چرمی دارد با خودم به زیرزمین بردم. سگم از زیرزمین می‌ترسد. قلادهٔ سنگین آبی‌رنگ و برزنتی را روی تیرآهن انداختم و با رد کردن آن از وسط حلقه طناب دار ساختم، گره را سفت کردم و استحکامش را هم بررسی کردم.

روی صندلی سبزرنگ ایستادم و حلقه را دور گردنم انداختم. بعد هم صندلی را آرام با لگد انداختم، درست همان‌طور که پیرمرد زندانی، بروکز هاتلن، در اواخر فیلم «رستگاری در شاوشنک»، این کار را می‌کند. همان‌جا آویزان مانده بودم و دست‌وپا می‌زدم، اما نمی‌مردم، فقط وحشتناک درد می‌کشیدم. خود را درازدن واقعاً درد دارد. با اینکه قبلاً هم این روش را امتحان کرده بودم، دردش را یادم نبود، چرا که این اواخر مدتی دربارهٔ آن‌هایی که خودشان را دار می‌زنند مطالبی خوانده بودم و به نظرم کار ساده‌ای می‌آمد.

بعضی‌ها می‌توانند با آویزان شدن از دستگیره در خودشان را در همان حالت نشسته بکشند. کم‌کم وحشت وجودم را فراگرفت، در برابر وحشت مقاومت کردم، کمی بیشتر وحشت کردم و، در لحظه‌ای که درست یادم نیست، خودم را بالا کشیدم و از قلاده خلاص کردم. روی زمین

افتادم و مدتی روی خاکه‌های بتون دراز کشیدم. هنوز هم آن صندلی را از زیرزمین بیرون نیاورده‌ام؛ خوفناک است و نمی‌خواهم توی خانه مان باشد.

همان روز کمی بعد با همسرم تلفنی صحبت کردم - به مسافرت رفته بود- و از من پرسید چه بلایی سر صدایم آمده است.

«گلودرد دارم».

گفتم «برای خودت چای زنجبیل و عسل درست کن. به نظر می‌رسد داری مریض می‌شوی».

گفتم «اوهوم».

گلویم یک هفتهٔ دیگر هم درد کرد و بسیاری از دانشجویهایم از من پرسیدند با گردنم چه کار کرده‌ام. کبودی‌ها توی ذوق می‌زدند. به آن‌ها گفتم «اوه، بدتر از چیزی که هست به نظر می‌رسد» و از جواب دادن طفره رفتم.

احتمالاً می‌شد حقیقت را به آن‌ها بگویم. اما اینکه از خودکشی‌های ناموفق بنویسی و نوشته‌هایت را حاضر و آماده و در دسترس دانشجویانت در اینترنت بگذاری - دانشجویان دربارهٔ استادشان در گوگل جست‌وجو می‌کنند - یک حرف است و اینکه توی چشم دانشجویان بزنی و درحالی‌که مدرک جرم، سیاه و کبود، در معرض دید است بگویی «اوه، یکی دو روز پیش سعی کردم خودم را دار بزنم» یک حرف دیگر.

حتی اگر چنین کاری هیچ عواقب شغلی ای نداشت (که گمان می‌کنم احتمالاً می‌داشت)، اینکه چنین بار روانی ای را به ذهن‌های جوانشان تحمیل کنم مرا نگران می‌کرد. نگرانی دیگر هم درباره‌ی این احتمال بود که چنین حرف‌هایی یکی از آن‌ها را که احتمالاً این روزها با افسردگی یا افکار خودکشی درگیر است تشویق کند که تصمیم‌های ناخوشایندی بگیرد.

تمام آن اقدام‌های ناموفق پیش‌زمینه‌ی اتفاقات خوب بعدی بوده‌اند، از جمله تولد فرزندانم که مهم‌ترین آن‌هاست.

تقریباً تمام عمرم را با دو فکر متناقض در سرم سپری کرده‌ام: کاش مرده بودم و خوشحالم که خودکشی‌هایم ناموفق بوده‌اند. تا به حال حتی یک بار هم به چنین چیزی فکر نکرده‌ام که اگر می‌توانستم خودم را بکشم، دیگر مجبور نبودم تا اینجای زندگی‌ام را زندگی کنم. با وجود این، زمانی که فکر می‌کنم زندگی‌ام همه بی‌حاصلی بوده است، اولین فکرم این است که خوب باشد، الان برو و خودت را بکش. واضح‌تر بگویم، افکار من معمولاً گزاره‌های ملموس‌اند، مثلاً این‌طور فکر می‌کنم که بهتر است همین الان خودم را دار بزنم، چون سم دم دستم ندارم، و اگر سم سفارش بدهم، تا به دستم برسد دیگر کشش ذهنی خودکشی را ندارم. مهم است که همین الان که تردیدی ندارم خودم را بکشم (که نشان می‌دهد واقعاً چقدر آشفته‌ام).

در آن لحظه‌ای که مطمئنم بهترین کار کشتن خودم است، اطمینانم از اینکه بالاخره با حقیقت درونم روبه‌رو می‌شوم به اندازه‌ی اطمینان کسی است که، در زمان

عصبانیت، گمان می‌کند که بی‌شک حقیقت درونش را می‌داند: حالا، در نهایت، می‌توانم بالاخره آنچه را بگویم که همیشه خواسته‌ام و لازم دانسته‌ام بگویم. بعدتر، زمانی که آرام می‌شوم، روشن می‌شود که این اطمینان خشم‌آلود احتمالاً نشانی از حقیقت در خود ندارد.

البته همیشه هم درگیر افکار خودکشی نیستم. همین الان که دارم این جمله را در زمستان سال ۲۰۲۲ می‌نویسم، نمی‌خواهم جان خودم را بگیرم و قهرمان زنده‌بودنم هستم. اما، می‌شود گفت، قهرمانی از زندگی همه‌ی ماجرا نیست. آدم می‌تواند قهرمان چیزی باشد و هنوز هم از پس نگهداری آن برنیاید و اگر زمانی فکر خودکشی برگردد - آره، انجامش بده، خودت را بکش، یا ساده‌تر، یا الله بجنب، وقتش رسیده، تو زیادی خسته‌ای، همه‌اش را تمام کن، خودت را خلاص کن - باز هم از اینکه خودکشی‌های قبلی‌ام ناموفق بوده‌اند خوشحال‌تر خواهم بود، به خاطر اینکه تمام آن اقدام‌های ناموفق پیش‌زمینه‌ی اتفاقات خوب بعدی بوده‌اند، از جمله تولد فرزندانم که مهم‌ترین آن‌هاست.

می‌دانم چقدر عجیب است که هم‌زمان هم به این فکر کنم که بالاخره وقتش رسیده خودم را بکشم و هم بدانم که چقدر خوش‌شانسم که اقدام‌های قبلی‌ام ناموفق بوده‌اند. اگر عدم موفقیت‌های قبلی به من این امکان را داده‌اند که به زندگی‌ام ادامه بدهم و، در نتیجه، چیزهای خوب خلق کنم و تجربه کنم، نباید همین منطق برای بقیه‌ی مواقع هم صادق باشد؟ آیا نمی‌توانم درس بگیرم که تسلیم این تکانه شدن اشتباه است؟ شاید هم دارم آرام‌آرام درس را می‌گیرم. اما، در لحظه‌ای که اشتیاق به مردن بقیه‌ام را می‌گیرد، باور ندارم که، در آینده، چیزهای خوب دیگری هم اتفاق خواهند افتاد. واضح‌تر بگویم، بی‌توجه به هرچه در توشه‌ی آینده است، باور دارم که حضور من در اینجا فقط همه چیز را بدتر خواهد کرد.



یکی از اولین خاطرات من است. و با اینکه این تکانه می‌آید و می‌رود، در عمرم شده که چند روزی، که البته به هفته نرسیده است، وجود داشتن به من احساس خفگی نداده باشد و به پایان دادنش فکر نکرده باشم. چندین بار بوده که تلاش کرده‌ام خودم را بکشم و موفق نشده‌ام. (در تاریخ خودکشی، من شخصیت خنده‌داری‌ام، آدمی ذاتاً دست‌وپاچلفتی‌ام که به نظر می‌رسد همیشه بخت با او یاراست و به راهش ادامه می‌دهد).

من تنها کسی نیستم که این‌طور است. دوستان زیادی دارم که هر روز به خودکشی فکر می‌کنند و اقدام به خودکشی کرده‌اند، بسیاری از آن‌ها هم بیشتر از یک بار. رازهایی در کشتن خود وجود دارد که فقط ما اعضای انجمن مرگ‌دوستان آن را می‌دانیم، همان‌ها که فکر خودکشی برایشان آشنا است، مخصوصاً آن‌هایی که سعی کرده‌اند خودشان را بکشند و موفق نشده‌اند، شاید حتی به‌طور مکرر.

ان سکستون، در شعر معروف خود، «نامه خودکشی» تعدادی از این رازها را فاش می‌کند:

می‌توانم اعتراف کنم

که من تنها یک بزدلم

که به حال خودم، خودم می‌گیرم

و به پشه‌ها و شب‌پره‌ها اشاره نمی‌کنم

که به خاطر شرایط محیطی

به لامپ‌ها می‌چسبند.

ان سکستون اینجا چه رازی را فاش می‌کند؟ اول اینکه بله، حرف مردم تا حدودی درست است که می‌گویند کسی که خودکشی می‌کند بزدل است؛ و مهم‌تر اینکه، او خود را بزدل می‌داند و آرزو می‌کند کاش یکی از آن شجاع‌دلانی باشد که، با وجود درد و دلسردی و موانع بی‌شمار زندگی، به مسیر خود ادامه می‌دهند. همچنین، با بخش «خودم، خودم، خودم» به رابطه بین بزدلی‌اش، خودکشی‌اش و

داشتن دو فکر متناقض در سر، آن هم به این شکل، واقعاً چندان غیرعادی نیست: ما اغلب به آن ناهماهنگی شناختی می‌گوییم؛ ناهماهنگی شناختی اساس خودفریبی است و نمونه‌ای است از یکی از انواع و اقسام بی‌منطقی‌های عمیق آدمی. البته همین بی‌منطقی‌های عمیق است که ما آدم‌ها را به این موجودات جالبی که هستیم تبدیل می‌کند. «آیا با خویشتم متناقض دارم؟/ بسیار خوب، با خویشتم متناقض دارم/ (من وسیع، جماعتی را در خود جا داده‌ام)». اظهارنظر والت ویتمن صرفاً درباره افکار زندگی دوستانه نیست، بلکه افکار خودتخریبگر را نیز در بر می‌گیرد.

طلاق گرفتن وقتی پای فرزندی هم در میان است نمونه‌ای از سازوکار این طرز فکر متناقض است. من از دو طلاقم پشیمانم و به خاطر آن‌ها شدیداً احساس شرم می‌کنم. اگر می‌توانستم، به عقب برمی‌گشتم و خطاهایم را برطرف می‌کردم و همسر بهتری می‌شدم. اما هم‌زمان قدردان ازدواجم با هر سه شریک زندگی‌ام هستم، مخصوصاً به خاطر بچه‌هایی که حاصل این ازدواج‌ها بوده‌اند.

اگر از همسر اولم طلاق نگرفته بودم و در ادامه مجدداً ازدواج نمی‌کردم، دو دخترم، مارگارت و پورشا، را نداشتم و اگر از همسر دومم طلاق نگرفته بودم، با همسر عزیزم، ایمی، ازدواج نمی‌کردم یا پدر راتنا و کالی نبودم. ایمی و پنج فرزندم دلیل اصلی من برای زندگی‌اند. اغلب اوقات، حس می‌کنم تنها دلیل خوب من‌اند.

امروز، خوشحالم که زنده‌ام. شکرگزارم که هرگز موفق نشده‌ام خودم را بکشم، با اینکه برای آن تلاش هم کرده‌ام و این یکی از دلایل من برای نوشتن این کتاب است: فکر می‌کنم که برای اغلب افراد خودکشی انتخاب بدی است. من میل به خودکشی را عمیقاً درک می‌کنم. اینکه نه تنها بخوایم بمیریم، بلکه بخوایم فعالانه جان خودم را بگیرم

خودبینی‌اش اشاره می‌کند، اشاره به اینکه هر کسی که خودکشی می‌کند می‌داند که بابت خودخواهی‌اش ملامت خواهد شد، چراکه زندگی‌ای که در دستمان است تنها متعلق به خودمان نیست، بلکه شامل تعهداتمان به دیگران نیز می‌شود.

گفتن «خودم، خودم، خودم»، فکرکردن به آن و احساس کردن آن چیز نفرت‌انگیز و تحقیرکننده‌ای است؛ با این حال واقعیت است، صدایی بلند است که در تجربه زندگی به گوش همه می‌رسد - کدام آدمی پیدا می‌شود که از روی ترس یا جسارت فکر نکرده باشد که خب، اگر من مواظب خودم نباشم، چه کسی خواهد بود؟ - و توی گوشت جیغ می‌زند کی تصمیمت برای تمام کردن زندگی‌ات نهایی می‌شود. این «خودم، خودم، خودم» خودکشی را شدنی می‌کند - اگر واقعاً فقط به تو فکر می‌کردم، چطور می‌توانستم خودم را بکشم؟ - و هم‌زمان، همان چیزی است که می‌خواهیم یک بار برای همیشه از شرش خلاص شویم.

در آخر، سکستون بر این تأکید دارد که موضوع فقط بزدلی و خودخواهی نیست، بلکه پای چیز دیگری هم در میان است - چیزی که بعداً بیشتر در موردش خواهیم گفت. منظور او چیزی است که فروید (به پیروی از شوپنهاور) آن را سائق مرگ می‌خواند. سائق مرگ همان نیاز بنیادی و بدوی به «جسییدن به لامپ‌ها» است. سکستون، که یک ماه مانده به تولد چهل سالگی‌اش جان خود را گرفت، در شعرش رازهای زیادی درباره اشتیاق به مرگ افشا می‌کند، و مطمئناً آثار او را باید به هر کسی که با میل به مردن دست‌وپنجه نرم می‌کند توصیه کرد.

اما احتمالاً بهتر است شعرهای او را فقط کسانی بخوانند که، از لحاظ میل به خودکشی، در شرایط ذهنی نسبتاً مناسبی قرار دارند، چراکه در صداقت و یأس نوشته‌های سکستون خودکشی به نوعی رمانتیک پنداشته شده است و

مواجهه با این رمانتیزه شدن برای افراد آسیب‌پذیر خطرناک است. اگر یکی از دانشجویانم به من بگوید که فکر آسیب‌زدن به خودش گریبانگیرش شده و از من بخواهد اگر می‌توانم چند کتاب در این زمینه به او توصیه کنم، ممکن است تعداد معدودی کتاب را به او معرفی کنم (البته طبیعتاً از او خواهم خواست که درباره چیزهایی فراتر از کتاب هم با هم صحبت کنیم)؛ اما یک نویسنده هست که هرگز او را به سمتش هدایت نخواهم کرد و آن هم ان سکستون است. نویسندگان دیگری هم هستند که به او معرفی نخواهم کرد: ادوارد لو، دیوید فاستر والاس یا نلی آرکان؛ این نویسندگان، همان‌طور که بعدتر هم خواهیم گفت، در مورد خودکشی چیزهایی می‌دانستند، با جزئیات کامل در موردش نوشته‌اند و در نهایت، خودشان را کشته‌اند.

من همیشه از اینکه افراد با شجاعت تمام می‌آیند و با من در مورد خودکشی صحبت می‌کنند خشنود و ممنونم. موضوع سختی است، حتی می‌شود گفت امروز هنوز تابو است و بیشتر مردم میلی به گفت‌وگو درباره آن ندارند. قبلاً با اعتیاد به الکل و مواد چنین برخوردی می‌شد و از بعضی لحاظ هنوز هم می‌شود (ناشناس بودن اعضای سازمان الکلی‌های گمنام و معتادان گمنام هم به همین دلیل است). افسردگی و شکل‌های دیگر بیماری‌های روانی هم قبلاً تابو بوده‌اند و از بعضی لحاظ هنوز هم هستند (برای همین هم، برای مثال، صحبت‌های آزادانه قهرمان جهانی ژیمناستیک، سیمون بایلز، درباره دسته‌وپنجه نرم‌کردنش با بیماری‌های روانی جای تحسین و تشویق داشت).

اعتراف به همجنس‌خواهی هم در دوره‌ای نه‌چندان دور تابو بود، هرچند الان ممکن است به نظرمان چنین دوره‌ای عجیب بیاید (و، بسته به بافت فرهنگی‌تان، شاید هنوز هم این مسئله تابو است). پسر یکی از دوستان نزدیکم اخیراً جان خودش را گرفت، و صحبت با او درباره مرگ پسرش حتی برای من هم سخت است، با اینکه ۱۳ سال



واقعاً نگرشم به خودکشی تغییر کرده است، تا حدی به خاطر نوشتن درباره آن، اما بیشتر به خاطر تعاملاتم با افرادی که خودکشی گرا بوده یا هستند. کم‌کم متوجه می‌شوید که معیوب نیستید، آدمی دست‌وپاچلفتی در دنیای موفقیت‌های بی‌دردسر نیستید. دانستن اینکه دیگران هم چنین احساساتی دارند - و اینکه متوجه شوید اشکالی ندارد که چنین احساسی دارید - کمک می‌کند که بفهمید ایراد از شما نیست. اغلب اوقات خود فکر اینکه ما ایراد داریم ما را از لبه پرتگاه هل می‌دهد.

واقعاً نگرشم به خودکشی تغییر کرده است، تا حدی به خاطر نوشتن درباره آن، اما بیشتر به خاطر تعاملاتم با افرادی که مایل به خودکشی بوده یا هستند.

گروهی وجود دارد به نام خودکش‌های گمنام که من هر کس را که این متن را می‌خواند و گرایش به خودکشی دارد تشویق می‌کنم در یکی از جلسات آن‌ها شرکت کند (در زوم جلسه برگزار می‌کنند). مشابه همین، خطوط تماس مقابله با خودکشی و، همین اواخر، چت‌های آنلاین مقابله با خودکشی هم دردسترس‌اند. اما با توجه به تجربه شخصی خودم، این دست کمک‌ها آن قدر که آدم انتظار دارد مجاب‌کننده نیستند.

خود من نمی‌خواهم با خط مقابله با خودکشی تماس بگیرم - مخصوصاً که آن قدر که می‌خواهند باور کنید ناشناس‌اند ناشناس نیستند و این خود بخشی از مشکل است، چون می‌توانند پلیس را در خانه‌تان بفرستند و اگر فکر کنند دلیل موجهی وجود دارد، این کار را خواهند کرد (من اینجا فقط از تجربه خودم صحبت می‌کنم: خطوط مقابله با خودکشی هر روز جان آدم‌ها را نجات می‌دهند، و

صرف خواندن و نوشتن درباره خودکشی کرده‌ام و چند سال اخیر را هم روی این کتاب کار کرده‌ام.

با این حال، خودکشی هنوز هم فراگیر است و لازم است درباره‌اش صحبت کنیم و حقیقت این است که تمام ما، اگر با خودمان صادق باشیم، چیزی درباره خودکشی می‌دانیم. قبلاً به دانشجویمان می‌گفتم که اگر کلیدی روی شکممان داشتیم که با آن می‌شد به زندگی مان پایان دهیم، هیچ‌کس تا ۱۸ سالگی زنده نمی‌ماند. به خاطر همین، برایم به خصوص مهم است که تا جایی که می‌توانم با شما صادق باشم و درباره اشتیاق و اقداماتم برای کشتن خودم دروغ نگویم. اگر سرتان کلاه بگذارم، دستم را می‌خوانید.

زیرا واقعاً از بعضی لحاظ زنده‌نماندن آسان‌تر است. این نکته هم که هیجانانگیز منفی همان هیجانانگیز هستند که بیشتر بر حضور خود پافشاری می‌کنند اوضاع را بدتر می‌کند. خوشحالی و امنیت را به تزلزل و زودگذری می‌شناسند. اما عصبانیت، افسردگی، ترس؛ چه چیزی از این‌ها قطعی‌تر حس می‌شود؟ (هرچند، در این هم اشتباهی هست: هیجانانگیز، مانند فکرها، می‌آیند و می‌روند). اکثر اوقات زندگی وامانده خیلی سخت است. بسیاری از ما لحظات پرورحشتی را تجربه می‌کنیم و همه ما خسته می‌شویم.

همه این‌ها بحث را می‌رساند به دلیل برای نوشتن کتاب چگونه خود را نکشیم^۱. می‌خواهم با این کتاب صمیمانه و دقیق نشان بدهم چه حسی دارد که بخواهی خودت را بکشی، حتی گاهی هر روز به این فکر کنی و، با وجود این، به زنده ماندن ادامه بدهی، و دلایل بخصوص خودم برای این کار را به اشتراک بگذارم. از بیش از یک دهه پیش که شروع کردم درباره این موضوع حرف زدم و نوشتم، افرادی که احساسات تاریک خودبیزاری و یأس مرا مشابه احساسات خود دیده‌اند با من تعامل‌های بسیاری داشته‌اند و به من گفته‌اند داستان زندگی من به آن‌ها کمک کرده است.

در اقدامات جمعی ما برای کمک به افرادی که در خطرند منع بی نظیری حساب می شوند).

همچنین، نمی خواهم با یک غریبه یا گروهی از کسانی که نسبتاً غریبه اند درباره اشتیاقم به کشتن خودم چت کنم، آن هم وقتی که این میل در اوج خود قرار دارد. کاری که می توانم انجام بدهم، و انجام داده ام، این است که چیزی بخوانم که کمک می کند این تکانه در آن روز خاص بگذرد یا، مهم تر از این، به من کمک کند لحظه ای بایستم و حتی درباره جذابیت کشتن خودم مردد شوم. انتظار ندارم افکار خودکشی گرایانه ام برای همیشه از بین بروند، با این حال، خوشحالم که احتمالاً رویه زوال اند.

اما باور دارم که نگرشم به این فکرها می تواند تغییر کند. که می شود جذابیتشان کمتر شود و کمتر پافشاری کنند؛ و واقعاً نگرشم به خودکشی تغییر کرده است، تا حدی به خاطر نوشتن درباره آن، اما بیشتر به خاطر تعاملاتم با افرادی که مایل به خودکشی بوده یا هستند.

فرض کنید دوستی پیش شما می آید و می گوید «یک اسلحه خریده ام، تصمیم گرفته ام همین امروز به سر خودم شلیک کنم» (این دوست هیچ بیماری لاعلاجی ندارد و به جز آن هم مثل همیشه اش به نظر می رسد). موقعیتی به ذهنتان می رسد که در آن موافق باشید چنین کاری ایده خوبی است؟ قطعاً نه. وقتی شخص دیگری این طور فکر می کند، این نکته که خودکشی فکر بدی است برایمان واضح و روشن است و، با این حال، وقتی خودمان به این شکل فکر می کنیم، به نوعی قادر به دیدن این حقیقت آشکار نیستیم که خودکشی بهترین راه حل برای مشکلات ما نیست.

کین بالدوین، که از یک اقدام به خودکشی با پریدن از روی پل گلدن گیت جان سالم به در برد، قول مشهوری دارد: بلافاصله بعد از پریدن «متوجه شدم هر چیز زندگی ام که فکر می کردم درست شدنی نیست کاملاً درست شدنی بوده - به جز همین که الان پریده ام». یا جوئل رز، با فاصله

کمی از مرگ دوستش، انتونی بوردین، درباره او می گوید «از زمانی که این اتفاق افتاده است، من همیشه این احساس خفه کننده را دارم که حتماً به خودش قول داده این کار را بکند، یعنی جان خودش را بگیرد، و بعد گفته است: 'اوه لعنتی، من چه کار کردم؟'».

امیدوارم این روایت های صریح از زبان کسی که همواره متمایل به خودکشی بوده است بتواند به آن هایی که چنین فردی در زندگی خود دارند یا داشته اند کمک کند تا هم با او وهم با خودشان مهربان تر باشند. وقتی که درباره خودکشی فکر یا صحبت می کنیم، باید تلاش کنیم که این کار را با احتیاط انجام دهیم.

پی نوشت ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۸ مارس ۲۰۲۳ با عنوان «Clancy Martin on the Contradictions of Living» در وبسایت لیتری هاب منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «تقریباً تمام عمرم را با دو فکر متناقض سپری کرده ام: کاش مرده بودم و خوشحالم که خودکشی هایم ناموفق بوده اند» در بیست و هشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

1 How Not To Kill Yourself



چرا همه عاشق سوئد هستند؟

معرفی سوئد به عنوان الگویی برای برابری گرایي همیشه با نوعی ساده‌انگاری همراه بوده است

در سوی دیگر طیف سیاسی آمریکا، تندرهای دست‌راستی، که بر ضد محدودیت‌های تعیین‌شده از طرف دولت شعار می‌دادند، با پلاکاردهایی که در دست داشتند از رهبران‌شان می‌خواستند که دنباله‌رو نمونه‌ای همچون سوئد باشند. این اتفاق همه را متحیر ساخته بود، زیرا به نظر می‌رسید که نمای -یا بهتر بگوییم شبح- یک «دولت رفاه لیبرال» دارد از میان ابرها پدیدار می‌شود.

البته این موضوع داستان جدیدی نبود، بلکه عکس داستانی قدیمی بود. از روزگار قدیم، جناح سیاسی چپ همواره سعی داشته که سوئد را مشعل دار همبستگی اجتماعی نشان دهد، در عین حال، جناح راست همواره بابت کمبود آزادی فردی در سوئد اظهار تأسف کرده است. اکنون به نظر می‌رسد که دکتر جکیل به آقای هاید روی آورده است، یا شاید برعکس؛ بستگی دارد گرایش سیاسی فرد چه باشد.

ولی آیا واقعاً چنین رویکردی تغییر رویه‌ای بزرگ بود؟ شناساندن سوئد به عنوان الگویی برای برابری‌گرایی و مهندسی اجتماعی، در آمریکا و جاهای دیگر، همیشه با نوعی ساده‌انگاری همراه بوده است، یعنی این کشور صرفاً طرحی حاضر و آماده برای سیاست‌های ترقی‌خواه در نظر گرفته شده، ولی به ندرت به درک عمیق‌تر تاریخ و فرهنگش توجه شده است. حقیقت این است که سوئد نه هرگز آن بهشت سوسیالیستی‌ای که خارجی‌ها تصور می‌کنند بوده است و نه آن پناهگاه امن لیبرالی که امروزه از آن ساخته‌اند.



لارس تاگارد

ترجمه مهگل جابرانصاری

aeon

ایان — خیلی عجیب بود. اوایل سال ۲۰۲۰، همین‌که ناگهان سروکلۀ ویروس کرونا پیدا شد و دنیا را دگرگون کرد، از بین همه کشورهای، تنها سوئد بود که تصمیم گرفت قوانین قرنطینه و محدودیت‌های شدید را -که مورد توافق جهانی بود- نادیده بگیرد. به نظر می‌رسید سوئد که، همواره با سیاست‌های مداخله دولتی در امور رفاه اجتماعی شناخته می‌شد، ناگهان به نسخه‌ای اروپایی از تگزاس آمریکا بدل شده است، یعنی آزادی فردی را بر منفعت اجتماعی مقدم می‌دانست. نشریه لیبرال نیویورک تایمز سوئد را «دولتی مطرود» خطاب کرد و سیاست‌مداران و مقامات بهداشت و درمان این کشور را متهم کرد به اینکه به خاطر منافع اقتصادی است که قرنطینه و محدودیت‌ها را نادیده می‌گیرند. اما،

وجود دارد، پیوندهای عمیق‌تری را از نوع وابستگی متقابل شکل دهد.

در مواجهه با این تناقض وجودی، همهٔ جوامع بشری کوشیده‌اند تعادلی میان امر ضروری فضیلت‌های اجتماعی و میل فرد به آزادی به وجود آورند. با این حال، راهکارهای موجود برای این معمای جهانی در سراسر جهان متفاوت است. برخی جوامع جانب مهار سیاسی و اجتماعی را گرفته‌اند و آزادی فردی را به حداقل رسانده‌اند، برخی دیگر، برعکس، کوشیده‌اند مداخلهٔ دولت در ساحت فردی و خصوصی را کاهش دهند و در عوض به بازار آزاد، خانواده و هم‌بستگی داوطلبانه در جامعهٔ مدنی اتکا کنند. در این میان، سوئد نمونهٔ بسیار جالبی است، زیرا نوعی از قرارداد اجتماعی را به وجود آورده است که شامل دولتی بسیار قوی و مداخله‌گر اما در خدمت شکلی افراطی از خودمختاری فردی است. به این ترتیب، سوئد از هیچ طرف کوتاه نیامده، بلکه تناقض کانتی را بی‌کم‌وکاست و با اشتیاق در آغوش کشیده است.

می‌توان از دو جهت متفاوت به بررسی این قرارداد اجتماعی پرداخت. اگر از بالا به آن بنگریم، نهادسازی گسترده‌ای را می‌بینیم که به ما می‌گوید نشان سوئد مدرن - که چندان هم محصول سابقهٔ تاریخی آن نیست - این است که برای شهروندانش امکان‌رهایی از پیوندهای سنتی اجتماعی را فراهم می‌آورد، بدون اینکه نظام اخلاقی جامعه را به خطر بیندازد. شاید چنین چیزی تناقض‌آمیز به نظر برسد، اما، به هر حال، سوئد موفق شده است سطح بالایی از اعتماد فرد به فرد و فرد به نهاد اجتماعی را در کنار خودمختاری فردی قرار دهد. همان‌طور که پژوهش‌های تطبیقی در زمینهٔ اعتماد افراد به یکدیگر و به نهادهای اجتماعی نشان می‌دهد، سوئد، به همراه چند کشور دیگر (اتریش و آلمان)، به عنوان کشوری برخوردار از سطح بالایی از اعتماد اجتماعی می‌درخشد. در عین حال، همان‌طور که اطلاعات حاصل از پیمایش‌های ارزش‌های جهانی^۳ (۲۰۱۷ تا ۲۰۲۲)

درواقع، سوئد کشوری منحصربه‌فرد است. برای فهم سوئد باید به کشمکش بین دو میل غریزی بشری توجه نمود: میل به سلطه و حاکمیت فرد و نیاز ناگزیر به باهم‌بودن در جمع. امانوئل کانت، فیلسوف آلمانی قرن هجدهم، برای توصیف این موقعیت عبارتی ساخت که از آن به بعد به مفهومی شناخته‌شده در علوم اجتماعی تبدیل شد: جمع‌خواهی غیراجتماعی^۲. کانت ادعا کرد که ما انسان‌ها، به صورت غریزی، تمایل داریم که با هم‌نوع خود ارتباط داشته باشیم. ما باید جزئی از یک جمع باشیم نه فقط برای اینکه زنده بمانیم، بلکه برای اینکه بتوانیم قابلیت‌های ذاتی و نهان خود را شکوفا سازیم. با وجود این، این نیاز ما، که وجودش هم از لحاظ اخلاقی و هم به خودی خود لازم است، فرد را به بروز نوعی مقاومت در برابر جمع‌خواهی نیز تحریک می‌کند، مقاومتی که ممکن است خطر نابودی اجتماع را در پی داشته باشد.

سوئد تناقض کانتی را بی‌کم‌وکاست و با اشتیاق در آغوش کشیده است.

کانت می‌گفت همهٔ انسان‌ها میلی درونی به جدا شدن از جمع و تنهایی دارند و این میل از نیاز آن‌ها به مرتب‌کردن و چیدن پدیده‌ها مطابق با فکر و خیال خودشان نشئت می‌گیرد. با این حال، این موقعیت متناقض فاجعه‌ای نیست که بشریت را به شوربختی بی‌پایان محکوم سازد، زیرا، در واقع - همان‌طور که فیلسوف سوئدی قرن نوزدهم، اریک گوستاف، ملاحظه کرد - رفت‌وآمد فرد بین جمع‌خواهی و خودمختاری باعث تقویت هر دو عامل می‌شود:

انسانی که بیشتر و بیشتر منزوی می‌شود ماهیت این نیاز مصیبت‌بار را دقیق‌تر و عمیق‌تر حس می‌کند و همین امر باعث می‌شود که حتی در شرایطی که نفعی متقابل بین فرد با فردی دیگر یا بین فرد و جمع



افراد تنها بر اساس برابری، آزادی انتخاب و خودمختاری بنا شده است، نه بر اساس وابستگی متقابل. من این منطق اخلاقی را نظریه عشق سوئدی نامیده‌ام.

این قرارداد اجتماعی، که در طول زمان از یک چشم‌انداز به واقعیتی عینی تبدیل شده، بسیار مورد پسند شهروندان عادی قرار گرفته است. در توضیح اینکه چرا این واقعه رخ داده است، اجازه دهید دو نمونه از زندگی خودم بیاورم. نمونه اول مربوط به زمانی است که نوزده ساله بودم و تصمیم گرفتم برای تحصیل در یکی از دانشگاه‌های آمریکا اقدام کنم. ارائه پیش‌نیازهای تحصیلی لازم برای من کار ساده‌ای بود، اما اصلاً نمی‌دانستم که چگونه قرار است از عهده پرداخت شهریه، اقامتگاه و خوابگاه - که حتی در اوایل دهه هفتاد هم هزینه سنگینی بود- برآیم. داستان از این قرار شد که اداره امور مالی دانشگاهی که من انتخاب کرده بودم، دانشگاه پامونا در کالیفرنیا، دو سری فرم به من داد تا پر کنم. اولی شامل پرسش‌هایی درباره درآمد و ثروت خودم بود که تعدادی صفر و یک امضا کارش را می‌ساخت، اما دومی از پدر و مادرم خواسته بود که چنین اطلاعاتی را درباره خودشان ارائه دهند و این برای من خیلی عجیب بود. در سوئد، قوانین مربوط به کمک‌های مالی، به صورت کمک هزینه تحصیلی یا وام دانشجویی، به تازگی اصلاح شده بود تا گزینش دانشجوی واجد شرایط بدون توجه به درآمد و ثروت والدین یا همسر صورت گیرد. منطق قانون جدید این بود که دانشجو، به عنوان فردی بالغ (حتی اگر هنوز خیلی جوان باشد)، نباید تحت سلطه و خواست والدین باشد یا از نظر مالی به آن‌ها وابسته باشد. من این موضوع را خیلی واضح و قاطع با مسئول کمک‌های مالی به دانشجویان در میان گذاشتم. گفتم از آنجاکه من فردی بالغ هستم، وضعیت مالی پدر و مادرم به من ارتباطی ندارد. برایم توضیح دادند که در آمریکا مرسوم است که پدر و مادر هزینه تحصیل فرزندشان را تأمین کنند. همان‌جا به مسئله‌ای پی بردم؛ چیزی که من شاهدش بودم به این معنا بود که پدر و مادر می‌توانستند حمایت مالی‌شان را طوری مشروط کنند که آزادی و خودمختاری

نشان می‌دهد، هنگامی که پای ایستادن روی ارزش‌های مربوط به درک نفس و ارزش‌هایی که فرد - و نه خانواده، طایفه، گروه مذهبی یا قومی - را واحد اصلی اجتماع می‌داند به میان آید، موضع سوئدی‌ها همچنان افراط‌گرایانه است. اهمیت دادن به خودمختاری فردی احترام به ارزش‌های مرتبط دیگر را نیز به ارمغان می‌آورد، ارزش‌هایی مثل برابری جنسیتی، حقوق کودکان و حقوق مربوط به اقلیت‌های جنسی. عنوانی که من برای این‌گونه وصلت میان دولت و فرد انتخاب کرده‌ام «فردگرایی دولتی»^۴ است.

اما برای درک تمام‌وکمال این قرارداد اجتماعی، همچنان باید این پرسش اساسی را پرسید: چرا این نظام اجتماعی بین مردم سوئد - در سطح فردی و روانی - چنین محبوب است؟ هرچه باشد، اقدام به ساختن نهادها - که از سال ۱۹۳۰ به بعد سوئد را دگرگون کرد- با فرایند دمکراتیزه کردن سوئد که فرایندی تدریجی بود و قدم به قدم در طول قرن بیستم صورت گرفت مصادف شد. این دمکراسی، در آغاز، تنها برای مردها بود و به مرور زمان زن‌ها، کودکان، سالمندان و افرادی را که مدت‌ها مورد تبعیض قرار گرفته بودند و از حیات سیاسی سوئد کاملاً حذف شده بودند نیز در بر گرفت.

در این میان، دانشمندان علوم اجتماعی که در خدمت حزب قدرتمند سوسیال دمکرات سوئد بودند نقش مهمی ایفا کردند. آن‌ها گهگاه خود را در لباس مهندسان اجتماعی می‌دیدند، افرادی که به طراحی زندگی شهروندان اشتیاق دارند. با وجود این، هرگز از آزادی عمل کافی برخوردار نبودند، زیرا مدام مورد قضاوت‌های انتخاباتی قرار می‌گرفتند. بنابراین، حمایت مردمی از این قرارداد اجتماعی مرموز، از همان ابتدا، در گرو توانایی رهبران سیاسی در ایجاد چنین طرز فکری در مردم بود. این طرز فکر، مشخصاً شامل باوری همگانی به اهمیت بی‌نیازی از دیگران، خودمختاری فردی و دون و مدیون واقع نشدن - از لحاظ اقتصادی، احساسی و اجتماعی - بود. چنین باوری بر این اندیشه استوار بود که عشق حقیقی، دوستی و رفاقت و در واقع هر گونه رابطه اصیل بین

دانشجو را محدود سازند. به عنوان مثال، تصور کنید من به تحصیل در رشته تاریخ علاقه مندم که از نظر شغل و درآمد آینده مشخصی ندارد، اما پدر و مادرم تنها در صورتی که رشته آینده دارتری مثل اقتصاد یا حقوق یا پزشکی را انتخاب کنم حاضرند از من حمایت مالی به عمل آورند؛ در این صورت چه اتفاقی می افتد؟ خوشبختانه، در مورد من، حتی اگر چنین مسئله ای صادق بود، فرقی نمی کرد چون پدر و مادرم هم به اندازه خود بی مال و منال بودند. اما، در هر صورت، این تجربه باعث شد به تفاوت در سیاست گذاری های این دو کشور بیندیشم و از خود پرسیم که این موضوع چه چیزی را درباره روابط بین دولت، خانواده و فرد روشن می کند؟

یکی از نشانه های جوامعی که از اعتماد اجتماعی بالایی برخوردارند - از جمله سوئد - این است که در آن ها اراده ای ملی برای پرداخت مالیات وجود دارد.

ده سال بعد، در سانفرانسیسکو، در انواع و اقسام مناصب شغلی عجیب و غریب کار کردم؛ شب ها در کافه کار می کردم و روزها برای مؤسسه ای غیرانتفاعی به نام میلز آن ویلز کار این مؤسسه فراهم کردن وعده های غذایی برای سالمندانی بود که توانایی خرید مواد غذایی و پخت و پز در خانه را نداشتند. حالا دیگر با «ارزش های خانواده محور» که در آمریکا - و در واقع در اکثر نقاط جهان - تا این حد روی آن تأکید می شد آشنا تر شده بودم. بنابراین، اصلاً سردر نمی آوردم که چرا، با این حال، عده زیادی از سالمندانی که تحت پوشش کمک های مؤسسه بودند نه از مراقبت خانواده شان برخوردارند و نه از توجه دولت و همچنان در رنج و عذاب اند. بین ارزش های خانواده محور که در حد شعار بود و فقر و تهایی که واقعیت زندگی آمریکایی بود شکافی آشکارا و عمیق وجود داشت. اینجا بود که دوباره تفاوت سوئد با خیلی از کشورهای دیگر برایم تداعی شد.

بعدها که به تحقیق درباره این موضوع پرداختم، متوجه شدم که قوانین سوئد در دهه هفتاد به گونه ای تغییر کرده بود که حمایت قانونی و مالی از سالمندان نه از جانب فرزندان بلکه از جانب دولت فراهم شود.

امروزه، با اینکه گاهی منتقدان اجتماعی محافظه کار چنین سازوکار اجتماعی ای را تأسف بار می خوانند زیرا معتقدند وابستگی فرد به دولت موجب انزوای اجتماعی و تنهایی بیشتری او می شود، تحقیقات نشان می دهد که خود سالمندان از آن رضایت دارند و بهره می برند؛ طبق گزارش ها، سالمندان سوئد و سایر کشورهای اروپای شمالی نه تنها خوشحال ترند، بلکه از روابط اجتماعی شان هم رضایت بیشتری دارند. این پژوهش، همچنین، به ماهیت نظریه عشق سوئدی اشاره دارد، اینکه روابط اجتماعی روابطی داوطلبانه اند، نه سببی و نسبی، روابطی که نه بر اساس وظیفه، که بر اساس آزادی انتخاب بنا می شوند. نمونه سوم منطقی است که سیستم مالیاتی سوئد روی آن سوار شده است. در سال ۱۹۷۱، قانون پرداخت مالیات مشترک به نفع قانون پرداخت مالیات فردی کنار رفت. اندیشه محرک این تغییر این بود که اکنون که زنان نیز مانند مردان به سوی بازار کار سرازیر شده اند، قانون پرداخت مالیات مشترک، در قالب محرکی منفی، سد راه آنان شده است. طبق این قانون، چنانچه زن درآمدی کسب کند، مقدارش به مقدار درآمد همسرش اضافه می شود. بنابراین، در روزگاری که مالیات بندی روزبه روز تصاعدی تر می شود، مالیات بیشتری به درآمد زن تعلق می گیرد. توجه داشته باشید که تا قبل از سال ۱۹۷۰، در سوئد، هنوز هیچ قانون جامعی برای حمایت دولت از والدین شاغل وجود نداشت - قانونی که دولت را موظف سازد در ازای مالیاتی که دریافت می کند هزینه های نگهداری از کودکان آن ها را تقبل کند. در نتیجه، پدر و مادر مجبور بودند این هزینه کمرشکن را خودشان پرداخت کنند و یا از خیر شاغل شدن مادر خانواده بگذرند. اجرای قانون پرداخت مالیات فردی - دیگر گزینه ای به نام پرداخت مالیات مشترک وجود نداشت - و بعدها،

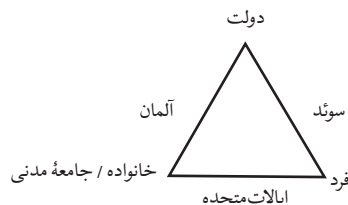
سؤدد در ضلعی از مثلث قرار گرفته که دولت را به فرد متصل می‌کند. دولت، در اذهان عمومی، امری مفید و مثبت است. یکی از نشانه‌های جوامعی که از اعتماد اجتماعی بالایی برخوردارند -از جمله سؤدد- این است که در آن‌ها اراده‌ای ملی برای پرداخت مالیات وجود دارد. حقوق فرد حقوقی «مثبت» است و در قالب حقوق اجتماعی و سرمایه‌گذاری در تک تک افراد اعطا می‌شود. برعکس، در آمریکا، به نظر شهروندان، دولت شک برانگیز و غیرقابل اعتماد می‌نماید. خصیصه قانون اساسی و فرهنگ سیاسی این کشور بی‌اعتمادی به دولت و میل به محافظت از خودمختاری خانواده و کلیساها به همراه یک منشور حقوقی است، حقوقی «منفی» که هدفش محافظت از حقوق فرد در برابر قدرت دولت است. بنابراین، آمریکا در ضلعی از مثلث قرار می‌گیرد که دولت را به خانواده/جامعه مدنی متصل می‌کند. در آلمان، برعکس، ضلعی اصلی است که دولت را به خانواده/جامعه مدنی وصل می‌کند. در اینجا نیز، نقش دولت در تضمین دسترسی برابر شهروندان به منابع اجتماعی اساسی مانند بهداشت و تحصیل به همان اندازه است، با این حال نحوه اجرای این خدمات اجتماعی در واقعیت امر نشان می‌دهد که هرگاه شرایط مهیا باشد، این وظیفه دولت به خانواده‌ها و نهادهای غیرانتفاعی جامعه مدنی واگذار می‌شود.

در آلمان، سیاست‌های خدمات رفاه اجتماعی بر اساس این اندیشه است که خانواده هم دریافت‌کننده و هم ارائه‌دهنده این خدمات است و بنابراین همراه دولت رفاه و یاری دهنده آن است. دولت از نهاد خانواده و سایر نهادهای جامعه مدنی حمایت و محافظت می‌کند با این امید که هر یک از آن‌ها نیز، به نوبه خود، برای فرد فرد جامعه امکانات رفاهی در قالب مراقبت از فرزند یا سالمند، هزینه تحصیل و بهداشت فراهم آورند. با اینکه تعهدات بخش دولتی به امنیت اجتماعی شهروندان بسیار زیاد است، تصور این است که اجرای مؤثر آن‌ها در گرو فعالیت کنشگران جامعه مدنی -از زنان خانه‌دار گرفته تا انواع و

مهدکودک‌های عمومی شرایط لازم برای ورود دسته جمعی زنان را به بازار کار فراهم کردند. این اتفاق استقلال مالی ای را برای زنان به ارمغان آورد که بدون آن صحبت از برابری جنسیتی تنها در حد بحث و شعار باقی می‌ماند. این اصلاحات، همراه با اولین قانون جهانی ممنوعیت تنبیه بدنی کودکان حتی در خانه، و قانونی کردن ازدواج اقلیت‌های جنسیتی، همه، به این معنا بود که خانواده هر روز، بیش از پیش، به نهادی داوطلبانه تبدیل می‌شد که جای خانواده سنتی و محافظه‌کاری را که با مناسبات قدرت مردسالارانه شناخته می‌شد می‌گرفت. بدیهی است که این اصلاحات -که نویسنده‌ای با داریت آن را «انقلاب بدون خون» خوانده است- مخالفانی نیز داشت. گروهی به نام «پویش خانواده» شصت هزار امضا از زنان خانه‌دار خشمگین و محافظه‌کاران مذهبی جمع کردند تا به قانون مالیاتی جدید اعتراض کنند. اما در کل، حمایت‌ها از مخالفت‌ها به شدت پیشی گرفت و روزگار زن خانه‌دار سؤددی به سر آمد.

برای درک میزان غرابت سؤددی‌ها در زمینه روند این اصلاحات مقایسه سؤدد با آلمان و آمریکا، سه کشوری که از خیلی جنبه‌ها مشابه هم هستند، یاری‌رسان خواهد بود. هر سه این کشورها جوامع بازارمحور ثروتمند، پویا و دمکراتیکی هستند، اما هر کدام قرارداد اجتماعی بسیار متفاوتی را بر اساس عقاید سیاسی و اخلاقی اساساً متفاوتشان وضع کرده‌اند. تصویر زیر این مقایسه را روشن‌تر می‌کند: مثلثی را می‌بینیم که بازیگران آن دولت، فرد و خانواده/جامعه مدنی هستند. سازوکار روابط قدرت در هر یک از سه کشور نشان داده شده است.

رابطه قدرت در دولت‌های رفاه مدرن



اقسام مؤسسات مذهبی و خیریه‌ها- است. وابستگی‌های عمیق طبیعی در نظر گرفته می‌شوند، باوجود این، نوعی توافق همگانی بر این اصل وجود دارد که دولت، به عنوان پشتیبان نهایی، مسئولیت اجتماعی خطیری بر عهده دارد. اما، به هر حال، هدف اصلی این است که خانواده و نهادهای غیرانتفاعی بخش عمده بار این مسئولیت را به دوش بکشند. چنین نظامی مطابق با مفهوم تابعیت^۵ در اندیشه اجتماعی مکتب کاتولیک است که بر نقش کلیسا و خانواده در جامعه تأکید بسیار دارد.

نظام اجتماعی آمریکا بر پایه انزجاری دیرینه از دخالت دولت در هر جنبه از ساحت خصوصی بنا شده است، خواه این ساحت خصوصی فرد باشد خواه خانواده.

بنابراین، دخالت مستقیم دولت آلمان در امور رفاهی شهروندان تنها بر اساس ارزیابی نیازهایشان صورت می‌گیرد، نه بر اساس اندیشه‌ای که می‌گوید دولت موظف است حقوق اجتماعی همگانی فراهم آورد. در آلمان شرایط لازم برای استفاده از کمک‌های دولتی به‌گونه‌ای است که گاهی این واقعیت را که مددجو مادون و وابسته است و نمی‌تواند به تنهایی از پس خود برآید نادیده می‌گیرد، با این حال، از آنجاکه در اخلاقیات عرف خودمختاری فردی ارزش والایی ندارد، از بار منفی وابستگی فرد به خانواده یا نهادهای غیردولتی نیز تا حدود زیادی کاسته می‌شود.

همان‌طور که پیش‌تر گفتیم، نظام اجتماعی آمریکا بر پایه انزجاری دیرینه از دخالت دولت در هر جنبه از ساحت خصوصی بنا شده است، خواه این ساحت خصوصی فرد باشد، خواه خانواده. دولت رفاه در آمریکا بسیار گسترده‌تر و جامع‌تر از چیزی است که هم طرف‌داران و هم منتقدان الگوی آمریکایی مایل‌اند نشان دهند،

باوجود این، نقطه شروع آن تصویری است که استقلال فرد را - در چهارچوب قوانین بازار، اتکا به خیرخواهی و منابع خانواده و انجمن‌های قومی- مذهبی و خیریه- مسلم می‌پندارد. بنابراین، شبکه‌های امنیت اجتماعی تنها به منظور دستگیری از شهروندانی تعبیه شده است که توانایی ورود به بازار کار را ندارند و یا از حمایت لازم خانواده و جامعه مدنی محروم‌اند. باور به اینکه جست‌وجو و رسیدن به خوشبختی یک حق فردی است به همراه آرمان بزرگ (و گاهی به شدت منحرف) خانواده دو عامل مهم‌اند که در برابر وضع سیاست‌های همگانی‌تر و کنشگرانه‌تر در دولت رفاه آمریکا می‌ایستند.

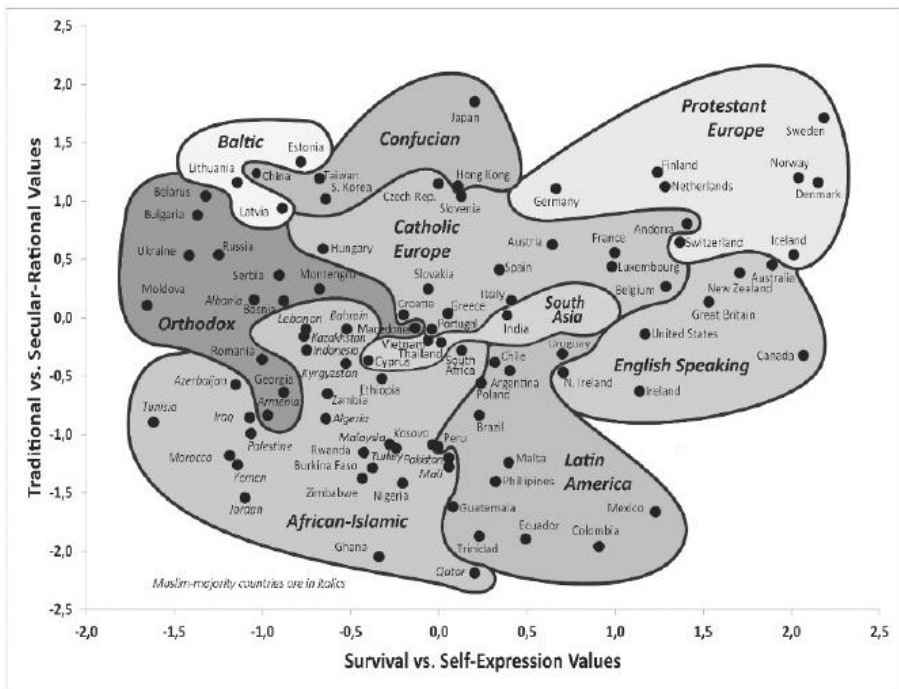
سوئد در امری خیلی مهم با آلمان همسوست و آن طرز نگاهش به سیاست‌های رفاه اجتماعی است. برخلاف آمریکایی‌ها، سوئدی‌ها و آلمانی‌ها مسلم می‌دانند که دولت در ترویج رفاه و بهروزی شهروندان کنشگر اصلی است. با این حال، آلمان واحد اصلی جامعه را نه فرد که خانواده می‌داند و از این لحاظ با سوئد بسیار متفاوت است. همان‌طور که پیش‌تر گفتیم، در سوئد منابع و مصوبات به‌طور مستقیم متوجه فرد شهروند است و این‌گونه نیست که از طریق خانواده یا نهادهای غیرانتفاعی به او برسد. این روش شیوه محافظت دولت از فرد است تا مبادا در معرض خطر وابستگی ناخواسته به خانواده، همسر یا مؤسسات خیریه قرار گیرد. شهروندی که استقلال کامل به او عطا شده نیز، متعاقباً، در بازار کار منعطف‌تر عمل می‌کند، با مصوبات سیاسی آسان‌تر کنترل می‌شود و تمایل بیشتری نشان می‌دهد که برای رفع احتیاجاتی که تا به حال خانواده مسئول برآورده‌کردنشان بوده به بازار روی آورد. به این ترتیب، بیمه درمانی اجتماعی، کمک‌هزینه فرزندی، کمک‌هزینه دانشجویی و سایر صورت‌های توزیع ثروت، همه، حقوق اجتماعی مسلم و متعلق به همه افراد شهروند در نظر گرفته می‌شود.

سوئد و آمریکا نیز، از برخی جهات، در طرز نگاهشان به فرد شباهت‌هایی دارند. در هر دو کشور فرهنگی

همسایگان، کارفرماها و سایر شبکه‌های اجتماعی بی‌نیاز سازد.

موقعیت ویژه سوئد در پروژه‌های تحقیقاتی - کمی بزرگی چون پیمایش‌های ارزش‌های جهانی که پیش‌تر به آن اشاره شد مشخص است؛ این پیمایش، از سال ۱۹۸۰ تا کنون، حجم بزرگی از داده‌ها را در اروپا و در کل جهان تولید کرده است، داده‌هایی در زمینه تفاوت‌های فرهنگی، تفاوت در سبک زندگی و تفاوت در الگوهای ارزشی. در محور ارزش‌های سنتی - که بر پایه مذهب، خانواده و ملیت بنا شده - در مقابل ارزش‌های رهایی‌بخش - که بر خودشکوفایی و خودمختاری فردی تأکید دارند - سوئد در شمال «نقشه فرهنگی» و منتهاالیه سمت راست است.

به شدت فردگرا حاکم است. هر دو بر لزوم خودشکوفایی و ایجاد تغییرات اجتماعی مدرنیستی - به جای سنت‌گرایی و وفاداری به جماعتی خاص - پافشاری می‌کنند. از منظر جهانی، از لحاظ میزان توجه به امکان دسترسی زنان به شغل درآمدزا، مراقبت از فرزندان خارج از محیط خانه و خانواده‌های تک‌سرپرست، هم آمریکا و هم سوئد در صدر جدول قرار دارند. تفاوت این دو کشور در این است که در سوئد از دولت انتظار می‌رود که به تمنا و تلاش فرد برای رسیدن به استقلال اهمیت دهد و این هدف را نه تنها از طریق ایجاد شبکه امنیت اجتماعی گسترده بلکه با کمک قرارداد اجتماعی این کشور برآورده سازد. قرارداد اجتماعی سوئد دولت را موظف می‌کند که منابع مورد نیاز فرد را به‌گونه‌ای برآورد که او را از خانواده،



همان طور که جامعه‌شناس سوئدی، تورلیف پترسون، در تجزیه و تحلیل این داده‌ها بیان کرده است، سوئدی‌ها با داشتن «نامتعارف‌ترین و ناهمگون‌ترین نمای ارزشی» از سایر کشورها متمایز می‌شوند. در بسیاری از جنبه‌های زندگی، سوئدی‌ها استقلال فردی را در اولویت قرار می‌دهند، اما در عین حال به روابط خانوادگی و مرجعیت سنتی نیز بها می‌دهند. از دیدگاه اروپایی، سوئد در حوزه‌های قدرت پذیرش طلاق، عقیده به برابری زن و مرد در تأمین مخارج خانه، قدرت تحمل‌گرایی‌های جنسی مختلف، تمایل به شرکت در کنش‌های سیاسی و عقیده به اهمیت مسئولیت فردی در مقام اول است. اما برعکس، در جایی که از فرزندان انتظار می‌رود که به پدر و مادرشان عشق بورزند و به آن‌ها احترام بگذارند و همچنین به لحاظ تعداد افرادی که خود را مذهبی می‌دانند، سوئد به جایگاهی بسیار پایین تنزل می‌کند.

منتقدان نظام مبتنی بر خودمختاری سوئد معتقدند سیل اقدامات دولت تعهدات بینافردی سنتی را با خود برده است و جامعه را به جامعه‌ای سرد و بی‌روح تبدیل کرده است.

همچنین، در پژوهش‌های تطبیقی‌ای که درباره ارزش‌ها، فعالیت‌ها و نهاد‌های مربوط به خانواده انجام شده است، وضعیت سوئد بسیار قابل توجه است. از دیدگاه جهانی، کشورهای اسکاندیناوی، بدون استثنا، در روند فردگراسازی نظام اجتماعی از سایر کشورها جلوترند. با این حال، حتی در این گروه نیز سوئد تافته‌ای جدا تافته است.

مدافعان دولت رفاه ادعا می‌کنند که ائتلاف بین دولت و فرد فایده‌های زیادی داشته است. همه شهروندان

سوئد می‌توانند در برهه‌های دشوار زندگی شخصی‌شان از کمک‌های دولت بهره‌گیرند، بدون اینکه احساس خواری و خفت کنند. شهروندان احساس امنیت بیشتری می‌کنند، زیرا می‌دانند همیشه حداقلی از امنیت برایشان وجود دارد. از این رو، آن‌ها هم آزادی عمل بیشتری دارند و از تغییر استقبال می‌کنند و از آنجا که به وجود شبکه امنیت اجتماعی حساب شده و کارایی اطمینان دارند، خود را مختار می‌بینند که به تحصیل، تغییر شغل، طلاق، فرزندداری و فرزندآوری بپردازند بدون اینکه هرگز به خانواده یا کارفرما یا دوستانشان وابسته باشند.

با همه این‌ها، تأکید فراوان سوئد بر خودمختاری فردی با انتقادهایی نیز مواجه بوده است. منتقدان این نظام معتقدند سیل اقدامات دولت تعهدات بینافردی سنتی را با خود برده است و جامعه را به جامعه‌ای سرد و بی‌روح تبدیل کرده است. مثلاً، نظام سازمان‌یافته‌ای که برای نگهداری از فرزندان افراد شاغل ایجاد شده جای پیوندهایی را که در گذشته اساس نزدیکی و صمیمیت بوده‌اند گرفته است. آمار بالای طلاق، بی‌کسی و سلامت روانی ضعیف از مواردی‌اند که معمولاً به عنوان نتایج منفی ائتلاف دولت و فرد بر علیه خانواده مطرح می‌شوند.

فردگرایی سوئدی از جنبه‌ای دیگر نیز مکرراً مورد انتقاد واقع می‌شود. این دسته از منتقدان کمتر به مسئله‌های وجودی فرد در مقابل جمع می‌پردازند و، در عوض، این موضوع را از جنبه مناسبات قدرت بررسی می‌کنند. آن‌ها معتقدند که خودمختاری فردی، با توجه به مناسبات فرد با افراد دیگر جامعه، چیزی نیست که آسان به دست آمده باشد. با وجود این، در این نظام، تنها نهاد‌های خودجوش جامعه مدنی نیستند که تحت سیطره دولت قرار گرفته‌اند، بلکه شهروندان نیز خود را در اختیار قدرت دولت قرار داده‌اند - قدرتی که گاهی بدون حساسیت و ملاحظات لازم اعمال می‌شود. سوئد نیز مانند آمریکا و آلمان، در سال‌های ۱۹۳۰، برنامه اصلاح نژاد گسترده‌ای را اجرا کرد

تغییر سیاست‌های ادغام نیز نتیجه تنش موجود بین دو روایت مختلف از هویت ملی سوئدی بوده است. روایت اول، که مرکز توجه این مقاله بوده است، قراردادی اجتماعی-ملی و شهروندانی را مد نظر دارد که کار می‌کنند و مالیات می‌پردازند و در مقابل آن حقوقی فردی و اجتماعی به دست می‌آورند. لازمه این نگاه تفکر اخلاقی سفت‌وسختی است که بر اساس نوع مشروطی از هم‌نوع‌دوستی بنا شده است و در مفهوم معامله‌به‌مثل ریشه دارد، یعنی: دولت رفاه به‌مثابه ترکیبی از شرکت بیمه و بانک سرمایه‌گذاری؛ همه شهروندانی که به سن قانونی رسیده‌اند با کارکردن نقش خود را ایفا می‌کنند و از طریق دولت در آینده کودکان و نوجوانان سرمایه‌گذاری می‌کنند. دولت نیز، در مقابل، متعهد می‌شود که نیازهای جامعه سالمندان و بیماران را برآورده کند.

مسئله تناقض اندیشه جامعه ملی با اخلاقیات حقوق بشری جهانی، در سوئد، همچنان بدون راه حل باقی مانده است.

روایت دیگر - که بر اساس آن من سوئد را «ابرقدرتی اخلاقی» خطاب می‌کنم - جهان پسا‌ملیتی‌ای را تصور می‌کند که بیشتر با جامعه‌ای جهانی و یکدست - مانند آنچه آموزه حقوق بشر به تصویر می‌کشد - شناخته می‌شود و کمتر با هم‌بستگی‌ای ملی اما مشروط میان شهروندان. البته چنین دیدگاهی قرارداد اجتماعی ملی را در عمل به چالش می‌کشد، زیرا دولت رفاه را به شکل «دولت رفاهی متعصب و میهن پرست» درمی‌آورد که ضد غیر است و به بیگانه‌هراسی و نژادپرستی دامن می‌زند. مسئله تناقض اندیشه جامعه ملی با اخلاقیات حقوق بشری جهانی، در سوئد، همچنان بدون راه حل باقی

که به عقیم‌سازی‌های اجباری منجر شد. این قوانین تا سال ۱۹۷۶ ادامه داشت و پیامد مستقیم آن حقوق نسبتاً ناچیزی است که حتی امروزه به یک سوئدی به عنوان یک فرد در مقابل دولت عطا می‌شود. در کل، می‌توان گفت که فرهنگ سیاسی سوئد فاقد نظام تقسیم قدرتی است که متکی به قانون اساسی باشد و فرد بتواند با استناد به آن حقوق فردی خود را در نظام دادرسی مطالبه کند. اسلوب حقوق اجتماعی شهروندان، در سوئد، چنان صلب است که اجرای آن نه از طریق قراردادهای مدنی با قابلیت پیگرد قانونی که از طریق افراد متخصص صورت می‌گیرد. برای مثال، در بخش بهداشت و سلامت، مسئولیت سنگینی بر دوش پزشکان و پرستاران است تا در ارائه خدمات درمانی همه شهروندان را برابر در نظر گیرند. اما همین که اختلافی بر سر نحوه عملکرد پزشک یا رفتار تبعیض‌آمیز او پیش بیاید، فرد بیمار، از لحاظ قانونی، قدرت چندانی برای به نتیجه رساندن اعتراضش ندارد.

با این همه، مهم‌ترین چالشی که قرارداد اجتماعی سوئد، در طول سالیان اخیر، با آن مواجه بوده است جریان پُرشتاب مهاجرت به این کشور و، در پی آن، تغییرات اساسی در ترکیب جمعیتی این کشور بوده است. امروزه، ۲۰ درصد جمعیت سوئد را افرادی تشکیل می‌دهند که متولد کشورهای دیگرند. به علاوه، موج اول مهاجرت که از ۱۹۴۰ تا ۱۹۷۰ اتفاق افتاد شامل کارگرهای مهاجر بود و پناهندگانی که در عمل کارگر مهاجر به حساب می‌آمدند. اما مهاجران اخیر را تنها پناهندگان تشکیل می‌دهند. سیاست ادغام مهاجران نیز تغییر کرده است و از تأکید بر لزوم ادغام از طریق استخدام‌شدن و کارکردن به طرز فکر جدیدی رسیده است که آرمان‌هایی چون گوناگونی و چندفرهنگی‌گرایی را در بر می‌گیرد. نتیجه آنکه تعداد بی‌شماری از مهاجران دچار بیکاری، ضعف در مهارت‌های زبانی و بی‌سوادی‌اند و هنگام انتخاب خانه و مدرسه مورد قضاوت‌های تبعیض‌نژادی قرار می‌گیرند.

مدیریت شوند که زمان کافی برای ادغام، مخصوصاً از طریق کار، به ایشان اعطا شود.

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۱۸ می ۲۰۲۳ با عنوان «The Swedish theory of love» در وب‌سایت این منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «چرا همه عاشق سوئد هستند؟» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

** لارس تاگارد (Lars Trägårdh) استاد تاریخ دانشگاه آپسالا در سوئد است. عنوان جدیدترین کتاب او *The Swedish Theory of Love: Individualism and Social Trust in Modern Sweden* است.

۱ *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*; رمان کوتاهی است نوشته رابرت لویی استیونسن. دکتر جکیل سمبل احترام و مسئولیت‌پذیری است یا همان نیمه روشن وجود. دکتر هاید سمبل شر و بی‌مسئولیتی است [مترجم].

۲ der ungesellige Geselligkeit

۳ World Values Survey: یک برنامه تحقیقاتی بین‌المللی برای مطالعه ارزش‌های اجتماعی، سیاسی، اقتصادی، مذهبی و فرهنگی مردم سراسر دنیا است [مترجم].

۴ statist individualism

۵ The Principle of Subsidiarity: اصلی که استقلال مقامات زبردست را در ارتباط با مقامی بالاتر یا استقلال مقامی محلی را در ارتباط با دولت مرکزی تضمین می‌کند [مترجم].

مانده است و در طول چند دهه اخیر به تشکیل حزبی به نام حزب دموکرات‌های سوئد منجر شده که علناً ضد مهاجرت است و در فضای سیاسی دوقطبی تری کنش دارد - فضایی که خودش عامل به خطرانداختن قرارداد اجتماعی است. با این حال، واقعیتی تاریخی درباره دولت رفاه سوئد همچنان باقی می‌ماند و آن این است: در برابر این پرسش که چگونه ممکن است جامعه بتواند بین تلاش افراد برای کسب حق حاکمیت و نیاز متقابل به کنترل اوضاع برای جلوگیری از فروریزی اجتماعی و «جنگ همه علیه همه» تعادل برقرار کند، سوئد راهکاری ارائه کرده است که، به همان اندازه که عجیب و غیرمعمول است، کارا و موفق است. جامعه سوئد مدرن که دموکراتیک است و با اکثریت آرا روی کار می‌آید ریشه‌های عمیقی در تاریخ این کشور دارد و بر پایه قرارداد اجتماعی‌ای ساخته شده که به افراد حداکثر آزادی را با حداقل پیامدهای اخلاقی اعطا می‌کند.

دولت رفاه سوئد و قرارداد اجتماعی‌ای که در قلب آن است تنها یک راهکار ساده نیست که گروهی از مهندسان اجتماعی متعصب از بالا به پایین آن را تحمیل کرده باشند. برعکس، گرایش به رهاشدن از بند خانواده و سایر بندهای جامعه مدنی نه تنها همواره ریشه عمیقی در تعاملات مردمی رایج داشته است، بلکه نشانه هم‌بستگی به حساب می‌آید، نه بیگانگی.

به علاوه، با اینکه این قرارداد اجتماعی مختص و محدود به کشور سوئد است، ارکان اصلی آن نه بومی‌اند و نه نژادپرستانه، زیرا تأکید بر خودمختاری فردی و امکانات برابر راه را برای ورود مهاجرانی که از آزادی و حقوق پایه در کشور خودشان محروم شده‌اند هموار می‌کند. بنا بر دلایلی که در این مقاله آوردم، تا بدین جا، دورنمای قرارداد اجتماعی سوئدی به صورت بالقوه امیدبخش است، البته در صورتی که ادغام مهاجران به شکل بهتر و موفق‌تری صورت گیرد. امید است که موج‌های عظیم مهاجران طوری

هم‌گرایی بزرگ: آیا جهان امروز نابرابرتر از گذشته است؟

پیش‌بینی اینکه آینده جهان از نظر توزیع درآمد و ثروت چگونه خواهد بود امروز سخت‌تر از همیشه است

را ثروتمند کرده باشد، ولی به بسیاری از مردم آسیب زده و جاهایی را که زمانی مراکز اصلی صنعت بودند ویران کرده و مردم را در برابر سیاست‌های پوپولیستی آسیب‌پذیر کرده است.

در صورتی که کشورها را به صورت مجزا در نظر بگیریم در این نوع روایت‌ها حقایق زیادی هست، ولی اگر نگاهمان را از سطح دولت-ملت بالاتر ببریم و کل جهان را ببینیم، تصویر متفاوت خواهد بود. در آن سطح، داستان نابرابری در قرن بیست و یکم برعکس خواهد بود: جهان دارد از ۱۰۰ سال گذشته بیشتر به برابری نزدیک می‌شود.

اصطلاح «نابرابری جهانی» اشاره دارد به اختلاف درآمد بین کل مردم جهان در زمانی مشخص و با در نظر گرفتن اختلاف قیمت‌ها در کشورهای مختلف. نابرابری جهانی معمولاً با ضریب جینی اندازه‌گیری می‌شود، از صفر - وضعیتی فرضی که در آن تمام افراد درآمد یکسان داشته باشند - تا ۱۰۰ - وضعیت فرضی دیگری که در آن تمام درآمدها متعلق به یک نفر باشد. به لطف تحقیقات تجربی بسیاری از محققان، اقتصاددانان می‌توانند خطوط کلی تغییر در نابرابری جهانی برآوردی دو قرن گذشته را ترسیم کنند.

از زمان پیدایش انقلاب صنعتی در اوایل قرن نوزدهم تا نزدیک میانه قرن بیستم، نابرابری جهانی به علت تمرکز ثروت در کشورهای صنعتی غربی بالا رفت. در دوران جنگ سرد که جهان عموماً به کشورهای «جهان اول»، «جهان دوم»



برانکو میلانوویچ
ترجمه مزدک مفتون



فاران افرز — ما در دوران نابرابری به سر می‌بریم؛ یا اغلب به ما چنین می‌گویند. در کل جهان، به خصوص در اقتصادهای ثروتمند غرب، شکاف بین اغنیا و بقیه مردم سال به سال عمیق و عمیق‌تر و تبدیل به ورطه‌ای شده است که اضطراب می‌آفریند، نفرت برمی‌افروزد و سیاست را به هم می‌ریزد. دلیل همه چیز نابرابری است، از برآمدن رئیس‌جمهور سابق ایالات متحده، دونالد ترامپ، گرفته تا رأی به برگزیت در بریتانیا و جنبش «حلیقه زردها» در فرانسه و اعتراضات اخیر بازنشستگان در چین - کشوری که یکی از بالاترین نرخ‌های نابرابری درآمد در جهان را دارد. چنین استدلال می‌شود که شاید جهانی شدن عده‌ای از نخبگان

و «جهان سوم» - به نشانه سه سطح توسعه اقتصادی - تقسیم شده بود، به نقطه اوج رسید. ولی بعد، حدود ۲۰ سال پیش، بیشتر به علت خیز اقتصادی چین که تا همین اواخر پرجمعیت‌ترین کشور جهان بود، شروع به کم شدن کرد. نابرابری جهانی در سال ۱۹۸۸ که ضریب جینی به عدد ۶۹٫۴ رسید به اوج نهایی‌اش رسید و سال ۲۰۱۸ به ۶۰ رسید، یعنی سطحی که از پایان قرن نوزدهم مشاهده نشده بود.

پیش‌رفتن به سمت برابری جهانی بیشتر حتمی نیست. الان چین بیش از آن ثروتمند شده است که به کاهش نابرابری جهانی کمک قابل ملاحظه‌ای کند و کشورهای بزرگی مثل هند شاید به میزان رشد لازم برای اینکه به اندازه چین تأثیرگذار باشند نرسند. وضعیت آینده نابرابری جهانی خیلی بستگی دارد به اینکه وضعیت کشورهای آفریقایی چطور از آب دربیاید؛ این قاره می‌تواند عامل کاهش فقر و نابرابری جهانی شود. ولی حتی اگر نابرابری جهانی کم شود، به این معنی نیست که آشفته‌گی اجتماعی و سیاسی درون کشورها کاهش خواهد یافت - اتفاقاً برعکس است. به علت تفاوت زیاد سطح دستمزدها در جهان، غربی‌های کم‌درآمد دهه‌ها جزء افراد با بالاترین درآمد در جهان دسته‌بندی می‌شدند. دیگر چنین خبری نیست، چون غیرغربی‌ها با بالا رفتن درآمدهای غربی‌های با درآمد کم و متوسط را از جایگاه بلندشان به زیر خواهند کشید. چنین تغییری دوقطبی شدن مردم را در کشورهای غنی، بین آن‌ها که با استانداردهای جهانی ثروتمند هستند و آن‌ها که ثروتمند نیستند، تشدید خواهد کرد.

سه دوره نابرابری

اولین دوره نابرابری جهانی حدوداً از ۱۸۲۰ تا ۱۹۵۰ ادامه داشت. حوالی زمان انقلاب صنعتی (تقریباً سال ۱۸۲۰) نابرابری جهانی به نسبت کم بود. سال ۱۸۲۰ تولید ناخالص داخلی ثروتمندترین کشور جهان (بریتانیا) پنج برابر فقیرترین کشور (نپال) بود (نسبت تولید ناخالص داخلی ثروتمندترین کشور به فقیرترین امروزه ۱۰۰ به ۱ است). در سال ۱۸۲۰ ضریب

جینی کلی ۵۰ بود، یعنی میزان نابرابری چیزی شبیه کشورهای بسیار نابرابر امروز مثل برزیل و کلمبیا بود، ولی وقتی کل جهان را در نظر می‌گیریم، این سطح نابرابری در واقع به نسبت کم است (برای اینکه چشم‌انداز درستی داشته باشید، توجه کنید که الان ضریب جینی ایالات متحده ۴۱ و ضریب جینی دانمارک، سویس و مکزیک ای که با برابری خواهی‌اش فخر می‌فروشد، ۲۷ است).

رشد نابرابری جهانی در قرن نوزدهم و نیمه اول قرن بیستم متأثر از دو عامل بود، یکی گسترش شکاف بین کشورهای مختلف (که از طریق محاسبه اختلاف تولید ناخالص داخلی سرانه به دست می‌آید)، و دیگری نابرابری بیشتر در داخل کشورها (که از محاسبه اختلاف درآمد شهروندان کشور به دست می‌آید). اختلاف‌های کشورهای بازتابی بود از آنچه تاریخ‌نگاران اقتصاددان «واگرایی بزرگ» نامیده‌اند، یعنی اختلاف روبه‌رشد بین کشورهای صنعتی غرب اروپا، شمال آمریکا و بعدها ژاپن از یک طرف و چین، هند، آفریقای جنوب صحرا، خاورمیانه و آمریکای لاتین که درآمد سرانه آن‌ها درجا زد یا حتی کمتر شد از طرف دیگر. این واگرایی اقتصادی پیامدهای جانبی سیاسی و نظامی داشت، یعنی کشورهای استعماری در حال رشد به سرعت از کشورهای مغلوب یا روبه‌زوال پیشی گرفتند. این دوره هم‌زمان بود با فتح بخش اعظم آفریقا توسط اروپاییان، استعمار هند و جنوب شرق آسیا و استعمار بخش‌هایی از چین.

دوره دوم، نیمه آخر قرن بیستم را در بر می‌گرفت. مشخصه این دوره نابرابری جهانی بسیار زیاد بود و ضریب جینی این دوره بین ۶۰ تا ۷۰ در نوسان بود. نابرابری بین کشورها فوق‌العاده زیاد بود؛ مثلاً تولید ناخالص داخلی ایالات متحده ۱۵ برابر چین بود؛ ایالات متحده با اینکه شش درصد جمعیت جهان را داشت ۴۰ درصد محصولات جهان را تولید می‌کرد. با وجود این نابرابری در داخل کشورها رو به کاهش بود. نابرابری در ایالات متحده به علت فراگیرتر و ارزان‌تر شدن آموزش عالی برای طبقه متوسط و شکل‌گیری

و تا امروز هم این وضعیت ادامه دارد و ضریب جینی از ۷۰ در حوالی سال ۲۰۰۰ به ۶۰ در دو دهه بعد سقوط کرده است. این کاهش نابرابری جهانی که در محدوده کوچک زمانی ۲۰ ساله اتفاق افتاده از افزایش نابرابری جهانی در قرن نوزدهم پرشتاب تر بوده است. علت این کاهش خیز اقتصادی آسیا، به خصوص چین، بوده است. این کشور به چند علت در کاهش نابرابری جهانی نقش بزرگی ایفا کرد: اقتصاد این کشور از مبدأ پایینی شروع کرد و بنابراین می‌توانست طی دو نسل با نرخ چشمگیر رشد کند و، به علت جمعیت زیاد این کشور، این رشد شامل یک چهارم تا یک پنجم کل ساکنان زمین می‌شد.

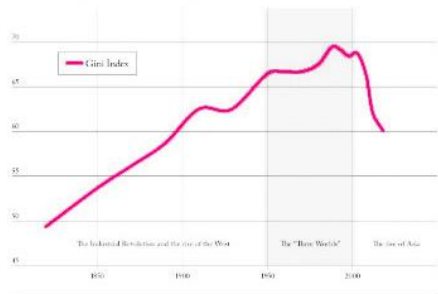
در قرن نوزدهم خیز اقتصادی غرب منجر به رشد نابرابری بین کشورها شد. در دوره اخیر، خیز اقتصادی چین به کاهش نابرابری جهانی منجر شده است.

هند، پرجمعیت‌ترین کشور جهان، به خاطر جمعیت زیاد و فقر نسبی‌اش می‌تواند همان نقشی را بازی کند که چین در بیش از ۲۰ سال اخیر بازی کرده است. اگر در دهه‌های پیش رو هندی‌های بیشتری ثروتمند شوند، به پایین آوردن نابرابری جهانی کمک خواهند کرد. عدم قطعیت‌های زیادی آینده اقتصاد هند را در هاله‌ای از ابهام نگه داشته است، ولی دستاوردهای سال‌های اخیر این کشور غیرقابل انکار است. در دهه ۱۹۷۰ سهم هند از تولید ناخالص داخلی جهانی کمتر از سه درصد بود، در حالی که سهم آلمان که یک کشور صنعتی عمده است هفت درصد بوده است. تا سال ۲۰۲۱ این نسبت‌ها با هم عوض شدند.

پایه‌های دولت رفاه کاهش یافت؛ در چین کمونیست نابرابری به علت ملی‌کردن دارایی‌های خصوصی کلان در دهه ۱۹۵۰ و بعد هم به علت برابری خواهی اجباری انقلاب فرهنگی کم شد و در شوروی به علت این کم شد که اصلاحات نیکیتا خروشچف حقوق و مزایای بیش از حد زیاد نومنکلاتورای استالینیست را کم کرد.

THE AGES OF GLOBAL INEQUALITY

Estimated global income inequality, 1820-2018



Source: "Inequality among World Citizens, 1999-1922," American Economic Review, Francis Rosenzweig and Christian Morisson, 2002; "Global Income Distribution: From the Fall of the Berlin Wall to the Great Recession," The World Bank Economic Review, Christoph Lutz and Branko Milanovic, 2006; "After the Financial Crisis: An Evolution of the Global Income Distribution Between 2008 and 2013," The Review of Income and Wealth, Milanovic, 2012; unpublished data, Milanovic, 2012.

نیمه دوم قرن بیستم - دوره بیشترین نابرابری جهانی - دوره «سه جهان» هم بود: کشورهای سرمایه‌داری ثروتمند جهان اول بیشتر در اروپای غربی، آمریکای شمالی؛ کشورهای تا حدی فقیرتر سوسیالیستی جهان دوم شامل شوروی و اروپای شرقی و کشورهای فقیر جهان سوم بیشتر در آفریقا و آسیا که بسیاری از آن‌ها تازه از یوغ استعمارها شده بودند. کشورهای آمریکای لاتین را هم اغلب جزء این گروه حساب می‌کنند، با اینکه به طور متوسط از سایر کشورهای جهان سوم ثروتمندتر بودند و از اوایل قرن نوزدهم به استقلال دست یافته بودند.

این دوره در دهه پس از پایان جنگ سرد ادامه یافت، ولی در ابتدای قرن بیست و یکم جایش را به مرحله جدیدی داد. نابرابری جهانی از حدود دو دهه قبل شروع به کاهش کرد

ولی حتی با اینکه نابرابری کلی جهانی از ابتدای قرن جدید کاهش یافته است، نابرابری در داخل بسیاری از کشورهای بزرگ از جمله چین، هند، روسیه، ایالات متحده و حتی دولت‌های رفاه اروپای قاره‌ای بالا رفته است. تنها آمریکای لاتین بوده است که در بولیوی، برزیل، مکزیک و کشورهای دیگر با کاهش نابرابری، از طریق برنامه‌های گسترده‌ی بازتوزیعی، خلاف این روند رفتار کرده است. دوره‌ی سوم قرینه‌ی آینه‌ای دوره‌ی اول است: در این دوره بالا رفتن درآمد در یک بخش جهان و کاهش نسبی درآمد در بخش دیگر دیده می‌شود. دوره‌ی اول دوره‌ی صنعتی شدن غرب و صنعت زدایی از هند بود (که آن وقت زیر سلطه‌ی بریتانیایی‌ها بود که صنایع بومی را سرکوب می‌کردند) و دوره‌ی سوم دوره‌ی صنعتی شدن چین و تا حدی صنعت زدایی از غرب. ولی دوره‌ی فعلی اثری خلاف دوره‌ی قبل بر نابرابری جهانی داشته است؛ در قرن نوزدهم خیز اقتصادی غرب منجر به رشد نابرابری بین کشورها شد. در دوره‌ی اخیر، خیز اقتصادی چین به کاهش نابرابری جهانی منجر شده است. دوره‌ی اول دوره‌ی واگرایی بود و دوره‌ی فعلی دوره‌ی هم‌گرایی.

نه چندان تنها در رأس

اگر بررسی را تا سطح فرد پایین ببریم، آنچه که آشکار می‌شود شاید بزرگ‌ترین بازاریابی موقعیت افراد در نردبان درآمد جهانی، از زمان انقلاب صنعتی به بعد، باشد. معمولاً افراد موقعیتشان را نسبت به افراد دوروبرشان می‌سنجند، نه افرادی که از آن‌ها دورند و به ندرت آن‌ها را می‌بینند. ولی پایین آمدن درآمد در مقیاس جهانی پیامدهای واقعی دارد. شاید خیلی از کالاها و تجربه‌های جهانی به طور فزاینده‌ای برای افراد طبقه‌ی متوسط در غرب غیرقابل دسترس شود؛ مثلاً امکان شرکت در رویدادهای ورزشی یا هنری بین‌المللی، گذراندن تعطیلات در مکان‌های شگفت‌انگیز خارجی، خرید جدیدترین گوشی‌های هوشمند یا دیدن سریال‌های تلویزیونی جدید، همگی، فراتر از وسعتشان باشد. یک

کارگر آلمانی شاید مجبور شود به جای اینکه تعطیلات چهار هفته‌ای‌اش را در تایلند بگذراند، به جاهای نزدیک‌تر و با جذابیت کمتر سفر کند. مالک آپارتمانی در ونیز ایتالیا هم که در مضیقه‌ی مالی است شاید نتواند خودش از آپارتمانش استفاده کند، چون نیاز دارد آن را سالانه اجاره دهد تا درآمدش را بیشتر کند.

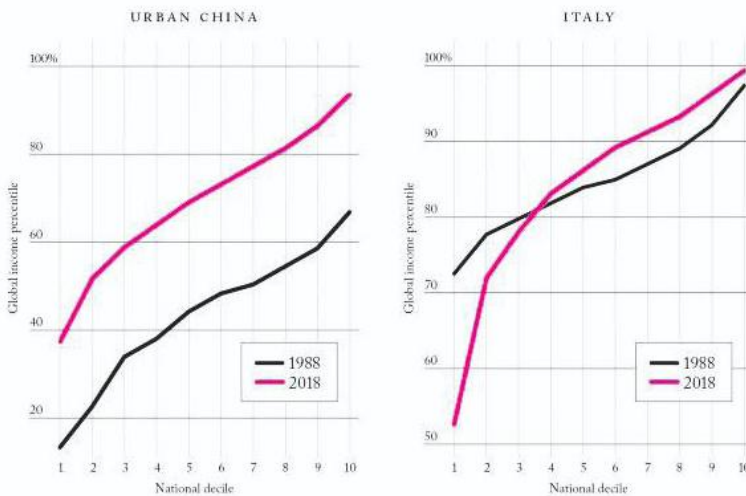
افراد دارای درآمد پایین در کشورهای ثروتمند، از نظر تاریخی، در توزیع درآمد جهانی همیشه جایگاه بالایی داشته‌اند. ولی الان آسیایی‌ها دارند جایشان را می‌گیرند. رشد سریع چین تمام جنبه‌های توزیع درآمد جهانی را تغییر داده است ولی این تغییر در جایگاه‌های متوسط و متوسط رو به بالای درآمدی جهان بیشتر محسوس است، یعنی جایگاهی که نوعاً پُر از افراد طبقه‌ی کارگر کشورهای غربی بوده است. در جایگاه‌های بالاتر، یعنی افرادی که جزء پنج درصد دارای بیشترین درآمد در جهان هستند، رشد چین تأثیر کمتری داشته است، زیرا هنوز تعداد چینی‌هایی که آن قدر ثروتمند شده باشند که بتوانند جای ثروتمندترین افراد غربی، به خصوص آمریکایی‌ها، را بگیرند - که از نظر تاریخی در ۱۵۰ تا ۲۰۰ سال گذشته بر رأس هرم درآمدی جهانی سلطه داشته‌اند - به حد کافی نرسیده است.

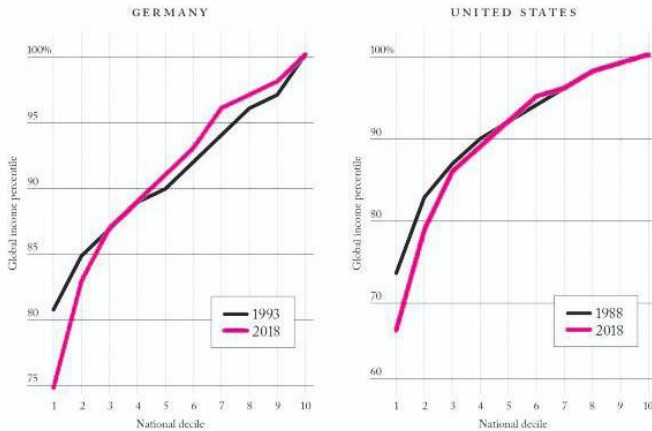
نمودار صفحه‌ی بعد نشان می‌دهد که رده‌بندی جهانی درآمد افراد در کشورهای مختلف چگونه تغییر کرده است، و وضعیت دهک‌های درآمدی جمعیت شهرنشین چین (هر دهک شامل ده درصد جمعیت کشور است که از فقیر به غنی رده‌بندی شده‌اند) را در مقایسه با دهک‌های درآمدی ایتالیا در سال‌های ۱۹۸۸ و ۲۰۱۸ نشان می‌دهد. من به این دلیل از داده‌های جمعیت شهرنشین چین استفاده کرده‌ام که چین خانوارهای مناطق شهری و روستایی را به شکل جداگانه پیمایش می‌کند و جمعیت شهرنشین چین (الان بیش از ۹۰۰ میلیون نفر) از جمعیت روستانشین آن خیلی بیشتر در بقیه‌ی جهان ادغام شده

قرار داشت در رده‌بندی جهانی بیست صدک تنزل کرده‌اند. به همین ترتیب دهک‌های دوم و سوم درآمدی ایتالیا از نظر جهانی شش تا دو صدک سقوط کرده‌اند. ضمناً جایگاه ثروتمندان ایتالیا تقریباً اصلاً تحت تأثیر ترقی چین قرار نگرفته است: معلوم می‌شود که جایگاه ثروتمندان ایتالیا عمدتاً بالاتر از آن بخش توزیع جهانی است که رشد چین در آن تغییر عظیمی وارد آورده. تغییرات مشاهده شده در مورد ایتالیا مختص این کشور نیست. شخص آلمانی دارای میانگین درآمد فقیرترین دهک درآمدی این کشور از صدک ۸۱ جهانی در سال ۱۹۹۳ به صدک ۷۵ تنزل کرده است. در ایالات متحده شخصی که درآمد متوسط فقیرترین دهک کشور را داشته است، بین سال‌های ۱۹۸۸ تا ۲۰۱۸، از رده ۷۴ صدک درآمدی به رده ۶۷ سقوط کرده است. ولی ثروتمندان آلمان و آمریکا جایگاه قبلی‌شان را حفظ کرده‌اند: در رأس.

است. شهرنشینان چین بین ۲۴ و ۲۹ صدک بالاتر رفته‌اند، یعنی فقط ظرف ۳۰ سال افراد هر دهک درآمدی چین با پشت سر گذاشتن یک چهارم یا بیشتر از جمعیت جهان به رده بالاتری صعود کرده‌اند. مثلاً اگر کسی سال ۱۹۸۸ صاحب درآمد میانه جمعیت شهرنشین چین بود در صدک چهل و پنجم درآمد جهانی قرار می‌گرفت. در سال ۲۰۱۸ فرد با این موقعیت به صدک هفتم درآمد جهانی صعود کرده است که، با توجه به رشد فوق‌العاده تولید ناخالص داخلی سرانه چین در این دوره - به‌طور میانگین حدود هشت درصد سالانه -، چیز عجیبی نیست، ولی ارتقای جایگاه صاحبان درآمد در چین به سقوط نسبی جایگاه ساکنان دیگر کشورها منجر شده است. ایتالیا روشن‌ترین نمونه برای نشان دادن این اثر است. بین سال‌های ۱۹۸۸ تا ۲۰۱۸ ایتالیایی‌هایی که میانگین درآمدشان در محدوده پایین‌ترین دهک درآمدی کشوری

How segments of various populations shifted positions on the global income distribution between 1988 and 2018





Sources: "Global Income Distribution," Lakner and Milanovic, 2016; "After the Financial Crisis," Milanovic, 2021; unpublished data, Milanovic 2022.

است: زیر سلطه غربی‌ها. در سال ۱۹۸۸، ۲۰۷ میلیون نفر پنج درصد صاحب بالاترین درآمد جهان را تشکیل می‌دادند. این عدد در سال ۲۰۱۸ به ۳۳۰ میلیون نفر رسید که هم افزایش جمعیت جهان را نشان می‌دهد و هم گسترده‌تر شدن داده‌های در دسترس را. این اعداد نشان‌دهنده کسانی است که می‌شود آن‌ها را «اغنیای جهان» خواند که یک پله پایین‌تر از رده خاص تریک درصد صاحب بیشترین درآمد جهان قرار می‌گیرند.

آمریکایی‌ها اکثریت نسبی این گروه را تشکیل می‌دهند. در هر دو سال ۱۹۸۸ و ۲۰۱۸، بیش از ۴۰ درصد از ثروتمندترین افراد جهان شهروند ایالات متحده بوده‌اند. شهروندان بریتانیا، ژاپن و آلمان رده‌های بعدی را تشکیل می‌دهند. در کل، غربی‌ها (شامل ژاپن) تقریباً ۸۰ درصد این گروه را تشکیل می‌دهند. شهرنشینان چین همین اواخر وارد جرگه ثروتمندان جهان شده‌اند و سهمشان از ۱٫۶ درصد در سال ۲۰۰۸ به ۵ درصد در سال ۲۰۱۸ رسیده است.

این داده‌ها مسئله تکان‌دهنده‌ای را آشکار می‌کنند که اگر فقط به مطالعات ملی ناپرابری توجه شود، کشف‌کردنش دشوار است: در کشورهای غربی تعداد افرادی که به بخش‌های بسیار متفاوت توزیع درآمد جهانی تعلق دارند روز به روز بیشتر می‌شود. جایگاه‌های متفاوت در درآمد جهانی با الگوهای متفاوت مصرف ارتباط دارد و این الگوها تحت تأثیر مدهای جهانی قرار دارند. در نتیجه ممکن است در کشورهای غربی، از آنجاکه مردم این کشورها از نظر سطح درآمد به بخش‌های بسیار متفاوتی از سلسله‌مراتب جهانی درآمد تعلق دارند، گسترش ناپرابری شدیدتر احساس شود. دوقطبی شدن اجتماعی که متعاقب این وضعیت ایجاد می‌شود ممکن است جوامع غربی را به کشورهای آمریکای لاتین، که در آن‌ها شکاف وسیع در درآمد و سبک زندگی به شکل باورنکردنی به چشم می‌آید، شبیه کند.

برخلاف بخش میانی توزیع درآمد جهانی، ترکیب بخش فوقانی در سه دهه گذشته تغییر چندانی نکرده



این شوک‌ها و نتایج نامعلوم آن‌ها پیش‌بینی وضعیت آینده نابرابری جهانی را برای اقتصاددانان بسیار سخت می‌کند. باوجود این بعضی تحولات محتمل به نظر می‌رسند. یکی از آن‌ها این است که زیاد شدن ثروت چین توانایی این کشور را در کاهش نابرابری جهانی محدود خواهد کرد و طبقات بالا و متوسط روبه بالا به تعداد زیاد در رأس هرم توزیع درآمد جهانی قرار خواهند گرفت. رشد درآمد کشورهای آسیایی دیگر، مثل هند و اندونزی، هم اثر مشابهی خواهد داشت.

در نقطه‌ای در دهه‌های آینده، سهم مردم چین و مردم آمریکا از ثروتمندان جهان تقریباً برابر خواهد شد. این تحول به این دلیل مهم است که ممکن است نشان‌دهنده دگرگونی گسترده‌تری در قدرت اقتصادی، فناوری و حتی فرهنگی در جهان باشد.

تعیین زمان دقیق این اتفاق نیازمند محاسبات به نسبت پیچیده بر اساس مفروضات متعددی از جمله درباره نرخ رشد آینده دو اقتصاد، تغییرات در توزیع داخلی ثروت در آن‌ها، روندهای جمعیت‌شناسی و رشد مداوم شهرنشینی در چین است. ولی نرخ رشد تولید ناخالص داخلی سرانه ایالات متحده و چین - که رشد سریع‌تری دارد - مهم‌ترین عامل است برای تعیین زمانی که تعداد چینی‌هایی که در مقیاس جهانی ثروتمندند با تعداد آمریکایی‌هایی که در مقیاس جهانی ثروتمندند برابر خواهد شد. این تفاوت (که با اصطلاح «شکاف رشد» شناخته می‌شود) در سال‌های دهه ۱۹۸۰ شش درصد بود و در دهه ۱۹۹۰ هفت درصد شد، ولی در دوره زمانی بین عضویت چین در سازمان تجارت جهانی در سال ۲۰۰۱ و بحران مالی جهانی در سال ۲۰۰۸ به ۱۰ درصد رسید. این تفاوت از آن زمان به چهارونیم درصد کاهش یافته است. ممکن است که به علت کاهش شتاب رشد اقتصادی چین این شکاف به دو تا چهار درصد کاهش پیدا کند. به همین ترتیب، حتی با وجود اینکه اکنون نرخ رشد جمعیت ایالات متحده کمی بیشتر از چین است،

از کشورهای آسیایی (به جز ژاپن) فقط شهرنشینی چینی واقعاً در این گروه قرار می‌گیرند. سال ۱۹۸۸ سهم شهرنشینی هند و اندونزی از پنج درصد صاحب بیشترین درآمد جهان ناچیز بوده است و سهم این کشورها، بین سال‌های ۲۰۰۸ تا ۲۰۱۸، فقط اندکی بالاتر رفته است: در مورد هند از ۱٫۳ به ۱٫۵ درصد؛ اندونزی از ۰٫۳ به ۰٫۵ درصد. این نسبت‌ها اندک باقی مانده‌اند. همین موضوع برای افراد در دیگر بخش‌های جهان از جمله آفریقا، آمریکای لاتین و اروپای شرقی هم صادق است که - به استثنای برزیل و روسیه - هرگز سهمی از اغنیای جهان نداشته‌اند، لذا رده‌های بالای توزیع درآمد جهانی در اشغال غربی‌ها، به خصوص آمریکایی‌ها، باقی می‌ماند. ولی اگر شکاف نرخ رشد بین کشورهای شرق آسیا به خصوص چین و غرب ادامه پیدا کند، ترکیب ثروتمندان جهان هم تغییر پیدا خواهد کرد. این تغییر نشانگر تغییر در موازنه قوای اقتصادی و سیاسی جهان خواهد بود. این داده‌ها که در آن‌ها به سطح فرد پرداخته شده، همانند دوره‌های گذشته، صعود بعضی از قدرت‌ها و افول نسبی بعضی دیگر از آن‌ها را نشان می‌دهد.

جبران عقب‌ماندگی

پیش‌بینی سمت و سوی آینده نابرابری جهانی دشوار است. سه شوک خارجی دوره فعلی را از تمام دوره‌های قبلی متفاوت می‌کند: همه‌گیری کووید ۱۹ که نرخ رشد کشورها را به شدت کم کرد (مثلاً نرخ رشد اقتصادی هند در سال ۲۰۲۰ منفی هشت درصد شد)؛ خراب شدن روابط چین و ایالات متحده، با توجه به اینکه ایالات متحده و چین صاحب بیش از یک سوم تولید ناخالص داخلی جهان هستند، بی‌تردید بر نابرابری جهانی اثر خواهد داشت؛ و حمله روسیه به اوکراین که قیمت انرژی و مواد غذایی را در جهان بالا برده است و اقتصاد جهانی را تکان داده است.

ممکن است در آینده نرخ رشد جمعیت دو کشور چندان تفاوت نداشته باشد.

با در نظر گرفتن همه موارد فوق، می شود برآورد کرد که چه موقع تعداد چینی هایی که درآمدی برابر یا بیشتر از میانۀ درآمد در ایالات متحده دارند با تعداد آمریکایی هایی که این شرط درباره شان صدق می کند برابر خواهد شد (دستۀ آخری طبق تعریف شامل یک دوم جمعیت آمریکا می شود). در حال حاضر این شرط فقط در مورد کمتر از ۴۰ میلیون نفر از جمعیت چین صادق است (در مقابله حدود ۱۶۵ میلیون آمریکایی). ولی با در نظر گرفتن شکاف رشد حدوداً سه درصدی سالانه بین دو کشور، ظرف ۲۰ سال اندازه دو گروه با هم برابر خواهد شد. اگر شکاف رشد دو کشور کوچک تر شود (مثلاً فقط دو درصد در سال) یک دهه دیرتر به هم خواهند رسید.

از زمان بازکردن درهای چین در دهه ۱۹۸۰ تا زمان حاضر، یک نسل یا یک نسل و نیم گذشته است. چین بسیار به چیزی نزدیک شده است که هیچ کس، وقتی مانو در سال ۱۹۷۶ مُرد، فکرش را هم نمی کرد: اینکه ظرف ۷۰ سال کشوری که زمانی فقیر بود به اندازه ایالات متحده شهروند ثروتمند داشته باشد.

موتور آفریقایی

در نتیجه این تحول چشمگیر، چین دیگر نقشی در کاهش نابرابری جهانی بازی نخواهد کرد. با وجود این شاید کشورهای آفریقایی محرک کاهش نابرابری جهانی در آینده شوند. کشورهای آفریقایی برای رسیدن به این هدف باید از بقیۀ جهان، به خصوص چین و کشورهای ثروتمند عضو سازمان همکاری و توسعه اقتصادی، سریع تر رشد کنند. این کشورها در این زمینه نقش مهمی دارند، نه فقط به این علت که اغلب فقیرند بلکه، علاوه بر آن، به این علت که، در حالی که نرخ زاد و ولد در جهان دارد به کمتر

از سطح جاننشینی سقوط می کند، پیش بینی می شود که جمعیت آفریقا در این قرن و شاید هم حتی در قرن بعد رشد کند.

با وجود این، بعید به نظر می رسد که آفریقا بتواند موفقیت اقتصادی اخیر آسیا را تکرار کند. سابقه آفریقای بعد از ۱۹۵۰ جای زیادی برای خوش بینی باقی نمی گذارد. فرض کنیم هدف ما نرخ رشد سرانه ۵ درصد به مدت حداقل پنج سال باشد که هدفی جاه طلبانه ولی قابل دستیابی است: فقط شش کشور آفریقایی در ۷۰ سال گذشته توانسته اند به این هدف برسند. تمام این دوره های رشد استثنایی، به غیر از یک مورد، در کشورهایی بسیار کوچک (از نظر جمعیت) اتفاق افتاده که رشدشان وابسته به صادرات کالا بوده (گابن و گینه استوایی نفت و در مورد ساحل عاج کاکائو). بوتسوانا و کپ ورد هم بوده اند، ولی این کشورها خیلی کوچک اند. اتیوپی تنها کشور پرجمعیت بین این کشورهاست (با جمعیت بیش از ۱۰۰ میلیون نفر) که نرخ رشد بالای پایداری داشته، بعد از آن این روند به علت وقوع جنگ داخلی جدیدی در سال ۲۰۲۰ و بروز مجدد مناقشه با اریتره پایان یافته است.

همین مثال ساده نشان می دهد که پرجمعیت ترین کشورهای آفریقا - نیجریه، اتیوپی، مصر، جمهوری دموکراتیک کنگو، تانزانیا و آفریقای جنوبی - باید خلاف روندهای تاریخی شان حرکت کنند تا بتوانند نقشی را که چین در دهه های اخیر در کاهش نابرابری جهانی ایفا کرده است بازی کنند. البته بسیاری از ناظران فکر می کردند که دیدن رشد عظیم اقتصادی در آسیا محتمل نیست. مثلاً گونار میردال، اقتصاددان سوئدی و برنده جایزه نوبل، در کتابی به نام درام آسیایی: تحقیقی در فقر ملل که سال ۱۹۶۸ منتشر شد پیش بینی کرد که آسیا، با فرض حفظ ازدیاد جمعیت آشکار و پیشرفت تکنولوژیک محدودش، در آینده قابل پیش بینی فقیر خواهد ماند. ولی فقط یک دهه بعد از انتشار کتاب میردال، این منطقه به نرخ رشد



مهاجرت کند و درآمدی در سطح صدک بیستم نروژ داشته باشد، درآمدش ۱۸ برابر شده است. ناتوانی اقتصادهای آفریقایی در رسیدن به همتایان ثروتمندشان (و بنابراین ناتوانی در کاهش نابرابری درآمد جهانی در آینده) موجب افزایش مهاجرت خواهد شد و ممکن است احزاب سیاسی بیگانه‌هراس و بومی‌گرا را در کشورهای ثروتمند، به خصوص در اروپا، تقویت کند.

آدام اسمیت می‌گوید «بتری نیروهای طرف اروپایی آن قدر زیاد بود که می‌توانستند در آن کشورهای دورافتاده با مصونیت هر نوع بی‌عدالتی را مرتکب شوند».

وفور منابع طبیعی در آفریقا، در کنار فقر مزمن و دولت‌های ضعیف، منجر به رقابت قدرت‌های مسلط جهانی بر سر این قاره خواهد شد. با اینکه غرب بعد از پایان جنگ سرد آفریقا را نادیده گرفت، سرمایه‌گذاری‌های اخیر چین در این قاره ایالات متحده و دیگران را نسبت به اهمیت آن هوشیار کرده است. آژانس توسعه جهانی ایالات متحده به شکل غیرمستقیم، نه فقط از طریق تغییر جهت به سوی توجه به آفریقا، بلکه همچنین با تصمیم به تمرکز بر پروژه‌های زیربنایی سنتی مشابه پروژه‌های موردعلاقه چینی‌ها به پیشوازشان رفته است. کشورهای آفریقایی دارند یاد می‌گیرند که رقابت قدرت‌های بزرگ شاید در کل برایشان بد نباشد، چون می‌توانند از یک ابرقدرت در مقابل ابرقدرت دیگر استفاده کنند. ولی این سناریوی شوم هم ممکن است که این قاره به کشورهای دوست و دشمن تقسیم شود که با هم رقابت می‌کنند یا به جنگ هم می‌روند. چنین آشوبی آرمان ایجاد آفریقایی را که بتواند موفقیت بازار مشترک اروپا

فوق‌العاده‌ای رسید و در بعضی حوزه‌های فناوری به رهبری دست یافت.

بعید است که کمک‌های خارجی نقش بااهمیتی در رشد داشته باشند. تجربه کمک غربی‌ها به آفریقا در شش دهه گذشته بی‌گمان نشان می‌دهد که این نوع حمایت‌ها ضامن توسعه کشورها نیست. کمک‌ها هم ناکافی‌اند و هم بی‌ربط. به این دلیل ناکافی هستند که کشورهای ثروتمند هیچ‌وقت بخش زیادی از تولید ناخالص داخلی‌شان را صرف کمک‌های خارجی نمی‌کنند؛ ایالات متحده، ثروتمندترین کشور جهان، در حال حاضر فقط ۰٫۱۸ درصد از تولید ناخالص داخلی‌اش را صرف کمک‌های خارجی می‌کند و قسمت مهمی از آن هم «مربوط به امنیت طبقه بندی می‌شود و برای خرید تجهیزات نظامی آمریکایی از آن‌ها استفاده می‌شود. ولی حتی اگر جمع کمک‌ها بیشتر هم بود باز هم بی‌ربط می‌بود. سابقه کشورهای آفریقایی دریافت‌کننده کمک‌های خارجی نشان می‌دهد که این حمایت‌ها در ایجاد رشد اقتصادی قابل توجه شکست می‌خورند. کمک‌های خارجی اغلب بد تخصیص داده می‌شوند یا حتی دزدیده می‌شوند و اثراتی مشابه «نفرین منابع» از خود نشان می‌دهند که در اثر آن، هرچند کشور از موهبت کالاهای باارزش خاص برخوردار است، عملکرد اقتصادی ضعیفی دارد: منافع ابتدایی فراوان بدون ادامه معنادار یا رفاه گسترده جمعی پایدار.

اگر بی‌رمقی اقتصاد آفریقا ادامه داشته باشد، این رکود خیلی از مردم را به مهاجرت خواهد کشاند. هرچه باشد، منافع مهاجرت خیلی زیاد است: اگر شخصی با درآمد میانه تونس به فرانسه مهاجرت کند و آنجا شروع به کسب درآمد کند و حتی در محدوده صدک بیستم فرانسه درآمد داشته باشد، درآمدش تقریباً سه برابر شده و علاوه بر آن شانس زندگی بهتری برای فرزندانش مهیا کرده است. منافع مهاجرت به اروپا برای اهالی آفریقای جنوب صحرا از این هم بیشتر است: اگر شخصی با درآمد میانه اوگاندا به نروژ

را تکرار کند بسیار دسترس ناپذیرتر خواهد کرد. احتمال بروز جهش در رشد اقتصادی آفریقا تا حدی که در سال‌های پیش رو بتواند به شکل چشمگیری جلوی نابرابری جهانی بایستد اندک است.

جهان پیش رو

نابرابری جهانی به هر سمتی که برود تغییرات قابل ملاحظه‌ای در پیش است. اگر رشد چین کاهش چشمگیری پیدا نکند، افزایش سهم شهروندان چینی در سطوح بالاتر توزیع درآمد جهانی ادامه خواهد یافت و، به همان نسبت، سهم غربی‌ها در این گروه کاهش خواهد یافت. این دگرگونی نشان‌دهنده تغییر بارز وضعیتی است که از زمان انقلاب صنعتی وجود داشته است، وضعیتی که غربی‌ها قاطعانه در رأس هرم درآمد جهانی قرار داشتند و حتی غربی‌های فقیر هم از نظر وضعیت جهانی جایگاه بالایی داشتند. افت تدریجی موقعیت درآمدی طبقات پایین و متوسط روبه پایین در غرب منبع جدید دوقطبی شدن فضای درون این کشورها خواهد شد؛ اغنیا در کشورهای غربی در مقیاس جهانی ثروتمند خواهند ماند، ولی فقرا در همان کشورها در سلسله مراتب جهانی تنزل خواهند کرد. برای اینکه نابرابری روند نزولی بگیرد، نیاز به رشد اقتصادی قوی کشورهای پرجمعیت آفریقایی است که همچنان غیرمحمول است. احتمالاً آفریقا در آینده، مثل گذشته، مهاجرت به خارج از آفریقا، رقابت قدرت‌های بزرگ بر سر منابع این قاره و فقر ماندگار و دولت‌های ضعیف را پیش رو داشته باشد.

و با وجود این دستیابی به جهانی با برابری بیشتر همچنان هدف مفیدی است. کمتر متفکری مثل آدام اسمیت، فیلسوف اسکاتلندی قرن هجدهم و بنیان‌گذار اقتصاد سیاسی، اهمیت برابری را درک کرده است. آدام اسمیت در شاهکارش، ثروت ملل، ایجاد شکاف ثروت و قدرت بین غرب و مابقی جهان را، که منجر به استعمار و جنگ‌های غیرعادلانه شد، مورد توجه قرارداد

و نوشت «برتری نیروهای طرف اروپایی آن قدر زیاد بود که می‌توانستند در آن کشورهای دورافتاده با مصونیت هر نوع بی‌عدالتی را مرتکب شوند». عدم توازن قدرت بین دو طرف خشونت و رفتارهای غیرانسانی را تقویت کرد. با این حال اسمیت هنوز دلیلی برای امیدواری داشت. اسمیت تصور می‌کرد «شاید از این به بعد بومیان آن کشورها قوی‌تر شوند یا اروپاییان ضعیف‌تر شوند». «و ساکنان چهارگوشه جهان به برابری در قوت و شجاعت برسند و ترس متقابل بینشان ایجاد شود که خود به تنهایی می‌تواند رفتار ناعادلانه ملت‌های مستقل را به نوعی احترام به حقوق یکدیگر بدل کند».

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۱۴ ژوئن ۲۰۲۳ با عنوان «The Great Convergence» در وبسایت فارن افرز منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «همگرایی بزرگ: آیا جهان امروز نابرابرتر از گذشته است؟» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

* برانکو میلانویچ (Branko Milanovic) اقتصاددان صربستانی-آمریکایی و رئیس دپارتمان پژوهشی بانک جهانی است. او بیشتر به خاطر کار در زمینه توزیع درآمد و نابرابری شناخته شده است. از جمله کتاب‌های او *The Haves and the Have-Nots: A Short and Idiosyncratic History of Global Inequality* است.

1 *Asian Drama: An Inquiry Into the Poverty of Nations*

بحران سلامتِ روانِ گریبان علم را گرفته است؛ فرهنگ سمی پژوهش مقصر است

دانشمندان سال‌هاست که دربارهٔ تأثیر این همه فشار بر سلامت روان ابراز نگرانی کرده‌اند اما، به لطف مجموعه‌ای از مطالعات در چند سال گذشته، اکنون داده‌های سخت‌نیز در این مورد وجود دارد. تمام یافته‌ها حاکی از آن است که اوضاع خیلی وخیم است.

محققان نسبت به کل جمعیت بسیار بیشتر به افسردگی و اضطراب مبتلا می‌شوند. اگرچه همه‌گیری کووید-۱۹ باعث افزایش مشکلات بهداشت روان شد، بسیاری با ارائهٔ دلیل بر این باورند که فقط مشکلاتی را که قبلاً وجود داشت تشدید کرده است. مطالعات اخیر ده‌ها هزار محقق در سراسر جهان نشان می‌دهد که مشکلات بهداشت روان در دانشمندان نتیجهٔ مستقیم فرهنگ سمی پژوهش است. این امر به‌ویژه در مورد اعضای گروه‌هایی صادق است که کمتر به وضعیتشان توجه شده، از جمله زنان، افرادی غیربایتری^۱، رنگین‌پوستان، افراد متعلق به اقلیت‌های جنسی و جنسیتی (ال‌جی‌بی‌تی‌کیو پلاس) و دانشجویان کم‌درآمد. اما محققان و دانشمندان ارشد در کشورهای مختلف نیز از آثار آن در امان نیستند.

شارون میلگرام، مدیر دفتر آموزش و پرورش درون دانشگاهی در مؤسسهٔ ملی بهداشت ایالات متحده (ان‌آی‌اچ)، می‌گوید «بهبیستی و تعیین مرزهای سالم در زندگی و کار مهارتی اساسی است. احساس می‌کنم بسیاری از ما، از جمله خودم، نقطهٔ کوری داشتیم که این داده‌ها برای بیدارکردنمان لازم بود».

با در دست داشتن ارقام سخت، برخی استدلال می‌کنند که علم در شرف یک جنبش است - جنبشی که از تغییرات



شنون هال
ترجمهٔ نیره احمدی

nature

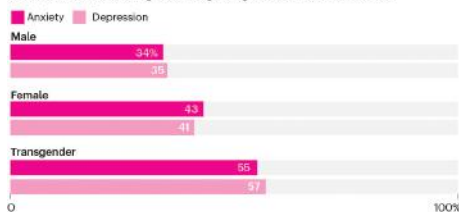
نیچر — در عرصهٔ علم با بحران سلامت روان مواجهیم که در تمام رده‌های شغلی آن و در سراسر جهان نمود دارد. دانشجویان ارشد و دکتری مورد تعرض و تبعیض قرار می‌گیرند، دستمزدهای ناچیز دریافت می‌کنند، قربانی زورگویی و قلدری می‌شوند، بیش از حد از آن‌ها کار می‌کشند و گاهی مورد تجاوز جنسی قرار می‌گیرند. برای محققانی هم که در مراحل اولیهٔ شغلی و در تکاپوی یافتن شغل بلندمدت هستند اوضاع خیلی بهتر از این نیست. محققان ارشد و جاافتاده هم برای دریافت حمایت مالی، انتشار مقالات در مجلات معتبر و حفظ شهرت در عرصه‌های بسیار رقابتی با فشار بسیار زیادی روبه‌رو هستند.

نتایج آن در مارس ۲۰۱۸ منتشر شد و بزرگ‌ترین نظرسنجی در نوع خود در آن زمان را ارائه داد که از یک مشکل جهانی پرده برداشت: ۴۱ درصد از پاسخ‌دهندگان اضطراب متوسط تا شدید و ۳۹ درصدشان افسردگی متوسط تا شدید را گزارش کردند. این سطوح شش برابر بیشتر از کل جمعیت است. این داده‌ها همچنین ریشه‌های احتمالی این مشکلات روان را معرفی کردند - اضطراب و افسردگی غالباً با عدم تعادل بین کار و زندگی، و روابط ضعیف با اساتید (منتورها) همبستگی دارد.

STRUGGLES IN SCIENCE

Surveys show researchers are experiencing high rates of mental ill health, such as anxiety, depression and a sense of being overwhelmed by their work.

Graduate students report anxiety and depression at rates six times that of the general population, according to a survey of some 2,300 people from 26 countries. Rates were highest among transgender and female students.



این ارقام بر اساس جنسیت بسیار متفاوت بود: پاسخ‌دهندگان زن، تراجنسیتی و افراد دارای جنسیت نامنتطبق^۲ بیشتر از هم‌تایان مرد خود با مشکلات روان دست‌وپنجه نرم می‌کردند. شیوع اضطراب و افسردگی در دانشجویان تحصیلات تکمیلی تراجنسیتی و نامنتطبق با جنسیت ۵۵ درصد و ۵۷ درصد، برای زنان ۴۳ درصد و ۴۱ درصد و برای مردان ۳۴ درصد و ۳۵ درصد بود. این باعث تعجب اوانز نشد، زیرا زنان بیشتر از مردان مستعد اضطراب و افسردگی هستند.

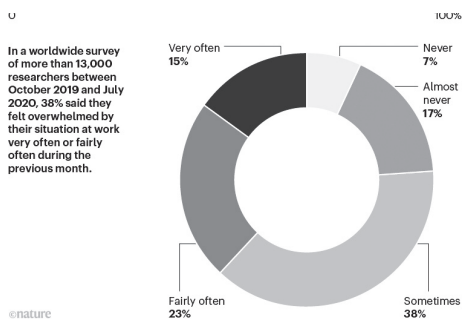
اما عامل بزرگ‌تر دیگری نیز در کار بود: آزار جنسی در عرصه علم که به‌طور نامتناسبی بر زنان تأثیر می‌گذارد. در سال ۲۰۱۴، کاترین کلنسی، انسان‌شناسی در دانشگاه

سیستمی برای بهبود سلامت روان محققان در نسل‌های آینده حمایت می‌کند. برخی دیگر استدلال می‌کنند که این تغییر برای دانشمندان جوانی که در حال فرار از حوزه علم هستند بسیار کند اتفاق می‌افتد - وضعیتی که می‌تواند عواقب بدی برای آینده تحقیقات و جامعه داشته باشد.

مشکلی جهانی

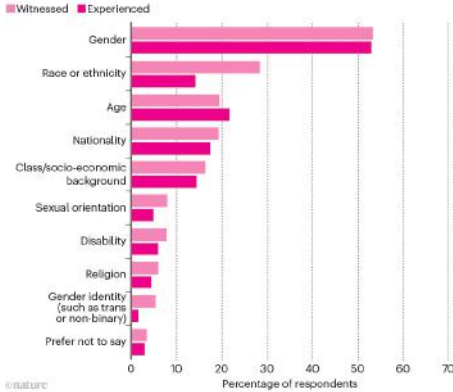
در سال ۲۰۱۵، ترزا ایوانز، که توسعه شغلی دانشجویان زیست‌پزشکی را در مرکز علوم بهداشتی دانشگاه تگزاس در سن آنتونیو مدیریت می‌کرد، متوجه شد که دانشجویانش با مشکلاتی دست‌وپنجه نرم می‌کنند، اما وقتی برای مشاوره نزد او می‌آمدند، احساس می‌کرد که برای کمک کردن به آن‌ها امکانات و آمادگی کافی ندارد.

بنابراین ایوانز تحقیقات خود را آغاز کرد تا نشان دهد که در این موضوع با کمبود منابع مواجهیم. نه تنها منابع کمی درباره چگونگی کمک به دانشجویان وجود داشت، بلکه مشخص نبود که مشکلات سلامت روان بین آن‌ها تا چه حد گسترده است و همین ایوانز را واداشت تا نظرسنجی خود را برای تعیین کمیت موضوع در سطح جهان منتشر کند. او ۲۲۷۹ پاسخ دریافت کرد که عمدتاً از دانشجویان دکتری در ۲۳۴ مؤسسه در ۲۶ کشور جهان بود.



EPIDEMIC OF BULLYING

Sixty-one per cent of researchers have witnessed bullying and 43% have experienced it, according to a survey of more than 4,000 scientists, mostly in the United Kingdom. For the more than 2,000 participants who reported what the bullying was related to, half was about gender. Other strongly linked areas were race, age, nationality and class.



در نظرسنجی نیچر در سال ۲۰۲۱، از بیش از ۳۲۰۰

دانشمند شاغل، تقریباً یک سوم گفتند که شاهد تبعیض یا آزار و اذیت همکاران در شغل فعلی خود بوده‌اند. سال بعد، در نظرسنجی دیگر نیچر، از ۳۲۰۰ دانشجوی دکتری و کارشناسی ارشد، ۳۵ درصد از دانشمندانی که به عنوان اعضای اقلیت‌های نژادی یا قومی شناخته می‌شوند گفتند که در طول تحصیلات تکمیلی خود آزار و اذیت یا تبعیض را تجربه کرده‌اند.

به گفته محققان، جای تعجب ندارد که بهداشت روان در عرصه علم مشکلی جدی داشته باشد. حتی یک مطالعه نشان داد که میزان فرسودگی شغلی، افسردگی و اضطراب در این عرصه با ارقامی که از مشاغل «پرخطر» مانند خدمات پزشکی و درمانی گزارش شده مشابهت دارد.

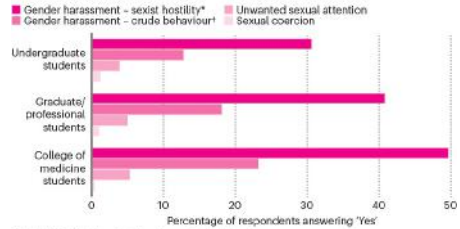
مطالعه ولکام نشان داد که ۷۰ درصد از پاسخ‌دهندگان در روزهای کاری استرس داشتند و ۳۴ درصد برای مسائل مربوط به سلامت روان به دنبال کمک حرفه‌ای بودند. بسیاری از شرکت‌کنندگان، علاوه بر آزار و اذیت، سرمایه‌گذاران و مؤسساتی را مقصر این اوضاع روانی می‌دانند که بر کمیت کار (از لحاظ تعداد مقالات چاپ شده و دریافت کمک‌های مالی بیشتر) بیش از

ایلیتیز در اوربانا-شامپین، میزان بالای آزار جنسی را در علوم میدانی ثبت کرد. سپس، در سال ۲۰۱۷، او و همکارانش از ۴۷۴ دانشمند ستاره‌شناس و سیاره‌شناس نظرسنجی کردند و دریافتند که ۳۰ درصد از زنان به خاطر جنسیت خود احساس ناامنی می‌کنند (در مقایسه با ۲ درصد از مردان).

این مطالعات باعث شد آکادمی‌های ملی علوم، مهندسی و پزشکی ایالات متحده کمیته ویژه‌ای را به بررسی این موضوع در محیط‌های دانشگاهی منصوب کند. در ژوئن ۲۰۱۸، این کمیته گزارشی منتشر کرد که آزار و اذیت جنسی فراگیر و پراسیب در علم را فاش کرد.

SEXUAL HARASSMENT OF FEMALE STUDENTS

Female students report high rates of sexual harassment by faculty members and staff in the United States. Among universities that have conducted surveys on this topic, the Pennsylvania State University system had an unusually large sample size, with nearly 5,000 responses. Rates of sexual harassment differed depending on the type of student and the kind of harassment.



*Sexist hostility includes demeaning jokes and comments. †Crude behaviour designates people based on their gender using sexually vulgar terms.

اما این مشکل فقط در ایالات متحده نیست. در سال ۲۰۲۰، سرمایه‌گذار اصلی تحقیقات زیست پزشکی در لندن، ولکام، بیش از ۴۲۰۰ دانشمند از ۸۷ کشور را از نظر جنسیت، مراحل شغلی و رشته‌های مختلف مورد بررسی قرار داد و دریافت که ۴۳ درصد از شرکت‌کنندگان آزار و اذیت و قلدری را تجربه کرده‌اند و ۶۱ درصد شاهد آن بوده‌اند. بسیاری احساس می‌کردند که این «فرهنگ سازمانی» است و ۳۳ درصد فکر می‌کردند که رؤسا چشمان خود را بر این رفتارها بسته‌اند.

کیفیت تأکید می‌کنند و همین موجب عدم تعادل بین کار و زندگی این افراد می‌شود.

علی‌رغم سال‌هایی که دانشمندان وقف آموختن می‌کنند، بسیاری برای یافتن شغل دائم در دانشگاه به مشکل برمی‌خورند و این می‌تواند محققان جوان را کاملاً از عرصه علم فراری دهد.

تبیین دیگری که در این مطالعه مطرح شد این بود که بسیاری از دانشمندان به کار خود نه به عنوان یک شغل، بلکه به عنوان یک رسالت حرفه‌ای می‌نگرند. اریک پلگرینی، ستاره‌شناسی که سال گذشته این رشته را ترک کرد و رویه‌اش را تغییر داد و الان دانشمند حوزه داده است، می‌گوید اگرچه این بدان معناست که محققان به کار خود علاقه بسیار دارند، اما این نگاه چالشی منحصربه‌فرد نیز به همراه دارد؛ «آن‌ها شما را وامی‌دارند که این کار را به بخشی از هویت خود تبدیل کنید و بابت آن خودتان را عذاب بدهید - کار شما صرفاً یک کار نیست؛ حتی یک شغل هم نیست؛ بلکه انتخابی سرنوشت‌ساز است. سال‌ها به این حرف‌ها ایمان دارید تا بالاخره سر درمی‌آورد که جریان چیست. چیزهای زیادی را کنار گذاشته‌اید و کارتان همه زندگی‌تان شده، اما چنین پیوندی با کارتان سراسر سوءاستفاده است».

فشارهای کووید

تصویری که تا به حال ارائه شد تا قبل از سال ۲۰۲۰ بود. بعد همه‌گیری کووید از راه رسید و سیلی از چالش‌های بیشتر را با خود آورد.

در یک نظرسنجی در سال ۲۰۲۰، از ۵۲۴۷ دانشجوی فارغ‌التحصیل در رشته‌های علوم، فناوری، مهندسی و

ریاضیات از ۹ مؤسسه در سراسر ایالات متحده، ۳۸ درصد علائم اضطراب و ۳۵ درصد افسردگی را گزارش کردند. و این درصدها نسبت به یافته‌های همان تیم در سال ۲۰۱۹ یک جهش بزرگ داشت. تعداد دانش‌آموزان مبتلا به افسردگی دو برابر شد و شیوع اضطراب ۵۰ درصد افزایش یافت.

ایگور چیریکوف، محقق ارشد مرکز مطالعات آموزش عالی در دانشگاه برکلی کالیفرنیا، که این مطالعه را رهبری می‌کرد می‌گوید «یافته‌های ما نشان می‌داد که این واقعاً یک فاجعه است».

تیم چیریکوف متوجه شد که چالش‌های سلامت روان اغلب با استرس مالی مرتبط است که در محققانی که تازه شغلشان را شروع کرده‌اند بسیار حاد است. به عنوان مثال، در ایالات متحده، دانشجویان دکتری در علوم زیستی حقوقی بسیار کمتر از مخارج زندگی دریافت می‌کنند. محققان فوق دکتری به طور متوسط ۴۷ هزار و ۵۰۰ دلار در سال درآمد دارند که نصف میانگین درآمد سالانه فارغ‌التحصیلان دانشگاهی است. علاوه بر این، کسانی که مدرک فوق دکتری دارند همواره با افت‌وخیزهای شغلی روبه‌رو هستند، زیرا معمولاً هر چند سال یک بار مجبورند به یک نقش جدید درآیند. برخی از محققان یک دهه یا بیشتر را با قراردادهای کوتاه‌مدت متعدد سر می‌کنند.

علی‌رغم سال‌هایی که دانشمندان وقف آموختن می‌کنند، بسیاری برای یافتن شغل دائم در دانشگاه به مشکل برمی‌خورند و این می‌تواند محققان جوان را کاملاً از عرصه علم فراری دهد. نظرسنجی ولکام ۲۰۲۰ نشان داد که تقریباً نیمی از پاسخ‌دهندگان که عرصه پژوهش را ترک کرده بودند مشکل یافتن شغل را یکی از دلایل آن برشمرده بودند. دو دلیل رایج دیگر اثرات منفی این کار بر سلامت روان و ایجاد تعادل بین کار و زندگی بوده است.

حتی اگر دانشمندان پست‌های دائمی بگیرند، رقابت هرگز پایان نمی‌یابد. در سال ۲۰۲۰، در نظرسنجی‌ای که

از قبل اتفاق افتاده بود و کووید فقط از آن پرده برداشت. کووید این عوامل را تقویت کرد».

شانس تغییر

از آنجاکه شواهد این مشکلات رو به افزایش است، دانشمندان به کشف راه حل روی آورده‌اند. اما اینکه دقیقاً چه چیزی باید تغییر کند کاملاً مشخص نیست. گوئل می‌گوید «وقتی به نتایج این مطالعه نگاه می‌کردیم، واقعاً ناراحت شدیم و یک مقدار عصبانی هم شدیم و حتی احساس درماندگی کردیم. ما احساس می‌کردیم که ایجاد تغییر بسیار دشوار خواهد بود».

با این حال، بسیاری از دانشمندان بر این توافق دارند که اولین قدم این است که گفت‌وگو دربارهٔ این موضوع، یعنی «سلامت روان شاغلان عرصهٔ علم»، را به روندی معمول تبدیل کنیم - روندی که شاید هم به‌تازگی راه افتاده باشد. از زمانی که ایوانز و همکارانش مطالعهٔ خود را در سال ۲۰۱۸ منتشر کردند، از آن‌ها و دیگر دانشمندان دعوت شد تا در نهادها و کنفرانس‌های متعددی دربارهٔ این موضوع صحبت کنند و جدیدترین بررسی دهه‌ای در علوم نجوم و اخترفیزیک ایالات متحده در سال ۲۰۲۱ نیز - که توسط آکادمی‌های ملی آمریکا و در راستای تعیین اولویت‌های بودجه در هر ده سال انجام می‌شود - به این نکته پرداختند که لازم است به مسائل آزار و اذیت و تبعیض در جامعهٔ علم رسیدگی شود.

جنیفر وایزمن، ستاره‌شناس مرکز پرواز فضایی گودارد ناسا در گرین بلت مریلند، در ژانویه در نشست انجمن نجوم آمریکا (ای‌ای‌اس) در سیاتل واشنگتن گفت که این پیشرفت بزرگی است. برنامه‌های دیگری هم به دنبال رسیدگی به مسائل مربوط به برابری و توجه برابر هستند، مسائلی که اغلب با آزار و سوءاستفاده و بیماری روانی هم پیوند دارند. به عنوان مثال، ناسا اخیراً برنامهٔ بورسیهٔ هابل را که پست‌های فوق دکتری معتبری را ارائه می‌کند مورد

کاکتوس کامیونیکیشن، یک شرکت ارتباطات علمی و فناوری در بمبئی هند، طراحی کرده بود، نظرات ۱۳ هزار محقق را در بیش از ۱۶۰ کشور تجزیه و تحلیل کردند و برای مثال، دریافتند که ۶۵ درصد از پاسخ‌دهندگان تحت فشار شدیدی برای انتشار مقالات، یافتن حامی مالی مطمئن و تکمیل پروژه‌های خود هستند تا در جامعهٔ پژوهشی شهرتشان را حفظ نمایند. ابهیشک گوئل، یکی از بنیان‌گذاران و مدیر اجرایی کاکتوس کامیونیکیشن، می‌گوید «این‌طور پاسخ‌ها عمدتاً از سوی محققان ارشد می‌آید، زیرا آن‌ها باید همواره مثل قبل بدرخشند و ادامه بدهند».

این مطالعه، به جز فشار برای انجام کار، چندین عامل دیگر را شناسایی کرد که در ضعف سلامت روان محققان نقش دارند، از جمله ساعات کار طولانی و فرهنگی که در آن استرس و اضطراب عادی سازی می‌شود. عامل دیگری که تعداد زیادی از دانشمندان به آن اشاره کردند قلدری و تبعیض در محیط کارشان بود. این امر به ویژه برای زنان، مردان همجنس‌گرا و افراد دورگه (از نژادهای مختلط) رایج بود. به عنوان مثال، حدود ۶۰ درصد از دورگه‌ها گزارش کردند که در محل کار مورد تبعیض، آزار و اذیت یا قلدری قرار می‌گیرند.

اگرچه این مطالعه در سال ۲۰۲۰ انجام شد، اما بیشتر این مسائل قبل از همه‌گیری کووید هم وجود داشت. برای مثال، در یک مطالعه از بیش از ۳۰۰۰ فیزیک‌دان و زیست‌شناس در بریتانیا، ایالات متحده، ایتالیا و هند نظرسنجی شد و با بیش از ۲۰۰ دانشمند هم مصاحبه‌های عمیقی صورت گرفت. این مطالعه نشان داد که همه‌گیری فقط مسائلی را که قبلاً وجود داشت تشدید کرده است.

براندون وایدیاناتان، جامعه‌شناسی در دانشگاه کاتولیک آمریکا در واشنگتن دی‌سی، به عنوان یکی از نویسندگان این پژوهش می‌گوید «در مصاحبه‌های ما، دانشمندان گفتند که همه‌گیری واقعاً یک نقطهٔ عطف بود. چیزهایی مانند فرسودگی شغلی و خستگی هیجانی

بازبینی قرار داد تا دامنه دسترسی به آن را افزایش دهد. برنامه‌های حمایت مالی بزرگ، مانند برنامه‌های وزارت انرژی ایالات متحده، اکنون نیازمند طرحی است که نشان دهد تیم پیشنهاددهنده چگونه در برابر موانع ایجاد و حفظ محیط کاری ای غیرانحصاری^۲ و پذیرای تنوع‌ها کار خواهد کرد. وایزمن در این نشست گفت «این نمونه‌ها اقدامات ما را در رشته نجوم برجسته می‌سازد که در پاسخ به تغییر ارزش‌های جاری است و اکنون برابری و سلامت را در این جامعه علمی، به عنوان محور موفقیت علمی، در اولویت قرار می‌دهد».

میلگرام مدت‌هاست که سلامت روان را ویژگی ضروری یک محقق موفق می‌داند. از سال ۲۰۲۰، دفتر آموزش و پرورش درون دانشگاهی ان‌آی‌اچ دوره‌ای را با عنوان «تبدیل شدن به دانشمندی تاب‌آور» ارائه کرده است که طیفی از موضوعات، از سندرم ایمپاستر^۳ گرفته تا ایجاد روابط بهتر با اساتید، را آموزش می‌دهد. ۲۵ هزار شرکت‌کننده در این دوره -از جمله دانشجویان کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری، فوق دکتری و دانشجویان پزشکی ان‌آی‌اچ و همچنین دانشجویان مؤسسات مختلف برون دانشگاهی- کاهش اضطراب و افسردگی و کاهش حضور نامؤثر^۴ (یعنی ضعف عملکرد به دلیل استرس) در محیط کار را گزارش کرده‌اند. در دو سال گذشته، تیم میلگرام برنامه‌ای موازی به نام «بارآوردن یک دانشمند تاب‌آور» ارائه کرده است که برای کمک به اعضای هیئت علمی و مدیران طراحی شده است تا مهارت‌های مشورتی خود را توسعه دهند و روی سلامت روان شخصی خود کار کنند.

ابتکار عمل‌هایی از دانشجویان تحصیلات تکمیلی و فوق دکتری منجر به برگزاری رویدادها و کارگاه‌های آموزشی مختلف، حتی جلسات یوگا، شده است. تلاش‌ها برای تشکیل اتحادیه‌های دانشجویی دکتری و فوق دکتری در دانشگاه‌های ایالات متحده نیز به دنبال تضمین شرایط کاری بهتر است. ایوانز می‌گوید «این آغاز جنبشی است که امیدواریم طی نسل‌های دانشگاهی حال و آینده منجر

به تغییرات بلندمدت شود و من احساس می‌کنم که ما همه آنچه را لازم است برای دیدن این اتفاق داریم. فقط زمان می‌برد».

اما برخی دیگر می‌گویند علم به تغییرات سیستماتیک بزرگ‌تر نیاز دارد، از جمله این سیاست که «هیچ‌گونه اغماضی» در برابر سوءاستفاده صورت نخواهد گرفت. وایزمن در نشست ای‌ای‌اس گفت اگرچه نهادها و کنفرانس‌ها باعث تقویت اساسنامه ارزش‌ها و آیین‌نامه‌های رفتاری و اجرایی می‌شوند، اما هنوز کارهای زیادی هست که باید انجام دهیم. محققان باید بتوانند، بدون ترس از انتقام یا غرض‌ورزی، نگرانی‌های خود را مطرح کنند. برای مثال، در نظرسنجی گوگل، ۴۹ درصد از پاسخ‌دهندگان گفتند که به دنبال کمک و حمایت نخواهند بود، زیرا نگران کینه‌توزی و انتقام هستند.

بسیاری می‌گویند باید در ساختار بودجه‌های حمایتی تغییرات اساسی ایجاد شود. شیلاکانانی مسئول دسترسی و تنوع آموزشی در انجمن سلطنتی نجوم در لندن است و در سال ۲۰۲۰ از ۶۵۰ ستاره‌شناس و فیزیک‌دان نظرسنجی کرد و متوجه مشکلی تحت عنوان قلدری سیستمی شد. او می‌گوید «این مدل‌ها واقعاً قدیمی هستند. کل سیستم نیاز به بازنگری گسترده دارد». او و دیگران به عنوان اعضای درون این سیستم می‌گویند که بودجه نباید کاملاً بر اساس چاپ در نشریات باشد، بلکه باید بر اساس محیط کار سالم باشد - محیطی که سلامت روانی محققان و سختی کار آن‌ها را در نظر می‌گیرد و ایده‌هایی دارد که شاید هرگز در یک مجله علمی-پژوهشی نیایند.

بدون تغییری اساسی در این سیستم، این امکان وجود دارد که محققان جوان همچنان از این حوزه فرار کنند. وایدیاناتان می‌گوید «مشکل بزرگی پیش می‌آید اگر نتوانیم استعدادها را حفظ کنیم، مشکلی که می‌تواند آینده علم را تحت تأثیر قرار دهد. ما به دانشمندان آینده این دین را داریم که محیط کاری مناسب‌تری ایجاد کنیم تا بتوانیم در آن بدون دغدغه فقط کار علمی بکنیم».

کتاب‌های انتشارات ترجمان علوم انسانی



خوب گوش نمی‌دهی

اپیکتتوس، فیلسوف یونان باستان، می‌گوید «طبیعت به ما یک زبان و دو گوش داده تا بتوانیم دو برابر آنچه می‌گوییم بشنوم». اما زندگی ما آکنده از گفتن است تا شنیدن، و مهارت دلخواه‌مان فن بیان است نه گوش سپردن؛ در جلسه‌های کاری باید بتوانیم رشته کلام را به دست بگیریم؛ در شبکه‌های اجتماعی باید بتوانیم از خودمان بیشتر و بهتر بگوییم؛ در بحث‌های سیاسی باید نفوذ کلام داشته باشیم. در این اوضاع آیا کسی باقی می‌ماند که بخواهد بشنود؟ کیت مرفی، در جست‌وجوی هنر گمشده «گوش سپردن»، سراغ جاسوس‌ها و کشیش‌ها و روان‌درمانگرها و آدم‌هایی رفته که ناچارند سکوت کنند و گوش فرادهند. او با نثری طنزآمیز و متکی به یافته‌های روان‌شناسی و جامعه‌شناسی و عصب‌شناسی ابتدا توضیح می‌دهد که «گوش کردن» چیست و چه اهمیتی دارد و سپس راهنمایی عملی برای بهتر شنیدن پیش پایمان می‌گذارد.

- خوب گوش نمی‌دهی
- نویسنده: کیت مرفی
- مترجم: سمانه پرهیزکاری

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۳ مه ۲۰۲۳ با عنوان «A mental health crisis is gripping science — toxic research culture is to blame» در وب‌سایت نیچر منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «بحران سلامت روانی دانشجویان و پژوهشگران؛ اوضاع خیلی وخیم است» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

** شنون هال (Shannon Hall) روزنامه‌نگار آزاد در حوزه علم است و تاکنون جوایز متعددی در این زمینه کسب کرده است. ستاره‌شناسی، زمین‌شناسی و محیط زیست حوزه‌های تخصصی او هستند.

1) hard data: داده‌های سخت، که داده‌های کمی یا واقعی نیز نامیده می‌شوند، به اعداد و ارقام و حقایق ثابت‌شده و قابل‌اعتماد اشاره دارد که اکثراً با روش استخراج از آمارهای رسمی به دست آمده است [مترجم].

2) non-binary individual: افرادی که جنسیت دوگانه ندارند و هویت جنسیتی خود را منحصرأً مرد یا زن نمی‌دانند. ویژگی‌هایی که افراد نان‌باینری در توصیف هویت جنسیتی خود به کار می‌برند با دسته‌بندی رایج دوگانه، یعنی زن و مرد، مطابقت ندارد [مترجم].

3) gender-nonconforming: به فردی گفته می‌شود که ابراز جنسیتی (پوشش و رفتار) او با جنسیتی که در بدو تولد (با توجه به اندام جنسی) به او نسبت داده شده تطابق ندارد [مترجم].

4) inclusive

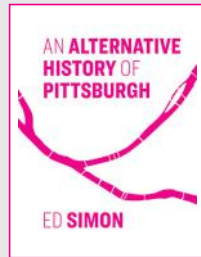
5) impostor syndroms: فرد مبتلا به سندرم ایمپاستر یا دغل‌کار، در هنگام موفقیت، احساس بی‌کفایتی و خودناپاوری دارد و موفقیت خود را شانسی و منتسب به عوامل بیرونی می‌داند و خود را دغل‌باز می‌داند و احساس می‌کند لایق جایگاه خود نیست و به زودی دستش رو می‌شود [مترجم].

6) peresteeism

اد سایمون
ترجمه محمد قریبی
LITERARY
HUB



اد سایمون (Ed Simon) سردبیر مارچینیا ریویو آو بوکس است. او همچنین با نشریات مختلفی چون آتلاتیک و پاریس ریویو همکاری می‌کند و تاکنون چند کتاب از او منتشر شده است. از کتاب‌های او می‌توان به *Elysium: A Visual History of Angelology* و *An Alternative History of Pittsburgh* اشاره کرد.



پرطمطراق، فاخر، زیبا: در ستایش جملات پیچیده و بلند

اد سایمون از ما می‌خواهد تا در تعریفمان از سبک خوب تجدیدنظر کنیم

آمدند - ویرگول، نقطه ویرگول، و خط تیره عزیزتر از جانم - تقریباً کارکردی مشابه دارند، یعنی برای راحت ترشدن امر خواندن اختراع شده‌اند، اما کلی اثر جانبی هم داشته‌اند. با علائم نگارشی می‌توان به جمله ریتم، زیرکی، ظرافت و شور بخشید. راستش را بخواهید، همان‌گونه که فرق گذاشتن بین شب و روز این دو مفهوم را ساخته است، نخستین نقطه نیز دلیل پیدایش اولین جمله بود. جمله‌ای. بسیار. متفاوت. نسبت. به. جملاتی. که. امروزه. می‌خوانیم.

برخلاف جمله نسبتاً خسته‌کننده و پیچیده‌ای که این مقاله را با آن آغاز کردم، هر جمله از سنگ‌نبشته می‌شع، برحسب تعریف، فقط از یک واژه تشکیل شده است، و اگر علاقه‌مند به سبک امروزی اساتیدی هستید که طرفدار سرسخت خست هستند، شاید جملات تک‌کلمه‌ای سنگ‌نبشته مواب برایتان ارجحیت داشته باشد. اما برای من این طور نیست.

در یک جمله بلند - بند در پی بند، ویرگول‌ها و نقطه ویرگول‌ها، خط تیره‌ها و دونقطه‌ها، جملات معترضه و عطف بیان در کنار هم - می‌توان هزارتویی تمام‌عیار از صور خیال ایجاد کرد، شبکه‌ای پُریچ‌وخم از معانی ضمنی، و کارخانه‌ای از مفاهیم؛ جمله پرطمطراق و فاخر هم زمان گنجینه‌ای است از آگاهی در سرزنده‌ترین حالتش و نیز رؤیای دنیاهایی جدید برخاسته از کلمات. به طور حتم، مثال پیشنهادی‌ام از جمله بلند، که این پاراگراف را با آن شروع کردم، به مذاق هر خواننده‌ای خوش

لیتری هاب — تکه سنگ بازالت سیاه و یکدستی به ارتفاع یک متر که سنگ‌نبشته می‌شع نام گرفته، و حجاری آن بازمی‌گردد به حدود ۲۶ قرن پیش از آنکه در ۱۸۶۸ از زیر شن‌های فشرده و سرخ‌ذبیان در اردن بیرون کشیده شود، احتمالاً بیش از هر چیز به خاطر آنچه در انتهای جملاتش آمده اهمیت دارد، و آن چیز «نقطه» است: «من. می‌شع. پسر کموشیات. پادشاه مواب هستم».

اعراب بادیه‌نشین این کنیبه را در اعتراض به اشغال عثمانی در هم شکستند، اما قطعاًش دوباره گردآوری شده و اکنون در لوور به نمایش گذاشته شده است. حالا هر بازدیدکننده‌ای می‌تواند نقطه‌ای خاص به معنای مکث را بعد از هر واژه آن ببیند. اگرچه کاتب ناشناسی که این پیام را ۹ قرن پیش از میلاد مسیح حک کرده نقطه را طوری به کار برده که برای ما نامتعارف است - علامتی برای جداکردن کلمات از یکدیگر به جای آنکه در انتهای هر واحد نحوی بیاید - با این حال، مشخصاً این همان علامتی است که به‌وسیله آن درمی‌یابید این جمله کجا تمام می‌شود. سنگ‌نبشته می‌شع کهن‌ترین نمونه از نوشته‌هایی است که علائم نگارشی دارند. بدون شک، نقطه‌های موابی برای تقطیع به اصطلاح «نگارش به‌هم‌پیوسته»^۱ متون باستانی گذاشته شده‌اند، که‌با‌عشمیشدکلماتطوری‌درهمتی‌ده‌شوندکهخواندندشوارشود.

ژرف‌اندیشی معمولاً محصول فراغت است، هرچند این علامت ساده نگارشی و تمام‌اعقابی که بعد از آن پدید

نخواهد آمد، که البته مشکلی نیست. اما برای کسانی که همچون وحی منزل جمله خوب را فقط جمله کوتاه می‌دانند، خوشحال می‌شوم عبارتی تعجیبی را تقدیم کنم که فقط از دو کلمه تشکیل شده، نخست فعل اول شخصی مفرد و به‌غایت زشت و به‌دنبالش یک ضمیر.

در نظر نویسندگان کتاب‌های راهنمای سبک نوشتار، نوشته خوب تلاشی است در راستای تفسیرناپذیری، صراحت در بیان و فایده‌گرایی.

استبداد «جمله باید کوتاه باشد» را می‌توان در بی‌نهایت کتب راهنمای سبک نوشتار پی گرفت که مدتی طولانی در کلاس‌های نگارش و دفاتر سردبیران ترویج شده‌اند. جرج اورول، در مقاله «سیاست و زبان انگلیسی»^۱ خود، در خلال فرامینش حکم می‌کند که «اگر می‌توانی کلمه‌ای را حذف کنی، همواره این کار را انجام بده». در همین حین، ویلیام زینسر روزنامه‌نگار در کتاب کلاسیک خود، درباره خوب نوشتن: راهنمایی ساده برای نگارش آثار غیرداستانی^۲، توصیه می‌کند که «راز یک نوشته خوب در پیراستن هر جمله تا جایی است که فقط خالص‌ترین اجزایش باقی بمانند. هر کلمه‌ای که کاربرد ندارد، هر واژه بلندی که می‌توان به‌واژه‌ای کوتاه‌تر تبدیلش کرد، هر قیدی که معنایش به‌طور ضمنی در فعل وجود داشته باشد، هر ساختار مجهولی ... این‌ها همه بی‌شمار عوامل آلوده‌کننده‌ای هستند که از قوت جمله می‌کاهند».

در آخر، از قرار معلوم شاخص‌ترین، متداول‌ترین و همچنین کتاب مقدس در میان کتب راهنمای سبک نگارش - که عناصر سبک^۳ اثر ای. بی. وایت و ویلیام استرانک باشد - مصرانه می‌گوید که «جمله نباید هیچ واژه غیرضروری‌ای داشته باشد». به‌نظم اورول، زینسر، استرانک و وایت - که همگی نویسندگانی بزرگ‌اند - نه تنها مفتون تعریف من‌دراوردی‌شان از سبک خوب، یعنی

بیشترین را با کمترین بیان کردن، شده‌اند، بلکه درحقیقت محصول زمانه خویش‌اند، اسیر شرایط بیرونی مانند اندازه حاشیه کاغذ و بیزار از هر آن چیزی که خیلی تصنعی، تزینی، زیبایی‌شناسانه یا غیرمردانه به نظر برسد.

نویسندگان روزنامه‌نگاری متحول کردند به سراغ توصیه‌های سبکی‌ای رفتند که بسیار بی‌رحمانه بود - کافی است گلابه‌های اف. اسکات فیتزجرالد را درباره ویرایش به یاد آورید که آن را به قتل عزیزان نویسنده تشبیه می‌کند. البته آن‌ها درباره اینکه هر سبک از نوشتار چه کار می‌خواهد بکند سخنی به میان نیاوردند. وقتی اورول می‌گوید که ما باید همواره کلمات را حذف کنیم، یا وقتی زینسر می‌گوید که باید جمله را از زوائد پیراست و کارکرد مهم‌ترین مسئله است، همچنین وقتی استرانک و وایت می‌خواهند همه کلمات ضروری باشند، درواقع دارند برهانی فلسفی اقامه می‌کنند در باب اینکه چه چیز اهمیت دارد و چه چیز ندارد.

در نظر نویسندگان این دست کتاب‌های راهنمای سبک نوشتار، نوشته خوب تلاشی است در راستای تفسیرناپذیری، صراحت در بیان و فایده‌گرایی. حتماً گونه‌هایی از نوشته هستند که این توصیه‌ها برایشان مناسب است، اما زیاده‌روی در این مسئله، تا جایی که انگار فرمانی از سوی پروردگار رسیده باشد، بیشتر آنچه را که در جملات بلند دل‌نشین و خلاقانه است نابود می‌کند، چیزهایی که شورانگیزی، افسون‌کنندگی و والایی ادبیات را می‌سازند. طرفداران سرسخت خست، در اوج کارشان (که بیشتر به فرود می‌ماند)، همان پاک‌دین‌ها هستند که دیوارهای کلیسا را رنگ سفید زده و اُرسی پنجره‌ها را می‌شکنند؛ این مبارزان راه مینیمالیسم گردانندگان زبانی هستند که فقط به جان کلام متعهد است.

ازقضا، بسیاری از نویسندگان تراز اول خود از کسانی هستند که هرگز کلمات غیرضروری را حذف نمی‌کنند، کسانی که هیچ‌علاقه خاصی به جملات کوتاه و مقطع نداشته، و برخلاف بی‌رحم‌ترین ویراستاران خودکار قرمز به دست، عداوتی با صفت و قید ندارند. دن کیشوت بدون نثر

ادبی چند دهه گذشته، حجم زیادی از ادبیات مرسوم باید به عنوان ادبیات ژانر تلقی شود، از جمله «ادگار الن» پو، بالزاک، وارتون، جیمز، کنراد، گریوز، موام، فاکتر، تواین و چپور».

اتفاقی مشابه، ولی بیشتر خائنه، در دل این توصیه نهفته است که بهترین جمله جمله‌ای کوتاه است، زیرا اگر این مسئله واقعیت داشته باشد، ما می‌بایست از اندروز، دان، برتون و براون دست بکشیم؛ سروانتس، سویفت، جویس و امثالهم که جای خود دارند.

صرف نظر از عقیده متعارفی که به جمله کوتاه در برابر جمله بلند برتری می‌دهد، شمار نویسندگانی که اساتید خبره سبک باروک بوده و هستند اصلاً کم نیست: ولادیمیر ناباکوف جهان وطن با جمله‌ای ۹۹ کلمه‌ای در لولیتا، دابلیو. جی. زیبالد فاضل با جمله‌ای ۱۰۷ کلمه‌ای در حلقه‌های زحل^۱، مارگارت اتوود پیامبرگون با جمله‌ای متشکل از ۱۱۱ کلمه در سرگذشت ندیمه، جمله ۱۱۶ کلمه‌ای در خانم دالووی از ویرجینیا وولف پرفروغ که همچنان احساسی در خود دارد به سبکی پُر. سپس جملات بلندی هستند که مغرضانه برای تقابل با کوتاه‌نویسی نوشته شده، نوشته نویسندگانی آوانگارد که سعی در استفاده تمام‌وکمال از ظرفیت‌های نثر داشته‌اند، همانند دونده‌ای که می‌خواهد ببیند تا کجا توان دویدن دارد یا کوه‌نوردی که بدنش را کش می‌دهد تا بالاتر برود.

برای مثال، کتاب برنده جایزه گلداسمیت، استخوان‌های خورشیدی^۲، نوشته رمان‌نویس ایرلندی مایک مک‌کوره‌میک، که روایتی است اول شخص درباره یک روح که در روز استغاثه برای ارواح^۳ به دنیا بازگشته، و در قالب یک جمله نوشته شده که نبض آن در اعماق همانند ارتعاشی کیهانی می‌تپد؛ یا رمان بلند لوسی المن، اردک‌ها، نیوبری پورت^۴، که جریان سیال ذهن یک استادیار رشته تاریخ را روایت می‌کند، و از یک جمله پُریچ‌وتاب تشکیل شده که به‌طور شگفت‌آوری برای هزار صفحه ادامه می‌یابد. البته ادبیات سنتی‌تر نیز سهم خود را از جملات بلند و درخشان دارد.

اسپانیولی و پُرگویی میشل د سروانتس چگونه می‌بود، یا سفرهای گالیور جان‌اتان سویفت بدون ساختار نحوی سترگش، یا اولیسی جیمز جویس عاری از سبک بدون تعینش؟ در قرن هفدهم، زمانی که بعضی از بهترین نثرهای زبان انگلیسی نوشته شدند، خوانندگان به واسطه جملات پُریچ‌وخم موعظه‌های لنسالات اندروز و شکوه پرطمطراق در هزارتوی شعر جان دان رشد می‌یافتند و تحت تأثیر بیان هنرمندانه مشاهدات رابرت برتون و ریتم پیچیده توماس براون، آن‌والامقام عجیب و غریب، قرار می‌گرفتند.

براون در کتاب خود، آیین یک پزشک^۵، در سال ۱۶۴۳ می‌نویسد «جهانی که به آن می‌نگرم خود من است، عالمی صغیر در چارچوب ذهنم که بر آن نظر می‌افکنم؛ اما جهان بیرون همچون گره‌ای بازیچه دستم است و گاهی آن را می‌چرخانم». این فلسفه او بی‌شبهات به شیوه نوشتنش نیست، و تأکید می‌کند بر راه‌هایی که در آن‌ها چیزهای زیادی می‌تواند درون دنیای نسبتاً کوچک جمله بلند جا بگیرد، و حتی مهم‌تر از آن، حس سرزندگی جسورانه‌ای که می‌تواند در خواندن و نوشتن چنین نثری حضور داشته باشد. سه قرن بعد از او، پیروان جمله کوتاه به دانشجویان و نویسندگان می‌گویند که به هرآنچه تکان‌دهنده و تأثیرگذار است اعتنا نکنند، و بیش از همه به سرزندگی سبک‌سرانه آثار نویسندگانی همچون براون.

به عنوان بخشی از یک فرایند موازی، مایکل شبین (که تسلط بالایی در درازنویسی دارد) در مقدمه خود بر مجموعه داستان گنجینه عظیم مک‌سویینی از قصه‌های هیجان‌انگیز آورده که ادبیات متداولی که تا پیش از دهه ۱۹۵۰ شکل گرفته «قصه ارواح؛ داستان ترسناک؛ داستان کاراگاهی؛ داستان تعلیق، وحشت، فانتزی یا مرگ؛ ماجراجویی در دریا؛ داستان جاسوسی، جنگی، یا تاریخی و داستان عاشقانه» را شامل می‌شود. دوران رکود ادبیات ژانر در میانه قرن، زمانی که جای خود را به سبک نیویورکر و دانشگاه آیووا داد - سبکی مبتنی بر «مواجهه با واقعیت»^۶ - بی‌شبهات به ازسکه افتادن سبک نوشتاری باروک نیست. شبین ادعا می‌کند که، با استانداردهای

جمله‌ای خاص را از کتاب دربارهٔ زیبایی^{۱۳} - و چه نام مناسبی است برای این کتاب - نوشتهٔ رمان‌نویس انگلیسی زیدی اسمیت در نظر بگیرید. در توصیف مراسم‌های آخرین فصل سال، اسمیت می‌نویسد «بالاخره این ماهی بود که در آن خانواده‌ها شروع به جمع‌وجورکردن و سامان‌دادن امور می‌کردند، حد فاصل عید شکرگزاری تا سال نو زندگی برای هر کسی روزه‌روز فشرده‌تر می‌شد تا اینکه بالاخره به اندازهٔ جشنی می‌شد که در هر خانه برپا بود، هرکدام با تمام آداب و رسوم و فکروخیال اختصاصی خود». ۴۴ کلمه، ۹ بند و فقط یک نقطه‌ویرگول.^{۱۴} با اینکه جمله‌ای حقیقتاً بلند به حساب نمی‌آید، اما جمله‌ای است که بیشتر توصیه‌های رایج که می‌گویند زود برو سر اصل مطلب را نادیده می‌گیرد.

چیزی که باعث می‌شود نثر اسمیت تأثیرگذار باشد دقیقاً این است که زود نمی‌رود سراغ اصل مطلب، خصوصاً اگر موضوع نوشتهٔ او دربارهٔ چگونگی انقباض و انبساط زمان هنگام رخوت تعطیلات را نیز در نظر بگیریم. اسمیت از آن دست نویسندگانی است که به خوبی از سبک تناظر انجیلی استفاده می‌کند؛ جملهٔ او مثالی بی‌نظیر است برای اینکه نشان دهد چگونه بندهای متقارن خود به خود تأثیری خوشایند بر شنونده می‌گذارند («آداب و رسوم، فکروخیال» - به تجانس آوایی میان حرف اول هر بند توجه کنید^{۱۵}). با اینکه منتقد ادبی نیویورک، جیمز وود، به طرز شرم‌آوری اثر اسمیت را «ماکسیمالیسم عصبی»^{۱۶} توصیف کرده، بخشی از آن چیزی که سبب می‌شود جملهٔ اسمیت خوشایند باشد همین است که جملات او گنجینه‌ای پُر از امور لذت‌بخش، و سرشار از شوروشعفاً اند.

شورانگیزی تنها حسی نیست که جملهٔ بلند پدید می‌آورد، همان‌طور که کایران دسای در میراث سراب^{۱۷} (که خود رمانی به غایت زیباست) نشان می‌دهد کنارهم گذاشتن انبوهی سرگیجه‌آور از کلمات و تصاویر می‌تواند بازتابی مناسب از ذهنی مشوش باشد. در اینجا او نشان می‌دهد که چگونه یک شخصیت ...

... می‌دانست چه در فکر پدرش می‌گذرد: مهاجرت، با اینکه معمولاً حرکتی قهرمانانه معرفی شده، به راحتی می‌تواند نقطهٔ مقابلش باشد؛ بزدلی بود که بسیاری را به آمریکا کشاند؛ ترس موجب حرکت بود، نه شهامت؛ انگیزه‌ای درونی که سبب می‌شد دوان دوان سوی جایی بدوی که هرگز در آن فقر را ندیده‌ای، واقعاً هم ندیده‌ای، هرگز مجبور نبوده‌ای غمی عمیق را بر دوش داشته باشی؛ جایی که هرگز در آن نشنیده‌ای کلفت‌ها، گداها، یا بستگان مفلس خواسته‌ای داشته باشند، و آنجا که بخشندگی‌ات هرگز آشکارا مورد طلب واقع نشده؛ همان‌جا که با صرف نگهداری از فرزند - سگ - حیاط خانه‌ات می‌توانی احساس رضایت داشته باشی.

می‌شد به جای هر نقطه‌ویرگول در جملهٔ دسای نقطه گذاشت، اما چه میزان معنا در این تغییر از بین می‌رفت؟ نقطه‌ویرگول‌ها با پیوند زدن همهٔ این بندها به یکدیگر و ایجاد جمله‌ای بلند روایتی نفس‌گیر را در ذهن برمی‌سازند، شخصیتی را که با سرعت بالا دربارهٔ عواقب افکارش می‌اندیشد. وقتی خواننده به بند پنجم و ششم می‌رسد، این حس طاق‌ت فرسای شخصیت که با خود درگیر است پدیدار می‌شود (که از طریق مزیت روایی سبک غیرمستقیم آزاد^{۱۸} بیان شده)، تمام آن «هرگز»ها که در بند ماقبل آخر آمده‌اند، و در بند آخر کنارهم فشردن «فرزند - سگ - خانه» که تفاوتی منجرکننده را میان دغدغهٔ آمریکایی‌های حومه‌نشین و هندی‌های هم‌وطن دسای نشان می‌دهد، دغدغه‌ای که، دست‌کم در این متن، نیازی نیست معلم‌وار به آن اشاره شود.

نویسندهٔ ترک و برندهٔ نوبل ادبی، اورهان پاموک، استاد نوشتن نثر غامض است، همان‌گونه که در رمان خود، نام من سرخ^{۱۹}، ماهرانه و با استفاده از ۱۲۷ کلمه به زیبایی می‌نویسد که چگونه ...

ما دو مرد بودیم هر دو عاشق یک زن؛ او جلوتر از من و غافل از حضورم بود که در کوچه پس‌کوچه‌های

از چیره دست ترین نویسندگان آمریکایی در نوشتن جملات بلند (با اینکه مینیمالیستی سفت و سخت هم به حساب می آید)، در این جمله از «گل ولایی که این پایین است»^{۲۰} از مجموعه فاصله نزدیک: قصه های وایومینگ^{۲۱} کاری مشابه را انجام داده:

جمله پاموک چیزی فراتر از کنار هم قراردادن چند بند و وصل کردن آن ها به هم با ویرگول و نقطه ویرگول است؛ جمله او یک جهان است.

اما بیک صدتا کوره راه و میان بُر بلد بود، از بین زمین هایی با خاک کم عمق و دامنه ها راهش را ادامه می داد، لای کثافت و سنده حیوانات، بر دشت هایی به رنگ زرد سوخته که همچنان از رد چرخ کالسکه زائران شیارشمار بودند، در تاریکی صبحدم و طوفان اول صبح که لایه ای نازک از یخ روی زمین برجا می گذاشت، طلوعی به رنگ نارنجی جیغ، انبوهی از دود و بخار، گردوخاک برخاسته از گردبادهایی کوچک بر زمین های بایر، حرارت سوزان خورشید که باعث ورامدن رنگ کاپوت ماشین می شد، رشته های درهم تنیده باران خشکیده که هرگز به زمین نرسیده، از میان ترافیک شهری کوچک و احشام در خیابان، گله اسب ها در مه صبحگاهی، دو گاوچران موقرمز که خانه ای را جابه جا کرده و راه را بند آورده اند، کافه های مکزیکی در پشت، داخل مسافرخانه هایی با علامت «در صورت نیاز زنگ را فشار دهید» یا در چمنزار تاریک برای ساعتی خواب عمیق.

با اینکه پرو اصلاً میانه خوبی با صفت ندارد، همچنان نویسنده ای نیست که توصیفاتش خسته کننده باشند؛ هیچ کس نثر او را مصنوع و پرتکلف نمی خواند.

استانبول قدم می زدیم، بالا می رفتیم و پایین می آمدیم، ما همچو دو برادر از میان خیابان های خلوتی می گذشتیم که محل نزاع سگ های ولگرد شده بودند، از کنار خرابه های سوخته ای می گذشتیم که اجنه در آن پرسه می زدند، حیاط مساجدی که فرشتگان بر گنبد هاشان لم داده بودند، در کنار درختان سروی که برای ارواح مردگان نجوامی کردند، داخل قبرستان های برف گرفته ای که بُر بودند از اشباح، دور از چشم راهزنانی که راه بر قربانیان شان می بستند، از کنار بی شمار مغازه، اصطبل، خانقاه، کارگاه شمع سازی، کارگاه چرم و دیوارهای سنگی؛ و هرچه پیش می رفتیم احساس می کردم که من دیگر او را دنبال نمی کنم، بلکه حرکاتش را تقلید می کنم.

همان طور که شخصیت درون داستان او را به دنبال خود می کشد، این جمله نیز عنان خواننده را در دست می گیرد، و او را از طریق منطق پیچیده اش نه فقط با توصیف چنان گشت و گذار درهم برهمی همراه کرده، که موجب می شود آن را تجربه نیز کرده باشد. این جمله به سان عمارتی بزرگ است که هر بند آن پنجره ای است رو به یک افسانه عجیب، و دریچه ای به جهان های موازی؛ جنیان در خرابه و فرشتگان در مساجد، اشباح، راهزنان و دراویش. هر بند می توانست رمانی برای خود باشد، و ساختار پیچ در پیچ روایت خود چارچوبی شود برای مجموعه ای از داستان ها که هرگز گفته نشده بلکه تنها به آن ها اشاره شده است. غرق در ماکسیمالیسم، جمله پاموک چیزی فراتر از کنار هم قراردادن چند بند و وصل کردن آن ها به هم با ویرگول و نقطه ویرگول است؛ جمله او یک جهان است.

جمله ای است به غایت مکانمند، به خاطر ریتمش که به نظر می رسد قدم های شخصیت را در تعقیب رقیبش تقلید می کند، صدای قدم های پشت سرهم حرکت واژه ای از پی واژه دیگر را پژواک می کند. انی پرو، یکی

مبالغه پرو در این جمله نه الزاماً انباشت توصیفات غنی (اگرچه توصیفش پرمایه است) بلکه در کیفیت پرطنین خود کلمات است. فاصله نزدیک شعر است، زیرا پرو نویسنده‌ای نیست که فقط به زبان عشق بورزد، بلکه به وضوح می‌تواند ترکیبی از کلمات را برگزیند که زیبا باشند.

اگر جمله کوتاه به مثابه عکس باشد، جمله بلند می‌تواند احساسی مانند یک فیلم سینمایی داشته باشد.

این تجانس آوایی سوت مانند در «از بین زمین‌هایی با خاک کم عمق و دامنه‌ها راهش را ادامه می‌داد»، آن تکرارهای صداهای «گ» در «از رد چرخ کالسکه زائران شیارشبار بودند»، آن «م»ها و «ن»های عشوه‌گر در «ورودی مسافرخانه‌ها»^{۲۲} آن قدر خیال‌انگیزند که خود حس زدن به دل جاده‌های جنگل‌هایی بکر را برمی‌انگیزند. اگر جمله کوتاه به مثابه عکس باشد، جمله بلند می‌تواند احساسی مانند یک فیلم سینمایی داشته باشد. پاموک و پرو بین حرف اول جمله تا نقطه آن فیلم‌نامه‌ای کامل را نوشته‌اند، و خواننده دعوت شده تا همان منظره‌ای را ببیند که راوی پیموده. نثر زیبا را نمی‌توان از شعر تمیز داد، و تفاوت این دو در چینش سطور صرفاً مسئله‌ای ظاهری است.

یک نمونه تمام‌عیار و زیبایی دیگر از جملات بلند را ملاحظه کنید که با کیفیتی که نمایش می‌دهد سبب می‌شود روش ماکسیمالیسم خوشایندتر جلوه کند، و این حس را در انسان برانگیزد که انگار دارد در مکان سیر می‌کند (البته مسلماً از نویسنده‌ای غیرمعاصر):

در دوست‌داشتنی‌ترین شهر دنیا، که خانه‌هایش سفید بودند و بلند، و البته نه به بلندی درختان

سرسبز نارون، جایی که حیاط خانه‌هایش فراخ و دل‌باز بودند و حیاط پشتی آن‌ها شلوغ و کنجکاوی برانگیز، شهری که خیابان‌هایش در مسیر جویبار امتداد می‌یافتند و جویبار به آرامی زیر پل در جریان بود، چمنزارهایش به باغ‌های میوه می‌رسید، و باغ‌ها به کشتزارها، کشتزارها به مراتع ختم می‌شد و مراتع تپه‌ها را بالا رفته و در افق محو می‌شدند، در این دوست‌داشتنی‌ترین شهر دنیا استوارت ایستاد تا جرعه‌ای بنوشد.

۱۰۷ کلمه و یک نقطه؛ شش ویرگول و ده صفت، همه برای اینکه گفته شود «در شهری قشنگ استوارت ایستاد تا چیزی بنوشد». پُر واضح است که جمله زیبای بالا و برگردان کم‌مایه من یک چیز واحد را نمی‌گویند. پس دقیقاً آنچه این جمله را زیبا می‌کند چیست؟ در این ۱۰۷ کلمه، نویسنده، علاوه بر بازآفرینی جهانی کامل، احساسی تام را نیز برمی‌انگیزد، درست با قراردادن بندها و کلمات کنار یکدیگر. بیشتر این کلمات از نقطه نظر مُرسل نویسی کاملاً زائندند. اما، همانند موسیقی، این ریتم و ملودی است که چنین قدرتی را به جمله می‌دهد.

تکرار سحرآمیز کلمات را در نظر بگیرید هنگامی که نویسنده می‌گذارد جمله ادامه پیدا کند، که گویی به تماشای منظره‌ای نشسته‌اید که از مقابل پنجره ماشین می‌گذرد، آن‌گذار از چمنزار به باغ‌های میوه و همین‌طور از کشتزارها به مراتع و در نهایت به افق، آن‌گونه که عوارض جغرافیایی بزرگ و بزرگ‌تر شده تا اینکه در وسعت هستی هضم شوند. سپس عبارت «در دوست‌داشتنی‌ترین شهر دنیا» را در نظر آورید، هم از جهت شباهت اولیه‌اش به قصه پریان، و هم از جهت تکرارشدنش که انگار کسی گم شده در میان افکار خود تمرکزش را بازیابد.

در آخر، همه این‌ها را نوشته تا به بند آخر برسد، این منظره وسیع و پر از توصیف به شخصیت اصلی داستان می‌رسد که ایستاده تا از مرسوم‌ترین نوشیدنی‌های گذار



که می‌تواند به خواننده نیز منتقل شود، که خوب است چنین نثر مطولی را به عنوان یک هدیه در نظر گرفت، یا شاید هم یک راز؛ به علاوه، چیزهایی هستند که فقط جمله بلند توان بیانشان را دارد، آن حس جنب و جوش، آن حرکت در میان یک منظره، یا فضای درون ذهن که مدام فکرها و تردیدهایی در آن جریان دارند؛ درنهایت، اگر افراطی هم در استفاده از جمله بلند باشد همین است - روآوردن به مهارت، زیبایی، زینت و جزئیات زیاد مقاومتی است در برابر فایده‌گرایی پست و نیز تیغ تیز کسانی که درگیر «مخلص کلام» اند، می‌خواهند مدیر اجرایی باشند یا سردبیر - اینکه کسی خود را شجاعانه تسلیم زیبایی بی حد و حصر کند. تمام.

بی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۱۰ آوریل ۲۰۲۳ با عنوان «Baroque, Purple, and Beautiful: In Praise of the Long, Complicated Sentence» در وب‌سایت لیتری هاب منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «پرطمطراق، فاخر، زیبا: در ستایش جملات پیچیده و بلند» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

1 Scriptio continua: نوعی از نوشتار است که در آن از فاصله و علائم نگارشی استفاده نمی‌شود [مترجم].

2 Politics and the English Language (1946)

3 On Writing Well: An Informal Guide to Writing Nonfiction (1976)

4 The Elements of Style (1959)

5 اشاره به کارهای پاک‌دین‌ها دارد که سعی داشتند زرق و برق را از کلیسا بزدایند [مترجم].

6 Religio Medici (1642)

7 McSweeney's Mammoth Treasury of Thrilling Tales (2003)

لذت ببرد. در این جمله زیرکی و جذابیتی هست که اگر هر کلمه اضافه با بی‌رحمی حذف می‌شد، دیگر آن جذابیت و زیرکی وجود نمی‌داشت. خدا را شکر که نویسنده به توصیه‌های خود دربارهٔ ارجحیت جملات کوتاه توجهی نکرده؛ این نوشته بریده‌ای بود از استوارت کچولو^۱ اثر ای. بی. وایت (که به راستی بهترین رمان قرن بیستم در موضوع عشق است).

در جمله بلند به چیزهایی می‌توان دست یافت که در جمله کوتاه ناممکن‌اند؛ هرچند باید اذعان کرد گاهی خواندن جمله بلند دشوار است - تمام آن پیچ و تاب‌ها، ساختار نحوی غامض و انبوهی از واژه و ایماژ، ویرگول و نقطه ویرگول، همین‌طور بندهایی پشت سرهم - اما، در گلاویزشدن با چنین نثری، این امکان برای خواننده و نیز نویسنده فراهم می‌شود تا به امری مهم دست یابند، که معنا را از خود جمله استخراج کنند؛ چراکه باید گفت میان جمله راحت خوان و جمله‌ای که خواندنش توجه می‌طلبد تفاوتی از نظر اخلاقی وجود دارد که شما را وامی‌دارد حواستان را جمع کرده مبادا در کلمات گم شوید؛ این تفاوت نباید این‌گونه قلمداد شود که جمله بلند ذاتاً فضیلتی اخلاقی دارد، بلکه از خواننده می‌خواهد تا با جمله‌ای دست و پنجه نرم کند که در حکم مبارزه با قواعد رایج است (همان الگوها و الگوریتم‌های اینترنت)، قواعدی که جملات کوتاه و تیتروار را برتر از هر نوع دیگر می‌داند؛ برای نشان دادن ارزش جمله بلند، باید اذعان کرد که این جمله کوتاه است که گاهی ساده، کوچک، یا بی‌اهمیت است، اما نباید این‌طور در نظر گرفت که جمله کوتاه باید فدای جمله بلند شود، زیرا آنچه سبب لذت بخش شدن خواندن یک نوشته می‌شود معمولاً همین تمایز میان بزرگ و کوچک است، درست مانند موسیقی که از ترکیب نُت‌ها و سکوت‌ها ساخته می‌شود؛ شاید لذتی در جمله بلند وجود دارد (و قطعاً همین‌طور است)

کتاب‌های انتشارات ترجمان علوم انسانی



دوراندیشی

تصمیم‌های دشوار زندگی بسیار تعیین‌کننده‌اند؛ پس چرا درباره‌ی درست تصمیم‌گرفتن کم‌تر می‌دانیم؟ تصمیم‌های بزرگ و دگرگون‌کننده‌ی زندگی بسیار مهم‌تر و سخت‌تر از تصمیم‌های روزمره‌ی ماست؛ کجا زندگی کنیم؟ یا چه کسی ازدواج کنیم؟ به چه چیزهایی باور داشته باشیم؟ آیا یک شرکت راه بیندازیم؟ چگونه به جنگ پایان دهیم؟ برای پاسخ به این همه معما راه‌حل واحدی وجود ندارد. استیون جانسون در دوراندیشی از ابزارهای قدرتمندی پرده برمی‌دارد که در تصمیم‌گیری‌های پیچیده نقشی محوری دارند. شاید نتوانیم برای انتخاب‌های سرنوشت‌سازمان الگویی بیابیم، اما می‌توانیم از روش‌های حساب‌شده‌ی تصمیم‌گیران متخصص الگو بگیریم. منظور از این متخصصان استراتژیست‌هایی نیست که شرکت‌های بزرگ و دیپلماسی‌های عالی را اداره می‌کنند، بلکه رمان‌نویسانی است که پیچیدگی شخصیت‌های داستان را در زندگی شخصی آن‌ها ترسیم می‌کنند، مقامات شهری‌اند که از منابع بلندمدت آب و انرژی مراقبت می‌کنند، و دانشمندانی که چالش‌های پیش روی ما را در نظر می‌آورند، چالش‌هایی که ما تصویری از آن‌ها نداریم. جانسون با روایت داستان‌هایی که پراز بصیرت‌های خارق‌العاده است شرح می‌دهد که ما چگونه به نحوی مؤثر به تصمیم‌هایی نزدیک می‌شویم که می‌توانند مسیر کلی زندگی‌مان را ترسیم کنند.

دوراندیشی

- نویسنده: استیون جانسون
- مترجم: نجمه رضانی

۸ منظور سبکی از داستان ادبی است مبتنی بر برخورد با واقعیت عربان و دست‌وپنجه‌نرم‌کردن با چالش‌های آن. طبق ادعای مایکل شیبین، خاستگاه این سبک دانشگاه هنرهای زیبای آیووا و مجله نیویورک است [مترجم].

9 *The rings of Saturn* (1995)

10 *Solar Bones* (2016)

۱۱ عیدی که هرساله در روز دوم نوامبر برگزار می‌شود و در آن یاد ارواح را زنده کرده و برای آن‌ها طلب آموزش می‌کنند [مترجم].

12 *Ducks, Newburyport* (2019)

13 *On Beauty* (2005)

۱۴ البته خواننده باید توجه کند که این ویژگی‌ها مربوط به متن انگلیسی است [مترجم].

۱۵ در عبارت اصلی آمده «rituals and obsessions, rules and dreams» که بین حرف اول هر بند با بند دیگر تجانس آوایی وجود دارد [مترجم].

۱۶ میل نویسنده به آوردن جزئیات زیاد در اثر خود که حالتی جنون‌آمیز دارد [مترجم].

17 *The Inheritance of Loss* (2006)

۱۸ سبک غیرمستقیم آزاد به روایتگری سوم‌شخصی اشاره دارد که در آن تفکرات و عواطف شخصیت در صدايش نمایان می‌شود، آن هم بدون استفاده از گیومه یا عبارات رایجی مانند «فکر کرد» یا «او گفت» و بدون استفاده از گفتمان دستوری اول شخص [مترجم].

19 *My Name is Red* (1998)

20 *The Mud Below*

21 *Close Range: Wyoming Stories* (1999)

۲۲ تمام تجانس‌ها و آرایه‌های ذکر شده در عبارت متن اصلی معنا پیدا می‌کنند [مترجم].

23 *Stuart Little* (1945)

یک پژوهش روان‌شناختی خواندم و با آن دو تا جشن تولد را خراب کردم!

راهنمای چگونه حرف‌نزدن با غریبه‌ها

به نحو شگفت‌انگیزی نشاط آور باشد. چند سال قبل‌تر، دو پژوهشگر تعدادی از مسافران هرروزه متروی شیکاگو را متقاعد کردند با هم صحبت کنند و در ازای آن یک موز مجانی دریافت کنند؛ شرکت‌کنندگان گفتند، خلاف انتظارشان، اوقات خوشی داشته‌اند. چندین گروه دیگر هم نتایج مشابهی را گزارش کردند. تعدادی از دوستان من دریافت‌ه بودند که غریبه‌ها وقتی برای اولین بار یکدیگر را ملاقات می‌کنند خیلی از هم خوششان می‌آید، اما به این اهمیتی نمی‌دهند که طرف مقابل چقدر از آن‌ها خوشش می‌آید. من هم در همایش داشتم یافته‌های مرتبط خودم را گزارش می‌کردم: آدم‌ها به ندرت موفق می‌شوند همان موقع که می‌خواهند گفت‌وگوها را تمام کنند، اما به‌رحال اوقات خوشی می‌گذرانند (دو نفر از شرکت‌کنندگان در پژوهش من پس از ملاقات با هم شماره ردوبدل کردند، پس هرچه نباشد، من خدمات دوست‌یابی بسیار کم‌بازدهی هم ارائه می‌کردم).

پس وقتی نهایتاً در آتلانتا یک روز وقت اضافی آوردم، با خودم گفتم «چرا به این همه پژوهش توجه نکنم و به ملاقات غریبه‌ها نروم؟» و می‌دانستم چطور باید این کار را بکنم.

من عاشق بازی اتاق فرار هستم - یعنی دوست دارم ۳۵ دلار به آدم‌ها بدهم تا مرا در اتاق تغییرشکل یافته‌ای با کلی دوست و معماهای موضوعی زندانی کنند. بیش



آدام ماسترویانی
ترجمه احسان پورخیری

The Atlantic

آتلانتیک — یکی از راه‌های خوب یادگیری روان‌شناسی خراب‌کردن دو جشن تولد است.

از من قبول کنید. من دکتری روان‌شناسی تجربی دارم، اما واقعاً از رشته خودم سر در نمی‌آورم تا اینکه در جشن تولد غریبه‌ها شرکت کردم، چون علم به من گفته بود این کار را بکنم. و بعد از اینکه سهواً چند دوره‌می را خراب کردم، بالاخره معنای حقیقی روان‌شناسی را فهمیدم.

این اتفاق در آتلانتا افتاد، درست پس از گردهمایی انجمن روان‌شناسی فردی و اجتماعی در سال ۲۰۱۸. در آنجا ایده جدیدی سر زبان‌ها افتاده بود: پژوهش‌ها نشان داده است که صحبت‌کردن با غریبه‌ها ممکن است

از ۱۴۰ بار این کار را انجام داده‌ام، و چیزی را که در غیر این صورت تفریحی احمقانه می‌بود به موزیانه‌ترین وجه شخصیتم تبدیل کردم. بسیاری از وب‌سایت‌های اتاق فرار به شما این امکان را می‌دهند تا ببینید قبلاً چند نفر برای یک برنامه مشخص ثبت‌نام کرده‌اند و، چنان‌که گویی دارید چهره غریبه‌هایتان را حدس می‌زنید، حتی به شما اجازه می‌دهند تا بدون توافق آن‌ها در این گروه‌های از پیش موجود عضو شوید. از اینکه در دو اتاق نسبتاً پر ثبت‌نام کردم هیجان‌زده بودم. با خودم گفتم: ای لذت‌های غیرمنتظره، من آدمم!

در مسیر میعادگاه اول داشتیم اشتباهم را می‌فهمیدم. من دیر رسیدم و خانمی که اتاق را مدیریت می‌کرد از من خواست وارد شوم و مشخصاتم را بگویم. از من پرسید «کی می‌آیید؟» اما چیزی در صدایش می‌گفت «اصلاً چرامی‌آیید؟». تعجب کردم. مگر داشتم کار عجیبی انجام می‌دادم؟ وقتی به آنجا رسیدم، بی‌درنگ جوابم را گرفتم: مسلماً بله. مابقی گروه منتظر بودند و روشن بود که از دیدن من خوشحال نیستند، اما جوانمردانه در برابر این مسئله مؤدب بودند. شش تا آدم بیست و چندساله تا سی و چندساله و کاملاً عادی بودند، نه مثل آدم‌هایی که کشته‌مرده روان‌شناسی هستند و پاره‌پاره وارد اتاق فرار دیگران می‌شوند. شاید در یک دنیای موازی با هم دوست می‌بودیم، اما در این دنیا دوست نیستیم. آن‌ها با هم دوست بودند؛ من غریبه بودم. به نظرم رسید که تولد یکی از آن‌هاست، اما مطمئن نبودم، چون عجیب است که از غریبه‌ها پرسید تولدتان است؟، مگر اینکه در رستورانی مشغول برنامه‌ریزی برای گرفتن یک کیک فنجانی مجانی باشید. پسری که ظاهراً تولد او بود از دیدن من بیشتر از همه ناراحت شد.

گفت «شما باید آدم باشید».

فکر کردم که اگر در اتاق فرار واقعاً خوب بازی کنم، نظر مساعد هم‌تیمی‌هایم را جلب خواهم کرد. همه کاری

که باید انجام می‌دادم این بود که معمای بزرگی را حل کنم؛ همه به هم روحیه می‌دهیم و سپس دربارهٔ رؤیاهایمان در خصوص پرداختن به اتاق فرار خودمان (موضوع «دوستی» خواهد بود) حرف می‌زنیم، و بعد شاید فریزی بازی می‌کردیم و شماره‌هایمان را به هم می‌دادیم و رفیق همیشگی هم می‌شدیم، درست مانند کارهایی که آدم‌های پژوهش‌های روان‌شناسی انجام می‌دادند. توپ پینگ‌پنگی را برداشتم و گفتم «شاید این کمکمان کند».

یکی از آن بچه‌ها مشتاقانه پرسید «چه کمکی؟»

گفتم «نمی‌دانم».

فراموش کرده بودم که یکی از بخش‌های مهم بازی در اتاق فرار برقراری ارتباط است، و صحبت کردن با کسانی که همه یکدیگر را می‌شناسند اما تو آن‌ها را نمی‌شناسی سخت است، مخصوصاً وقتی این‌طور به نظر برسد که داری جشن تولدشان را خراب می‌کنی. راستش، تا پایان بازی هیچ‌کس واقعاً با من حرف نزد، جز وقتی که مثلاً می‌گفتم «این ساعت شاید کمکمان بکند» و آن‌ها می‌گفتند «آها». به من اجازه دادند یکی از قفل‌های رمزی را باز کنم، گرچه من کسی نبودم که رمز را فهمیده بود، و این نشانهٔ سخاوتمندی‌شان بود.

به محض اینکه از اتاق بیرون آمدم، فرار را به قرار ترجیح دادم. می‌خواستم در سریع‌ترین زمان ممکن این غریبه‌های بیچاره را ترک کنم. اما اتاق دومی هم بود که باید در آن نقش ایفا می‌کردم - قبلاً پولش را داده بودم و، همان‌طور که همهٔ عالمان علوم اجتماعی می‌دانند، آدم باید حواسش به هزینه‌های هدررفته باشد.

این دیگری هیچ تردیدی جشن تولد بود؛ اتاق مقدمهٔ میهمانی بود. این بار جمع دوستان اندکی مسن‌تر بودند، همه‌شان تازه‌والدینی بودند که بچه‌هایشان را پیش پرستار گذاشته بودند تا کمی تفریح بزرگ سالانه بکنند. اسم دختری را که تولدش بود فراموش کرده‌ام، اما یادم می‌آید

روان‌شناسان گاهی طوری رفتار می‌کنند که گویی کار ما تدوین کتاب «چگونه زندگی کنیم؟» است. هر ساله ما بر داستان‌های خرافی، عقاید عامه‌پسند و سوگیری‌های شناختی خط بطلان می‌کشیم و به جایش راهنمای دلیل‌محوری برای گرفتن تصمیم‌های بهتر و خوشحال‌کننده‌تر ارائه می‌دهیم.

کار ما تدوین کتاب «چگونه زندگی کنیم؟» نیست. بسیاری از پژوهش‌های ما تکرارپذیر نیستند، اما حتی اگر همه مقالات ۱۰۰ درصد هم درست باشند، به دو دلیل نمی‌توانیم آن‌ها را به هم بدوزیم تا یک کتابچه دستورالعمل ساخته بشود.

اولاً، آدم‌ها خیلی متنوع‌اند. تقریباً هیچ‌کدام از کشفیات ما برای تک‌تک افراد صدق نمی‌کند. برای نمونه، در پژوهش خود من، برخی از غریبه‌ها به سرعت دوست می‌شدند، اما مابقی دو دقیقه سخت را با سؤالاتی مانند «آها، شما عموزاده هم دارید؟» می‌گذراندند و به سریع‌ترین شکل ممکن عرصه را خالی می‌کردند. همچنین ما بخش کوچکی از جمعیت زمین را مطالعه کرده‌ایم، و هیچ تضمینی نیست که بتوانیم کشفیاتمان را، مبنی بر اینکه دانشجویان برای کسب نمره بیشتر در مطالعات شرکت می‌کنند، یا شهروندان آمریکایی برای چند پنی نظرسنجی‌های اینترنتی را پر می‌کنند، و مردم شیکاگو هم برای میوه سر صحبت را با غریبه‌ها باز می‌کنند، به بقیه آدم‌ها هم تعمیم دهیم.

ثانیاً، موقعیت‌های اجتماعی خیلی متنوع‌اند. افراد با گفت‌وگو در متروی شیکاگو اوقات خیلی خوشی داشتند، اما همین مسئله لزوماً درباره گفت‌وگو در خواربارفروشی در تالاهاسی یا در آسانسور در نیویورک صادق نیست. ما حاصل امر به این بستگی دارد که با چه کسی مشغول صحبت هستید، یا اینکه درباره چه چیزی حرف می‌زنید، یا اینکه آیا آخر کار به شما موز می‌دهند یا نه.

که اسم دخترش «سرسی» تلفظ می‌شد، مانند شخصیت ترسناک «بازی تاج‌وتخت» که سه بچه نامشروع داشت و با برادر دوقلویش زیر آوار جان داد.

بدتر از همه اینکه تم اتاق قضیه ممنوعیت مشروبات الکی در ایالات متحده بود، و همه دیگر مهمانان لباس‌های قدیمی پوشیده بودند. خانم‌ها لباس‌ها و سربندهای فلاپر داشتند؛ مردها بند شلوار و کتر پوشیده بودند. من جین و یقه‌دکمه‌دار پیچازی پوشیده بودم که دیگر کاملاً خیس عرق شده بود، از آن عرق‌هایی که وقتی می‌دانید کارتان اشتباه است می‌ریزد.

باز هم شرم‌نازه شدم، چون عملاً هیچ معمایی را حل نکردم. حالت متفکرانه دروغینی به خودم گرفته بودم و در اتاق می‌چرخیدم، چیزها را برمی‌داشتم و سر جایشان می‌گذاشتم. یک بار به یکی از مهمان‌ها گفتم «احتمالاً اتاق دومی در کار است؛ معمولاً اتاق دومی هم هست» که آن هم بی‌جواب ماند. پیروزی بزرگ من آنجا رقم خورد که کلیدی پیدا کردم و حدوداً هر پنج دقیقه می‌گفتم «اگر کسی به کلید احتیاج دارد، من یک کلید دارم» و وقتی سر آخر کسی به کلید نیاز پیدا کرد به سراغش رفتم و گفتم «کلید!» و قفل را برایشان باز کردم.

وقتی بیرون آمدیم، گروه برای گرفتن عکس جمع شدند. کسی با صدای بی‌رمقی گفت که «بیایید یک عکس با آدم بیندازیم و یک عکس بدون او».

منی که داشتم فرار می‌کردم گفتم «نه ممنون، من باید بروم!».

لذت‌های غیرمنتظره‌ام کجا بود؟ اوقاتی که قرار بود به نحو شگفت‌انگیزی نشاط‌آور باشد کجا بود؟ شماره‌هایی که قرار بود ردوبدل شود چه؟ چرا علم به من دروغ گفته بود؟

مطالعه همهٔ این زمینه‌های متفاوت مثل این است که بخواهید کل آب دریا را قاشق قاشق بردارید. در بهترین حالت، معدودی از آدم‌ها پژوهش‌های بیشتری انجام می‌دهند تا جزئیات بیشتری را روشن کنند و بعد هر کسی سراغ کار دیگری می‌رود. هرگز به تعریف به‌راستی جامعی از این امر نمی‌رسیم که حرف‌زدن با غریبه‌ها در چه زمانی و برای چه کسی فکر خوبی است.

پس فایدهٔ این پژوهش‌ها چیست؟ آیا اصلاً می‌توانید آن‌ها را دربارهٔ زندگی هرروزه‌تان به کار ببندید، یا بهتر است، مانند رفتاری که نسبت به یک فضول‌خیس عرق در اتاق فرار دارید، به آن‌ها بی‌توجهی کنید؟

به‌کار بستن شَمّ داستانی مان در زمینهٔ روان‌شناسی راهگشاست، چراکه روان‌شناسی همان داستان است.

توصیهٔ من این است که به پژوهش‌های روان‌شناسی مثل ابزاری برای پلایش شَمّتان نگاه کنید، نه چون مجموعه‌ای از دست‌والعمل‌ها. اگر خیال می‌کنید حرف‌زدن با غریبه‌ها آزمونی وحشتناک است، آنگاه باید با خودتان بگویید چرا شرکت‌کنندگان آن پژوهش این کار را به نحو شگفت‌انگیزی لذت بخش می‌دانند. ممکن است آن پژوهش‌ها نادرست باشند، اما اگر این‌گونه نباشد چه؟ شاید شما جزء اقلیت مردم‌گریز باشید. شاید غریبه‌هایی که شما با آن‌ها ملاقات کرده‌اید مانند غریبه‌های خط مسافری نزدیک شیکاگو نبوده‌اند. شاید شما هر غریبه‌ای را که دوست داشتنی است استغنا می‌پندارید و فرصتان این است که غریبهٔ بعدی آدم‌نچسی است.

هر یافتهٔ جدیدی در روان‌شناسی فرصتی است برای انتخاب سودمندترین بخش‌ها، آموختن از آن‌ها و

کنار گذاشتن مابقی‌شان. ما معمولاً این کار را در موقعیت‌های دیگر هم انجام می‌دهیم. وقتی داستانی را می‌شنویم، می‌دانیم که برخی از جزئیات اهمیت دارند («بروتوس به سزار خیانت کرد») و برخی دیگر نه («بروتوس ردا بر تن داشت»). می‌دانیم که داستان‌ها به ما نشان می‌دهند که چه چیزی ممکن است رخ دهد («گاهی اوقات دوستانان به شما خیانت می‌کنند»، نه اینکه همیشه چه چیزی رخ می‌دهد («همهٔ دوستانان به شما خیانت خواهند کرد»). و شَمّ ما این است که پیام داستان‌ها را باید جدی گرفت («مطمئن شو وفاداری دوستانان را خواهی داشت»)، نه آنکه آن را موبه‌موا اجرا کرد («حتماً جلیقهٔ ضدضربه بیوش»). لازم نیست کسی به ما بگوید چطور بدین شیوه دلیل بیاوریم.

به‌کار بستن شَمّ داستانی مان در زمینهٔ روان‌شناسی راهگشاست، چراکه روان‌شناسی همان داستان است. هر پژوهشی گزارشی است از گروهی از آدمیان که در زمان و مکان مشخصی چگونه رفتار می‌کنند - یعنی صحنه‌ای می‌سازد که شخصیت‌ها در آن جای گرفته‌اند و به حرکتشان می‌اندازد. ممکن است داستان‌ها ساده باشند («کسانی که می‌گفتند احساس افسردگی دارند این راه هم گفته بودند که وضعیت خوابشان وحشتناک است»)، یا پیچیده («ما به آدم‌ها در آرای صحبت کردن با غریبه‌ها در قطار به آن‌ها موز دادیم، و آن‌ها گفتند از آنچه انتظار داشته‌اند اوقات بهتری را سپری کرده‌اند»). ما برای نشان دادن اعتبار داستان‌هایمان آمار ارائه می‌کنیم، اما دخالت دادن کمی ریاضیات اصل ماجرا را تغییر نمی‌دهد.

من دو جشن تولد خیلی خوب را خراب کردم، چون از شَمّ داستانی‌ام استفاده نکردم. حرف علم در همایش آتلانتا این بود که ملاقات با غریبه‌ها می‌تواند به نحو غیرمنتظره‌ای شگفت‌انگیز باشد، اما من به زمینهٔ توجهی نداشتم: روشن است که صحبت کردن با مسافران هم مسیر اصلاً شبیه به

سرتان خراب شده‌ام، خیلی متأسفم، و لطفاً سلام مرا به سرسی برسانید.

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۵ آوریل ۲۰۲۳ با عنوان «I Ruined Two Birthday Parties and Learned the Limits of Psychology» در وب‌سایت آتلانتیک منتشر شده است. وب‌سایت ترجمان آن را در تاریخ ۱۶ مرداد ۱۴۰۲ با عنوان «یک پژوهش روان‌شناختی خواندم و با آن دو تا جشن تولد را خراب کردم!» ترجمه و منتشر کرده است.

*آدام ماسترویانی (Adam Mastroianni) روان‌شناس و نویسندهٔ خبرنامهٔ *Experimental History* است.

۱ در دوران ممنوعیت خرید و فروش مشروبات الکلی در ایالات متحده، بارها و کافه‌های غیرقانونی‌ای رواج یافت که این قبیل نوشیدنی‌ها را به مراجعین می‌دادند [مترجم].

گرفتار شدن در اتاقی نیست که پراز آدم‌هایی است که دارند تولد دوستشان را جشن می‌گیرند و از مجموعه‌ای از معماهای مربوط به بارزیرزمینی لذت می‌برند. من جوری عمل کردم که گویی پژوهش‌ها نشان داده‌اند که صحبت با غریبه‌ها همیشه از آن چیزی که انتظار داریم بهتر پیش می‌رود، درحالی‌که پژوهش‌ها می‌گویند که گاهی این اتفاق می‌افتد. من پژوهش‌ها را خیلی جدی گرفتم («همین حالا برو با آدم‌های جدید ملاقات کن!») درحالی‌که فقط باید آن‌ها را مد نظر قرار می‌دادم («نسبت به آدم‌های جدید گشوده‌تر باش، اما خب کار احمقانه‌ای در این رابطه انجام نده!»).

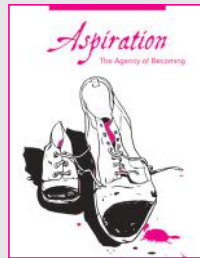
با این همه، همان‌طور که روان‌شناس‌ها به طرق متفاوتی نشان داده‌اند، شرم داستانی ممکن است گاهی گمراه‌کننده باشد. محض نمونه، آدم‌ها خیال می‌کنند که اتفاقاتی که به سادگی در تصور می‌گنجند (مانند مردن در حملهٔ تروریستی) رایج‌تر است از اتفاقاتی که تصورکردنشان سخت است (مانند مردن به خاطر افتادن از روی تخت خواب). یادگیری اینکه چگونه یافته‌های پژوهش روان‌شناسی را عملی کنیم مانند یادگیری عمل تقسیم طولانی یا برنامه‌نویسی رایانه‌ای نیست؛ کتاب راهنمایی در کار نیست، و وقتی دارید آن یافته‌ها را به اشتباه به کار می‌بندید کسی نمی‌تواند به شما بگوید. آرام و به‌زحمت و از طریق آزمون و خطا آن را فرا می‌گیرید تا اینکه قیافه‌های پُکر کسانی را که جشن تولدشان را خراب کرده‌اید می‌بینید. هیچ میزانی از تخصص نمی‌تواند این روند را تسریع کند. به همین دلیل است که ما روان‌شناسان می‌توانیم هر قدر بخواهیم دربارهٔ خوشبختی و ازدواج پژوهش کنیم، درحالی‌که هنوز بعضی از ما افسرده می‌شویم و از همسرمان طلاق می‌گیریم.

اما این یافته‌ای است که باید آن را موبه‌مو اجرا کنید: برای اتاق فرار با غریبه‌ها ثبت نام نکنید. و اگر شما یکی از آن نگویند بخت‌هایی هستی که من در اتاق فرار

اگنس کالارد
ترجمه نسیم حسینی
THE NEW YORKER



اگنس کالارد (Agnes Callard) استاد فلسفه در دانشگاه شیکاگو است. تخصص کالارد در زمینه فلسفه باستان و فلسفه اخلاق است. همچنین او در مجله پوینت درباره فلسفه زندگی روزمره می نویسد و کتاب *Aspiration: The Agency of Becoming* را نوشته است.





در نگوهش سفر

سفر بدترین وجه ما را پدیدار می‌کند، و درعین حال مجاهمان می‌کند که بهتر از همیشه هستیم

سفرهای خودتان روی سفرهای دیگران تمرکز کنید. ما، چه در وطن خود و چه خارج از آن، از کارهای «گردشگرانه» پرهیز می‌کنیم. ما به سفری می‌گوییم گردشگری که کسی غیر از خودمان عازمش باشد. و اگرچه مردم دوست دارند از سفرهایشان حرف بزنند، کمتر کسی از ما مایل است شنونده این حرف‌ها باشد. این حرف‌ها شبیه متون درسی یا صحبت‌کردن از آرزوهاست: شکلی از ارتباط که بیشتر برآمده از تقاضای تولیدکننده است تا مصرف‌کننده.

یکی از دفاعیات رایج از سفر این است که سفر ما را به مرتبه روشن‌بینی می‌رساند، دنیا را به ما می‌شناساند و با مردم آن آشنا می‌کند. حتی ساموئل جانسون شک‌اندیش هم - که گفته بود «رهاورد حضورم در فرانسه این بود که آموختم بیش از پیش به کشور خویش قانع باشم» - اذعان کرده است که سفر مهربان‌تر تأیید خاصی بر آدم‌ها می‌زند. جانسون دوست عزیزش، بازول^۱، را نصیحت می‌کند و به او سفارش می‌کند که محض خاطر فرزندانش به چین سفر کند: «روشنایی بر آن‌ها خواهد تأیید... مردم آن‌ها را تا ابد فرزندان مردی خواهند شناخت که به تماشای دیوار چین رفته است».

سفر را نوعی دستاورد می‌دانند؛ دیدن مناظر جذاب، کسب تجربه‌های جذاب، و تبدیل شدن به آدمی جذاب همگی دستاوردند. ولی آیا سفر واقعاً این‌گونه است؟ پسوا^۲، امرسون و چسترتون باور داشتند که سفر نه تنها ما را به سرشت انسانی پیوند نداد، بلکه ما را از آن گسسته است. سفر بدترین وجه ما را پدیدار می‌کند، و درعین حال

نیویورکر — گنگ‌ترین حرفی که می‌توان زد چیست؟ پاسخ من این است: «من عاشق سفرم». از این جمله چیز چندانی درباره آدم‌ها دستگیرمان نمی‌شود، چون تقریباً همه سفر را دوست دارند و تازه مردم به این علت این حرف را می‌زنند که، به دلایلی، هم به سفرهایی که رفته‌اند و هم به اشتیاقشان به سفر مباهات می‌کنند.

مخالفان این دیدگاه کم‌شمار اما سخنورند. گیلبرت کیت چسترتون می‌نویسد «سفر ذهن را محدود می‌کند». رالف والدو امرسون سفر را «بهشت احمق‌ها» می‌خواند. سقراط و امانوئل کانت - دو تن از عالی‌ترین فیلسوفان مسلم تاریخ - نیز مخالفتشان با سفر را در عمل نشان داده‌اند و به‌ندرت پایشان را از زادگاه خود، (به ترتیب) آتن و کونیگزبرگ، بیرون گذاشته‌اند. اما مهم‌ترین مخالف سفر، تا امروز، فرناندو پسوا^۳، نویسنده پرتغالی، بوده است، کسی که در اثر فوق‌العاده‌اش، کتاب دلواپسی^۴، از خشم به خود می‌لرزد:

از صورت‌های جدید زندگی و از مکان‌های ناآشنا متنفرم... از فکر سفر تهوع می‌گیرم... آه، سفر کردن ارزانی آن‌هایی که از هستی بی‌بهره‌اند!... سفر به درد آن‌هایی می‌خورد که از حس کردن عاجزند... فقط فقدان بی‌حد تخیل است که لزوم جابه‌جایی برای حس کردن را موجه جلوه می‌دهد.

پیش از آنکه بخواهید چنین موضعی را مخالف خوانی بدانید و ردش کنید، سعی کنید به جای فکر کردن به

مجابمان می‌کند که بهتر از همیشه هستیم. می‌شود این را توهم مسافران نامید.

تنها علت سفر گردشگرانه تغییر است. اما، دقیقاً، چه چیزی تغییر می‌کند؟

برای کندوکاو بیشتر در این موضوع بگذارید از معنای «سفر» شروع کنیم. وقتی سقراط به جنگ پلوپونزی فرا خوانده شد به کشور دیگری رفت؛ با این حال مسافر نبود. امرسون آشکارا از خرده‌گرفتن به فردی که بنا بر «مقتضیات» یا «وظایف» خود به سفر می‌رود امتناع می‌کند. او هیچ مخالفتی با پیمودن مسافت‌های طولانی «محض خاطر هنر، مطالعه و نوع دوستی» ندارد. وقتی لازم نیست بودنتان در جایی را اثبات کنید، و به این ترتیب انگیزه‌ای برای گردآوردن مدارکی همچون سوغاتی، عکس و خاطره ندارید، معلوم می‌شود که برای بودن در آنجا دلیلی [موجه] دارید. بگذارید «گردشگری» را نوعی سفر معنا کنیم که با هدف سرگرمی انجام می‌شود و (اگر امرسون و موافقانش درست بگویند) در تحقق آن ناکام می‌ماند.

«گردشگر کسی است که موقتاً فراغت یافته و به خواست خود به جایی دور از خانه می‌رود تا تغییری را تجربه کند». این تعریف را از مقدمه کتاب میزبانان و مهمانان برداشته‌ام که یکی از کتب درسی کلاسیک در رشته مردم‌شناسی گردشگری است. آخرین جمله این مقدمه بسیار مهم است: تنها علت سفر گردشگرانه تغییر است. اما، دقیقاً، چه چیزی تغییر می‌کند؟ در فصل پایانی همان کتاب نکته روشنتری می‌خوانیم: «احتمال اینکه گردشگران چیزی را از میزبان خود وام بگیرند کمتر است تا اینکه میزبان چیزی را از گردشگران وام بگیرد، بنابراین سلسله‌تغییراتی در جامعه میزبان رقم می‌خورد». ما سفر می‌کنیم تا خودمان تغییری تجربه کنیم، اما دست آخر دیگران را دستخوش تغییر می‌کنیم.

مثلاً، ده سال قبل، وقتی در ابوظبی بودم، همراه با تور از بیمارستان دامپزشکی فالکون بازدید کردم. آنجا با شاهینی که روی بازویم نشان‌دهند عکس گرفتم. من هیچ علاقه‌ای به شاهین و شکار با شاهین ندارم، و به طور کلی از روبه‌روشدن با هر موجودی غیر از انسان بیزارم. اما اگر بیرسند در «ابوظبی چه کار می‌شود کرد؟»، بازدید از بیمارستان فالکون یکی از جواب‌هایی است که می‌توان داد. این شد که من هم رفتم. به گمانم همه چیز این بیمارستان، از طراحی گرفته تا اهداف کاری‌اش، را بازدیدکنندگانی مثل من شکل داده‌ام و شکل خواهیم داد - ما تغییردهندگان تغییرنیافته، ما گردشگرها (یادم است در راهرو ورودی بیمارستان چندین لوح تقدیر «مقصد ممتاز گردشگری» را به دیوار زده بودند. حواستان باشد که دارم از بیمارستان ویژه حیوانات حرف می‌زنم).

تأثیرپذیری یک مکان از مردمی که به خواست خود و به قصد تغییرکردن به آن سفر می‌کنند چرا ممکن است بد باشد؟ پاسخ این است که آن مردم نه می‌دانند چه می‌کنند و نه حتی برای فهمیدنش تلاشی می‌کنند. مثلاً خود من را در نظر بگیرید. خیلی فرق هست میان آدمی که چنان شیفته شکار با شاهین است که به خاطرش به ابوظبی سفر می‌کند و آدمی که از بیمارستان بازدید می‌کند تا بلکه علاقه‌ای در او ایجاد شود و زندگی‌اش به مسیر تازه‌ای هدایت شود. من هیچ‌کدام از این‌ها نبودم. وقتی وارد بیمارستان شدم می‌دانستم که بعد از بازگشت از ابوظبی شکار با شاهین همان قدر در زندگی‌ام جا خواهد داشت که پیش از آن داشته است - و این یعنی به‌کلی جایی نخواهد داشت. وقتی به دیدن چیزی می‌روید که نه ارزشی برایش قائلید و نه اشتیاقی برای بی‌بردن به ارزشش دارید، کاری جز جابه‌جاشدن نکرده‌اید.

ویژگی برجسته گردشگری توأم بودن آن با جابه‌جایی است. «رفته بودم فرانسه». خیلی خوب، حالا آنجا چه کردی؟ «رفتم موزه لور». خیلی خوب، اما آنجا چه کردی؟ «رفتم مونا لیزا را ببینم». منظورش از دیدن همان

شاید آن را «درست به قشنگی کارت پستال‌ها» توصیف کند. اما، اگر نور آن روز با نور عکس‌ها فرق داشته باشد، و رنگ‌ها و سایه‌ها آن چیزی نباشد که انتظار داشته، حس می‌کند ضرر کرده است، یعنی بد روزی برای بازدید آمده است. گردشگری که توان چشم‌دوختن به خود دره را ندارد و محکوم است که آن را صرفاً از روی مطابقتش با عکس‌ها بسنجد «ممکن است دمغ شود، یا ممکن است توجهش به مشکلی جلب شود: عظمتی که درست مقابل پاهایش دهان باز کرده کمابیش او را فریب داده است».

گردشگر بودن به این معنی است که از قبل رأی به بی‌اهمیت بودن احساساتمان داده‌ایم.

مثال دوم، زوجی اهل آیووا بی‌هدف در مکزیک پرسه می‌زنند. دارند از سفرشان لذت می‌برند، اما از دیدن مناظر معمولی کمی ناراضی‌اند. راه را گم می‌کنند، چهار ساعت در جاده کوهستانی پرسنگلاخی می‌رانند تا بالاخره «در دره کوچکی که حتی در نقشه هم مشخص نشده» سر از دهکده‌ای درمی‌آورند که جشنی آیینی در آن برپاست. این دو گردشگر حین تماشای رقص مردم دهکده بالاخره با «منظره‌ای اصیل» مواجه می‌شوند، «منظره‌ای که فریبنده، بدیع، بکر و چشم‌نواز است». باین حال باز هم اندکی دل‌چرکین‌اند. وقتی به آیووا برمی‌گردند، تجربه‌شان را با آب‌وتاب برای دوست قوم‌شناس خود تعریف می‌کنند: جایث خالی! حتماً باید یک بار با هم به آنجا برویم! روزی که قوم‌شناس بالاخره با آن‌ها به دهکده می‌رود «این زوج، به جای آنکه به اتفاقات پیرامونشان نگاه کنند، به قوم‌شناس چشم می‌دوزند! آن‌ها از ته دل امیدوارند که دوستشان از رقص مردم دهکده خوشش بیاید». آن‌ها نیاز دارند که قوم‌شناس «ناب‌بودن تجربه‌شان را تأیید کند».

مکث کوتاهی است که پیش از رفتن به سراغ تابلوی بعدی می‌کند، ظاهراً بیشتر افراد فقط ۱۵ ثانیه به تماشای مونا لیزا می‌ایستند. تک‌تک این‌ها جابه‌جایی هستند.

منطق عجیب گردشگران آن‌ها را در هر حالتی به حرکت وامی‌دارد، چه آن وقت که مایل‌اند کار مشخصی را در مکان خاصی انجام دهند و چه آن وقت که مایل‌اند دقیقاً از همان کار خودداری کنند. این درمورد من هم صدق می‌کرد، در اولین سفرم به پاریس، از دیدن مونا لیزا و لوور خودداری کردم، ولی از جابه‌جایی نه. راهم را راست گرفتم و بارها از این سر شهر تا آن سر دیگرش را طی کردم، طوری که اگر رد پایم را روی نقشه علامت می‌زدید شکل یک ستاره غول‌پیکر ترسیم می‌شد. در شهرهای بزرگ زیادی که در آن‌ها واقعاً زندگی و کار کرده‌ام، هرگز حتی به ذهنم خطور نمی‌کرد که تمام روز را به پیاده‌روی بگذرانم. وقتی به سفر می‌روید، معیارهایی را که معمولاً برای استفاده مفید از وقتتان دارید موقتاً کنار می‌گذارید. معیارهای دیگرتان را هم موقتاً کنار می‌گذارید، چون مایل نیستید ذائقه غذایی، سلیقه هنری یا فعالیت‌های تفریحی مورد علاقه‌تان دست‌وپایتان را ببندند. با خود می‌گویید هرچه باشد تمام هدف سفر این است که قید و بندهای زندگی روزمره را کنار بزنید. اما، اگر در حالت عادی هیچ‌وقت به موزه نروید، و بعد ناگهان برای آنکه تغییری حس کنید سراغ موزه را بگیرید، چیزی از تابلوهای نقاشی‌اش دستگیرتان خواهد شد؟ احتمالاً مثل این است که شما هم وارد اتاقی پر از شاهین شده باشید.

بگذارید عمیق‌تر شویم و ببینیم که هر گردشگر دقیقاً چگونه خودش را در برنامه‌های سفرش نادیده می‌گیرد؟ موضوع را با دو مثال از مقاله «تباهی مخلوق»^۵ نوشته واکر پرسی توضیح می‌دهم.

مثال اول، گردشگری به گرند کنیون می‌رسد. از قبل سفر، تصویری از دره در ذهنش شکل گرفته است - که «برتافته نمادین»^۶ نام دارد. اگر دره شبیه عکس‌ها و کارت پستال‌هایی باشد که قبلاً دیده ذوق زده می‌شود؛ حتی

گردشگر شخصیتی است مطیع. او تأیید تجربیاتش را می‌سپارد به قوم‌شناس، کارت‌پستال‌ها و خرد متعارف درباره کارهایی که قرار است یا قرار نیست در مکانی انجام دهد. این مطیع‌بودن، این «تجربه‌پذیری»، دقیقاً همان چیزی است که توان تجربه‌کردن را از گردشگر می‌گیرد. امرسون اقرار می‌کند که «در واتیکان و در قصرها می‌گردم. وانمود می‌کنم مناظر و نشانه‌ها مسحورم کرده‌اند، اما مسحور نشده‌ام». او از جانب همه گردشگرانی حرف می‌زند که جلوی ساختمان، تابلوی نقاشی، یا یک شاهین ایستاده‌اند و توقع داشته‌اند که حس خاصی به‌شان دست بدهد. امرسون و پرسی کمک می‌کنند تا علت نامعقول بودن این توقع را بفهمیم: گردشگر بودن به این معنی است که از قبل رأی به بی‌اهمیت بودن احساساتمان داده‌ایم. اینکه تجربه‌ای اصالتاً الف هست یا نیست دقیقاً همان چیزی است که شما، به عنوان یک غیرالف، نمی‌توانید درباره‌اش قضاوت کنید.

مشابه همین استدلال درباره میل گردشگر به محترم‌شردن گستره وسیع اصول انسانی نیز صادق است. پرسی و امرسون بر زیبایی‌شناسی تمرکز دارند، و به ما نشان می‌دهند که برای مسافرها دست‌یافتن به تجربه‌های حسی دلخواهشان چقدر دشوار است، حال آنکه پسوآ و چسترتون به اخلاق علاقه دارند. این دو بررسی می‌کنند که چرا مسافران نمی‌توانند با انسان‌های دیگر ارتباط حقیقی برقرار کنند. حین پرسه‌زنی‌هایم در پاریس، به آدم‌ها خیره می‌شدم، مشتاقانه سر و وضع، رفتار، و تعاملاتشان را واری می‌کردم. داشتم سعی می‌کردم فرانسوی بودن را در فرانسوی‌های اطرافم ببینم. اما این طور نمی‌شود دوست پیدا کرد.

پسوآ می‌گفت فقط یک مسافر واقعی می‌شناسد که «با دل و جان سفر می‌کند»: پسر پیشخدمتی که با وسواس تمام بروشور جمع می‌کرد، نقشه جاهای مختلف را از روزنامه می‌برید، و زمان بندی رفت و آمد قطار بین مقاصد دورافتاده را از بر بود. پسرک می‌توانست تمام مسیرهای دریایی دنیا

را تک به تک نام ببرد، درحالی‌که هرگز پایش را از لیسبون بیرون نگذاشته بود. چسترتون نیز این مسافران ساکن را تأیید می‌کند. او می‌نویسد تأثرانگیز و حتی مصیبت‌بار است که «اگر کشش ویرانگر و احمقانه گردشگر بی‌قید به رفتن و از نزدیک دیدن بومیان بپزند، چینی‌ها، و اهالی پاتاگونیا نبود، احتمالاً در خانه‌اش در هم‌پستد یا سوریتون می‌ماند و از همان جا به آن‌ها عشق می‌ورزید، در آغوششان می‌کشید و به سینه می‌فشردشان».

مشکل از آن مکان‌ها، یا از کسی که می‌خواهد آن‌ها را ببیند نیست، مشکل آنجاست که سفر تأثیری انسانیت‌زدا دارد، تأثیری که فرد را به میان مردمی پرتاب می‌کند که ناگزیر است در مقام تماشاگر با آن‌ها ارتباط برقرار کند. چسترتون معتقد بود دوست داشتن چیزهای دور دست به شیوه مناسب - یعنی از همان راه دور- امکان بیشتری برای ارتباط جهانی فراهم آورده است. وقتی فردی در شهر هم‌پستد از خارجی‌ها «تصویری کلی دارد ... که کار می‌کنند و به بچه‌هایشان عشق می‌ورزند و می‌میرند، دارد به حقیقت بنیادین آن‌ها می‌اندیشد». چسترتون می‌نویسد «پیوند انسانی‌ای که فرد در وطن خود حس می‌کند توهم نیست، بیشتر یک واقعیت درونی است». سفر ما را از حس حضور همان آدم‌هایی بازمی‌دارد که برای از نزدیک دیدنشان راه درازی پیموده‌ایم.

تنها واقعیت بسیار مهم در گردشگری این است که ما از پیش می‌دانیم بعد از برگشتن به خانه چگونه آدمی خواهیم بود. سفر در تعطیلات شباهتی به مهاجرت به کشوری دیگر، یا نام‌نویسی در دانشگاه، یا شروع کار جدید، یا عاشق شدن ندارد. ما با ترس و لرز سراغ این فعالیت‌ها می‌رویم، مثل آدمی که وارد تونلی شده و نمی‌داند وقتی از آن بیرون بیاید چه جور آدمی خواهد بود. مسافر در حالی راهی سفر می‌شود که اطمینان دارد با همان علاقه‌ها، باورهای سیاسی و برنامه‌های روزمره قبلی‌اش برمی‌گردد. سفر مانند بومرنگ است. شما را دقیقاً به همان نقطه‌ای می‌رساند که از آن آغاز کرده‌اید.



هوشمندانه‌ترین شکل ممکن انجام می‌دهد: می‌گذارد اندکی از طعم تباهی بچشید. شما فکرکردن به این واقعیت را دوست ندارید که روزی هیچ کاری نخواهید کرد و هیچ کسی نخواهید بود. شما فقط زمانی به خود اجازه تجسم این تجربه را می‌دهید که بتوانید آن را در پوشش روایتی از انبوه فعالیت‌های هیجان‌انگیز و آموزنده‌تان پنهان کنید، روایتی که شما را در حال کسب تجربه، ارتباط برقرارکردن با دیگران، و تحول یافتن نشان دهد و برای اثباتش عکس و خرت و پرت‌های دیگری داشته باشید.

سقراط می‌گوید فلسفه آدمی را مهبای مرگ می‌کند، حال آنکه باقی آدمیان را سفر آماده مرگ می‌کند.

بی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۴ ژوئن ۲۰۲۳ با عنوان «The Case Against Travel» در وب‌سایت نیویورکر منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «در نگرش سفر» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

1 The Book of Disquiet

1 James Boswell: اهل انگلستان و نویسنده زندگی‌نامه ساموئل جانسون در قرن هجدهم است [مترجم].

3 Hosts and Guests

2 The Loss of the Creature: مقصود پرسى از واژه مخلوق «حقیقت هر تجربه» است. واکر معتقد است پیش‌پنداره‌هایی که درباره هر تجربه در ذهن خود می‌سازیم سبب می‌شود که معنای حقیقی آن تجربه را از دست بدهیم [مترجم].

5 Symbolic Complex

اگر فکر می‌کنید این واقعیت درباره شما صدق نمی‌کند - یعنی معتقدید که سفرهایتان ژرف و جادویی‌اند، اثراتی دارند که به ارزش‌هایتان عمق می‌بخشند، افق دیدتان را گسترده‌تر می‌کنند، شما را به یک جهان وطن واقعی بدل می‌کنند، و چیزهایی از این دست - توجه داشته باشید که این پدیده را نمی‌توان با دید اول شخص ارزیابی کرد. پسوا، چسترتون، پرسى و امرسون به این امر واقف بودند که مسافران پیش خودشان فکر می‌کنند که تغییر کرده‌اند، ولی برای تشخیص باطل بودن یا نبودن این تصورات نمی‌توان به درون‌نگری آدم‌ها تکیه کرد. پس، در عوض، حواستان به دوستی باشد که به زودی عازم سفر تابستانی است. انتظار دارید وقتی برمی‌گردد او را در چه وضعیتی ببینید؟ حتماً طوری از سفرش تعریف می‌کند که گویی تجربه‌ای متحول‌کننده و «بی‌تکرار» بوده است، اما آیا در رفتار، باورها، و معیارهای اخلاقی او تفاوتی خواهید یافت؟ اصلاً تفاوتی در کار خواهد بود؟

سفر لذت بخش است، پس عجیب نیست که دوستش داشته باشیم. عجیب آنجاست که چرا آن را لبریز از معانی گسترده می‌کنیم و به آن رنگ و بوی فضیلت می‌بخشیم. اگر هدف از سفر صرفاً دست‌یافتن به تغییری ناممکن و در نتیجه تن‌دادن به هیچ باشد، چرا باید بر معنادار بودن آن پافشاری کنیم؟

ناچار باید نتیجه گرفت که شاید هیچ کاری نکردن آن‌قدرها هم ساده نیست - و این کلید حل معماست. تصور کنید اگر پی می‌بردید که دیگر هرگز قرار نیست به سفر بروید زندگی‌تان چه وضعی پیدا می‌کرد. اگر برای ایجاد تغییر اساسی در زندگی‌تان برنامه‌ای نداشته باشید، آینده ترسناکی پیش رویتان است، آینده‌ای که در آن با خود می‌گویید «روزها همین‌طور [بی‌تغییر] از پی هم می‌گذرند، و عاقبت خواهم مرد». سفر این گستره زمانی را به دو تکه تقسیم می‌کند، تکه‌ای که پیش از سفر رخ می‌دهد، و تکه‌ای که پس از سفر رخ می‌دهد، و با این کار حتمی بودن تباهی انسان را از دید او پنهان می‌کند، و این کار را به

معاشرت خوب یا بد نداریم؛ یا کسی اهل معاشرت هست یا نیست

ممکن است علاج وضعیت روحی خرابمان از آنچه گمان می‌کنیم ساده‌تر باشد

اسلیت — شب شده بود و دیگر باید خداحافظی می‌کردیم. من و شیلا لایمینگ تمام روز با هم حرف زده بودیم - سر ناهار در تاکوفروشی، حین گشت‌وگذار در شهر برلینگتون، هنگام خرید، و موقع شام در انباری که به رستوران تبدیل شده بود. بنابراین برای نوشتن مطلبی که قصد داشتم درباره‌ی لایمینگ و کتاب جذاب جدیدش تدارک ببینم نقل قول خوب کم نداشتم. نُه شب بود و من، در همان حال که جست‌و‌زنان از روی چاله‌های یخ‌زده پارکینگ می‌پریدم و با لایمینگ و شوهرش خوش‌و‌بیش می‌کردم، در فکر بلیت ساعت ۵:۴۵ صبحم بودم. مسلماً، مطمئن‌ترین راه این بود که تاکسی بگیرم و یک‌راست به فرودگاه لاکوینتا بروم.

دلیل اشتیاقم برای ملاقات با لایمینگ این نبود که کتابش به نظرم جالب آمده، دلیل اصلی‌اش این بود که عمیقاً باور داشتم حرف درستی در کتابش می‌زند. او در این کتاب که نامش را معاشرت: قدرت تمام‌عیار وقت‌گشتی گذاشته است می‌نویسد «بی‌آنکه بخواهم، شاهد بحرانی هستم که مدام در حال شدت‌گرفتن است: مردم یا به سختی با هم معاشرت می‌کنند، یا اصلاً معاشرت بلد نیستند و نگرانی و اضطراب خودشان را از این بابت ابراز می‌کنند». من هم بحران را می‌بینم که در حال سربرآوردن است، آن هم نه فقط میان هم‌سن‌وسالان خودم، بلکه حتی در میان هم‌سن‌وسال‌های فرزندان نوجوانم و شاگردانم در کالج. ما در دوران همه‌گیری کووید منزوی‌تر از قبل شده‌ایم، به

همین دلیل داریم توانایی انجام کاری را از دست می‌دهیم که از نظر من اوج تعامل انسانی است: اینکه با دوستانمان دور هم جمع شویم و برای خودمان اراجیف بگوییم. با لایمینگ موافقم که دیگر هیچ‌کس میلی به معاشرت ندارد، و موافقم که چنین وضعی «فاجعه محض» است.

نمی‌خواستم درباره‌ی این کتاب فقط مطلب بنویسم. می‌خواستم به آن عمل کنم - می‌خواستم چالش‌های را که لایمینگ پیش روی خوانندگانش می‌گذارد بپذیرم. لایمینگ می‌گوید خطر کنید. فرصتی جور کنید تا اوقاتی را با دیگران به بطالت و بی‌برنامگی بگذرانید و هیچ کاری نکنید. این شد که از لایمینگ، که کاملاً با هم غریبه بودیم، پرسیدم که اگر اشکالی ندارد به ورمونت بروم و یک روز با او وقت بگذرانم. از آنجا که او هم دوستدار وقت‌گذرانی و معاشرت است، موافقت کرد. تازه، وقتی هم که شوهرش، دیو هاسلین، دعوت کرد به خانه‌شان بروم و بیشتر دور هم باشیم، گفتم «حتماً، می‌توانم کمی بیشتر بمانم».

مسلماً من تنها کسی نیستم که هرچه از ۱۶ تا، مثلاً، ۲۵ سالگی‌اش به یاد دارد عمدتاً خاطرات وقت‌گذرانی با دوستانش در اتاق خواب، اتاق‌های مزخرف خوابگاه و بعدتر آپارتمان‌های مزخرف‌تر است. من قبلاً شغل‌هایی داشتم که حقوقشان زیاد نبود، بنابراین وضع آن قدر خوب نبود که برای تفریح به بار یا کلوب بروم، پس به جای



دن کوی ترجمه نسیم حسینی **SLATE**

صمیمی داشته‌اند فقط ۳۸ درصد بوده است. بر اساس پیمایشی که اداره آمار کار درباره نحوه وقت‌گذرانی مردم آمریکا انجام داده، بیست سال پیش، در هر روز عادی، ۳۸ درصد افراد با دوستان خود معاشرت یا تماس داشته‌اند. این رقم در سال ۲۰۲۱ به ۲۸ درصد کاهش یافته است.

در همین حین، جوان‌هایی را می‌بینم که از یک دورهم جمع شدن ساده برای انجام دادن - یا حتی انجام ندادن - کاری عاجزند و هر روز با این ناتوانی دست‌به‌گریبان‌اند. دخترهای من، که هر دو نوجوان هستند، دلشان برای معاشرت‌های بیرون از مدرسه غنچ می‌زند، با این حال نه خودشان حاضرند برای قرار گذاشتن پیش قدم شوند و نه دوستانشان. هر وقت هم که پیش قدم شوند، معمولاً متوجه می‌شوند دوستانشان آن قدر برای خودشان برنامه دارند که دیگر وقت اضافه‌ای برایشان نمی‌ماند که بخوانند آن را با این جور وقت‌گذرانی‌ها پر کنند.

لایمینگ، که در کالج چمپلین اصول نوشتن درس می‌دهد، نگران است که گوشی‌های هوشمند، همه‌گیری کووید و تغییر هنجارهای اجتماعی دست به دست هم داده باشند و توان معاشرت‌های خودمانی را از کل یک نسل گرفته باشد. از من می‌پرسد «اخیراً در کالج تدریس داشته‌ای؟ در کلاس‌های من، چون بچه‌ها خودشان انتخاب کرده‌اند که با هم در یک کلاس باشند، اشتراکات زیادی با هم دارند اما وقتی در کلاس قدم می‌زنم بینشان چیزی جز سکوت مطلق نمی‌بینم».

وقتم را ساعت‌ها با تعدادی از دوستانم می‌گذراندم: جوک می‌گفتم، درد دل می‌کردیم، درباره سیاست حرف‌های جدی می‌زدیم و با اخبار هنری شوخی می‌کردیم (یا برعکس).

لایمینگ در کتابش می‌نویسد آن سال‌ها «معاشرت تقریباً ساده بود». اما این روزها، هرچند وقت‌گذرانی با دوستان هنوز هم پابرجاست - در اتاق پذیرایی، دور آتش، یا در دوره‌های آخر هفته با دوستان دانشگاه که قرارومدارش بارها به هم می‌خورد - اما به سرگرمی پرزحمتی بدل شده که برنامه‌ریزی کردن برایش مستلزم هماهنگ شدن آدم‌ها و ردوبدل کردن کلی پیام است. یادم است یک بار در زمان دانشجویی ام پرسه زنان سر از خانه دوستم ارن درآوردم. بی‌خبر رفتم داخل و نشستم پای همان برنامه‌ای که داشت از تلویزیون پخش می‌شد. می‌دانستم ارن در خانه است؛ صدایش را در دست شویی می‌شنیدم. وقتی به اتاق برگشت، از دیدن من روی میل ذره‌ای تعجب نکرد. این روزها تصورش هم برایم ناممکن است که چنین کاری کنم، حتی با صمیمی‌ترین دوستانم.

و البته من آدم خوش‌شانسی هستم، چون هنوز هم دوستانی دارم که، در صورت برنامه‌ریزی کافی، در کل پایه معاشرت هستند. چنین دوستانی در قرن بیست و یکم روزبه‌روز کمیاب‌تر می‌شوند. در سال ۱۹۹۰، ۶۳ درصد مردم آمریکا اعلام کردند که پنج یا بیشتر از پنج دوست صمیمی دارند. اما، در سال ۲۰۲۱، آمار افرادی که همین تعداد دوست

لایمینگ این را موقع ناهار در یک تاکفروشی در مرکز شهر برایم تعریف کرد، ناهاری که بیست دقیقه بعد از سفارش دادن غذا ایمان به جداییش افزوده هم شد، چون دختر پیش خدمت آمد و رک و راست اعتراف کرد که فراموش کرده سفارش ما را ثبت کند. به عبارت دیگر، حالا کلی وقت برای حرف زدن داشتیم، و من خوب حس می‌کردم که هر دو سعی داریم بر معذب‌بودنمان در آن دیدار اول غلبه کنیم، دیداری که با برنامه‌ریزی ترتیب داده بودیم تا دربارهٔ معاشرت‌هایی تبادل نظر کنیم که بی‌اجبار و بدون برنامه‌ریزی قبلی شکل می‌گیرند.

معاشرت فرایندی است که در آن داستان‌های قدیمی دوباره جان می‌گیرند و هم‌زمان داستان‌های تازه متولد می‌شوند.

یادم آمد که بعد از سی سالگی دوست پیدا کردن چقدر برای خودم سخت شده بود و چند سال طول کشید تا من و همسرم بتوانیم دوست‌هایی پیدا کنیم که هم مثل ما دوستدار معاشرت باشند و هم رویشان آن قدر باز باشد که حس کنیم می‌توانیم با آن‌ها جور شویم. آیا لایمینگ در برلینگتون، شهری که در بحبوحهٔ همه‌گیری به آن نقل مکان کرده، دوستی پیدا کرده است؟ دوست واقعی؟ دوست صمیمی؟ جواب می‌دهد «هنوز نمی‌دانم، شاید با یکی از همسایه‌ها بتوانم دوست شوم». تعریف می‌کند که چند وقت پیش به خانهٔ یکی از همسایه‌ها رفته و، بعد از آنکه مدتی روی مبل می‌نشینند، خانم همسایه می‌گوید «ای دادا! نزدیک بود پاهایم را بیاورم بالا روی مبل، و بگذارم زیر پای تو». گفتم «چه حیف، ای کاش این کار را می‌کرد. اگر این کار را می‌کرد راحت‌تر دوست نمی‌شدیدی؟».

لایمینگ جواب داد «او گفت نمی‌دانند به آن مرحله رسیده‌ایم یا نه. اما یک جورهایی معنی‌کارش این است که تقریباً حس می‌کرده می‌تواند چنین کاری کند».

کتاب معاشرت پر است از روایت‌های روشننگر با همان حال و هوای حیرت‌آور، از داستان هولناک شب عجیبی که کنار تعدادی غریبه در اسکاتلند صبح می‌شود تا اتفاق جبران‌ناپذیر صورت‌حسابی ۲۰۰ دلاری که رئیس دانشگاه گردن لایمینگ انداخته است. متن کتاب طوری است که گویی نویسنده‌اش اساساً به قصد رقم‌زدن خاطرات جدید، و هرچه بیشتر، از خانه بیرون می‌زند و بعد نگاهشان می‌دارد تا در فرصت مناسب برای دیگران تعریف کند. لایمینگ می‌نویسد معاشرت حقیقی دربارهٔ داستان‌هاست، اصلاً بخش زیادی از معاشرت را داستان‌ها می‌سازند. «معاشرت فرایندی است که در آن داستان‌های قدیمی دوباره جان می‌گیرند و هم‌زمان داستان‌های تازه متولد می‌شوند».

بعد از آنکه بعد از ظهر را به خرید در مرکز شهر برلینگتون گذرانیدیم، راحت و ناخودآگاه مشغول تعریف‌کردن داستان شدیم، بهترین داستان‌هایی که به خاطرمان می‌رسید. داستان دانشجوی کارشناسی ارشدی که قرار بوده در نیویورک لایمینگ مراقب خانه‌اش باشد، اما زیرزمین خانه را آب بسته و آن را پر از قورباغه کرده بود. ماجرای روزی که من و دخترم سر از هتلی درآوردیم که میزبان همایش بدنسازی بود، و جای باسن برنزه‌کردهٔ ورزشکارها روی ملحفه‌های سفیدی که روی تمام مبلمان لابی کشیده بودند مانده بود. داستان کار هر سالهٔ لایمینگ که از قدیم به عنوان نوازندهٔ نی انبان همراه با گروه پیتزبورگی «میلر لایت گرلز»، برای تشویق آدم‌هایی که در روز پاتریک مقدس خوش‌گذرانی می‌کنند، از کافه‌ای به کافهٔ دیگر می‌رود. با حیرت می‌گوید «یک بار، درست وسط نواختن آهنگ بودم که یک نفر آمد مرا بلند کرد و گذاشت روی پیشخوان کافه. چطور این کار را کرد؟».

با هم دربارهٔ تفریح‌های محشر شبانه حرف زدیم، دربارهٔ اینکه دوره‌می مداوم می‌تواند با خلق تجربه‌های مشترک نوعی صمیمیت ایجاد کند. در دوره و زمانه‌ای که تمرکز آدم‌ها دوام‌چندانی ندارد، اینکه به هر تریبی با



نه تنها در پی تشخیص علت است بلکه می‌خواهد راه حلی هم ارائه کند. لایمینگ برای آنکه خوانندگان را به معاشرت بیشتر ترغیب کند چند راهکار عملی پیش رویشان می‌گذارد: گوشه و باقی ابزارهای هوشمند را کنار بگذارید، هر طور شده در زندگی تان اوقاتی را بکنجانید که بی برنامه و بی حاصل سپری شان کنید. لایمینگ می‌نویسد «دلگرم شدن» از همه چیز مهم تر است - اینکه یادمان باشد اوضاع هر قدر هم که دشوار باشد، ما بی شک آینده بهتری رقم خواهیم زد. لایمینگ می‌نویسد «برای معاشرت لازم است که فرد ظرفیت‌های اجتماعی اش را بارها و بارها به کار بگیرد و اعمال کند. این کار ممکن است توان فرسا باشد». اما، برای دست یافتن به آینده‌ای که همگی خواهان - و محتاجش - هستیم، ضروری است تاب‌وتوانی را که از تمام معاشرت‌های قبلی مان، از خاطرات خوش گذشته، به دست آورده‌ایم به کار بگیریم تا متعهد شویم و تجدید عهد کنیم، که به زندگی توأم با خوش مشربی و محبت متقابل بیایند باشیم.

توصیه‌های او در تمام فصل‌ها به چشم می‌خورند، فصل‌هایی که همه انواع معاشرت را بررسی می‌کنند: معاشرت در مهمانی، معاشرت در اینترنت، معاشرت موقع بداهه‌نوازی (لایمینگ به غیر از نی انبان، گیتار و آکاردئون هم می‌نوازد). حتی یکی از فصل‌های کتاب درباره تظاهر به معاشرت برای خوشایند مستند مسابقه‌های تلویزیونی است. ولی ساعت نه و نیم آن شب که از پله‌های خیس خانه دنج و راحت شیلا و دیو بالا می‌رفتیم، موج شادی عظیمی در دلم حس می‌کردم، چون داشتیم از آن دسته معاشرت‌هایی را آغاز می‌کردیم که من بیش از باقی معاشرت‌ها می‌پسندم: لم دادن روی مبل، گوش دادن به موسیقی و صحبت کردن.

شیلا گفت «آهنگ اول را همیشه مهمان باید انتخاب کند». بنابراین، بعد از اینکه جلوی در کفش‌هایم را در آوردم، با اطلاع از مسئولیتی که بر دوشم گذاشته بودند، نگاهی به صفحه‌های موسیقی شان انداختم. ایندی راک مدرن؟

یک نفر دیگر وقت بگذرانید آن قدر غیر معمول است که می‌تواند مغز را به یک جور شوریدگی شفاف انگیز بکشاند. لایمینگ می‌گفت سال‌ها پیش که با شوهرش برای شرکت در همایشی به کانزاس رفته بودند با چند غریبه که در آخرین میزگرد همان روز همدیگر را دیده بودند برای شام به بیرون می‌روند. دست آخر، گذرشان به کلوب جازی افتاد که نوازنده‌هایش تا هر وقت که برای نوشیدنی‌ها مشتری پیدا می‌شد به نواختن ادامه می‌دادند. تعریف کرد که «پنج صبح از آنجا بیرون آمدم، سوار یک تاکسی و ن شدیم و به هتل برگشتیم. و در تک تک تصاویری که از آن شب به یاد دارم دست‌هایمان دور گردن هم است، می‌دانی، مثلاً این جوری...». اینجا ادای چهره آدم‌ها در این طور عکس‌ها را درمی‌آورد، چهره‌های توأم با شادی و عشق وافر. بعد هم می‌زند زیر خنده. «دیگر هیچ وقت هیچ‌کدامشان را ندیدیم».

در فروشگاه شیشه‌جات، لایمینگ تابلوی نقاشی «ماهی بزرگ ماهی کوچک را خورد»، اثر گروتسکی از بروگل، را برداشت و گفت «این را آویزان می‌کنم توی سرویس بهداشتی. جان می‌دهد برای به حرف آوردن آدم‌ها».

پرسیدم «از معاشرت با آدم جدیدی که یک وقتی یک جایی او را دیده‌ای داستانی داری که برای تعریف کردنش منتظر فرصت باشی؟ می‌دانی، مثلاً بگویی می‌خواهم از دوست جدیدم برایتان ماجرای معرکه‌ای تعریف کنم. حتماً هلاکش می‌شوید».

می‌گوید «چندتایی دارم. باید موقعیتش پیش بیاید تا تعریفشان کنم. ببینیم به آنجا می‌رسیم یا نه».

حال و هوای کتاب معاشرت مشابه اثر پرفروش جنی اودل یعنی چگونه هیچ کاری نکنیم است و بارها به آن ارجاع می‌دهد و، درست مثل همان کتاب، انتشارات کوچکی به نام ملویل هاوس منتشرش کرده است. کتاب معاشرت

گروه دد؟ یا شاید هم فلیت وود مک، محبوب‌ترین گروه موسیقی جهان؟ از آشپزخانه صدای به هم خوردن بطری نوشیدنی‌هایی را که شیللا و دیو در حال مخلوط کردن نشان بودند می‌شنیدم. دیو به اتاق برگشت، صفحه‌ای را که انتخاب کرده بودم گرفت و با صدای بلند به شیللا گفت «قرار است کیف کنی!». شیللا که با سه لیوان بزرگ برگشته بود، یک لحظه ایستاد تا نت‌های آغازین «لیچ‌اندلیف» از گروه فیربورت کانون‌نشین را بشنود. بعد با هیجان گفت «باورم نمی‌شود! من دیوانه این آلبوم!».

اگر شوق معاشرت داشته باشی، زندگی‌ات را طوری می‌سازی که به این شوق بال و پر بدهد.

شیللا تعارف کرد روی کاناپه بزرگ قهوه‌ای رنگی بنشینم. گفت «تازه خریدیمش!». قبلاً یک مبل دونفره داشته‌اند، اما برای نشستن سه نفر خیلی کوچک و ناراحت بوده است. دیو یادآوری کرد که من اولین کسی هستم که روی کاناپه جدیدشان با آن‌ها معاشرت می‌کنم. پس به مبارکی این اتفاق نوشیدیم.

دیو آن قدر صدای موسیقی را بلند کرده بود که باید دقیقاً در گوش همدیگر حرف می‌زدیم تا صدای هم را بشنویم. شیللا از علاقه زیادش به کافه‌هایی گفت که نوشیدنی تیکی سرو می‌کنند. من از او درباره صفحه موسیقی فیلم «هزارتو» که قاب کرده و به دیوار زده بودند پرسیدم. دیو چیپس‌های یک نفره رایگانی را که از شرکت نرم‌افزاری محل کارش گرفته بود در کاسه ریخت، و بحثمان بالا گرفت که چیپس با طعم ناچو و پنیر خوشمزه‌تر است یا با طعم سس رنج. من بلند شدم تا راجع به چند کتاب خاصی کتابخانه‌شان چیزی بپرسم. شیللا بلند شد و آهنگی را پخش کرد که در شکل‌گیری مفاهیم کتابش نقش مهمی داشته است. دیو بلند شد و رفت دست شویی، و من و شیللا از این گفتیم که

همیشه درست در لحظه‌ای خاص از صحبت و معاشرت، ناخواسته، حواست متوجه صدای کسی می‌شود که فقط چند قدم آن طرف‌تر دارد با شدت تمام ادرار می‌کند.

آهنگ بعدی را دیو انتخاب کرد، آهنگ «امشب می‌خواهم چراغ‌های روشن را ببینم» از ریچارد ولیندا تامپسون. می‌خواستم بدانم آیا شیللا نگران نیست که تا این حد دیگران را به دوری از فناوری، صحبت رودرو و حتی گوش دادن به موسیقی‌های قدیمی سفارش می‌کند. سؤال از او کامیابش چنین چیزی بود: «تو به خوانندگان توصیه می‌کنی که از شیوه‌های امروزی زندگی دوری کنند. نمی‌ترسی اهل و عقب‌مانده به نظر برسی؟».

جواب داد «ببین، من ترقی خواه هستم. باید به آینده خوش بین باشم. خودم می‌دانم که با دوست داشتن چیزهای قدیمی و توصیه کردنشان به جوان‌ها خودم را به تله می‌اندازم. می‌دانم که غرق شدن در نوستالژی مشکل‌ساز است». او می‌گفت، و من تند و بدخط در دفترم می‌نوشتم. «اما وقتی آینده مبهم و تار به نظر می‌رسد، مجبور می‌شوی برای اینکه دوام بیاوری برای خودت پناهگاه بسازی. پناهگاه‌های من همه‌شان مربوط به گذشته نیستند، اما بعضی قبلاً کارساز بوده‌اند، و حالا هم می‌توانند کارساز باشند».

سوالات موشکافانه‌ای از هم می‌کردیم. برای اینکه به دام نوستالژی نیفتی چه کار می‌کنی؟ اولین کنسرتی که رفتی چه بود؟ اگر بحث پول مطرح نباشد، دوست داری کجا زندگی کنی؟ باورت می‌شود این عکس جذاب متعلق به مؤسس شرکت ضبط و پخش موسیقی ویندهام هیل در دوره جنبش عصر جدید در دهه ۸۰ باشد؟ صدای همخوانی لیندا و ریچارد به سکوت وادارمان کرد، صدای زن مثل کلارینت و صدای مرد مثل ساکسیفون بم و محزون بود. دلم می‌خواست پایم را جمع کنم و چهارزانو روی مبل و کنار دیو بنشینم، اما این کار را نکردم چون خُل نیستم. شیللا می‌نویسد «معاشرت خوب یا بد نداریم؛ یا کسی اهل معاشرت هست یا نیست»، اما من بعد از یک روز



وقت‌گذراندن با شیلا چندان با او هم‌نظر نیستم. شیلا در معاشرت سرتراست. و این صرفاً ربطی به برون‌گرایی ندارد، یعنی فقط به شخصیت ذاتی او مربوط نیست. با وجود اینکه آن روز نوشیدنی خورده بودیم، این مسئله ربطی به فروکش کردن کمرویی‌اش هم ندارد. شیلا معاشرت را تمرین می‌کند - او برای این پدیده به ظاهر بی‌زحمت زحمت می‌کشد. شیلا و دیو برای این کار برنامه ریخته‌اند، جهان بینی خاص خودشان را دارند و حتی خانه‌شان را طوری ساخته‌اند که برای معاشرت مناسب باشد، چون اگر شوق معاشرت داشته باشی، زندگی‌ات را طوری می‌سازی که به این شوق بال و پر بدهد. معاشرت را در زندگی روزمره‌ات جای می‌دهی، حتی اگر گاهی وقت به بطالت بگذرد. برای اینکه چه کسی اولین آهنگ را انتخاب کند قانون می‌گذاری، کاری می‌کنی مهمانت راحت باشد، و برای آهنگ مورد نظر مهمان، هرچه باشد، با صدای بلند اشتیاق نشان می‌دهی. تابلوی جالبی را در سرویس بهداشتی آویزان می‌کنی تا برای صحبت کردن بهانه دست آدم‌ها بدهی! چیزی برای گفتن داری و گوش کردن را بلدی.

و دست‌آخر، در تعریف کردن داستان‌های سخاوتمندانه به خرج می‌دهی. آخر شب، شیلا برایم از لحظه‌ای گفت که زندگی هنری‌اش متحول شده است، حین اجرایی از یک گروه نمایش کاپاره‌ای به نام سیرکس کانتزیشن که درست وقتی به راهنمایی و منبع الهام نیاز داشت سر راهش قرار گرفته بود. دو نفر از اعضای آن گروه بعدها در حادثه کشتار جمعی در کافه‌ای در سیاتل کشته شدند و شیلا، همان‌طور که صدای گیتار ریچارد تامپسون در اتاق نشیمن پیچیده بود، تعریف کرد که بعضی وقت‌ها خیلی دلش می‌خواهد آن شب را دوباره به چشم ببیند. می‌گفت ای کاش می‌توانست یک بار دیگر آن شعله خلاقیت را احساس کند. از اینکه آینده گروه به آن شکل تراژیک نابود شده بود غم سنگینی در دل داشت. بعید بود این از آن داستان‌هایی باشد که قبلاً - وقتی درباره داستان‌های دوستان تازه‌اش پرسیدم -

اطلاعات کتاب‌شناختی:

Liming, Sheila. *Hanging Out: The Radical Power of Killing Time*. Melville House, 2023.

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۱۵ فوریه ۲۰۲۳ با عنوان «The Case for Hanging Out» در وبسایت اسلیت منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «معاشرت خوب یا بد نداریم؛ یا کسی اهل معاشرت هست یا نیست» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

* دن کوی (Dan Kois) نویسنده اسلیت است. از او تاکنون یک رمان با عنوان *Vintage Contemporaries* و سه کتاب غیرداستانی با عنوان‌های *How to Be a Fam-* *Facing Future* و *ily. The World Only Spins Forward* منتشر شده است.

1 *How to Do Nothing*



طرح و نقشه‌ای برای

شادکامی

۱۰%
تخفیف



جست‌وجوی خوشی و هدفمندی
در زندگی روزمره

پل دولان / ترجمه بهنام شهانی

با پیشگفتار دنیل کانمن

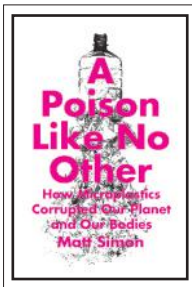


خرید با تخفیف از فروشگاه اینترنتی ترجمان

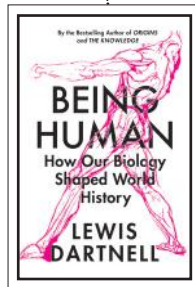
tarjomaan.shop



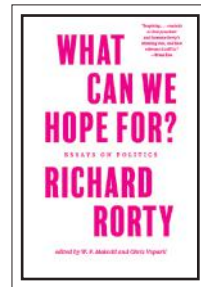
کتاب بررسی



پلاستیک‌ها چگونه ما را
مسموم می‌کنند؟



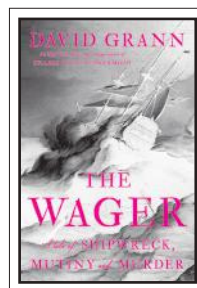
ظهور و سقوط امپراتوری‌ها به
پای تریاک



لیبرالیسم بیماری مهلک
مدرنیته است یا پیروزی
شکوه‌مند آن؟



از مارکس ادیب و شاعر
چه می‌دانید؟

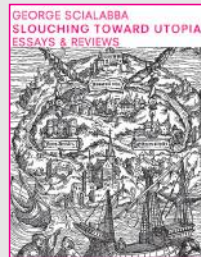
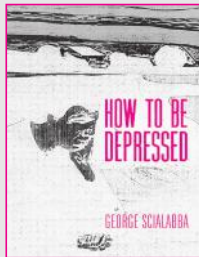


۳۰۰ سال پیش یک کشتی
غرق شد و با خود «حقیقت»
را نیز غرق کرد

جورج سایلابا
ترجمه محمد ابراهیم باسط
THE
Nation.



جورج سایلابا (George Scialabba) منتقد سرشناس کتاب است. نوشته‌های او در بوستون گلوب، نیشن، دیسنت و دیگر نشریات به انتشار رسیده است. *For the Republic: Political Essays* و *How to Be Depressed* از جمله کتاب‌های اوست.





لیبرالیسم بیماری مهلک مدرنیته است یا پیروزی شکوهمند آن؟

یک عمر مجادله بین السدیر مکینتایر و ریچارد رورتی

لیبرالیسم را هم از جناح چپ و هم از جناح راست مورد نقد قرار داد - او در اقتصاد سیاسی سوسیالیست و در فرهنگ محافظه‌کار بود. در سال ۱۹۹۱، درست سه سال قبل از مرگش، تصنیفی جاه طلبانه منتشر کرد، به نام تنها بهشت واقعی: پیشرفت و منتقدانش^۶، و در آن کوشید هم از لیبرالیسم و هم از محافظه‌کاری فراتر رود.

شاید غیرمنتظره‌ترین کتابی که در این سیل انتقادها بیرون آمد در پی فضیلت^۷ نوشته‌ی السدیر مکینتایر در سال ۱۹۸۱ بود، کتابی که نقدی ارسطویی از لیبرالیسم را با آسیب‌شناسی‌ای فراگیر از امراض مدرنیته به هم آمیخته بود. هیچ‌کس، از جمله خود مکینتایر، انتظار نداشت کتابی چنین دشوار و انتزاعی تا این حد تأثیرگذار از آب درآید، اما محافظه‌کاران همیشه متعصب به اتفاق آن را گرامی داشتند، و اکثر لیبرال‌ها و چپ‌ها و حتی تندروهای آن‌ها نیز (دست‌کم آنانی که عنایتی به فلسفه داشتند) با بی‌میلی آن را محترم شمردند. در میان روشنفکران کاتولیک آمریکایی - جمعیتی روبه‌رشد در حیات فکری آمریکایی‌ها - مکینتایر به یک فوق‌ستاره تبدیل شد. این استاد ممتاز دانشگاه نوتردام، هنوز هم در ۹۳ سالگی، فیلسوفی برجسته و از منتقدان مهم لیبرالیسم است.

البته لیبرالیسم کم مدافع نداشته است. یکی از آن‌ها ریچارد رورتی آن فیلسوف خط‌شکن بود که - در میانه ساخت‌زدایی از متافیزیک سنتی و معرفت‌شناسی و آشناکردن مخاطبان انگلیسی‌زبان با هایدگر، هابرماس و دریدا - می‌گفت اصلاً بحث نجات دادن لیبرالیسم نیست

نیشن — پنجاه سال پیش، ویلیام باکلی جونیور عهد کرد که دیگر کتابی درباره‌ی لیبرالیسم نخواند تا وقتی مادرش چنین کتابی بنویسد. آن زمان لیبرالیسم در اوج بود، و احتمالاً لحن پیروزمندانه‌ی قهرمانانش باکلی را آزار می‌داد. طی چهار دهه‌ی گذشته، اوضاع عوض شده است: دیگر محال است جایی بروید و نقدی از لیبرالیسم نشنوید. از جانب واقع‌گرایان غضب‌آلود، اختیارگرایان طرفدار بازار آزاد، اقتصاددانان نئوکلاسیک، محافظه‌کاران نئو-برکی [طرفداران جدید ادوموندبرک]، انتگرایست‌های کاتولیک، نظریه‌پردازان انتقادی نژاد، پسامدرنیست‌ها و، مسلماً، مارکسیست‌ها انتقاداتی مطرح می‌شود.

در این میان، چند چهره‌ی برجسته وجود دارد. مایکل سندل به‌عنوان منتقد دانشگاهی جان رالز با کتاب لیبرالیسم و حوزه‌های عدالت^۸ در سال ۱۹۸۲ کارش را آغاز کرد، اما با کتاب‌های ناخوشایندی دهمکراسی: آمریکا در جست‌وجوی فلسفه‌ای همگانی^۹ و آنچه با پول نمی‌توان خرید: محدودیت‌های اخلاقی بازارها^{۱۰}، به سرآمد روشنفکران جامعه‌گرا در حوزه‌ی عمومی تبدیل شد. آنارشی، دولت و اتوپیا^{۱۱}، نوشته‌ی رابرت نوزیک، گرچه بر مغالطه‌ای آشکار استوار بود که حتی بعدتر خود نوزیک به آن اعتراف کرد، ولی به کتاب مقدس اختیارگرایان نوجوان در همه‌ی سنین تبدیل شد. کارول بیتمن در کتاب قرارداد جنسی^{۱۲} از نقاط کور لیبرالیسم در زمینه جنسیت و امور جنسی انتقاد کرد، و چارلز میلز همین کار را در کتاب قرارداد نژادی^{۱۳} برای نژاد انجام داد. کریستوفر لث

و اگر هم کاری باید کرد این است که چپ‌گراها و لیبرال‌ها جبهه‌ای متحد بسازند.

دو کتاب جدید منتشر شده که به چارچوب بندی بحث رورتی و مکینتایر راجع به لیبرالیسم کمک می‌کنند. کتاب السدیر مکینتایر: یک زندگی فکری، نوشته فیلسوفی به نام امیل پرو سوسین، بیش از آنکه مطالعه‌ای آکادمیک باشد، جستاری است درباب مضامین مکینتایری. اگرچه گاهی رونویسی از آثار دیگر و کمی پریچ‌وخم است، اما جذاب و قابل فهم است. هرچند دانستن چیزهای جدید درباره زندگی مکینتایر می‌توانست جالب باشد - کمی حاشیه بر لذت زندگی نامه می‌افزاید - پرو سوسین بیشتر تلاش کرده سخنان مکینتایر را که بعضاً غامض اند روشن کند.

مکینتایر عاملیت انسان را می‌پذیرد، اما آن را تابع سنت، هنجارهای جامعه و اراده خدا می‌داند.

کتاب دوم متعلق به رورتی است، با عنوان به چه می‌توانیم امیدوار باشیم؟^{۱۹} که مجموعه‌ای از مقالات سیاسی پراکنده اوست که پس از مرگش منتشر شده و تنها ملاک گردآوری آن‌ها در یک مجموعه اشتیاق انسان‌دوستانه خود رورتی به دموکراسی و برابری بوده است. عنوان کتاب ما را به یاد پرسش کانت می‌اندازد: «به چه می‌توانم امیدوار باشم؟» - یکی از آن پرسش‌های اساسی که یافتن پاسخ آن‌ها علت وجودی فلسفه است. تغییر از «من» به «ما» در اینجا قابل توجه است: همبستگی حرف اول و آخر فلسفه سیاسی رورتی بود.

السدیر مکینتایر مسیر غیرمعمولی داشت. در گلاسکو در خانواده‌ای از طبقه متوسط متولد شد، در لندن بزرگ شد و در دانشگاه منچستر و سپس آکسفورد تحصیل کرد. او در دانشگاه منچستر، لیدز و آکسفورد و همچنین در بسیاری از دانشگاه‌های آمریکا فلسفه تدریس کرد و افتخارات علمی فراوانی به دست آورد. ابتدا به چپ

گرایش داشت: در اواخر دهه ۱۹۵۰ به نشریه معروف ای. پی. تامپسون، دنیو ریزن، ملحق شد، که بعدتر نشریه‌های یونیورسیتی اند لفت ریویو و نیو لفت ریویو از دل آن درآمدند. همچنین جزء نویسندگان مانیفست تأثیرگذار «از سرب‌بی‌علاقگی» بود که تامپسون آن را تدوین کرده بود و دلزدگی وی هم از استالینیسیم و هم از حزب کارگر را بیان می‌کرد. اما درحالی‌که تامپسون «انسان‌گرایی سوسیالیستی» را معرّف موضع خود می‌شمرد، مکینتایر به سمتی دیگر حرکت کرد: نه چندان به دور از سوسیالیسم، اما به دور از انسان‌گرایی. در آن سوی کانال آبی بین انگلیس و فرانسه، نسل جدیدی از مارکسیست‌های پارسی به رهبری آلتوسر نیز در حال دورشدن از انسان‌گرایی و حرکت به سوی ساختارگرایی بودند، یعنی اندیشه‌ای که عاملیت انسان را به‌کل نادیده می‌گرفت. مکینتایر عاملیت انسان را می‌پذیرفت، اما آن را تابع سنت، هنجارهای جامعه و اراده خدا می‌دانست.

در طول دهه ۱۹۶۰، مارکسیسم همچنان به‌عنوان نظریه‌ای اخلاقی و نوعی فلسفه تاریخ مکینتایر را به خود جذب می‌کرد. نزد او هرچند استالینیسیم وحشتناک بود، اما مایه بی‌اعتباری مارکسیسم نمی‌شد؛ او می‌گفت «دیکتاتوری بربری تزارستان گلکتیورا، که اکنون در مسکو حکم فرماست، می‌توان همان‌قدر بی‌ربط به جوهره اخلاقی مارکسیسم دانست که زندگی پاپ الکساندر ششم به جوهره اخلاقی مسیحیت بی‌ربط بود». مکینتایر در نهایت مارکسیسم را کنار گذاشت و اعلام کرد از نظریه اقتصادی مارکس راضی نیست، اما کماکان احترام زیادی برای جدیت اخلاقی و فکری مارکسیسم قائل بود. در کتاب مارکسیسم و مسیحیت^{۲۰} (۱۹۶۸)، با این ستایش مشروط وداع خود از چپ جدید را اعلام کرد:

هم لیبرال‌ها و هم مسیحیان به شدت مستعدند فراموش کنند که مارکسیسم یگانه آموزه نظام‌مند در جهان مدرن است که توانسته در حد قابل توجهی امیدهایی را که انسان‌ها در گذشته در دل داشتند و نمی‌توانستند جز با زبان دین آن‌ها را بیان کنند به



در واکنش به این وقایع، فیلسوفان اخلاق در قرن‌های هجدهم و نوزدهم، از جمله هیوم، اسمیت، دیدرو، کانت، بنتام و میل، کوشیدند توجیهی عقلانی ولی غیرماتریستی برای اخلاق فراهم کنند. از نظر مکینتایر، همه اینان شکست خوردند.

مکینتایر مدعی است که فرهنگ مدرن به تدریج تیپ‌های شخصیتی‌ای ایجاد کرده که نماینده آن هستند، مشخصاً تیپ‌های مدیر، درمانگر و زیبایی‌شناس.

مکینتایر ادعا می‌کند که در قرن بیستم اخلاق کاملاً از عقلانیت جدا شد. «احساس‌گرایی» تبدیل به شکل غالب نظریه اخلاق شد، یعنی این ایده که جملات ارزشی چیزی به جز بیان ترجیحات فردی نیستند. «الف خوب است» معنایی به جز این ندارد که «من الف را دوست دارم»، و صرفاً برای این در قالب یک جمله واقع‌گو بیان می‌شود که شنونده را تحت تأثیر قرار دهد. البته، احساس‌گراها این را طور دیگری می‌دیدند: از نظر آنان، «من الف را دوست دارم» به این معناست که «من الف را دوست دارم. این نقطه نظر کلی من است و الف این طور در آن دیده می‌شود. شاید اگر مدتی حرف بزنیم، شما هم از الف خوشتان بیاید». اما مکینتایر از این فکرها نداشت. نه احساس نزدیکی از طریق خیال، بلکه «توجیه عقلانی» تنها راه بحث اخلاقی است - استنتاجی دقیق بر مبنای غایت بشر. از نظر مکینتایر، احساس‌گرایی باعث می‌شود ارتباط صادقانه دیگر امکان‌پذیر نباشد؛ ما فقط می‌توانیم همدیگر را فریب دهیم.

فصول ابتدایی در پی فضیلت به شرح پیامدهای فرهنگی این بن‌بست فلسفی می‌پردازد. نبود نظمی کیهانی، و غایت یا هدفی که ملازم آن است، جامعه

پرورده سکولار فهم جوامع و بیان امکانات و تاریخ انسان تبدیل کند، تا وسیله‌ای برای رهایی اکنون از بار گذشته و ساختن آینده باشند. درمقابل، لیبرالیسم اساساً فضیلت امید را و نهاده است. نزد لیبرال‌ها، آینده صرفاً بزرگ‌شده اکنون است.

معروف است که به سختی می‌توان لیبرالیسم را تعریف کرد. از نظر مکینتایر، لیبرال‌های سیاسی افراطی کسانی بودند که، در عین ابراز نگرانی نسبت به وضعیت افراد کم‌برخوردار، نمی‌خواستند این افراد قدرت اجتماعی بیشتری پیدا کنند. با توجه به نکات پراکنده‌ای در آثار بعدی او، این همدلی‌های برابری خواهانه در حرکت او به سمت راست‌گرایی نیز پابرجا باقی ماندند. وقتی در سال ۱۹۹۶ از مکینتایر پرسیدند که از دوران مارکسیست بودنش هنوز به چه ارزش‌هایی پایبند مانده است، در پاسخ گفت «هنوز دوست دارم بینم افراد ثروتمند را از نزدیک‌ترین تیر چراغ برق داز زده‌اند». همچنان که علاقه و تعهدش به فلسفه پیشامدرن عمیق‌تر می‌شد، لیبرالیسم را بیش از پیش ریشه همه نادرستی‌های جهان مدرن می‌دید: در عقل‌گرایی، سکولاریسم، فردگرایی و مادی‌گرایی. در پی فضیلت، که آمیزه‌ای از علاقه‌های سیاسی و فلسفی کلی‌تر او بود، نقدی بر تمامیت یک تمدن از کار درآمد.

از نظر مکینتایر، اوج‌گیری لیبرالیسم را به واضح‌ترین و ترسناک‌ترین شکل آن می‌توان در تحول استدلال‌های اخلاقی از ارسطو تا به امروز مشاهده کرد. سنت کلاسیک ارسطو و آکویناس بر درک واحدی از نظم کیهانی یا اجتماعی استوار بود، که از متافیزیک ارسطو و الهیات آکویناس نشئت می‌گرفت. هر دو متفکر - همچون اکثر انسان‌های دیگر تا همین چند صد سال پیش - به سلسله‌ای از علل و مراجع باور داشتند که به موجود برین، یعنی خداوند، منتهی می‌شد. اما انقلاب علمی در قرن‌های شانزدهم و هفدهم موجب شد متافیزیک ارسطو زیر سؤال برود، و اصلاحات پروتستانی موجب شد نگرش‌های الهیاتی جدید و دگرآیین وارد عرصه شوند.

مدرن را به جامعه‌ای به شدت بی‌هنجار، سطحی و خودپسند تبدیل می‌کند. مکینتایر مدعی است که فرهنگ مدرن به تدریج تیپ‌های شخصیتی‌ای ایجاد کرده که نماینده آن هستند، مشخصاً تیپ‌های مدیر، درمانگر و زیبایی‌شناس. هر سه این‌ها عمیقاً فریب‌کارانه‌اند. دو مورد نخست از تخصص‌هایی موهوم برای رسیدن به اهدافی استفاده می‌کنند که کارمند یا بیمار هیچ نسبتی با آن‌ها ندارند؛ سومی با دیگران طوری برخورد می‌کند که گویی احساسات جالبی برای مصرف‌شدن هستند. زندگی اخلاقی مدرن سلسله‌ای از منازعات بی‌پایان و تضاد اراده‌هاست که، به دلیل نبود یک مرجع اخلاقی مقبول، هرگز حل نمی‌شوند.

به نظر مکینتایر، فلسفه اخلاق بیهوده است مگر اینکه با یک درک صحیح از غایت ما آغاز شود.

اما غایت^{۱۳} چیست، که تنها آن می‌تواند ما را نجات دهد؟ «غایت»، همچون «وجود» و «دیالکتیک»، یکی از مهم‌ترین و لغزنده‌ترین مفاهیم در تاریخ فلسفه است. معنای کلی‌اش می‌شود «ماهیت ذاتی»، «هدف نهایی»، «منظور»، «مقصود»، «شکوفایی». به نظر مکینتایر، فلسفه اخلاق بیهوده است مگر اینکه با یک درک صحیح از غایت ما آغاز شود. تنها اگر مقصود حقیقی خویش را بیابیم می‌توانیم درباب چپستی وظایفمان و اینکه چه فضایی ما را به انجام آن‌ها قادر می‌سازند دآوری کنیم.

از نظر مکینتایر، غایت انسان آن چیزی است که ارسطو بدان «سعادت عقلی» می‌گفت. این حرف محل ایراد نیست، ولی پیش‌پا افتاده است. اما چرا عقل برای انسان‌ها، مثلاً در مقایسه با عشق یا زیبایی، باید مهم‌تر باشد؟ چرا عقل از رنج کلی‌تر است یا از همدلی یا شجاعت شریف‌تر است؟ و اصلاً ماهیت ذاتی چیست؟ آیا چیزی است

که هر یک از اعضای گونه انسان آن را دارد؟ اما در این صورت، آیا اگر فردی موقتاً یا به طور دائم محروم از عقل باشد دیگر انسان به حساب نمی‌آید؟

مفهوم غایت، که این‌قدر در فلسفه مکینتایر مرکزیت دارد، گرفتار ایرادهای مهلک است. او تأکید می‌کند که هدف یا منظور یا مقصود زندگی انسان به نحو عینی قابل کشف است و برای همه اعضای گونه هومو ساپینس یکسان است. اما اهداف ما امور واقع نیستند، بلکه ما آن‌ها را انتخاب می‌کنیم. ما اهداف خود را با تحقیقات علمی یا فلسفی کشف نمی‌کنیم؛ آن‌ها را می‌سازیم، با تخیل و احساساتمان. ماهیت انسان با هر غایتی می‌تواند سازگار شود.

برای رسیدن به اجماع اخلاقی روش‌های دیگر و بهتری وجود دارند - درواقع همان روش‌های معمول ما. فرض کنید دو نفر دارند درباره خوب بودن یا نبودن چیزی بحث می‌کنند. اگر یکی از آن‌ها تصور کند که دیگری اطلاعات نادرستی دارد، می‌تواند دلایلی مبتنی بر واقعیت اقامه کند، یا می‌تواند بگوید که استدلال طرف مقابل نادرست است. اگر با این کار به توافق نرسیدند، آنگاه می‌توانند اصول و ارزش‌های مرتبط با آن مشاجره را روی میز بگذارند و اگر در مورد یکی از آن‌ها اشتراک نظر داشته باشند و در مورد شیوه دخالت آن در محل اختلافشان به توافق برسند، درحقیقت به توافق رسیده‌اند. البته در موارد خیلی سخت واقعیات و منطق کفایت نخواهند کرد: طرفین مجادله باید برای هم کل ساختمان باورها، تجارب و امیدهایی که زیربنای موضعشان را می‌سازد آشکار کنند، و هر کدام بکشند که با نگاهی نو به مسئله بنگرند - یا به عبارت دقیق‌تر، تخیل اخلاقی خویش را وسعت بدهند.

این توصیف بهتری از زندگی اخلاقی ماست تا اینکه آن را جست‌وجوی «توجیه عقلانی» بدانیم. اختلافات ظاهراً بی‌پایان و حل‌نشده را، که مکینتایر از آن‌ها می‌نالده، باید به چشم گفت‌وگو نگاه کنیم: بحث‌هایی درازمدت و به وسعت کل جامعه که گاهی (مانند بحث برده‌داری) به بروز خشونت می‌انجامند، اما در اکثر موارد به اجماع و



حتی پیشرفت اخلاقی منجر می‌شوند. بحث‌های ملی ما [آمریکایی‌ها] درباره جیم کرو [نماد تفکیک نژادی] و ازدواج بین نژادها در دهه ۱۹۶۰ به پایان رسید. گفت‌وگوی ما درباره کامل بودن انسانیت زنان ظاهراً در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ به پایان رسید، گرچه جمهوری خواهان و انجیلی‌ها مایل‌اند دوباره بحث آن را باز کنند. گفت‌وگوی ما درباره همجنس‌گرایی به خوشی به پایان رسید؛ گفت‌وگوی ما درباره قانونی شدن ماریجوانا - شاید هم داروهای روان‌گردان - نویدبخش به نظر می‌رسد. گفت‌وگوی ما درباره نابرابری اقتصادی و احیای نیو دیل [برنامه اقتصادی روزولت در دهه ۱۹۳۰] متأسفانه به جایی نرسیده است - اما نیو دیل به‌رحال یک بار اتفاق افتاده، و این خودش امیدبخش است. گفت‌وگوی ما درباره گرمایش جهانی، مع‌الاسف، تقریباً شروع هم نشده است. به نظر می‌رسد تأکید مکتب‌تاریخ بر اینکه تکثرگرایی مدرن پیشرفت اخلاقی و سیاسی را غیرممکن می‌کند با تاریخ در تناقض است. گاهی اوقات همین تکثرگرایی ظاهراً تأسف بار در واقعیت به نتایج مطلوب رسیده است.

برخلاف نظر مکتب‌تاریخ، در داوری‌های اخلاقی هم عقل وجود دارد و هم احساس. هیوم بیان جذابی از این حقیقت دارد و می‌گوید عقل همواره برده احساس است. منظور پراگماتیست‌هایی مثل جیمز و دیویی نیز همین بود، وقتی می‌گفتند تخیل قوه اخلاقی کلیدی ماست؛ و به همین دلیل است که رورتی می‌گفت پیشرفت اخلاقی را باید در اصل از آثار رمان نویسان، روزنامه‌نگاران، مردم‌شناسان، و دیگر کسانی که توصیف‌های فریه فراهم می‌آورند انتظار داشته باشیم، نه از فلسفه.

مکتب‌تاریخ تنها برای وجه تاریک مدرنیته تأسف نمی‌خورد - برای دست‌کاری افکار، سطحی‌بودن، بی‌هدفی و چندپارگی. او به‌ریش‌خند می‌گوید حتی برجسته‌ترین دستاوردهای لیبرالیسم هم پوچ‌اند. حقوق طبیعی و حقوق بشر همان قدر واقعیت دارد که جادوگران و اسب‌های تک‌شاخ واقعیت داشتند؛ اسنادی مانند منشور حقوق

شهروندی، اعلامیه استقلال [آمریکا] و اعلامیه جهانی حقوق بشر «افسانه‌هایی» هستند که هیچ‌گونه توجیه عینی عقلانی برایشان وجود ندارد. اما این اسناد تعیین‌کننده بحث‌های فلسفی نیستند، اتکایی هم بر این بحث‌ها ندارند. برای مثال، منشور حقوق شهروندی معنایش این است: «در جایی که مفاد این سند جاری است، هیچ‌کس نباید از رأی دادن، رأی جمع کردن، یا راه‌اندازی روزنامه یا هر فعالیت سیاسی دیگر صرفاً به این دلیل که اشراف‌زاده نیست منع شود». معنایش این نیست که «موجوداتی شیخ‌گونه به نام حقوق در عالمی متافیزیکی و مبهم وجود دارند، و ما باید شیوه بینه سازمان‌دهی جامعه خویش را از آن‌ها استخراج کنیم».

ما امروز، که دیگر به اندازه پدران بنیان‌گذار آمریکا هم به این موجودات شیخ‌گونه باور نداریم، چطور به صورت عقلانی این حقایق را توجیه می‌کنیم؟ توجیه ما صرفاً این است: «با نهایت قدرت سیاسی به مردم عادی اعتماد می‌کنیم، مردمی که فقط قانع‌سازی آن‌ها کارساز است». باز هم می‌شود توضیح داد، اما مکتب‌تاریخ را راضی نخواهد کرد، چون او باور داشت نبود مرجعی انتزاعی و غیرانسانی در لیبرالیسم یک ایراد مهلک است. لیبرالیسم صرفاً سلبی است، یعنی فقط می‌گوید کجا نباید مرجعیتی در کار باشد. مکتب‌تاریخ می‌نویسد «اصول لیبرالی هیچ هدفی پیش روی ما نمی‌گذارند، هیچ آرمان یا تصویری به ما نمی‌دهند که کنش سیاسی ما را معنادار کند. هرگز به ما نمی‌گویند چه باید بکنیم». شاید این را نگویند، ولی می‌گویند که چرا دیگر در اسارت آن مراجع قدیمی نیستیم که پیش از عصر مدرن جان‌های بسیاری را می‌گرفتند. و از این بابت هرگز نمی‌توانیم به قدر کفایت سپاسگزار آن‌ها باشیم.

پی‌یر مانه، فیلسوف محافظه‌کار فرانسوی، در پیشگفتارش بر کتابی به نام *السدیر مکتب‌تاریخ*، به پنجاه سال «عصبانیت مداوم ضد لیبرالی» مکتب‌تاریخ اشاره می‌کند، اما بعد به‌کنایه می‌گوید که «جایگزین‌های لیبرالیسم کل اعتبار خود را از دست داده‌اند. هرگز اصلی برای سازمان‌دهی به

جامعه بشری نداشته ایم که بیش از لیبرالیسم نقد شده باشد درحالی که همچنان تفوق دارد، و بیش از این تفوق داشته باشد درحالی که همچنان محل تردید است». احتمالاً مکینتایر هم با این نظر موافق است، هرچند شاید نه با این لحن رضایت آمیز. او نیز فکر می کند که لیبرالیسم تا مدت ها با ما خواهد بود، اما نه به این دلیل که سخت جان است یا در بین بدیل های دیگر کمتر بد است، بلکه به این دلیل که لیبرالیسم یک بیماری است، سمی است که در چشم انداز فرهنگی و سیاسی فعلی ما همیشه حضور دارد: «آنچه در این مرحله اهمیت دارد ساختن صورت های بومی اجتماع است که در آن ها مدنیت و حیات فکری و اخلاقی بتوانند در این عصر طولانی و تاریکی که در آن قرار داریم دوام بیاورند».

از نظر رورتنی، برای رسیدن به اهداف سیاسی توافق فلسفی با دیگران اهمیتی ندارد، ولی همذات پنداری با آن ها بسیار حیاتی است.

ریچارد رورتنی از همه جهت نقطه مقابل مکینتایر بود، به جز یک جهت: هر دو همدیگر را دوست داشتند و به هم احترام می گذاشتند. رورتنی ضدبنیادگرا بود، درحالی که مکینتایر به شدت اصرار دارد که فلسفه بدون بنیادهای متافیزیکی چیزی به جز افسانه نیست. رورتنی معتقد بود که مهم ترین وظیفه اخلاقی و سیاسی ما کاهش رنج و افزایش شادی است؛ مکینتایر بر این نظر است که باید در مسیر فضیلتی حرکت کنیم که سنت های جامعه ما آن را مشخص کرده اند، سنت هایی که به واسطه نگاه همان جامعه به غایت یا هدف زندگی انسانی شکل گرفته اند. رورتنی فکر می کرد که عصر روشنگری و روح انتقادی ای که بر جای گذاشت آغازکننده دوره ای جدید و فرخنده در تاریخ بوده است، دوره ای که در آن آزادی فردی و اجتماعی

دست کم دسترس پذیر شده است. مکینتایر گمان می کند که خوش اقبال خواهیم بود اگر از این آزادی جان سالم به در ببریم. رورتنی علاقه مند بود که بین عقل گرایی عصر روشنگری و لیبرالیسم عصر روشنگری تمایز بگذارد. او با مکینتایر موافق بود که عقل گرایی عصر روشنگری شکست خورده است - یعنی تلاش برای بناکردن اخلاق بر عقل. اما گمان می کرد که لیبرالیسم عصر روشنگری به موفقیتی شکوهمند رسیده و بهترین امید بشریت است - یعنی برابری طلبی، آزادی بیان، حق رأی همگانی، جدایی کلیسا از دولت. مکینتایر امید چندانی ندارد، مگر به مذهب کاتولیک، جایی که در آن سکنی گزیده است. انگار رورتنی احساس می کرد که شهرت فلسفی اش برایش این تمهد را به همراه می آورد که درباره مسائل سیاسی روز نظر بدهد، درحالی که مکینتایر ظاهراً احساس می کند که شهرت فلسفی اش ایجاب می کند درباره مسائل روز نظری ندهد. در نتیجه، رورتنی در بیست سال آخر زندگی اش تقریباً الگویی برای روشنفکری حوزه عمومی بود، درحالی که مکینتایر گویی از درون یک صومعه می نویسد.

رورتنی در سال ۱۹۳۱ متولد شد و در خانواده ای بزرگ شد که فعالیت های فکری و سیاسی جزئی جدایی ناپذیر از آن بود. پدر و مادرش خبرنگار، معلم، کنشگر و دوست جان دیویی بودند، که رورتنی جوان خیلی زود از برابری طلبی دمکراتیک او استقبال کرد. او در دانشگاه شیکاگو و ییل تحصیل کرد و به سرعت پله های ترقی را در دانشگاه پیمود و در دهه سی سالگی به مقام استادی در دانشگاه پرینستون رسید. اما پس از آنکه همه جایزه های چشم نواز این حرفه را گرفت و نظریه های وارداتی پارسی را تا عمق جان سر کشید، دانشکده های فلسفه را ترک گفت و به دانشگاه ویرجینیا و استنفورد رفت تا بتواند آنچه را دلش می خواهد تدریس کند.

رورتنی چپ شمول گرا بود؛ خودش راسوسیالیست، سوسیال دمکرات، یا لیبرال می خواند - هر تعبیری که گمان می کرد احتمال بسته شدن باب گفت وگو را کاهش دهد. او از



اختلاف بین سیاست‌های هویتی و سیاست‌های طبقاتی در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ ناخرسند بود و در کتاب به‌دست آوردن کشورمان: اندیشه‌های چپ در آمریکای قرن بیستم^{۱۴} خواهان اتحاد نیروهای چپ قدیم و چپ جدید، چپ اصلاح‌طلب و چپ دانشگاهی و، به‌طور کلی، بین چپ‌ها و لیبرال‌ها شد. او هشدار داد که اینان باید متحد شوند تا از سناریوی بسیار محتمل زیر جلوگیری شود:

اعضای اتحادیه‌های کارگری و کارگران غیرماهر و فاقد سازمان، در نهایت، خواهند فهمید که دولتشان برای جلوگیری از کاهش دستمزد یا جلوگیری از صادرات شغل‌ها حتی تلاش هم نمی‌کند. هم‌زمان خواهند فهمید که کارگران یقه‌سفید حاشیه‌نشین - که خودشان به‌شدت از تعدیل‌شدن می‌ترسند - نیز به هیچ عنوان حاضر نیستند مالیات بدهند تا کسان دیگر از مزایای اجتماعی بهره‌مند شوند.

در آن نقطه، چیزی در هم خواهد شکست. حوزه انتخابیه غیرحاشیه‌نشین‌ها به این نتیجه می‌رسد که نظام شکست خورده و برای رأی دادن به دنبال یک فرد قدرتمند می‌گردد - فردی که به آن‌ها تضمین دهد پس از انتخاب‌شدن، مقامات خودپسند، نمایندگان فریب‌کار، فروشندگان اوراق قرضه با دستمزدهای بالا، و استادان پسمردن دیگر صاحب‌اختیار نخواهند بود.

با انتخاب ترامپ، این سناریوی خیالی به حقیقت پیوست. این قطعه از رورتی همه‌جا پخش شد و او اندکی پس از مرگ در مقام غیب‌گو تحسین شد.

کتاب سیاسی دیگر رورتی، یعنی امکان، وارونه‌گویی، همبستگی^{۱۵}، احتمالاً بهترین کتاب او بود. رورتی با نظر به آثار پروست، ناباکوف و اورول، نیچه، هایدگر و دریدا می‌گوید برای رسیدن به اهداف سیاسی توافق فلسفی با دیگران اهمیتی ندارد، ولی همذات‌پنداری با آن‌ها بسیار حیاتی است. از نظر رورتی پراگماتیست، هیچ حقیقت اخلاقی یا سیاسی معتبر و الزام‌آور همه‌شمولی وجود ندارد. نمی‌توانیم از همبستگی یا هر فضیلت دیگری دفاع کنیم.

نه «ذاتی انسانی» در کار است، نه «ماهیتی برای اشیا»، که روی آن‌ها بتوان نظامی اخلاقی یا نظامی سیاسی بنا کرد. او می‌نویسد «نظریه لیبرال عدالت در نهایت صرفاً مبتنی بر حقایق تاریخی است که نشان می‌دهند، بدون حفاظت از چیزی مثل نهادهای جامعه لیبرال شهری، مردم کمتر قادر خواهند بود شخصاً به رستگاری برسند، خودآنگاره‌های شخصی خودشان را خلق کنند، تارهای باور و میل خویش را از نو بنهند». این صحنه‌گذاشتن بر همبستگی بر مبنای پذیرش امور امکانی همان چارچوب اصلی سیاست‌ورزی رورتی است. احتمالاً نمی‌شد بیشتر از این از مکتب‌تایر دور باشد. عجیب اینکه مکتب‌تایر بر همین کتاب مرور نوشته است، نه با ترش‌رویی، و با این سخن مرور خود را به پایان برده: «در [این صفحات] گویی زمانی نهفته است که می‌خواهد بیرون بیاید». مطمئن نیستم که رورتی این جمله را تعریف به حساب آورده باشد.

به چه می‌توانیم امیدوار باشیم؟ آخرین گزیده موضوعی از بایگانی نوشته‌های رورتی است، که در پی کتاب جدیدالانتشار دیگر و فلسفی تری از او به نام پراگماتیسم به‌مثابه ضد - اقتدارگرایی^{۱۶} منتشر شده است. هر یک از هجده متن جمع‌آوری شده در به چه می‌توانیم امیدوار باشیم؟ در حجم یک مقاله و به شکلی انسان‌دوستانه و نافذ و رسا به یک موضوع خاص می‌پردازد - نابرابری اقتصادی («ثروتمندتر کردن ثروتمندان»، «بازگشت به سیاست طبقاتی»)، جهانی‌شدن («آیا برابری طلبی آمریکایی در اقتصاد جهانی زنده می‌ماند؟»)، سیاست فرهنگی («اهرم‌سازی از آکادمی»)، امور بین‌الملل («امپراتوری پیش‌بینی‌نشده آمریکا»، «نیم میلیون کلاه‌آبی؟»).

شاید به یادماندنی‌ترین مقاله کتاب «به عقب نگاه کردن از سال ۲۰۹۶» باشد، که مروری است بر قرن بیست و یکم از زبان فردی ناشناس. این فرد به ما می‌گوید که افزایش فلاکت و نفرت منجر به تشدید منازعات داخلی کنترل‌ناپذیر شد و در میانه قرن، یک دیکتاتوری نظامی بر سر کار آمد. در نهایت، «حزب چشم‌اندازهای دموکراتیک» حکومت مدنی را بازسازی کرد، اما همه به‌شدت

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲ مه ۲۰۲۳ با عنوان «Liberalism's Two Sides» در وب‌سایت زینشن منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «لیبرالیسم بیماری مهلک مدرنیته است یا پیروزی شکوهمند آن؟» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

- 1 *Liberalism and the Limits of Justice*
- 2 *Democracy's Discontent: America in Search of a Public Philosophy*
- 3 *What Money Can't Buy: The Moral Limits of Markets*
- 4 *Anarchy, State, and Utopia*
- 5 *The Sexual Contract*
- 6 *Racial Contract*
- 7 *The True and Only Heaven: Progress and Its Critics*
- 8 *After Virtue*
- 9 *Alasdair MacIntyre: An Intellectual Biography*
- 10 *What Can We Hope For?*
- 11 *Out of Apathy*
- 12 *Marxism and Christianity*
- 13 *telos*
- 14 *Achieving Our Country: Leftist Thought in Twentieth-Century America*
- 15 *Contingency, Irony, and Solidarity*
- 16 *Pragmatism as Anti-Authoritarianism*
- 17 *Democratic Vistas*
- 18 *Looking Backward*

سرخورده شده بودند و ایده خاص دانستن آمریکا تضعیف شده بود. «نسبت به آمریکایی‌های صد سال پیش [یعنی ۱۹۹۶]، ما اکنون دیگر شهروندان کشوری منزوی، بدون جاه‌طلبی و متوسط‌الحال هستیم». آن فرد در نهایت می‌گوید «همه چیز به این وابسته است که حس شکننده برادری آمریکایی خود را حفظ کنیم». اشاره‌های این متن به کتاب‌های چشم‌اندازهای دمکراتیک^{۱۷} والت ویتمن و به عقب نگاه کردن^{۱۸} ادوارد بلایمی بر این ارزش اخلاقی [برادری/همبستگی] تأکید می‌کند.

رورتی در این کتاب آخر، مثل دیگر نوشته‌هایش، دو هدف داشت: نخست اینکه نشان دهد فلسفه سنتی تا چه حد کم‌اهمیت است؛ و دوم اینکه نشان دهد خود این واقعیت چقدر کم‌اهمیت است - یعنی اینکه چقدر حیات اخلاقی متکی بر استنتاج از اصول نیست و به جای آن چقدر بر همدلی، همبستگی، و تخیل اخلاقی متکی است. پرسشی شلی، شاعر انگلیسی، در جستار «دفاع از شعر» تقریباً دو قرن پیش چنین گفته است:

آدمی، برای آنکه واقعاً نیک باشد، می‌بایست ژرف و فراگیر دست به تخیل بزند؛ می‌بایست خویشتن را در جایگاه دیگری و بسیاری دیگران بنهد؛ می‌بایست رنج‌ها و لذت‌های ممنوعانش را از آن خود بداند. وسیله اصلی نیکویی اخلاقی همانا تخیل است.

تخیل - نه فلسفه اخلاق، نه هماهنگی با غایت، بلکه توانایی متأثر شدن با رنج‌های دیگران. این پیامی واقعاً ساده از فیلسوفی پیچیده در حد رورتی است. اما اگر نظری به وضع جهان بیندازیم، پیامی سطحی نیست.

اطلاعات کتاب‌شناختی:

Rorty, Richard. *What Can We Hope For?: Essays on Politics*, Princeton University Press, 2022.

Perreau-Saussine, Émile. *Alasdair MacIntyre: An Intellectual Biography*, University of Notre Dame Press, 2022.



ظهور و سقوط امپراتوری‌ها به پای تریاک

چه شد که تریاک به سلاح امپراتوری‌ها علیه یکدیگر بدل شد؟

معایب جسمی و ذهنی بغرنجی هم دارد. در واقع، بشر در زمینه‌های بسیاری عملکرد خوبی ندارد.

ساختار زیست‌شیمیایی و دی‌ان‌ای ما نیز آکنده از نقص است، پر از ژن‌های مخدوش و ازکارافتاده‌ای که مثلاً یکی از پیامدهایشان این است که ما مجبوریم برای جذب مواد مغذی‌ای که برای بقایمان ضروری هستند، تقریباً در مقایسه با هر حیوان دیگری، رژیم غذایی متنوع‌تری داشته باشیم. مغز ما نیز نه تنها ماشین تفکر منطقی معرکه‌ای نیست، که پر از نواقص و خطاهای شناختی است. جز این‌ها، ما مستعد اعتیادهایی هم هستیم که به رفتارهای وسواسی منجر می‌شوند و گاه ما را به سوی نابودی خودمان می‌کشانند.

بسیاری از این معایب آشکار نتیجه سازگاری تکاملی هستند. وقتی برای رفع هم‌زمان چندین نیاز متعارض به ژن خاص یا ساختار اندامی خاصی نیاز باشد، هیچ کارکرد واحدی به تنهایی به کار نمی‌آید. گلوی ما نه تنها برای نفس کشیدن و غذا خوردن، که برای ادای کلمات نیز باید مناسب باشد. مغز ما در موقعیت‌های پیچیده و پیش‌بینی‌ناپذیر باید تصمیمی بگیرد که سبب بقایمان شود، ولی مجبور است این کار را با اطلاعات ناقص و، مهم‌تر از آن، بسیار سریع انجام دهد. روشن است که تکامل برای رسیدن به ایدئال‌ها تلاش نمی‌کند، بلکه صرفاً در پی خصوصیاتی است که به قدر کافی مناسب باشند.

افزون بر این، تکامل به منظور آنکه برای شرایط تازه و دشواری‌های بقا راه حلی پیدا کند، ناگزیر است همان



لوئیس دارقتل
ترجمه نسیم حسینی
TheGuardian

گاردین — ما انسان‌ها گونه‌ای بسیار هوشمند و توانمند از کپی‌ها هستیم. فیزیولوژی بدن ما به خوبی برای دویدن مسافت‌های طولانی سازگاری یافته است؛ دست‌های ما مهارت ظریفی در کار با ابزار و ساختن دارند؛ و دهان و حلقمان باعث می‌شوند با قدرت حیرت‌انگیزی صداهایی را که تولید می‌کنیم مهار کنیم. ما استاد مسلم ارتباط هستیم، می‌توانیم هر مفهومی را، از آموزه‌های عینی گرفته تا مفاهیم انتزاعی، به دیگران منتقل کنیم، و خود را با گروه‌ها و اجتماع‌های مختلف وفق دهیم. ما از یکدیگر، از والدین و همسالان خود، می‌آموزیم، پس نسل‌های بعدی‌مان مجبور نیستند همه چیز را از صفر شروع کنند. با همه این‌ها، بشر

داشته‌های قبلی‌اش را اصلاح کند. تکامل هیچ‌گاه فرصت نمی‌یابد تا دوباره کاغذ و قلم دست بگیرد و طرح تازه‌ای بریزد. ما حاصل پیشینه‌ای تکاملی هستیم که همچون لوحی بارها طرح و نقشش را زدوده و برای چندمین بار بر آن نقش زده‌اند، چنان‌که هر سازگاری جدید یا سازگاری‌های قبلی را اصلاح می‌کند یا بر روی همان‌ها بنا می‌شود. انسان بودن حاصل جمع توانایی‌ها و ناتوانی‌هاست - ما را ضعف‌ها و قوت‌هایمان می‌سازند. و تاریخ حیات بشر در موازنه بین این دو رقم خورده است.

یکی از وجوه برجسته انسان این است که، به‌عنوان گونه‌ای هوشمند و خودآگاه، فعالانه به دنبال راهی برای عوض کردن حالات ذهنی خود است.

ما از حدود ده هزار سال پیش آموختیم گیاهان و حیوانات وحشی را اهلی کنیم و کشاورزی را ابداع کنیم، و نظام‌های اجتماعی پیچیده‌ای همچون شهرها، تمدن‌ها و امپراتوری‌ها به طرز فزاینده‌ای از دل همین تحول سربرآوردند. و در تمام این سالیان دراز و حیرت‌آور، در میانه رونق و رکود، پیشرفت و پسرفت، تعامل و تعارض، اسارت و آزادی، تجارت و غارت، کشورگشایی و انقلاب، طاعون و جنگ، در میانه تمام این شور و بلواها، یک چیز همواره ثابت و بی‌تغییر باقی مانده است: انسان. تقریباً تمام خصوصیات جسمی و روانی ما اساساً با خصوصیات جسمی و روانی نیاکانمان که ۱۰۰ هزار سال پیش در آفریقا می‌زیسته‌اند یکسان است. خصوصیات بنیادینی که انسان بودن را معنا می‌کنند تغییری نکرده‌اند.

درست است که ما عوض نشده‌ایم، اما بی‌شک ویژگی‌های جسمی‌مان، نظیر دست‌های پنج‌انگشتی و توانایی حرف‌زدن، ردی محو‌شدنی بر جهان باقی گذاشته‌اند. ویژگی‌های روان‌شناختی‌مان نیز بر تاریخ و فرهنگ بشر تأثیر عمیق و گاه غیرمنتظره‌ای داشته‌اند.

بعضی از این تأثیرات چنان با زندگی روزمره عجیب شده‌اند که ریشه‌های زیست‌شناختی آن‌ها معمولاً از دیدمان دور می‌ماند. مثلاً، ما تمایل شدیدی به رفتارهای گله‌ای داریم - یعنی مایلیم با تقلید از تصمیمات دیگر افراد جامعه جای خود را در میان‌شان باز کنیم. این رفتار به لحاظ تکاملی به نفع ما بوده است. در طبیعتی که مملو از خطر است، دنباله‌روی از دیگران احتمالاً ایمن‌تر است، حتی اگر مطمئن نباشیم که این کار بهترین اقدامی است که می‌توانیم، به جای پذیرفتن خطر تک‌روی، انجام دهیم. رفتار گله‌ای یکی از شیوه‌های به‌دست‌آوردن اطلاعات از منابع متعدد است (شاید دیگران چیزی بدانند که ما ندانیم) و می‌تواند ابزاری برای قضاوت سریع باشد که کمک می‌کند در تصمیماتی که برای خود می‌گیریم زمان و تلاش شناختی کمتری صرف کنیم.

گرایش ما به رفتار گله‌ای سبب پیدایش موج عظیم مدها و آیین‌ها در طول تاریخ شده است. این گرایش بر پذیرش سایر هنجارهای فرهنگی، دیدگاه‌های مذهبی یا اولویت‌های سیاسی نیز تأثیر می‌گذارد. اما همین گرایش روان‌شناختی بازارها و نظام‌های اقتصادی را بی‌ثبات می‌کند. مثلاً پیدایش حساب دات‌کام در سال‌های پایانی دهه ۱۹۹۰ بدین سبب بود که سرمایه‌گذاران به حمایت از شرکت‌های اینترنت‌بنیان روی آوردند، آن هم درحالی‌که بسیاری از این کسب‌وکارهای نوپا برنامه‌ریزی مالی مناسبی نداشتند. سرمایه‌گذاران که گمان می‌کردند دیگران ارزیابی موثق‌تری دارند، یا فقط می‌خواستند از قافله عقب نمانند، دنباله‌رو یکدیگر شدند. همین کارشان باعث شد حساب دات‌کام خیلی زود بترکد و بازارهای سهام در اواسط دهه ۲۰۰۰ با افت شدیدی مواجه شوند. از زمان جنون گل لاله که اوایل قرن هفدهم در هلند ظهور کرد، این نوع حساب‌های پرمخاطره بارها در طول تاریخ تکرار شده‌اند. در پس چرخه‌های رونق و رکود بازارهای امروزی نیز، مانند بازار رمزارز، پای همین رفتار گله‌ای در میان است.

یکی از وجوه برجسته انسان این است که، به‌عنوان گونه‌ای هوشمند و خودآگاه، فعالانه به دنبال راهی



برای عوض کردن حالات ذهنی خود است. ما از جهان نباتی نه فقط برای سیرکردن خود بهره می‌بریم، که برای دست‌کاری عامدانه در عملکرد مغزمان نیز از آن استفاده می‌کنیم تا سر ذوق بیاییم، آرام شویم یا توهم را تجربه کنیم. لذت بیرون‌زدن از مرزهای ذهن به‌راستی یکی از خصوصیات همه‌جایی فرهنگ بشر است. عطش انسان برای تغییر حالات ذهنی خود مجالی پُرسود برای پول‌پرستی و قدرت‌طلبی او فراهم آورده و در شکل دادن به تاریخ بشر نقش داشته است.

به‌طور ویژه، مصرف چهار ماده در دنیا همه‌گیر شد: الکل، کافئین، نیکوتین و تریاک. هر چهار ماده مصرف تفریحی شایعی دارند - یعنی در محافل یا برای لذت بردن مصرف می‌شوند و کاربرد درمانی ندارند. هر یک از این مواد تأثیر متفاوتی بر سیستم عصبی مرکزی می‌گذارند، اما همه شان یک ناحیه خاص از مغز را نیز تحریک می‌کنند. مسیر مزولیمبیک از ساقه مغز شروع می‌شود و پیش می‌آید و از سلول‌هایی عصبی تشکیل شده که مولکول دوپامین را آزاد می‌کنند، ماده‌ای که در ترغیب ما به رفتارهایی که به بقا و تولید مثل بینجامند نقش بسیار مهمی دارد. غذا خوردن، رفع تشنگی یا برقراری رابطه جنسی همگی منجر به آزاد شدن دوپامین و ایجاد پیام پاداش در مغز می‌شوند، و ما این پیام را به‌صورت احساس لذت ادراک می‌کنیم.

مغز ما برای آنکه رفتارمان را طوری تنظیم کند که موجب موفقیت ما در زیستگاه طبیعی مان شود، وادارمان می‌کند تا کارهایی را که آخرین بار سبب آزاد شدن دوپامین شده‌اند تکرار کنیم و از کارهایی که پیش‌تر سبب سرکوب دوپامین شده‌اند پرهیزیم. به‌این ترتیب، بین سیستم عصبی شیمیایی لذت و پاداش و سیستم عصبی شیمیایی یادگیری پیوندی ناگسستنی برقرار است.

این سازوکار دوپامینی در هدایت ما به سمت کارهایی که در طبیعت به نعمان هستند نقش بسزایی دارد. با این حال، مشکل از جایی شروع شد که انسان کشف کرد می‌تواند سیستم پاداش و لذت را با محرک‌هایی به‌جز

محرک‌های مربوط به بقا و تولید مثل تحریک کند - یعنی به وسیله مخدرها.

الکل، کافئین، نیکوتین و تریاک عملاً در سیستم پاداش دهی مغز میان‌بُر می‌زنند، به این صورت که یا سبب ترشح دوپامین در مسیر مزولیمبیک می‌شوند، یا جلوی حذف دوپامین را می‌گیرند یا گیرنده‌های موجود در سطح نورون‌ها را حساس تر می‌کنند، و گاه می‌توانند لذتی، و حتی سرخوشی‌ای، را رقم بزنند که از تمام لذت‌های دیگری که انسان در طبیعت تجربه می‌کند عمیق‌تر است. و برعکس محرک‌های طبیعی دوپامین، مثل غذا خوردن، این نوع محرک‌ها هرگز به سیری نمی‌انجامند.

چنین مخدرهایی پیامی تولید می‌کنند که به دروغ از آورده بسیار پرمفعتی برای بقا حکایت می‌کند. این پایه و اساس اعتیاد است. ما دوست داریم به رضایمندی آنی دست یابیم، بی‌آنکه مجبور شویم برای رسیدن به پاداش دوپامینی در دنیای طبیعی هزینه‌ای بپردازیم و مثلاً وقتمان را صرف شکار غذا کنیم.

با ظهور دادوستد در میان کشورها، نوشیدنی‌های تخمیری و مشروبات الکلی تقطیری، چای، قهوه و تنباکو در سراسر دنیا پخش شد و جمعیت عظیمی از مردم به‌راحتی به مواد روان‌گردان دسترسی یافتند. درحالی‌که زیاده‌روی در مصرف الکل موجب معضلات اجتماعی می‌شود، کافئین و نیکوتین معمولاً مخدرهای کم‌اثری هستند و اعتیاد به آن‌ها از نیاز شدید به قهوه صبحانه یا کشیدن سیگار (یا اخیراً سیگار الکترونیکی) آن سوتر نمی‌رود.

ولی در قرن هجدهم نیاز بریتانیایی‌ها به تأثیر محرک یک فنجان چای به‌واسطه قاچاق روان‌گردان دیگری تأمین می‌شد: تریاک. این داستان داستان بهره‌گیری از یک ماده اعتیادآور و روان‌گردان از سوی یک امپراتوری به‌عنوان سلاحی برای سرکوب امپراتوری دیگر است.

در طول قرن هجدهم تقاضای چای در بریتانیا پیوسته بیشتر می‌شد. تا دهه ۱۷۹۰، عمده چای بریتانیا از چین می‌آمد، چراکه کمپانی هند شرقی سالانه حدود ۱۰ هزار تُن برگ چای را از شرق آسیا به لندن می‌فرستاد. اما یک

مشکل اساسی وجود داشت: چین به اجناسی که بریتانیا در ازای چای عرضه می‌کرد هیچ علاقه‌ای نداشت. امپراتور چیانگ لانگ در سال ۱۷۹۳ به شاه جُرج سوم می‌نویسد «امپراتوری آسمانی ما از همه چیز به وفور برخوردار است و در قلمرو خود به هیچ کالایی محتاج نیست. از این روی، ابداً نیازی به وارد کردن محصولات وحشیان بیگانه در ازای محصولات خود ندارد». به این ترتیب بریتانیا با کسری تجاری سهمگینی مواجه بود.^۲

در حالی که حکومت چین فقط نقره را برای تجارت رسمی می‌پذیرفت، مردم چین به چیز دیگری علاقه داشتند، و آن چیزی نبود جز تریاک.

تنها مال تجارت اروپایی‌ای که چین طلب می‌کرد پول نقد، آن هم به صورت نقره، بود. بنابراین در طول نیمه دوم قرن هجدهم حدود ۹۰ درصد صادرات بریتانیا به چین شمش نقره بود. حکومت بریتانیا در تأمین نقره کافی برای حفظ تداوم این تجارت با مشکل مواجه بود، و کمپانی هند شرقی نیز کم‌کم به فکر حفظ منافعش افتاده بود.

ولی کارگزاران کمپانی هند شرقی پس از مدتی دریافتند که می‌توانند برای چیزی که توان عرضه انبوهش را داشتند بازار پُر رونقی ایجاد کنند. در حالی که حکومت چین فقط نقره را برای تجارت رسمی می‌پذیرفت، مردم چین به چیز دیگری علاقه داشتند، و آن چیزی نبود جز تریاک.

تریاک شیره‌ای است که آن را با ایجاد چند برش روی تخمدان نارس گونه‌های خاصی از خشخاش استخراج کرده و سپس آن را خشک و پودر می‌کنند. این شیره حاوی ترکیب تسکین‌دهنده مورفین (و همین‌طور کدئین) است که سبب کاهش درد و القای حس آرامش و رهایی می‌شود. سومریان بین‌النهرین از هزاره سوم پیش از میلاد با هدف استخراج تریاک به کشت خشخاش مشغول بودند و آن

را «گیاه شادی» می‌نامیدند. مصرف تریاک در مصر و خاورمیانه ادامه یافت، و پزشکان یونان باستان دست‌کم از قرن سوم پیش از میلاد آن را می‌شناختند. تا قرن هشتم میلادی، تریاک توسط بازرگانان عرب به هند و چین نیز رسید و در فاصله قرون دهم تا سیزدهم به اروپا نیز راه یافت. تریاک به شکل خوراکی کاربرد درمانی داشت و برای تسکین درد مصرف می‌شد. مورفین قادر است به گیرنده‌های عصبی مناطقی از مغز، مثل تالاموس، ساقه مغز و نخاع که در احساس درد دخیل هستند بچسبد (این گیرنده‌ها در حالت عادی محل اتصال هورمون‌های خود بدن مثل اندورفین هستند). اما چون مواد افیونی به گیرنده‌های مسیر پاداش مزولیمبیک هم می‌چسبند، تریاک، جدا از خواص درمانی‌اش، به عنوان ماده آرام‌بخش تفریحی نیز طرفدار داشت.

تریاک در اوایل دهه ۱۸۰۰ در بریتانیا مجاز بود، به طوری که بریتانیایی‌ها سالانه ۱۰ تا ۲۰ تن تریاک مصرف می‌کردند. پودر تریاک را در الکل حل می‌کردند و تینتوری^۳ به نام لودانوم [شربت تریاک] درست می‌کردند که آزادانه به عنوان مسکن در دسترس بود و حتی در داروی گلودرد کودکان هم ریخته می‌شد. بسیاری از چهره‌های ادبی قرن نوزدهم و اواخر قرن هجدهم نظیر لرد بایرون، چارلز دیکنز، الیزابت برت براونینگ، جان کیتس و ساموئل تیلور کولریج تحت تأثیر افیون بودند. تامس دی کوئینسی شهرتش را از نوشتن شرح حال خودنوشتش، اعترافات یک تریاک‌چی انگلیسی^۴، به دست آورد. نوشیدن تریاک به این شکل اثرات تخریبی ملایمی داشت اما به هر حال وابستگی نیز ایجاد می‌کرد - به این ترتیب در آن برهه جامعه به سیطره تریاک‌چی‌های قیراقی درآمد که بسیاری‌شان از اقبال‌گرم درآمد بودند و دنبال راهی می‌گشتند که از ملال کار و زندگی در محیط شهری صنعتی شده بکاهند. با اینکه نوشیدن لودانوم منبع الهام چند شاعر شد و سوروسات عباشی‌های گاه‌وبیگاه اشراف را تکمیل کرد، اما مواد افیونی در این شیوه مصرف با سرعت نسبتاً آهسته‌ای وارد جریان خون می‌شوند.



مصوب رودخانه پهل از بنگاه‌ها می‌خریدند و از همان جا به خشکی قاچاق می‌کردند.

مثل روز روشن بود که کمپانی برای آنکه دستش را به دخالت رسمی در قاچاق تریاک آلوده نکند دست به این کار زده است. مایکل گرینبرگ مؤرخ می‌گوید کمپانی هند شرقی «شیوه کشت تریاک در هند و شیوه انکار قاچاق آن به چین را به کمال رساند». هم‌زمان، و با کمک مسئولان فاسدی که با دریافت رشوه چشم به روی اوضاع بسته بودند، شبکه توزیع تریاک نیز در سراسر چین گسترش یافت.

کمپانی هند شرقی مسیرهای ارسال تریاک به چین را بی‌درنگ توسعه می‌داد، تا اینکه در سال ۱۸۰۶ کارش از آستانه مجاز عبور کرد و کسری تجاری اش با اطمینان و قطعیت قابل قبولی معکوس شد. اکنون کار به جایی رسیده بود که مجموع پولی که معتادان بی‌شمار چین صرف ارضای اعتیاد خود می‌کردند آن قدر زیاد بود که درآمد بریتانیا از محل فروش تریاک بیشتر از مبلغی بود که برای خرید چای می‌پرداخت. روند تبادل نقره برعکس شد و سیل این فلز گران بها برای نخستین بار از چین به سوی بریتانیا روانه شد. مقدار تریاکی که کمپانی هند شرقی به چین وارد می‌کرد از سال ۱۸۱۰ تا ۱۸۲۸ سه برابر شد، و سپس تا سال ۱۸۳۲ تقریباً دوبرابر دیگر نیز به آن اضافه شد و حدوداً به ۱۵۰۰ تَن در سال رسید. امپراتوری بریتانیا، که قبلاً در نخستین روزهای پیش‌روی اش به آن سوی اقیانوس اطلس نیز از کمک یک گیاه اعتیادآور - یعنی تنباکو - بهره گرفته بود، حالا برای آنکه دیگران را به زیر یوغ امپراتوری خود بکشاند به گیاه اعتیادآور دیگری - یعنی خشخاش - متوسل شده بود.

شاید هیچ‌گاه نتوانیم تعداد دقیق مردانی را که تا دهه ۱۸۳۰ در چین به تریاک معتاد شدند تعیین کنیم (مصرف تریاک عمدتاً عادت‌ی مردانه بود)، اما تعدادشان بر اساس برآوردهای فعلی بین ۴ تا ۱۲ میلیون نفر بوده است. شکی نبود که تریاک زندگی کسانی را که سخت به آن معتاد شده بودند نابوده کرده و آن‌ها را به آدم‌هایی بدل کرده بود که

در آن سو، چینی‌ها به استنشاق تریاک علاقه داشتند. در این شیوه، مواد افیونی بسیار سریع‌تر آزاد می‌شوند، و در نتیجه تأثیر بسیار قوی‌تر و اعتیادآورتری دارند. احتمالاً چینی‌ها برای اولین بار در قرن هفدهم در پایگاه استعماری هلندی‌ها در جزیره فورموسا (تایوان) با کشیدن تریاک آشنا شده‌اند؛ بعدها هم پرتغالی‌ها در قرن هجدهم ارسال تریاک را از قطب تجاری خود در گواهی هند به گوانگجو (که آن زمان کانتون نام داشت) آغاز کردند. بنابراین، کمپانی هند شرقی در پیدایش تقاضای تریاک در چین نقشی نداشت، اما در تشدید این تقاضا دخیل بود. کمپانی به این ویژگی مهم مواد اعتیادآور امید بسته بود: به محض اینکه برای جنستان خریدار پیدا کنید، می‌توانید مطمئن باشید که مشتری دائمی تان می‌شود.

کمپانی هند شرقی، به جای آنکه به چین نقره بفرستد، به قاچاق تریاک روی آورد - و عملاً قادر بود این ارز جدید را هر قدر که بخواهد پرورش دهد. طولی نکشید که فروش تریاک کمپانی به مقادیر بی‌سابقه‌ای رسید. کل ماجرا در اصل این بود که یک ماده اعتیادآور در ازای اعتیادآور دیگری - کافئین در ازای تریاک - مبادله می‌شد، اما آنچه بریتانیا به چینی‌ها تحمیل می‌کرد ماده بسیار مخرب‌تری بود. فکر و ذکر چینی‌ها آلوده به تریاک شد تا انگلیسی‌ها جز چای به چیز دیگری فکر نکنند.

کمپانی هند شرقی، پس از نبرد پلاسی در ۱۷۵۷، بنگال را از چنگ امپراتوری مغول درآورد. سپس انحصار کشت خشخاش در منطقه را به دست گرفت و ارسال آن به چین را آغاز کرد. مصرف تریاک در چین برای مقاصد غیردرمانی ممنوع بود - نخستین قوانین ممانعت از مصرف تریاک در سال ۱۷۲۹ تصویب شده بود - پس کمپانی نباید به عنوان واردکننده غیرقانونی تریاک شناخته می‌شد، چون این مسئله واکنش امپراتور را برمی‌انگیخت. در عوض، کمپانی «بنگاه‌های بومی» مستقلی را واسطه قرار داد - بازرگانان هندی اجازه یافتند که به نمایندگی از کمپانی با چین معامله کنند. چینی‌ها با پرداخت نقره تریاک را در

هنگام نشنگی همچون مرده‌ای متحرک گیج و منگ بودند و در اوقات دیگر، سست و بی حال، برای فرار بعدی شان با تریاک فروش ها له له می زدند، با این حال تریاک همچنان کالای نسبتاً گرانی بود و بنابراین تا حدود زیادی فقط ماندارین ها و تجار چین به آن دسترسی داشتند. از آنجایی که این مخدر بر درصد نسبتاً اندکی از جمعیت اثر مستقیم می گذاشت، چینی ها آشوب اقتصادی حاصل از این مخدر را فاجعه بزرگ تری می پنداشتند تا عواقبی که برای سلامت عمومی در پی داشت. با خروج بی امان نقره که در ازای تریاک به قاچاقچیان بریتانیایی پرداخت می شد، عرضه آن در داخل چین کاهش یافت و قیمت فلزات گران بها بالا رفت. حالا کشاورزی که حتی یک بار هم دست به وافور نزده بود مجبور بود محصول بیشتری بفروشد تا برای پرداخت مالیاتش نقره کافی در اختیار داشته باشد.

توقیف تریاک بریتانیا به رخدادی جهانی بدل شده بود که نه فقط بازرگانان را تحت تأثیر قرار داده بود که غرور ملی را نیز جریحه دار کرده بود.

در سال ۱۸۳۹، امپراتور دائوگوانگ علیه تریاک اعلام جنگ کرد و مأمور جاه طلب و درستکاری به نام لین زکسو را منصوب کرد تا از خرید و فروش تریاک که در سراسر استان ساحلی گوانگجو در جریان بود، و اصلاً محموله تریاک در بندر همین استان تخلیه می شد، جلوگیری کند. پس از رسیدن به پایگاه معاملات خارجی در گوانگجو، لین به بازرگانان بریتانیا و سایر کشورها دستور داد فروش تریاک را فوراً متوقف کنند و تمام موجودی خود را به انبارهای پایگاه تحویل دهند تا منهدم شود. بازرگانان از انجام این کار سرپیچی کردند، پس لین در مقابل دستور داد کارخانه ها را ببندند و جیره مواد غذایی شان را قطع کنند.

سرپرست ارشد بازرگانی بریتانیا در چین، کاپیتان چارلز الیوت، کوشید از وخامت اوضاع بکاهد. او بازرگانان گوانگجو را مجاب کرد مقدار سرسام آوری معادل ۱۷۰۰ تون تریاک را به انبارهای بندر تحویل دهند، در عوض به آن ها قول داد که دولت بریتانیا خسارتشان را جبران می کند. لین دستور داد تریاک های توقیف شده را، که قیمت هنگفتی داشتند، در بشکه های بزرگ با آب و آهن مخلوط کنند و در رودخانه پریل بریزند. حجم تریاک چنان زیاد بود که انهدام کل آن سه هفته طول کشید. مأمور لین خیال می کرد به وظیفه بسندیده اش عمل کرده و جلوی قاچاق غیرقانونی تریاک را که مثل خوره به جان مردم کشورش افتاده بود گرفته است؛ اما وقایع آن ایام به نزاع دو امپراتوری و شکست حقارت بار چین ختم شد.

به نظر می رسید توافقی که در گوانگجو توسط الیوت سرگرفته بود همه را راضی کرده است؛ لین موفق شد انبار مخفی تریاک را توقیف و اجناس قاچاق را منهدم کند؛ بازرگانان پیشنهاد دریافت خسارت کامل را پذیرفتند؛ و الیوت بندر را برای تجارت بریتانیا باز نگه داشت. به عبارت دیگر، همه راضی بودند، جز لرد ملبورن، نخست وزیر بریتانیا، که مطلع شده بود الیوت وعده پرداخت چنین خسارت هنگفتی را برای خودنمایی و بدون هماهنگی با او داده است. حالا دولت ناچار بود برای پرداخت خسارت تاجران تریاک ۲ میلیون پوند (معادل ۱۶۴ میلیون پوند امروزی) فراهم کند. توقیف تریاک بریتانیا به رخدادی جهانی بدل شده بود که نه فقط بازرگانان را تحت تأثیر قرار داده بود که غرور ملی را نیز جریحه دار کرده بود. لرد ملبورن که در تنگنای سیاسی قرار گرفته بود اعتقاد داشت برای آنکه چین را وادار کند خسارت اجناس منهدم شده را به بریتانیا بپردازد چاره ای جز اقدام نظامی ندارد.

این عکس العمل بریتانیا به درون مایه مشترک امپریالیسم اروپایی مبدل شد؛ سیاست زور و تهدید. یگانگی متشکل از ۴ هزار سرباز بریتانیایی و ۱۶ کشتی به چین اعزام شد، و جنگ



امروزه بیش از ۲۵۰ هزار هکتار از اراضی زمین به زیر کشت خشخاش رفته است که بخش اعظم آن به طور غیرقانونی در افغانستان کشت می شود. در پژوهشی تازه، حدود ۱۰ میلیون نفر از مردم ایالات متحده گزارش داده اند که از شبه افیون ها برای اهداف غیردرمانی استفاده می کنند، البته آمار واقعی احتمالاً باید بیش از این ها باشد (چون، برای مثال، داده های این پژوهش شامل افراد بی خانمان یا کسانی که در آسایشگاه ها اسکان یافته اند نمی شود). با این حال، بیش از ۹۰ درصد این مواد شبه افیونی هروئین نیستند، بلکه داروهای مسکن مجازی هستند که عده ای به مصرف آن ها معتاد می شوند و از آن ها سوء استفاده می کنند. همه گیری کنونی شبه افیون ها، که یادآور همه گیری این مواد در قرن نوزدهم چین است، به دهه ۹۰ میلادی بازمی گردد، زمانی که شرکت های دارویی، از جمله شرکت «پوردو فارما»، تصمیم گرفتند تجویز داروهای شبه افیونی، و متعاقباً سود خودشان، را افزایش دهند، پس قانون گذاران و جامعه پزشکی ایالات متحده را مجاب کردند که قرص های شبه افیونی صنعتی شان اعتیادآور نیستند. دوز تجویزی داروهای شبه افیونی آن قدر بالا رفت که بدن بیماران نسبت به داروها مقاوم شد، تا جایی که بسیاری از آن ها به داروها وابسته شدند و برای جلوگیری از عوارض ناخوشایند ترک داروها به مصرف داروهای دیگر متکی بودند. میلیون ها فرد معتاد همچنان در بازارهای غیرمجاز به دنبال مواد شبه افیونی می گشتند، و از سال ۱۹۹۹ تا ۲۰۲۰، بیش از نیم میلیون نفر بر اثر مصرف بیش از حد این مواد جان باختند. وزارت بهداشت و خدمات انسانی آمریکا در سال ۲۰۱۷ وضعیت سلامت عمومی را در سراسر کشور اضطراری اعلام کرد. اکنون برای مهار این بحران گام هایی برداشته شده، با این همه آمار مرگ های ناشی از مصرف بیش از حد شبه افیون های صنعتی مانند ترامادول و فنتانیل همچنان رو به افزایش است.

سیستم پاداش و یادگیری مغز طوری تکامل یافته که رفتار ما را برای دوام آوردن در محیط طبیعی زندگی مان اصلاح کند، اما در برابر نفوذ مواد روان گردان بی دفاع است.

تا سه سال بعد، یعنی از ۱۸۳۹ تا ۱۸۴۲، به درازا کشید. ناوگان دریایی سلطنتی صاحب کشتی جدیدی به نام نیسیس بود: یک کشتی بخار جنگی از جنس آهن، که هیچ شباهتی به امکانات جنگی چین نداشت. ناوگان بریتانیا دهانه رود پرل در گوانگجو را بست و چند بندر از جمله بندر شانگهای و نانجینگ را تصرف کرد. در خشکی نیز تفنگ ها و مهارت نظامی بریتانیا ارتش چین را در هم کوبید. باروت و کوره استخراج فلز را خود چینی ها اختراع کرده بودند، اما حالا یک امپراتوری اروپایی در چند قدمی سواحلشان بود و با همان اختراعات تهدیدشان می کرد.

در ژوئیه ۱۸۴۲، کشتی ها و نیروهای بریتانیا در اقدامی مؤثر کانال بزرگ چین را که شریان اصلی توزیع غلات در این کشور بود مسدود کردند. خطر قحطی پکن را تهدید می کرد، پس امپراتور دائوگوانگ به ناچار تقاضای صلح کرد. معاهده نانجینگ تحقیرآمیز بود. چین ملزم شد در قبال تریاک های توقیفی و درگیری های پس از آن خسارت هنگفتی بپردازد، هنگ کنگ (به معنی بندر معطر) را به عنوان مستعمره به بریتانیا واگذار کند و پنج «بندر آزاد مورد توافق» از جمله کانتون (گوانگجو) و شانگهای را به روی بازرگانان بریتانیا و دیگر تاجران جهان بگشاید. اما بریتانیا به این هم رضایت نداد، و در سال ۱۸۵۶ دومین جنگ تریاک را آغاز کرد، جنگی که به گشایش بیشتر درهای چین به روی تجار خارجی و قانونی شدن کامل دادوستد تریاک انجامید.

مصرف تفریحی تریاک در تمام چین، از اشراف شهرنشین و طبقه متوسط گرفته تا کارگران روستایی، رواج یافت. تا زمان حمله ژاپن به چین در سال ۱۹۳۷، اعتقاد بر این بود که ۱۰ درصد جمعیت چین - یعنی ۴۰ میلیون نفر - معتاد به تریاک هستند. شیوع اعتیاد به تریاک در چین تا پیش از غلبه کمونیست ها بر چین در سال ۱۹۴۹ و ظهور رژیم خودکامه مائو هرگز متوقف نشد.

چین از بحران ۱۵۰ ساله افیون که طمع جمعی و زورگویی امپریالی بر آن تحمیل کرده بود به سلامت عبور کرد.

کتاب‌های انتشارات ترجمان علوم انسانی



عادت‌های خوب عادت‌های بد

ما روزانه مشغول کارهای ریز و درشت زیادی می‌شویم: ورزش می‌کنیم، غذا می‌خوریم، خرید می‌رویم، با دوستان و همکارانمان ملاقات می‌کنیم و برنامه‌های کاری و شخصی‌مان را پیش می‌بریم. تصور ما این است که بیشتر این کارها را از روی فکر انجام می‌دهیم. بنابراین، هنگامی که می‌خواهیم تغییری در زندگی‌مان ایجاد کنیم، تلاش می‌کنیم با فکر و حساب و کتاب اهداف جدیدی مشخص کنیم، برنامه‌ریزی کنیم، اراده‌مان را قوی کنیم و دست به کار شویم؛ و البته بیشتر تلاش‌هایمان نیز به شکست می‌انجامد. اما وندی وود، استاد روان‌شناسی دانشگاه کالیفرنیا جنوبی، معتقد است که، برخلاف تصور رایج، اغلب کارهای ما بدون فکر و از روی عادت‌هایی است که در ذهنمان ریشه دوانده و بی‌توجهی به همین نکته علت ناتوانی ما در ایجاد تغییر است. او در این کتاب حاصل تحقیقات گسترده و طولانی خود بر روی عادت‌ها را ارائه می‌دهد و با زبانی شیوا توضیح می‌دهد که مغز انسان چگونه به محیط پیرامون واکنش نشان می‌دهد و از چه راه‌هایی می‌توان عادت‌های خوب را جایگزین عادت‌های نامطلوب کرد.

● عادت‌های خوب عادت‌های بد

- نویسنده: وندی وود
- مترجم: بابک حافظی

از گذشته تا کنون، انسان به‌طور جدی خواهان داروهای تفریحی آرام‌بخشی بوده که سرمستی لذت‌بخشی ایجاد می‌کنند، ولی درست به همین دلیل ذاتاً اعتیادآورند. همین خصوصیت زیستی ما سبب می‌شود موادی که برای تغییر حالات ذهنی‌مان مصرف می‌کنیم دنیا را نیز تغییر دهند.

اطلاعات کتاب‌شناختی:

Dartnell, Lewis. *Being Human: How our biology shaped world history*. Bodley Head, 2023.

بی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۳ مه ۲۰۲۳ با عنوان «Out of our minds: opium's part in imperial history» در وبسایت گاردین منتشر شده است. وبسایت ترجمان آن را در تاریخ ۸ شهریورماه ۱۴۰۲ با عنوان «ظهور و سقوط امپراتوری‌ها به پای تریاک» ترجمه و منتشر کرده است.

** لوییس دارتنل (Lewis Dartnell) نویسنده بریتانیایی و استاد ارتباط علمی دانشگاه وس تمینستر است. نوشته‌های او در نشریاتی چون نیو ساینسیست منتشر می‌شوند.

1 Dotcom boom

1 Tulip mania: به دوره‌ای از عصر طلایی هلند (بین سال‌های ۱۶۲۴ تا سال ۱۶۳۷ میلادی) گفته می‌شود که قیمت پیاز گل لاله رشد زیادی کرد ولی بعد به سرعت پایین آمد. جنون گل لاله اولین حادثه حباب اقتصادی و یکی از سه حباب اقتصادی بزرگ در تاریخ معاصر اروپا به‌شمار می‌آید [مترجم].

2 کسری تجاری زمانی رخ می‌دهد که ارزش واردات یک کشور، در یک دوره زمانی معین، بیشتر از ارزش صادراتش شود [مترجم].

3 تنتور مخلوطی است که معمولاً از خیساندن پوست، میوه، برگ یا ریشه گیاهان در الکل یا سرکه تهیه می‌شود [مترجم].

5 Confessions of an English Opium-Eater



چهار دانش آموزان مدرس را دوست ندارند؟

نگاه یک دانشمند علوم شناختی به کارکرد ذهن
و اهمیت آن برای کلاس درس

دنیل تی. ویلینگهام
ترجمه سید امیرحسین میرابوطالبی



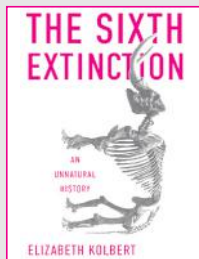
خرید با تخفیف از فروشگاه اینترنتی ترجمان
tarjomaan.shop



الیزابت کولبرت
ترجمه محمد قریبی



الیزابت کولبرت (Elizabeth Kolbert) روزنامه‌نگار مشهور آمریکایی است که تا به امروز دو بار جایزه ملی مگزین و یک بار جایزه پولیتزر را در بخش کتاب غیرداستانی دریافت کرده است. کولبرت تحصیلات خود را در دانشگاه ییل به پایان رسانده است و مقالات فراوانی از او در نیویورک تایمز و نیویورکر به چاپ رسیده است. کتاب او *The Sixth Extinction: An Unnatural History* یکی از پرفروش‌ترین کتاب‌های سال ۲۰۱۵ در آمریکا بود. مسائل محیط زیستی و تغییرات آب‌وهوایی در رأس علایق پژوهشی اوست. از دیگر کتاب‌های او می‌توان به *Under a White Sky* اشاره کرد.





پلاستیک‌ها چگونه ما را مسموم می‌کنند؟

ما قبل از آنکه بتوانیم غذا بخوریم، خوردن پلاستیک را شروع می‌کنیم

نیویورکر — در سال ۱۸۶۳، زمانی که اغلب مردم ایالات متحده دلوپس جنگ داخلی بودند، کارآفرینی به نام مایکل فیلن نگران توپ‌های بیلیارد بود. در آن سال‌ها، توپ بیلیارد از عاج ساخته می‌شد، که ترجیحاً از فیل‌های سیلان - سریلانکای امروزی - به دست می‌آمد، چون تصور می‌شد عاج این فیل‌ها برای توپ بیلیارد تراکم مناسبی دارند. فیلن، علاوه بر سالن بیلیاردش و شراکتی که در تجارت ساخت میز بیلیارد داشت، نویسنده کتاب‌هایی درباره بیلیارد و قهرمان این رشته ورزشی نیز بود. به واسطه تلاش‌های او، این ورزش به قدری محبوبیت پیدا کرد که عاج‌های سیلان - و همچنین به طور کلی فیل‌ها - داشتند کمیاب می‌شدند. او و شریکش برای هر کس که جایگزینی برای عاج پیدا کند جایزه‌ای ده هزار دلاری تعیین کردند. چاپچی جوانی از آلبانی به نام جان وزلی هایت از جایزه باخبر شد و شروع کرد به آزمون و خطا کردن. در سال ۱۸۶۵، او توپی را به ثبت رساند که مغزی آن از جنس چوب بود و پوششی از گرد عاج و شلاک^۱ داشت. بازیکنان بیلیارد به آن علاقه‌ای نشان ندادند. در ادامه، هایت نیتروسولوز را آزمایش کرد، ماده‌ای که از ترکیب خمیر چوب یا پنبه با مخلوط اسید نیتریک و اسید سولفوریک ساخته می‌شود. او دریافت که نوع خاصی از نیتروسولوز، زمانی که با کافور حرارت داده شود، ماده‌ای براق و سخت تولید می‌کند که عملاً می‌تواند به هر شکلی دربیاید. برادر

هایت، که شریک تجاری‌اش هم بود، نام این ماده را «سلولوئید» گذاشت. توپ‌های جدید در بین بازیکنان محبوبیت بیشتری داشت، اگرچه همان‌گونه که هایت نیز اذعان کرده بود، این توپ‌ها معایب خاص خود را نیز داشتند. نیتروسولوز، که به آن پنبه باروتی هم گفته می‌شود، به شدت اشتعال‌پذیر است. اگر دو توپ سلولوئیدی با شدت مناسب به یکدیگر برخورد کنند، می‌توانند منجر به انفجاری کوچک شوند. سالن داری در کلرادو به هایت گزارش کرده بود که وقتی این اتفاق افتاد، «ناگهان همه کسانی که در سالن بودند اسلحه کشیدند».

مشخص نیست که برادران هایت هرگز جایزه را از فیلن دریافت کردند یا نه، اما خود این اختراع جایزه به حساب می‌آمد. این دو برادر کارشان را از توپ‌های سلولوئیدی به دندان مصنوعی، شانه، دسته برس، کلیدهای پیانو و خرت‌وپرت‌های خانه از جنس سلولوئید گسترش دادند. آن‌ها برای این ماده جدید نه صرفاً به عنوان جایگزین عاج که همچنین به عنوان جایگزین لاک^۲ پشت و سنگ مرجان مشتری پیدا کردند. این دو نیز به واسطه کشتار و برداشت بی‌رویه رو به پایان بودند. در یکی از دفترچه‌های تبلیغاتی هایت‌ها آمده بود که سلولوئید «آرامش را به زیستگاه طبیعی فیل‌ها، لاک‌پشت‌ها و پولپ‌های مرجانی برمی‌گرداند». به دنبال اختراع هایت، که اغلب از آن به عنوان اولین پلاستیک تولید شده به شکل تجاری یاد می‌شود،

چند دهه بعد باکلیت آمد. بعد از آن پلی وینیل کلراید، و سپس به ترتیب پلی اتیلن، پلی اتیلن سبک، پلی استر، پلی پروپیلن، استایروفوم، پلکسی گلاس، مایلار، تفلون، پلی اتیلن ترفتالات (که به پت مشهور است) آمدند؛ این فهرست می تواند همین طور ادامه پیدا کند. تولید سالانه پلاستیک در جهان اکنون به بیش از ۳۶۰ میلیون تُن می رسد. زمانی با مشکل کمیابی روبه رو بودیم، حال مشکل فراوانی است.

از لباس هایی که از پلاستیک ساخته شده اند، که بیشتر محصولات را در بر می گیرند، همواره الیاف روی زمین ریخته می شود، خیلی شبیه به ریختن موی سگ ها.

پسماند پلاستیک امروزه تقریباً در همه جا دیده می شود، در قالب بطری های آب خالی، کیسه های خرید مستعمل و بسته های پاره پوره چپیس و پفک. حتی کف درازگودال ماریانا در عمق ۱۱ هزار متری دریا پلاستیک یافت شده است. پلاستیک سواحل سوالبار و کرانه های جزایر کوکوس (کیلینگ) که بیشتر آن غیرقابل سکونت است را آلوده کرده است. تصور می شود که در زباله دان بزرگ اقیانوس آرام - توده ای از آت و آشغال شناور روی آب مابین کالیفرنیا و هاوایی که مساحت آن به ششصد هزار مایل مربع می رسد - ۱,۸ تریلیون تکه پلاستیک باشد. در میان خیل موجوداتی که از این همه زباله آسیب می بینند، مرجان ها، لاک پشت ها و فیل ها هم هستند - به ویژه فیل های سریلانکا. در سال های اخیر، بیست فیل، بعد از اینکه در گورستان زباله ای نزدیک روستای پالاکادو پلاستیک بلعیده بودند، جان خود را از دست دادند. چقدر باید نگران چیزی باشیم که به آن «بحران آلودگی پلاستیکی» می گویند؟ و چه کاری از دستمان برمی آید؟ این

پرسش ها موضوع اصلی چندین کتاب تازه منتشر شده است؛ این کتاب ها درباره چیزی حرف می زنند که نویسنده ای به نام مت سایمون به آن «دام پلاستیک» می گوید.

مت سایمون در کتاب سمی غیر از تمام سم ها: ریزپلاستیک ها چگونه سیاره ما و بدنمان را آلوده می کنند این طور نوشته است: «بدون پلاستیک ما نه پزشکی مدرن می داشتیم، نه ابزارآلات، و نه عایق بندی سیم برق برای جلوگیری از آتش سوزی خانه هایمان. اما با پلاستیک ما جای جای زمین را آلوده کرده ایم».

سایمون، روزنامه نگار علمی در مجله وایرد، به طور خاص نگران قابلیت پلاستیک برای تجزیه به ریزپلاستیک هاست - ریزپلاستیک ها معمولاً به ذراتی گفته می شود با قطر کمتر از پنج میلی متر. این فرایند همواره به اشکال گوناگون صورت می پذیرد. در اقیانوس، آب کیسه های پلاستیکی را با خود می برد، سپس بعد از اینکه توسط باد از این طرف به آن طرف انداخته شده و در معرض تابش پرتوی فرابنفش قرار گرفتند تجزیه می شوند. تایرهای امروزی از انواع و اقسام پلاستیک ها تشکیل شده اند و هم زمان با چرخیدن، ساییده شده و غباری از ذرات را در هوا به گردش درمی آورند. از لباس هایی که از پلاستیک ساخته شده اند، که بیشتر محصولات را در بر می گیرند، همواره الیاف روی زمین ریخته می شود، خیلی شبیه به ریختن موی سگ ها. در پژوهشی که چند سال پیش در نشریه نیچر فود منتشر شده بود، مشخص شد که آماده کردن شیرخشک نوزادان در بطری پلاستیکی راه خوبی برای تجزیه بطری است؛ در نتیجه، آنچه بچه ها در آخر می نوشند تقریباً نوعی سوپ پلاستیک است. در واقع، اکنون روشن است که کودکان حتی قبل از آنکه بتوانند غذا بخورند، در حال تغذیه از ریزپلاستیک ها هستند. در سال ۲۰۲۱، محققانی از ایتالیا اعلام کردند که در جنین انسان ریزپلاستیک یافته اند. چند ماه بعد، محققانی از آلمان و اتریش اعلام کردند که در مکتونیم - اصطلاحی تخصصی به معنای اولین مدفوع نوزاد - ریزپلاستیک مشاهده کرده اند.



درعین حال، ریزپلاستیک‌ها صرفاً مواد شیمیایی مضر را آزاد نمی‌سازند، بلکه آن‌ها را جذب هم می‌کنند. «مواد تجزیه‌ناپذیر، زیست‌انباشتی و سمی»^۲ یا به اختصار پی‌بی‌تی‌ها ملغمه‌ای از ترکیب‌های خطرناک هستند که شامل ددت و مواد پلی‌کلری فیلیل می‌شوند. همچون ریزپلاستیک‌ها که در ادبیات علمی به آن‌ها پی‌گفته می‌شود، پی‌بی‌تی‌ها نیز این روزها همه‌جا حضور دارند. وقتی پی‌بی‌تی‌ها در کنار ام‌پی‌ها قرار می‌گیرند، معمولاً به یکدیگر می‌چسبند. آژانس حفاظت از محیط‌زیست در این باره گفته است «درواقع، پلاستیک‌ها مثل آهنربا پی‌بی‌تی‌ها را جذب می‌کنند». بنابراین، خوردن ریزپلاستیک‌ها راه خوبی برای بلعیدن سموم قدیمی است. حال نوبت به تهدیدی می‌رسد که در خود ذرات وجود دارد. ریزپلاستیک‌ها -ظاهراً و به‌طور خاص ریزالیاف- می‌توانند از راه تنفس به عمق ریه‌ها نفوذ کنند. مدت‌هاست این مسئله روشن شده که بسیاری از افراد شاغل در صنعت الیاف مصنوعی دچار بیماری‌های ریوی‌اند. آیا ما هم آن‌قدر ریزالیاف تنفس می‌کنیم که عملاً به کارگران صنعت الیاف مصنوعی تبدیل شویم؟ هیچ‌کس به‌طور قطعی نمی‌تواند پاسخ دهد، اما همان‌گونه که فی کوچیرو، محقق در دانشگاه پورتموث انگلستان، به سایمون گزارش می‌دهد، «ما به شدت نیاز داریم تا پاسخ آن را پیدا کنیم».

هر چیزی که دیشب برای شام خورده‌اید، یقیناً پلاستیکی برای دورانداختن به جا گذاشته است. قبل از آنکه تیوب خالی خامه‌ترش یا بطری تقریباً خالی سس کچاپ خود را دور بیندازید، احتمالاً روی آن به دنبال یک شماره گشته‌اید، و اگر آن را داخل مثلی کوچک پیدا کرده باشید، آن را شسته و برای بازیافت کنار گذاشته‌اید. احتمالاً فکر می‌کنید که با این کار نقش خود را برای جلوگیری از موج جهانی آلودگی پلاستیکی ایفا کرده‌اید.

روزنامه‌نگار بریتانیایی، الیور فرانکلین-والیس، قبلاً چنین اعتقادی داشت. او شبیه آیینی مذهبی

خطرات بلعیدن تکه‌های بزرگ پلاستیک واضح و مشخص است؛ این خطرات شامل خفگی و سوراخ شدن مجرای روده می‌شوند. حیواناتی که شکم خود را با پلاستیک پر می‌کنند در نهایت از گرسنگی می‌میرند. خطرات ریزپلاستیک‌ها نامحسوس‌ترند، اما سایمون استدلال می‌کند که خطرشان کمتر نیست. پلاستیک‌ها از فرآورده‌های جانبی پالایش نفت و گاز ساخته می‌شوند؛ بسیاری از مواد شیمیایی تشکیل‌دهنده آن‌ها مانند بنزن و وینیل کلراید سرطان‌زا هستند. در کنار مواد تشکیل‌دهنده اصلی آن‌ها، افزودنی‌های دیگری هم وجود دارند. بسیاری از این افزودنی‌ها -برای مثال مواد پلی‌فلوروکسیل که به پلاستیک خاصیت ضدآب می‌دهند- نیز مشکوک هستند به اینکه سرطان‌زا باشند. بسیاری از آن‌ها نیز هرگز به درستی آزمایش نشده‌اند.

وقتی پلاستیک خرد می‌شود، مواد شیمیایی به‌کاررفته در ساختش می‌توانند منتشر شوند. این مواد بعدتر می‌توانند با یکدیگر درآمیخته شوند تا ترکیبات جدیدی بسازند، که ممکن است خطر کمتری نسبت به ماده اولیه داشته باشد -شاید هم خطری بیشتر. چند سال پیش، گروهی از دانشمندان آمریکایی کیسه‌های خرید یک بارمصرف را برای چندین روز در معرض نور خورشید شبیه‌سازی شده قرار دادند، برای اینکه شرایطی را بازسازی کنند که این کیسه‌ها هنگام رهاشدن در طبیعت با آن مواجه می‌شوند. این دانشمندان متوجه شدند که یک کیسه از فروشگاه‌های سی‌وی‌اس بیش از ۱۳ هزار ترکیب از خود آزاد می‌سازد، و یک کیسه از والمارت بیش از ۱۵ هزار ترکیب. این گروه نوشته بودند «این مسئله دارد روزه‌روز روشن‌تر می‌شود که پلاستیک‌ها در محیط‌زیست ساکن و بدون تغییر نمی‌مانند». استیو آلن، محقق در مؤسسه اقیانوس‌شناسی پیشرو کانادا که متخصص در زمینه ریزپلاستیک‌هاست، به سایمون گفته است «اگر ضریب هوشی تو بالاتر از میمون‌ها باشد، باید متوجه شوی که پلاستیک ماده خوبی برای محیط‌زیست نیست».

پلاستیک‌های خود را با آب می‌شست، سپس آن‌ها را در یکی از پنج سطل زباله‌ای می‌انداخت که با رنگ از هم متمایز می‌شدند و او و همسرش آن‌ها را در خانه‌شان در رویستون در شمال لندن نگه می‌داشتند. سپس فرانکلین تصمیم گرفت تا بفهمد در حقیقت چه بر سر زباله‌های او می‌آید، تصمیمی که به سرخوردگی ختم شد.

لری توماس، رئیس سابق انجمن تولیدکنندگان پلاستیک، در جایی گفته بود «اگر مردم فکر کنند که بازیافت حقیقتاً انجام می‌شود، دیگر نگران محیط زیست نخواهند بود».

او در کتاب خود، زمین بی حاصل: دنیای پنهان زباله و جست‌وجوی فوری برای آینده‌ای پاک‌تر، نوشته است «اگر محصولی بازیافتی یا قابل بازیافت باشد، خریدنش حس بهتری به ما می‌دهد. اما همه آن اعداد کوچک داخل مثلث بیشتر برای فریب مصرف‌کنندگان است».

فرانکلین-والیس زمانی علاقه‌مند به سرنوشت پسماندهای خود شد که شیوه قدیمی مدیریت پسماند در بریتانیا در حال فروپاشی بود. تا سال ۲۰۱۷، اروپا و ایالات متحده بیشتر ضایعات پلاستیک و نیز کاغذ خود را به چین می‌فرستادند. سپس پکن سیاستی جدید به نام شمشیر ملی اتخاذ کرد و واردات یانگ لاجی یا «زباله خارجی» را ممنوع کرد. این حرکت حمل‌کنندگان زباله از کالیفرنیا تا کاتالونیا را با میلیون‌ها مخزن کپک زده درمانده کرد که نمی‌توانستند از شر آن خلاص شوند. تیتیر مجله تایمز در ژانویه ۲۰۱۸ این بود: «به خاطر امتناع چین از دریافت زباله‌های بازیافتی غرب، پلاستیک‌ها روی هم تلنبار می‌شوند». سایمون الین، مدیرعامل انجمن بازیافت بریتانیا، به روزنامه‌ها گفت «روزگار سختی است».

باوجود این، زباله راهی برای خود پیدا کرد. کمی بعد از اینکه چین واردات زباله خارجی را متوقف کرد، کارآفرینان حوزه بازیافت در کشورهای دیگر -مالزی، اندونزی، ویتنام و سریلانکا- شروع به پذیرفتن زباله‌ها کردند. کسب‌وکارهای کوچک بازیافت پلاستیک، در جاهایی که اگر قانون هم وجود داشته باشد آن‌چنان سخت‌گیرانه نیستند، به سرعت رشد کردند. فرانکلین-والیس از کارخانه‌ای ساده و این چنینی در دهلی نو بازدید کرد؛ صاحب کارخانه به او اجازه ورود داد به شرطی که از چگونگی انجام این کار و موقعیت مکانی آن اطلاعاتی به بیرون درز پیدا نکند. او کارگران را در حالی دید که در یک اتاق به شدت گرم مشغول ریختن زباله داخل یک خردکن بودند. کارگرانی در اتاقی دیگر، که همان قدر گرم بود، خرده‌ها را داخل یک دستگاه اکسترودر پلاستیک^۵ می‌ریختند تا دانه‌های کوچک خاکستری رنگی به نام نردل^۶ تولید کنند. سیستم تهویه هم فقط یک پنجره باز بود. فرانکلین-والیس این طور می‌نویسد: «مه غلیظ ناشی از بخار پلاستیک در هوا مرا بهت زده کرد».

نردل‌ها، که برای تولید محصولات پلاستیکی اهمیت بالایی دارند، آن قدر کوچک هستند که ریزپلاستیک به حساب بیایند (تخمین زده می‌شود که سالیانه ده تریلیون نردل به اقیانوس‌ها ریخته می‌شود که بیشتر آن از کانتینرها سرریز می‌شود). معمولاً نردل‌ها را از پلیمرهای «ویرجین» می‌سازند، اما آن‌طور که کارخانه دهلی نو نشان داد، می‌توان آن‌ها را از پلاستیک مستعمل نیز ساخت. مشکل این فرایند، و بازیافت پلاستیک به طور کلی، این است که پلاستیک با هر بار حرارت دیدن تجزیه می‌شود. در نتیجه، حتی در شرایط ایدئال نیز می‌توان از پلاستیک صرفاً به دفعات محدودی استفاده کرد؛ و باید گفت که در کار مدیریت پسماند شرایط ایدئال به ندرت پیش می‌آید. فرانکلین-والیس از کارخانه‌ای به روز در شمال انگلستان بازدید کرد که کارش در زمینه پت بود، ماده‌ای که بیشتر بطری‌های آب و نوشابه از آن ساخته می‌شوند. او دریافت



منظور شواب از «بدون زیاله» دقیقاً بدون زیاله نیست. طبق طرح او، پسماندی که قابلیت کمپوست شدن یا بازیافت شدن داشته باشد مجاز بود؛ بنابراین، خانواده‌ی او می‌توانستند قوطی‌های کهنه و شیشه‌های خالی را در کنار باقیمانده‌ی غذا بیرون بریزند. چیزی که سخت - خیلی خیلی سخت - بود رفع و رجوع کردن پلاستیک بود.

در ابتدا، شواب پسماند پلاستیک را به دو دسته تقسیم کرد، دسته‌ای که آن شماره‌های کوچک را داشتند، و حمل‌کنندگان زیاله آن‌ها را به عنوان بخشی از برنامه‌ی بازیافت «تک جریان»^{۱۱} می‌پذیرفتند؛ در نتیجه، طبق تعریف خودش، زیاله به حساب نمی‌آمدند. دسته‌ی دیگر هیچ شماره‌ای نداشتند و نمی‌بایست در سطل بازیافت انداخته می‌شدند، بنابراین زیاله به حساب می‌آمدند. او دریافت حتی اگر چیزی بخرد که ظرفش شماره داشته باشد - برای مثال یک گواکاموله^{۱۲} - معمولاً زیر در آن ورقه‌ای نازک و پلاستیکی است که شماره ندارد. بیشتر وقت او صرف این می‌شد که با شست و شوایین ورقه‌ها و سایر پلاستیک‌های نامشخص را جدا کند و دنبال راهی باشد که با این‌ها چه کند. او از یافتن شرکتی به نام تراسایکل هیجان زده شد، شرکتی که قول می‌دهد - در ازای مبلغی پول - «چیزهای غیرقابل بازیافت را بازیافت کند». با مبلغ ۱۳۴ دلار، او جعبه‌ای خرید که می‌توانست آن را با بسته‌هایی از پلاستیک پر کند و برای شرکت بفروشد، و با پرداخت ۴۲ دلار بیشتر، جعبه‌ای دیگر خرید که می‌توانست آن را با «پسماند لوازم بهداشت دهان و دندان»^{۱۳} - مانند تیوب خمیردندان - پر کند. او می‌نویسد «جعبه‌ی بسته‌بندی پلاستیکی تراسایکل را طوری پر از پلاستیک کرده و فرستادم که دیگر بیش از آن نمی‌شد پرش کرد».

با این حال، در نهایت همچون فرانکلین - والیس، شواب نیز به این باور رسید که تا کنون فریب خورده است. در میانه‌ی راه آزمایش، او در دوره‌ای آنلاین ثبت نام کرد به نام فراتر از آلودگی پلاستیکی، که توسط جودیت انک، مدیر منطقه‌ای سابق انجمن حفاظت از محیط زیست،

که نیمی از بسته‌های پت که به کارخانه می‌آمدند امکان بازیافت نداشتند، زیرا به خاطر وجود سایر انواع پلاستیک در آن‌ها یا زیاله‌های دیگر آلودگی بالایی داشتند. مدیر بازرگانی کارخانه این طور اعتراف می‌کند: «دست یافتن به محصول نهایی برای ما معضل است».

فرانکلین - والیس به این باور رسید که بازیافت پلاستیک نوعی حقه‌بازی (احتمالاً خطرناک) است. او این طور می‌نویسد که طی سال‌ها «راهش را یاد گرفته‌اند». تحت فشار افکار عمومی، شرکت‌هایی مانند کوکاکولا یا نستله تضمین می‌کنند که بسته‌بندی محصولاتشان بازیافت شود. وقتی فشار برداشته می‌شود، زیر قولشان می‌زنند. در عین حال، علیه تصویب هر قانونی که فروش پلاستیک‌های یک بار مصرف را محدود کند لابی کرده و جلوی آن را می‌گیرند. فرانکلین - والیس از لری توماس، رئیس سابق انجمن تولیدکنندگان پلاستیک، نقل قول می‌کند؛ او در جایی گفته بود «اگر مردم فکر کنند که بازیافت حقیقتاً انجام می‌شود، دیگر نگران محیط زیست نخواهند بود».

درست زمانی که فرانکلین - والیس تصمیم گرفت از سرنوشت زیاله‌هایش باخبر شود، ایو آ. شواب تصمیم گرفت یک سال هیچ زیاله‌ای تولید نکند. شواب، که به عنوان یک «تذکره‌نویس بدل‌کار»^{۱۴} شناخته شده است، پیش‌تر یک سال را بدون مصرف شکر گذرانده بود و خانواده‌اش را نیز وادار به این کار کرده بود. او وقایع این یک سال را در کتابی با عنوان سال بدون شکر^{۱۵} جمع‌آوری کرده است. بعد از یک سال پرهیز از شکر، نوبت به سال بدون به هم ریختگی^{۱۶} رسید. وقتی او به همسرش سالی بدون زیاله را پیشنهاد کرد، همسرش گفت تردید دارد که این کار شدنی باشد. دختر کوچکش التماس کرد که صبر کند تا او به دانشگاه برود. به هر حال، شواب کار خودش را کرد.

او این تجربه را در سال بدون زیاله^{۱۷} این‌گونه تعریف می‌کند: «همین که سال جدید آغاز شد، احساس خوبی درباره‌ی احتمال موفقیت‌مان داشتم، احساسی واقعی. مگر این کار چقدر می‌تواند دشوار باشد؟».

برگزار می‌شد. شواب آموخت که اغلب فقط ظرف‌هایی با شماره ۱ (پت) و ۲ (پلی اتیلن سنگین) برای بازیافت ذوب می‌شوند، و برای اینکه نردل‌های حاصل شده تبدیل به چیزی قابل استفاده شوند، باید مواد جدید بسیاری به آن‌ها افزود. او می‌نویسد «مهم نیست سرویس مدیریت پسماند به شما چه می‌گوید، شماره‌های ۳، ۴، ۶ و ۷ بازیافت نمی‌شوند. (خود او این جملات را ایتالیک کرده). شماره ۵ هم خیلی خیلی نامعلوم است».

تراسایکل نیز سبب سرخوردگی شد. از آن به خاطر نام‌گذاری اغواکننده شکایت کردند و منجر به توافقی بیرون از دادگاه شد. یکی از اعضای یک تیم مستندسازی فهمید که تعداد زیادی از بسته‌های پسماند که برای بازیافت به شرکت فرستاده می‌شوند سر از یک کوره پخت سیمان در بلغارستان درمی‌آوردند تا آنجا سوزانده شوند (بنا بر گفته مؤسس شرکت، این کار نتیجه اشتباهی ناگوار بوده است).

«اکنون می‌دانیم که بدون کاهش تولید نمی‌توان آلودگی پلاستیکی را کاهش داد. اصلاحات ریشه‌ای و ساختاری نیاز است.»

شواب می‌نویسد «خیلی دلم می‌خواست باور کنم که تراسایکل، بابانوئل و خرگوش عید پاک حقیقت دارند، آن قدر که شباهت شک برانگیز دست خط بابانوئل به خط مادرم را نادیده بگیرم». اواخر سال، او نتیجه گرفت که تقریباً تمامی پسماندهای پلاستیکی - شماره دار، بدون شماره، یا آن‌ها که داخل جعبه می‌انداخته - طبق تعریف خودش در دسته بندی زباله قرار می‌گیرند. همچنین نتیجه گرفت که «در این روزگار» پرهیز از چنین پسماندی تقریباً غیرممکن است.

چند ماه پیش، انجمن حفاظت از محیط زیست «پیش‌نویس سیاست ملی جلوگیری از آلودگی پلاستیکی»

را تصویب کرد. طبق این گزارش، آمریکایی‌ها نسبت به شهروندان سایر کشورها پسماند پلاستیکی بیشتری تولید می‌کنند - تقریباً ۲۲۵ کیلوگرم برای هر نفر، نزدیک به ۲ برابر میانگین اروپا و ۱۶ برابر میانگین هند. انجمن اعلام کرد که «روش معمول» مدیریت این نوع پسماند روشی «ناپایدار» است. در رأس فهرست پیشنهادها انجمن «کاهش تولید و مصرف» پلاستیک‌های یک بار مصرف قرار داشت.

تقریباً هر کسی که درباره «بحران آلودگی پلاستیکی» می‌اندیشد به نتیجه‌ای واحد می‌رسد. زمانی که یک بطری پلاستیکی (یا کیسه یا ظرف بیرون‌بر) دور انداخته می‌شود، احتمال بالایی دارد که سر از گورستان زباله، یا ساحلی در دوردست دریاورد یا در قالب تکه‌هایی کوچک در اقیانوس شناور شود. بهترین راه برای تغییر این احتمالات تولید نکردن بطری (یا کیسه و یا ظرف) در ابتدای امر است.

سایمون می‌نویسد «تا وقتی که ما مدام پلاستیک‌های یک بار مصرف تولید کنیم... مثل آن است که سعی کنیم آب داخل وان حمام را بدون بستن شیر آب تخلیه کنیم؛ ما باید تولید پلاستیک را متوقف کنیم».

شواب می‌گوید «نمی‌توانیم به اقداماتی نصفه و نیمه تکیه کنیم؛ می‌بایست سراغ ریشه مشکل برویم». او نوشته است که سوپرمارکت محل زندگی اش در ورمانت جنوبی، از اواخر سال ۲۰۲۰، دیگر به مشتریان کیسه پلاستیکی نمی‌دهد. «آیا می‌دانید چه اتفاقی افتاد؟ هیچ. روزی برای راحتی بیشتر خودمان محیط زیست را با کیسه‌های پلاستیکی آلوده می‌کردیم و، روز بعد، دیگر این کار را نمی‌کردیم».

اماری واکر-فرانکلین و جنا جمبک، هر دو مهندس محیط زیست، در کتاب پلاستیک‌ها^{۱۳} که به زودی انتشارات دانشگاه ام‌آی‌تی آن را به چاپ می‌رساند گزارش داده‌اند «اکنون می‌دانیم که بدون کاهش تولید نمی‌توان آلودگی پلاستیکی را کاهش داد. اصلاحات ریشه‌ای و ساختاری نیاز است».



باید ۴۳ بار و در کمال تعجب کیسهٔ پارچه‌ای ۷۱۰۰ بار استفاده شوند. فرانکلین-والیس می‌پرسد «چه تعداد از این کیسه‌ها این قدر عمر می‌کنند؟». واکر-فرانکلین و جمبک همچنین نوشته‌اند که جایگزینی پلاستیک با مواد دیگر ممکن است «بده‌بستان» در پی داشته باشد، که شامل «مصرف انرژی و آب و انتشار گاز کربن» می‌شود. وقتی سوپرمارکت محل زندگی شواب دادن کیسه‌های پلاستیکی را متوقف کرد، شاید یک مشکل را برطرف کرد، اما به قیمت تشدیدکردن مشکلاتی دیگر-مانند جنگل‌زدایی یا استفاده از آفت‌کش‌ها.

سایمون اشاره می‌کند «اگر از دریچهٔ حیات بشر به مسئله نگاه کنیم، از زمانی که ما بدون پلاستیک بی‌هیچ مشکلی زندگی می‌کردیم مدت زیادی نگذشته است». این حرف درست است. همچنین از زمانی که ما بدون کوکاکولا، گواکامولهٔ بسته‌بندی شده، بطری‌های آب یا هر چیز بیرون‌بری زندگی خود را می‌کردیم، خیلی زمان نمی‌گذرد. به منظور کاهش جدی ضایعات پلاستیک-و البته «پایان دادن به آلودگی پلاستیکی»-احتمالاً صرف پیدا کردن جایگزین کافی نخواهد بود، بلکه حذف باید در دستور کار قرار بگیرد. اگر بیشتر زندگی معاصر به پلاستیک گره خورده است، و نتیجهٔ آن مسموم کردن فرزندانمان، خودمان و اکوسیستم بوده، پس دربارهٔ این زندگی باید بازنگری شود. پرسش این است که چه چیز برای ما اهمیت دارد، و اینکه آیا ما تمایل داریم این پرسش را از خودمان بپرسیم؟

اطلاعات کتاب‌شناختی:

Simon, Matt. *A Poison Like No Other: How Microplastics Corrupted Our Planet and Our Bodies*. Island Press, 2022.

Franklin-Wallis, Oliver. *Wasteland: The Secret World of Waste and the Urgent Search for a Cleaner Future*. Hachette Books, 2023.

البته که حرف‌زدن دربارهٔ «بستن شیر آب» و تغییر ساختار به مراتب راحت‌تر از عملی کردن آن است. اولاً مواعی سیاسی برای چنین کاری وجود دارند. صنعت پلاستیک، عملاً، زیرمجموعهٔ صنعت سوخت‌های فسیلی است. برای مثال، اکسان موبیل چهارمین شرکت بزرگ نفتی دنیا و همچنین بزرگ‌ترین تولیدکنندهٔ پلیمر ویرجین است. این ارتباط، یعنی هر تلاشی که برای کاهش مصرف پلاستیک صورت بگیرد، منجر به مقاومتی آشکار یا پنهان خواهد شد، نه فقط از سوی شرکت‌هایی مانند کوکاکولا و نستله، بلکه از جانب شرکت‌هایی مانند اکسان و شل. در مارس ۲۰۲۲، دیپلمات‌های ۱۷۵ کشور توافق کردند تلاش کنند تا معاهده‌ای جهانی بر «پایان دادن به آلودگی پلاستیکی» تنظیم کنند. در نخستین دور مذاکرات که بعدتر همان سال در اوگوئه برگزار شد، گروهی که خود را اتحادیهٔ اهداف بلند می‌خواند، و شامل اعضای از اتحادیهٔ اروپا و همچنین غنا و سوئیس می‌شود، اصرار کردند که این معاهده باید دارای اقداماتی الزام‌آور برای همهٔ کشورها باشد. این ایده با مخالفت کشورهای بزرگ تولیدکنندهٔ نفت از جمله ایالات متحده روبه‌رو شد، که به دنبال اقدامی «در سطح ملی» بودند. بنا به گفتهٔ گروه محیط‌زیستی صلح سبز، لابی‌کنندگان «شرکت‌های بزرگ سوخت‌های فسیلی در این جلسه غالب بودند».

همچنین مواعی عملی نیز بر سر راه هستند. دقیقاً به این دلیل که پلاستیک همه جا هست، تصور اینکه چگونه جایگزینی برای تمام انواع پلاستیک یا حتی بیشتر آن‌ها پیدا شود دشوار است. حتی در مواردی که جایگزین‌ها در دسترس هستند، معلوم نیست که لزوماً بهتر از پلاستیک باشند. فرانکلین-والیس به پژوهشی که توسط آژانس محافظت از محیط‌زیست دانمارک انجام شده استناد می‌کند؛ در این پژوهش، انواع کیسه‌های خرید از جهت اثرگذاری بر چرخهٔ حیات مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در این پژوهش، محققان دریافتند که، برای اینکه نسبت به کیسه‌های پلاستیکی تأثیر کمتری بر محیط‌زیست گذاشته شود، کیسهٔ کاغذی

کتاب‌های انتشارات ترجمان علوم انسانی



شغل‌های مزخرف

تصور کنید که یک روز از خواب بیدار شویم و ببینیم مکانیک‌ها، کارگران شهرداری، معلمان، یا پزشکان و پرستاران ناپدید شده‌اند. احتمالاً به‌زودی ددرسه‌های زیادی خواهیم داشت و کم‌کم فجایعی رخ خواهد داد. اما حالا فرض کنید شغل‌هایی مثل کارشناس راهبرد مالی، لابیگر، مدیرکل امور راهبردی یا دستیار ویژه مدیرکل در امور اداری یک‌شبه محو شوند؛ به نظرتان مشکل خاصی پیدا می‌شود؟ دیوید گریبر، استاد فقید انسان‌شناسی در مدرسه اقتصاد و علوم سیاسی لندن، در سال ۲۰۱۳ با دداشتی جنجالی منتشر کرد و مدعی شد که در جهان امروز دست‌کم نیمی از شغل‌ها کاملاً بی‌هوده‌اند و وجود آن‌ها جراحی عمیق بر روان افراد جامعه وارد می‌کند. یادداشت او خیلی زود محبوب شد و برش‌هایی از آن سرز در و دیوار متروی لندن درآورد. گریبر معتقد است کسانی که مشغول این قبیل کارها هستند روز را شب می‌کنند بی‌آنکه ارزش و معنایی در کار خود ببینند و بدتر آنکه نمی‌توانند از این بی‌معنایی سخن بگویند. بنابراین با معضلی نه صرفاً اقتصادی، که سیاسی و اخلاقی مواجهیم. او در این کتاب با بیانی روشن و طنزآمیز انواع شغل‌های مزخرف را برمی‌شمرد و می‌کوشد ریشه‌های پیدایش این شغل‌ها و علل ماندگاری آن‌ها را بکاود و در نهایت سرنخ‌هایی برای اندیشیدن به راه‌حل این وضعیت پیدا کند.

- شغل‌های مزخرف
- نویسنده: دیوید گریبر
- مترجم: علیرضا شفیعی‌نسب

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۶ ژوئن ۲۰۲۳ با عنوان «How Plastics Are Poisoning Us» در وب‌سایت نیویورکر منتشر شده است و ترجمان آن را در تاریخ ۱۲ شهریور ۱۴۰۲ با عنوان «پلاستیک‌ها چگونه ما را مسموم می‌کنند؟» ترجمه و منتشر کرده است.

1 shellac: نوعی انگم که از پوسته تخم حشره ماده کریا لاک گرفته می‌شود. این ماده به‌صورت پوسته‌ای خشک فرآوری و به بازار عرضه می‌شود [مترجم].

2 *A Poison Like No Other: How Microplastics Corrupted Our Planet and Our Bodies*

3 Persistent bioaccumulative and toxic substances (PBT)

4 *Wasteland: The Secret World of Waste and the Urgent Search for a Cleaner Future*

5 اکسترودر ماشینی است که به آمیزه لاستیکی و پلاستیکی تجزیه‌شده نیرو وارد ساخته تا با فشار در انتهای دستگاه از میان یک قالب عبور نموده و محصولی نواری شکل با سطح مقطع خاص تولید نماید [مترجم].

6 گلوله‌های پلاستیکی پیش‌تولید یا «نردل» تقریباً به اندازه و شکل یک عدس هستند و بلوک‌های سازنده تقریباً تمام محصولات پلاستیکی هستند [مترجم].

7 روزنامه‌نگاری که مسائل مختلف را خود تجربه کرده و درباره آن‌ها می‌نویسد [مترجم].

8 *Year of No Sugar*

9 *Year of No Clutter*

10 *Year of No Garbage*

11 single stream: در این روش بازیافت، تمام پسماندها اعم از کاغذ، فلز، پلاستیک در یک کامیون جمع‌آوری نمی‌شوند [مترجم].

12 دیپ کرمی بر پایه آووکادو که نوعی چاشنی مکزیکی به حساب می‌آید [مترجم].

13 *Plastics*

۳۰۰ سال پیش یک کشتی غرق شد و با خود «حقیقت» را نیز غرق کرد

دیوید گرن، نویسندهٔ چیره‌دست آمریکایی، با کتابی تازه دربارهٔ کشتی ویجر، تحسین منتقدان را برانگیخته است

در دریا شناور شد، تازه سنگینی قسمت بالای آن خودش را نشان داد. داروی درامامین و مچ‌بندهای ضد تهوع و برچسب‌های پشت‌گوش هیچ‌کدام نمی‌توانستند معدهٔ ناآشنا به این شرایط را از امواج برآمده از قعر اقیانوس نجات دهند.

همان‌طور که قایق در دست امواج پیچ‌وتاب می‌خورد، گرن با گوش دادن به نسخهٔ صوتی موبی دیک ذهنش را آرام می‌کرد. هر کاری از دستش برمی‌آمد انجام می‌داد تا زمان سپری شود و سرانجام به جزیره‌ای برسد که دو سال تمام ذهنش را درگیر کرده بود. هنگامی که به ساحل رسید، مانند ملوانان کشتی‌های درهم‌شکستهٔ قرن هجدهمی که موضوع نوشته‌هایش بود، پای پیاده مسیر طولانی را پیمود، هن‌وهن‌کنان پیش رفت و از میان بوته‌ها راه خود را گشود. هدفش از این سفر یافتن چیز مشخصی نبود، بلکه به دنبال تجربه‌ای دست‌اول از نیستی و خلأیی بود که از قبل به آن آگاهی داشت. جزیرهٔ ویجر متروک بود؛ نه قبیله‌ای بومی در آن می‌زیست نه حیوانی در آن خشکی به چشمش می‌خورد؛ تا چشم کار می‌کرد فقط اندکی جلبک دریایی بود و قدری کرفس. با اینکه زیرشلواری بلند، دستکش، کلاه‌پشمی و چکمه‌های لاستیکی پوشیده بود، سرمای جانکاه آنجا تا مغز استخوانش نفوذ می‌کرد. باد از سمت اقیانوس تازیان‌وار می‌وزید. جزیره از آن دست مکان‌هایی بود که اگر خدای ناکرده کسی آنجا گیر می‌افتاد، به احتمال خیلی زیاد از گرسنگی جان می‌داد یا عقلش زایل می‌شد. آدم پس از مدتی فکر جنایت و طغیان به سرش می‌زد. هوای جزیره هم بسیار مرطوب و شرجی بود.



جان هندریکسون
ترجمهٔ لایلا دریگوند

The Atlantic

آتلانتیک — ابتدا، قدری ماجراجویی. دیوید گرن، روزنامه‌نگار معروف، سفری چندمقصودی را از نیویورک به فلوریدا و از آنجا تا سانتیاگو آغاز کرد. در این مسیر، ترکیبی ملال‌آور از هواپیما و بازرسی فرودگاه و اتومبیل و کشتی را پشت سر گذاشت تا به جزیرهٔ چیلوئه، باریکهٔ کوچکی واقع در سواحل شیلی، برسد. در آنجا با ناخدای قایق ملاقات کرد؛ تنها ناخدایی که قبول کرده بود او را صدها مایل دورتر به سمت جنوب، به جزیرهٔ ویجر، ببرد، جایی که هیچ بنی بشری در آن زندگی نمی‌کند.

طوفان عظیمی پدیدار شده بود. گرن در کمال شگفتی متوجه شد که کشتی ناخدا از آنچه در عکس‌ها به نظر می‌رسید بسیار کوچک‌تر است. اندک خدمهٔ کشتی باید چوب‌خرد می‌کردند تا کشتی را گرم کنند؛ آب آشامیدنی را نیز از یخچال‌های طبیعی اطراف می‌گرفتند. وقتی قایق

گرن این داستان افسانه‌ای را یک روز گرم آوریل بیرون کافه‌ای آفتابی در سوهو برایم تعریف کرد، در همان چینی که، به دور از هرگونه ماجراجویی، سرگرم خوردن سالاد سبزیجات بودیم. بعد از همه این‌ها، گرن اضافه کرد «من هیچ‌وقت درباره سفر خودم تو کتاب‌هام نمی‌نویسم. احساس می‌کنم مناسب نیست». کتاب ویچر، آخرین اثر غیرداستانی گرن، درباره عواقب ناگوار یک کشتی نیروی دریایی بریتانیاست که نزدیک به ۳۰۰ سال پیش در سواحل پاتاگونیا غرق شد، و نیز درباره روایت‌های متناقضی از آنچه به سر خدومه این کشتی آمد. با اطمینان بسیار زیاد می‌توان گفت این کتاب در فهرست پرفروش‌ترین‌های روزنامه نیویورک تایمز قرار خواهد گرفت، نه به این دلیل که توده خوانندگان آمریکایی ولع سیری‌ناپذیری برای خواندن حماسه‌های دریانوردی قدیمی و کهن دارند، بلکه به این خاطر که گرن جزء آن گروه بسیار کوچک نویسندگان غیرداستانی است که صرف بودن نامشان بر جلد کتاب - به دلیل استعداد ویژه‌اش در روایت تاریخ- چنان قدرتی دارد که فروش بالای کتاب را تضمین می‌کند.

داستان‌سرایی گرن به سبک فیلم‌های هالیوودی پرهیجان دهه ۹۰ هم پرتحرک و پرشتاب است هم لذت بخش.

گرن کاوشگر، پژوهشگر و داستان‌سراست، اما لزوماً تاریخ‌نگار نیست. او گزارشگر است، اما کارش به طرز چشمگیری سینمایی است، البته نه به این معنا که به اغراق تکیه کند - او منبع بیشتر جملاتش را در پی نوشت کتاب‌هایش ذکر می‌کند. گرن در دو کتاب قبلی‌اش، قاتلان ماه کامل و شهر گم‌شده زد، از کوهی از مطالب بایگانی شده استفاده کرد تا داستان‌های مهیج پُرکشش و پُرتعلیقی خلق کند (حتی برای نوشتن کتاب زد، در آمازون راه‌نوردی کرد). آثار او تحسین منتقدان را برانگیخت

-کتاب قاتلان به مرحله نهایی جایزه کتاب ملی هم راه یافت - با این حال، از نظر منتقدان خرده‌گیر، آثار گرن لب مرز در نوسان‌اند و تا لغزیدن به طیف آثار بسیار دم‌دستی، یا هالیوودی، فاصله‌ای ندارند، شاید به این دلیل که داستان‌سرایی او به سبک فیلم‌های هالیوودی پرهیجان دهه ۹۰ هم پرتحرک و پرشتاب است هم لذت بخش. معمولاً می‌شود یکی از عناوین کتاب‌هایش را برای فروش در فرودگاه دید. کتاب‌هایش را بالای قفسه می‌چینند و جلدشان را رو به مردم در معرض دید می‌گذارند. اسم گرن، همچون اسمی جیمز پترسون یا تام کلسی، با فونت بزرگ به چشم می‌خورد. اما این نویسنده‌ها رمان‌نویس‌اند. کار گرن خیلی متفاوت است. آیا کتاب‌های او فقط نوشتجاتی خوش‌خوان برای سرگرمی هستند یا می‌توان آن‌ها را ادبیات به معنای کلاسیک‌ش نیز به شمار آورد؟ آیا نوشته‌ها لزوماً باید ذیل یکی از این دو دسته تعریف شوند؟

سفر (بسیار سرد) گرن به جنوب شیلی سه هفته طول کشید. او پروازی هم به بریتانیا داشت تا بسته‌های حجیم دفترچه‌های گزارش سفرهای دریایی و دفترهای ثبت وقایع روزانه را تورق کند، دفاتری که قرن‌هاست در آرشیو ملی بریتانیا نگهداری می‌شوند و خاک می‌خورند. گرن گفت «یکی دو ساعتی معطل می‌شی تا به جعبه تحویل بدن. جعبه رو برمی‌داری با خودت می‌آری؛ کلی دستورالعمل مخصوص برای بازکردن جعبه به‌ت می‌دن. جعبه رو باز می‌کنی و بسته کاغذ رو درمی‌آری و - شوخی نمی‌کنم‌ها! - ابری از گردوغبار می‌زنه بیرون». همان‌طور که داشت با سروصورتش نشان می‌داد که موجی از گردوخاک اواسط دهه ۱۷۰۰ بر صورتش می‌نشیند، چشم‌هایش گرد و سوراخ‌های بینی‌اش گشاد شد.

اما آن سفر هم تنها بخش بسیار کوچکی از تعهد گرن نسبت به این پروژه بود. ویچر پنج سال وقت او را گرفت تا پژوهش کند، گزارش بنویسد، طرح کلی را بنویسد، متن را بنویسد و اصلاح کند. او زمان بسیار زیادی را در دفتر منزلیش در شمال شهر نیویورک گذراند و سعی کرد با ذره‌بین نوشته‌های بد خط منتشرنشده ملوانان را رمزگشایی کند،



و برای مصاحبه‌گر فاش کرده بود که شاید برای هر فصل ۲۰ پیش‌نویس مختلف می‌نویسد. گرن ابروهایش را از زیر عینک گردش بالا برد و خنده ریزی کرد. «چیزی که خیلی جالبه اینه که هنر واقعی همینه. چون آگه کارهای مایکل لوئیس رو خونده باشی، به نظرم - من مایکل رو نمی‌شناسمش - سهل و آسون‌ترین نویسنده‌س، چون خیلی زوون می‌نویسه. تعداد بازنویسی‌های من ...». صدایش آهسته شد و به فکر فرورفت. «منظورم اینه که ۲۰ تا پیش‌نویس برای یه فصل از نظر من کم هم هست». در اینجا نمونه‌ای از یک پاراگراف نهایی گرن از کتاب ویجر نقل می‌شود:

سپس ابرها سیاه شدند و خورشید را از نظر پوشاندند. باد شیون سر می‌داد، امواج خشمگین از غیب سر برآوردند و خود را بر بدنه کشتی می‌کوبیدند. دماغه کشتی‌ها، از جمله شیر قرمز رنگ فرماندهی نقاشی شده روی آن‌ها، پیش از اینکه ملتسمانه به سمت آسمان برخیزند، در گودال‌های عمیق آب فرو رفتند. بادبان‌ها به شدت تکان می‌خوردند، طناب‌های کشتی شلاق وار در هوا آویزان بودند و ضربه می‌زدند و بدنه کشتی چنان غرغز می‌کرد که گویی هر لحظه ممکن بود خرد و متلاشی شود.

یا این توصیف مهوع از شیوع بیماری اسکوربوت^۱ را ملاحظه کنید:

با هجوم بلا به صورت ملوانان، برخی از آن‌ها کم‌کم شبیه به هیولاهای تخیلات و توهماتشان شدند. چشمان خون‌آلودشان از حدقه بیرون زد. دندان‌هایشان افتاد و موهایشان ریخت. دهانشان بوی بدی می‌داد، بویی که یکی از همراهان با بیرون آن را بوی تعفن ناسالم خواند، گویی مرگ از هم‌اکنون به سراغشان آمده بود. به نظر می‌رسید غضروفی که بدن آن‌ها را به هم چسبانده بود داشت مضمحل می‌شد و از هم وامی‌رفت.

و به قول خودش، «شبیه خرخوان‌ها» شود. بیشتر روزها از خواب که بیدار می‌شد، قهوه زیادی می‌نوشید، روزنامه می‌خواند، و قشش را در توئیتر تلف می‌کرد، بعد تا وقت شام پشت میز کار می‌کرد. می‌گفت «بچه‌ها به شوخی به م می‌گن که من کل عمرم داشته‌م خودم رو برای فاصله‌گذاری اجتماعی آماده می‌کرده‌م». او کتاب‌هایی درباره کشتی‌سازی خوانده و حقایق زیادی را دریافته بود، مثلاً اینکه ساختن یک کشتی جنگی معمولی ۴۰۰۰ درخت می‌بزد. توانست سر درآورد چطور نمادها و اختصارهای قدیمی دریایی را معنا کند. هر چیزی را که به اندازه سر سوزنی جالب به نظر می‌رسید در نهایت وظیفه‌شناسی در یک پایگاه داده قابل جست‌وجو در کامپیوترش تایپ می‌کرد. با گذشت زمان، حالا دیگر آماده بود طرح کلی فصل‌ها را با جزئیاتش بنویسد. سرانجام می‌توانست نوشتن کتاب را شروع کند. با سرعت ثابت پانصد کلمه در روز می‌نوشت.

گرن به من گفت «یه چیزی هست که اسمش رو گذاشته‌م 'وای خدا، نه'». منظورش پیش‌نویس‌های اولیه کتاب است که احتمالاً گل تحقیقاتی را که در آن موضوع انجام داده در آن‌ها گنجانده است. حین تکمیل هر فصل، او نسخه‌ای از آن را به همسرش می‌داد تا بخواند، او هم هر بار به ناچار، بعد از خواندن مطلبی ۵۰۰۰ کلمه‌ای آکنده از پراکنده‌گویی، با عبارتی با مضمون «وای خدا، نه» پاسخ می‌داد. «سرو صورتت منقبض می‌شه، برافروخته می‌شی، از نوشته‌ت تمام قد دفاع می‌کنی، بعد یه جورهایی شرمنده راحت می‌کشی و می‌ری. بعدش یه نگاهی به نوشته‌ت می‌اندازی و با خودت می‌گی ای بابا، آره، راست می‌گه. باید این همه رو ازش کم کنم». ویجر، اگر بخش‌های پایانی یادداشت‌ها و سپاسگزاری را جدا کنیم، فقط ۲۵۷ صفحه است.

به او گفتم که روشش مرا به یاد نقل قولی از مایکل لوئیس، نویسنده مانیسیال و رکود بزرگ، می‌اندازد - شاید بتوان او را دیگر نویسنده غیرداستانی مشهور در ایالات متحده دانست. لوئیس یک بار روند نوشتن خودش را فرایندی «عرق‌ریزان و بدون ظرافت و زیبایی» خوانده بود

این کتاب قطعاً کتاب مفروضی نیست که به درد تعطیلات بخورد. از آن کتاب‌های قطور تاریخی مرجع مثل کتاب‌های والتر ایزاکسون^۱ هم نیست که از نظر تاریخی حرف آخر را بزند. سبک گرن خواننده را درگیر و با خود همراه می‌کند. با این حال، مشخصاً با سبک رابرت کارو^۲، یکی دیگر از غول‌های غیرداستانی، نیز فرق دارد؛ کارو زمانی به تگزاس نقل مکان کرد تا لیندون بی. جانسون را بهتر درک کند (به علاوه، برخلاف کتاب کارگزار قدرت کارو، کتاب‌های گرن از آن دست کتاب‌ها هم نیستند که مردم بدون اینکه لایشان را باز کرده باشند در پس‌زمینه زوم بچینندشان تا آن‌ها را به رخ بقیه بکشند).

گرن معتقد است که ویجر، مثل کتاب‌های دیگرش، فقط یک داستان ماجراجویانه یا جنایی و کشف راز قتل نیست. او فوراً خاطر نشان می‌کند که این کتاب حاوی مضامین ارزشمندی است، مانند خطرات امپریالیسم، فروپاشی اعتقاد به نهادها، جنگ بر سر حقیقت. حکایت آشوب و شورش نیز هست.

گرن گفت «من از آرشیو مطلب می‌گرفتم، درباره این داستان قرن هجدهمی مطالعه می‌کردم، بعد می‌اومدم خونه و برنامه اخبار شبانگاهی رو نیم‌نگاهی می‌کردم یا روزنامه رو می‌خوندم. همه شون پُر از ادعاهایی هستن درباره حقایق بدیل و به اصطلاح اخبار جعلی و دروغ‌پراکنی و بحث بر سر اینکه چه کتاب‌های تاریخی‌ای رو می‌شه تو مدارس تدریس کرد. چیزی که عجیبه اینه که من می‌خواستم درباره اتفاقات اون دوره مملکت بنویسم، چون برجسته‌ترین داستان جذاب اون موقع بود، ولی بعدش یه روش قیاسی عجیب و غریب پیدا کردم تا با یه داستان کاملاً متفاوت که قرن‌ها قبل اتفاق افتاده برم سراغ اون جریان و باهاش کلنجار برم».

من ویجر را تمام کردم، با این باور که این کتاب نوعی مراقبه برای پشتکار است. درون مایه اصلی کتاب گرن آن احساس دلهره‌آوری است که حین انجام هرروزه کاری طاقت‌فرسا در تلاش برای رسیدن به هدف یا مقصدی

دور دست به ما دست می‌دهد - مضامینی که دائماً در آثارش مطرح می‌شوند. همین درون‌مایه است که موجب می‌شود کتاب استعاره‌ای بی‌نقص برای خود نوشتن باشد. از گرن درباره موفقیتش سؤال کردم و اینکه چطور، در نیمه دوم عمرش، توانسته انگیزه‌اش را همچنان حفظ کند - اینکه بعد از اتمام پروژه نوشتن یک کتاب دوباره سرپا می‌شود و سراغ نوشتن کتاب بعدی می‌رود - و اجازه ندهد موفقیت‌هایش موجب انحراف حواس و تمرکزش شود (مارتین اسکورسیزی و لئوناردو دی‌کاپریو ماه آینده در جشنواره فیلم کن نسخه سینمایی سه ساعته خود از قاتلان را به نمایش می‌گذارند و از حالا برای ساخت ویجر هم قرارداد بسته‌اند). به عبارت دیگر، گرن می‌تواند هر کاری که دلش می‌خواهد انجام دهد، یا اصلاً هیچ کاری نکند - ناز و نعمتی کمیاب که نصیب کمتر نویسنده فعالی می‌شود که همچنان قلم در دست دارد.

گرن گفت «آگه از کسانی که من رو می‌شناسن بپرسین، به تون می‌گن که من خودم رو آدم شکست خورده‌ای می‌دونم». خنده‌ای سریع و شاید کمی عصبی بر لبانش نشست. «من اعتماد به نفس خیلی پایینی دارم و همیشه این حس رو دارم که نتونستم به شرایط دلخواهی برسم که پس پشت ذهنم دارم و همیشه برای رسیدن بهش دست و پا می‌زنم. همین تلاشه که بهم انگیزه می‌ده. همین تلاش به خودی خود ارزشمنده و بهش فکر می‌کنم - هیچ وقت به چیزهای دیگه فکر نمی‌کنم. حتی به مسائل مربوط به فیلم - می‌دونید، البته که عالیه. برای من خیلی مایه افتخار و مباحثه. باعث می‌شه یه دو روزی هم بچه‌هام فکر کنن من واقعاً باحالم. این برام از هر چیز دیگه‌ای مهم‌تره».

کمی بعد، اعتراف کرد که، بله، او در حال حاضر از کار زیاد فرسوده شده و هیچ فکر و ایده‌ای برای کتاب بعدی‌اش ندارد. «این پروژه‌ها واقعاً نیروی من رو می‌گیرن. پنج سال تمام وقت می‌ذاری تا این اسناد رو بخونی و تلاش می‌کنی جمله‌ها رو هنرمندانه و استادانه بنویسی و مدام تو طول مسیر به خودت و کارت شک می‌کنی. با خودت می‌گی نکنه



بیشتر می‌شه، چون می‌فهمیم که چقدر یافتن حقیقت، بیان‌ش و انتقال‌ش به دیگران سخته. می‌دونید، من به خطاپذیری انسان آگاهم. فکر می‌کنم توی دوران بازنشستگی آدم خوشحال و خوشبختی باشم. می‌دونم خیلی‌ها هستند که قرار و آرام ندارند؛ اما من خیلی خوشبخت می‌شم». با این حال، پس از کمی ترغیب، اقرار کرد که احتمالاً دو کتاب دیگر مانده که بنویسد.

اطلاعات کتاب‌شناختی:

Grann, David. *The Wager: A Tale of Shipwreck, Mutiny and Murder*. Doubleday, 2023.

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۵ آوریل ۲۰۲۳ با عنوان «وب‌سایت آتلانتیک منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «۳۰۰ سال پیش یک کشتی غرق شد و با خود "حقیقت" را نیز غرق کرد» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

** جان هندریکسون (John Hendrickson) نویسنده ثابت آتلانتیک است. از او تاکنون یک کتاب با عنوان *Life on Delay* (2023) منتشر شده است.

** انتشارات ترجمان علوم انسانی به‌زودی ترجمه فارسی این کتاب را منتشر می‌کند.

① نوعی عارضه ناشی از کمبود ویتامین C است که به علائم گسترده‌ای در بدن منجر شده و در صورت عدم درمان می‌تواند کشنده باشد [مترجم].

② Walter Isaacson: نویسنده و زندگی‌نامه‌نویس شهیر آمریکایی [مترجم].

③ Robert Caro: روزنامه‌نگار و نویسنده آمریکایی که به دلیل نوشتن زندگی‌نامه شخصیت‌های سیاسی ایالات متحده، رابرت موزس و لیندون بی. جانسون، معروف است [مترجم].

مسیر اشتباهی در پیش گرفته باشم؟ ... نکنه این کتاب بشه کشتی درهم شکسته من؟ نکنه توی این جزیره به یگل بشینم؟ می‌دونید، خیلی توانت رو می‌گیره. پروژه رو که تموم می‌کنی، بعدش، راستش رو بخواید، حسست اینه که دیگه نمی‌تونم دوباره این مسیر رو برم و بنویسم».

مضمون وسواس فکری تقریباً در تمام آثار گرن جاری و ساری است. البته نه اینکه گرن خودبزرگ بینی را دوست داشته باشد، اما به نظر می‌رسد که او بی‌نهایت مجذوب این موضوع شده که چطور افراد به این سمت وسو کشیده می‌شوند. در فهرست شخصیت‌هایش که به سمت افراط کشیده شده‌اند نام هنری ورزلی را داریم که موضوع داستان ۲۱ هزار کلمه‌ای‌اش در نیویورکر است با عنوان ظلمات سپید، که بعداً به صورت کتاب هم منتشر شد. ورزلی در صدد برآمد عرض جنویگان را پیاده طی کند. چنین دغدغه‌ای را کمتر کسی می‌تواند درک کند. اما گرن درک می‌کند - کوشش‌های خود او مستلزم نوع خاصی از سرسختی است که موجب می‌شود در راه رسیدن به داستان و نوشتن آن حاضر باشد از خیلی چیزها بگذرد.

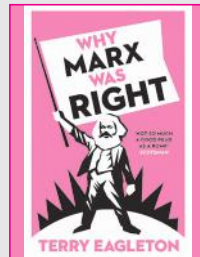
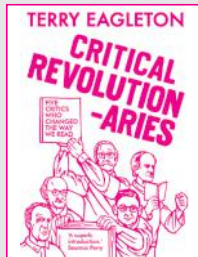
با تأمل در یکی از مراحل اولیه حرفه‌اش، گرن خود را فردی معتاد به کار توصیف کرد: «می‌دونید، من با دست‌ازکار کشیدن مشکل داشتم». او هنوز هم چندان اهل خواب نیست، اما به من گفت که دیگر نمی‌تواند به راحتی از ساعت ۸ صبح تا نیمه‌های شب پشت صفحه‌نمایش کار کند و با تمام توان سخت تلاش کند تا پروژه را به پایان برساند. او گفت «از اونجاکه صاحب‌خونه و خونواده بودم، صادقانه بگم، کم‌کم فهمیدم که باید برای خونواده‌م بیشتر از کارم ارزش قائل باشم».

او حالا ۵۷ سال دارد و لحنش اندکی بوی کناره‌گیری می‌دهد، شاید از دنبال‌کردن ماجراهای ویجر خسته شده است. گفت «تکرار - به نظرم، از بسیاری جهات، مهم‌ترین معلمه. فقط از راه تجربه و انجام‌دادن که می‌تونیم چیزی یاد بگیریم. و توی همه کارها بهتر بشیم. با این حال، هرچی بیشتر انجامش بدیم تواضع و فروتنی مون

تری ایگلتون
ترجمه محمدابراهیم باسط
London Review
OF BOOKS



تری ایگلتون (Terry Eagleton) نظریه پرداز و منتقد ادبی مشهور بریتانیایی است. او مهم ترین چپ‌گرای زنده بریتانیایی دانند. عنوان آخرین کتاب او *Critical Revolutionaries: Five Critics Who Changed the Way We Read* است که از سوی انتشارات دانشگاه ییل منتشر شده است. از دیگر کتاب‌های او می‌توان به *Why Marx Was Right* اشاره کرد. مطالب متعددی از ایگلتون در ترجمان منتشر شده است، از جمله: «ابتدال خوش بینی» و «سیاست شوخی».





از مارکس ادیب و شاعر چه می‌دانید؟

مارکس در جوانی می‌خواست شاعر شود، نه نظریه‌پرداز سیاسی

مارکس در جوانی می‌خواست شاعر شود، نه نظریه‌پرداز سیاسی، و برای جِنی، همسر آینده‌اش، شعرهای رمانتیک سنگین بنویسد، ولی به قول لودوویگو سیلوا، فیلسوف ونزوئلایی و نویسنده کتاب سبک ادبی مارکس که اولین بار در ۱۹۷۱ به اسپانیایی منتشر شده، «به طرز دلنشینی بد» بودند. مارکس بعدها علیه زیاده‌روی‌های احساسی رمانتیسم موضع گرفت، چراکه طبع طرفدار وزن و تقارن او را می‌آزد. تراژدی میان‌مایه‌ای هم به نظم سرود، کاری که آن زمان اگر کسی می‌خواست نبوغ ادبی‌اش شکوفا شود باید انجام می‌شد، و همچنین بخشی از یک داستان را نوشت که عمیقاً مرهون تریسترام شدنی لورنس استرن بود، یعنی بزرگ‌ترین ضد‌رمان‌ها به زبان انگلیسی. بعدترها هر سال یک بار آیسخولوس می‌خواند، عاشق این بود که برای دوستان و خانواده‌اش به زبان‌های مختلف شعر دکلمه کند و یک گروه شکسپیرخوانی در خانه‌اش در لندن به راه انداخته بود. یک حلقه کارگری هم در بروکسل تأسیس کرده بود که جلسات منظمی حول موسیقی و ادبیات داشتند. دخترش النور، شاید با اغراقی از سر محبت فرزند به پدر، می‌گفت که او بیشتر نمایشنامه‌های شکسپیر را به انگلیسی و آلمانی از حفظ است. گرچه طبع ادبی‌اش بیشتر به آثار وزین متمایل بود، اما عمیقاً به قصه‌های عامیانه ژرمن هم علاقه داشت، به کتاب‌های عامه‌پسند، عاشقانه‌ها، افسانه‌ها و شعرهای عامیانه. او بین این فرهنگ عامیانه اصیل و ادبیات بازاری انگلستان فرق می‌گذاشت، چون

لندن ریویو آو بوکس — وقتی کارل مارکس در موزه بریتانیا مشغول نوشتن کتاب سرمایه بود و طلبکارها و آبه‌های پوستش او را به ستوه آورده بودند، شاکی بود از اینکه هیچ‌کس تا حالا این قدر درباره پول ننوشته و هم‌زمان این قدر کم پول درنیآورده است، اما از این هم شاکی بود که این «کتاب اقتصادی آشغال» او را از نوشتن کتاب بزرگش درباره بالزاک بازداشته است. سرمایه‌او پراست از تلمیح به هومر، سوفکلس، رابله، شکسپیر، سروانتس، گوته و انبوهی از نویسندگان دیگر. البته علاقه چندانی به ادموند اسپنسر، شاعر کاسه‌لیس ملکه الیزابت اول، نداشت، همان کسی که از دولت وحشت در ایرلند حمایت کرده بود. میخائیل باکونین آنارشویست، که یکی از تندترین رقیبان مارکس در میان چپ‌ها بود، تأیید می‌کند که کمتر کسی چون او این قدر مطالعه داشته و این قدر هوشمندانه مطالعه کرده است. مارکس ایتالیایی را با خواندن دانتو و ماکیاولی یاد گرفت، اسپانیایی را با مطالعه سروانتس و کالدرون، و روسی را با خواندن پوشکین. بنابراین او یکی از اولین کسانی بود که به تعریف گوته از ادبیات جهانی جامعه عمل پوشانید، ایده‌ای که بعضی از بهترین نوشته‌های روزگار ما در نقد ادبی محصول آن هستند. نظریه‌های فریدریش شیلر درباره زیبایی‌شناسی، که دوست گوته و کلاسیک‌دان بود، در پس نگاه مارکس به کمونیسم نهفته بود، جامعه‌ای که در آن هر کس آزاد باشد همه توانایی‌هایش را از هر نوعی که باشند ابراز کند.

به نظرش آن صنعت، با رفتن از پی منفعت مادی، موجب از میان رفتن ذوق و تنزل احساسات می شد.

مارکس نمی خواست برای مقاصد سیاسی از آثار ادبی استفاده کند، بلکه هدفش غنابخشیدن به زبان سیاست از طریق تعابیر ادبی بود.

مارکس یکی از سرچشمه های آن چیزی است که ما امروز با عنوان مطالعات فرهنگی می شناسیم: تنها اثر داستانی ای که او بیشترین توجه را بدان نشان داد رمان هیجان انگیز و پرفروش «سرار پاریس»^۳ نوشته اوژن سو بود. او همچنین یکی از پیشگامان مطالعه تاریخی ادبیات هم بود. مارکس طرفدار - به قول خودش - «برادری باشکوه داستان نویسان در انگلستان» بود که شامل دیکنز، تاگری، خانم گاسکل و خواهران برونته می شد، و می گفت آن ها خیلی بیشتر از همه معلمان اخلاق و سیاست مداران توانسته اند حقایق اجتماعی و سیاسی را برملا کنند، اما همچون همکار و پشتیبان مالی اش، فریدریش انگلس، او نیز نسبت به آثار ادبی ای که برنامه سیاسی خاصی برای مخاطب داشتند محتاط بود. او هر نوشته با کیفیتی را ذیل «ادبیات» جای می داد، اما همچنین به مذمت کسانی می پرداخت که حقایق موجود در شعر و داستان را با دیگر انواع شناخت خلط می کردند. نزد او طلب نظامی فلسفی از شاعران و رمان نویسان کاری مهمل بود. حقیقت برای نویسنده امری انتزاعی و لایتغیر نیست، بلکه امری یگانه و خاص است.

مارکس نمی خواست برای مقاصد سیاسی از آثار ادبی استفاده کند، بلکه هدفش غنابخشیدن به زبان سیاست از طریق تعابیر ادبی بود. توضیح دیپلماسی ترک ها را با نقل قولی از ترویلوس و کرسید^۴ می شکسپیر جان می بخشد، یا فاولست و پالمستون [نخست وزیر وقت بریتانیا] را در

یک جمله به هم وصل می کند. ماینفست کمونیست از همان اولش مملو از تصاویر مسحورکننده است: «شبحی در حال تسخیر اروپا است». وقتی نگاهی به سیاست جاری فرانسه می اندازد، به ویژه در هجدهم برومر لوئی بناپارات^۵، مقولاتی چون کمدی، تراژدی، فکاهی، ابتدال، حماسه، پارودی، نمایش و مانند این ها به ذهنش می آید. اگر درام ذاتاً سیاسی است، سیاست نیز به ناگزیر تئاتری است. در هر دو شاهد فن سخنرانی و سخنوری هستیم و مارکس، که همیشه به تئاتر می رفت، عمیقاً به هر دو این شکل های هنر عامیانه علاقه داشت. در متون مقدس عبری نیز رویه ای مشابه دیده می شود، که این یهودی سکولار خوب آن را هضم کرده بود: وقتی همسر و دخترش تصمیم داشتند به تماشای یک «کلیسای اخلاقی»^۶ بروند، مارکس به شکوه به ایشان گفت که بهتر است همان پیامبران کتاب مقدس را بخوانند.

مارکس نسبت به نثر خودش خیلی حساس بود و یک بار به یکی از ناشرانش گفته بود که علت تأخیر در تحویل دست نوشته هایش فقر، بیماری کبد و «سواس ذهنی» نسبت به سبک نگارش^۷ است. در مقام کسی که استاد هجو و استهزا و البته استاد بیان موقرانه است، او بر حرارت و پرطمطراق می نویسد، از حالت رزمی به حالت بزمی می رود و از مهربانی به تندخویی می رسد. روزنامه ای که در شهر کلن آلمان او سردبیرش بود، روزنامه راین جدید^۸، توجه وسواس گونه ای به سبک نویسندگانی داشت که از آن ها بحث می کرد، به طوری که خود مارکس گاهی با استدلال های سیاسی مخالفانش به شیوه یک منتقد ادبی برخورد می کرد. ایدئولوژی آلمانی^۹ حاوی یک تحلیل وزنی روی نثر یک نویسنده آلمانی خرده پاست و نشان می دهد که چطور ضرباهنگ خواب آور او موجب می شود خواننده از سر بی حوصلگی متوجه پوچی استدلال هایش نشود. جمله بندی های بد و استعاره های پریشان نشانه فکر بی محتواست.



گویی در جهت مخالف واقعیت در حرکت است، مثل آن جایی که هملت می‌گوید «*rank the in live to but, Nay, bed enseamed an of sweat*» [نه، اما زیستن / در عرق متعفنِ تختی ترک خورده]، یا ممکن است به نظر آید که از بند جهان رها شده، مثل خیلی از شعرهای پرسی شلی، اما این استعاره‌های حجمی را نباید تحت‌اللفظی تلقی کرد. به همین طریق، در مورد مارکس هم ما با چیزی طرفیم که سیلوا آن را «تخیل نظری» می‌نامد، تخیلی که در آن مفهوم و تصویر را به‌سختی می‌توان از هم بازشناخت. برخی از اندیشه‌های مارکس انگار در قالب تصویر به ذهنش خطور کرده‌اند، و کتاب سیلوا نگاهی به چند استعارهٔ بنیادین می‌اندازد - مثل روبنا - که بر فکر او حکم فرما هستند. در اینجا استعاره امری شناختی است نه تزینی، یعنی ابزاری برای کشف است، نه زینتی برای کلام.

اما مفهوم سبک به جاهایی فراتر از خیال کشیده می‌شود، و کتاب سیلوا عمدتاً دربارهٔ این ابعاد دیگر ساکت است: لحن، ضرباهنگ، پویایی، دانگ، حس و حال، نحو، بافت و مانند این‌ها. به جای این‌ها، توجه کتاب معطوف به ساختار صوری متون مارکس است، هرچند معمولاً ما ساختار را ذیل عنوان سبک قرار نمی‌دهیم. خود مارکس دربارهٔ هر یک از آثارش همچون تصنیف یک کل هنری سخن می‌گفت و، در نظر سیلوا، این یکپارچگی و کلیت‌یافتگی وجه اشتراک هنر و علم است. او می‌نویسد: «چیزی که علمی است به این دلیل چنین است که دارای وحدت نظام‌مند و معمارانه‌ای است که در آن همهٔ اجزا با یکدیگر مطابقت دارند و، بدون آن کل، هر یک به تنهایی خالی از حقیقت‌اند». ولی خب علم آشفته‌تر و پریشان‌تر از این حرف‌هاست، و اجزایش برای اینکه حقیقت داشته باشند به چیزی بیشتر از تطابق با یکدیگر نیاز دارند. جادوگری و طالع‌بینی نظام‌های منسجمی هستند. در زمینهٔ هنر، نگاه سیلوا به دل‌بستگی نئوکلاسیک خود مارکس به

اگر سبک نوشتن بیانگر روح نویسنده باشد، آن وقت شاید موشکافی کردن در آن گستاخی به نظر آید، مثل وقتی که در سیمای ظاهری کسی موشکافی می‌کنیم. انگار در سبک یک جور خودمانی بودن و فزارت وجود دارد که این قبیل فضولی کردن را منع می‌کند. نویسنده‌ها ترجیح می‌دهند به ایشان بگویند طرح داستانی‌شان قانع‌کننده نیست تا اینکه بشنوند نثر تمیزی ندارند. رولان بارت می‌گوید سبک ادبی مثل درگیر شدن با اعماق بدن است، که این موجب می‌شود سبک یک نفر مثل اندام‌های داخلی‌اش امری خصوصی باشد. شاید برای اینکه بفهمیم چرا یک نویسنده از برخی صداها و ضرباهنگ‌ها بیزار است و مجذوب برخی دیگر می‌شود یک جور روان‌شناسی سبک لازم داشته باشیم. سبک را چطور تداعی‌های ناخودآگاه شکل می‌دهند؟ چرا انگار شکسپیر سگ اسپانیول را با شکلات آب‌شده تداعی می‌کند؟

لودوویکو سیلوا این فکر را کنار گذاشته که سبک آن قدر امری فردی است که نمی‌توان در بحث عمومی از آن بهره برد. به ادعای او، درهم‌تنیدگی خیره‌کننده‌ای بین نثر مارکس و نگاهش به تاریخ وجود دارد. از میان همهٔ صنایع ادبی بیشتر از همه کنایه، جمع‌اضداد، قلب، عکس و تضاد در آثار او شایع است. توگویی نیرنگ‌ها و تعارض‌های تاریخ خودشان را مخفیانه به سبک نگارش او وارد کرده‌اند. نثر مارکس، به گفتهٔ سیلوا، به جای اینکه صرفاً این تعارض‌ها را بیان کند آن‌ها را «اجرا می‌کند». در نگاه سیلوا، هدف مارکس این است که به دقیق‌ترین تلفیق ممکن کلمه و معنا برسد، به همین دلیل اندیشه‌هایش انتزاعی نیستند و تقریباً ملموس می‌شوند. این بصیرتی راهگشاست، هرچند باید درباره‌اش محتاط بود. کلمات و معانی از آن قبیل چیزهایی نیستند که بشود آن‌ها را با هم تلفیق کرد، یا در همین معنا آن‌ها را از هم جدا کرد. نوشتن ممکن است این احساس را دربارهٔ زبان ایجاد کند که

وحدت و پیوستگی بیش از حد غیرانتقادی است. انبوهی اثر هنری داریم، به ویژه از ۱۹۰۰ به این سو، که اتفاقاً مشخصه آن‌ها ناهماهنگی و تکه پاره بودن است.

شعری که صرفاً در منظره صوتی خودش پرسه می‌زند یک جور فرمالیسم است، و از نظر مارکس نوعی کالا است.

علاقه مارکس به تصاویر را شاید بتوان ناشی از بی‌اعتمادی او به انتزاع دانست. اگر او عقل‌گرای عصر روشننگری است، اومانیزم رمانتیک هم هست که در نظرش چیزهای انضمامی و جزئی اهمیت دارند. او نقش اندیشه‌های انتزاعی در نظریه سیاسی را می‌پذیرد، اما آن‌ها را ساده و ثانویه می‌انگارد. پیچیدگی حقیقی در چیزهای انضمامی نهفته است. علاقه او به امور ملموس و محسوس در مادی‌گرایی او نهفته است، اما نگاه زیبایی‌شناختی او نیز در اینجایی تأثیر نمانده است. کلمه «aesthetic» [زیبایی‌شناسی] در اصل به معنای حس و امور حسی است، و مارکس طالب هنری بود که پیوندی نزدیک با چیزهای حسی داشته باشد. برای همین ستایشگر واقع‌گرایی بود، که گویی کلمه و شیء را به وحدت می‌رساند، و تازیانه بر سر زبانی که در صداها و ضرباهنگ‌های خودش می‌ماند، مانند اشعار دوران جوانی خود مارکس.

در پس این ترجیح سیاسی نهفته است: افراد کارگر نزدیک به زمین زندگی می‌کنند، درحالی‌که شیک‌پوش‌ها، ادب‌شناسان و فیلسوفان ایدئالیست معادل اجتماعی خودپسندی در هنر هستند. تعجبی ندارد که او بارها و بارها به دن کیشوت بازمی‌گردد، که نمود تضاد بین خیال‌پردازی‌های ارباب و عمل‌گرایی بنده است. مارکس در ایدئولوژی آلمانی به اعتراض می‌گوید که این

خیال‌پردازان زبان را به قلمرو خود مختار تبدیل کرده‌اند و وظیفه ماتریالیست‌ها این است که آن را به دنیای واقعی بازگردانند، جایی که زبان بیان و نمود زندگی عملی است. این بحث اشاره‌ای هم به ویتگنشتاین متأخر دارد، که احتمالاً دوست کمونیستش، جورج تامسون، کتاب مارکس را به او داده باشد. پرومئوس قهرمان اساطیری مورد علاقه مارکس بود، نه فقط به این دلیل که علیه خدایان شورش کرد، بلکه به این دلیل که آتش را از آسمان به زمین آورد، مثل خود مارکس که می‌خواست آگاهی را دوباره به واقعیت بازگرداند. دائماً در آثار او شاهد نقد پندار، توهم، خیال‌پردازی و ایدئولوژی هستیم؛ هنر می‌تواند این آشکال آگاهی کاذب را تقویت کند یا به تضعیف آن‌ها کمک برساند. مارکس نیز مانند فروید دریافته بود که توهم جزء سازنده وجود اجتماعی است، نه صرفاً یک اشتباه محاسباتی که به راحتی قابل رفع باشد. هدف هر دو آن‌ها اصلاً از بین بردن توهمات نبود، بلکه می‌خواستند درباره علل و آثار مادی آن‌ها تحقیق کنند.

شعری که صرفاً در منظره صوتی خودش پرسه می‌زند یک جور فرمالیسم است، و از نظر مارکس نوعی کالا است. ارزش آن نه در کیفیت مادی اش، بلکه در بده‌بستان فرمالی است که با محصولات مثل خودش دارد. کالاها، به‌رغم ظاهر فریبنده‌شان، چیزهایی انتزاعی و بی‌پوست و گوشت هستند، و وظیفه سوسیالیسم این است که کالبد مادی‌شان را به آن‌ها بازگرداند. اما همچنین مارکس کالاها را بت‌واره‌هایی می‌دید که قدرت مادی بر انسان‌ها اعمال می‌کنند. برهم‌کنش‌های آن‌ها در بازار می‌تواند مردان و زنان را از کار بیکار کند یا آن‌ها را تسلیم دستمزد‌های بخورونمیر کند. بنابراین کالا هم زمان بیش از حد فرمال و بیش از حد مادی است، و از این نظر شبیه یک اثر هنری بد است. هنر از چیزهای مادی ساخته می‌شود، اما به این چیز مادی فرم معناداری داده‌اند. هنر نمایانگر نوعی



اما این خودشکوفایی نباید صرفاً فردی باشد، و به همین دلیل بود که مارکس الحاقیه‌ای حیاتی را به این پرونده اومانستی افزود. باید توانایی هایتان را به صورت دوسویه به تحقق برسانید، یعنی دیگران نیز به همان میزان بتوانند ابراز وجود کنند. یا چنان که در مانیفست کمونیست آمده، رشد آزادانه هر فرد شرط رشد آزادانه همه است. بدین طریق بود که او توانست نوعی اخلاق اساساً اشراف سالار را به کمونیسم تبدیل کند. در جستار «روح آدمی تحت سوسیالیسم»، اسکار وایلد نیز تقریباً همین حرف را می‌زند. در آن افراد بی‌کاری مثل خودش که مجبور نیستند کار کنند چشم‌انتظار نظمی سوسیالیستی هستند که در آن این وضعیت برای همه صادق باشد. از بابت این باور که هدف سیاسی خلاص شدن از کار است، نه خلاقانه کردن آن، وایلد نزدیک‌تر به مارکس است تا ویلیام موریس، هرچند موریس مارکسیست بود و وایلد نبود.

مارکس هرگز کتابی درباره زیبایی‌شناسی ننوشت. به جای این، او به خوبی از آثار ادبی بهره برد و مرزهای امور هنری، سیاسی و اقتصادی را از میان برداشت.

ایده خودشکوفایی با مشکلاتی همراه است، چنان‌که هر شکلی از اخلاق مشکلاتی دارد. انگار فرض بر این است که نیروهای انسانی فی‌نفسه مثبت هستند و تنها مشکل اینجاست که راه آن‌ها سد شده است. اما میل به شلیک کردن به دانش‌آموزان باید مهار شود، هر قدر هم که به خلاقیت شما آسیب برساند. مشکل دیگرش این است که توانایی‌های مختلف ما را هماهنگ با هم فرض می‌کند، که چنین نیست. مانند فرهنگ پسامدرن، در ایده خودشکوفایی نیز این خطا وجود دارد که تنوع را ذاتاً

وحدت بین فرم و محتواست که در بازار سرمایه‌دارانه وجود ندارد. از این نظر، آثار مارکس ذیل نقد زیبایی‌شناختی سرمایه‌داری قرار می‌گیرند، جریانی که از شیلر و جان راسکین شروع می‌شود و تا ویلیام موریس و هربرت مارکوزه را در بر می‌گیرد.

برخلاف اکثر واقع‌گرایان، مارکس ارزش هنر را در این نمی‌داند که واقعیت را منعکس می‌کند. برعکس، هنر بیشترین موضوعیت را وقتی برای بشریت دارد که به خودی خود یک هدف باشد. هنر نوعی نقد عقل‌ابزاری است. جان ملتون بهشت گمشده را به پنج پوند به یک ناشر فروخت، اما آن را «به همان دلیلی که کرم ابریشم ابریشم تولید می‌کند» تولید کرده بود. نزد او این یک کار تماماً طبیعی بود. از جهت بیان آزادانه و هماهنگ قوای انسانی، هنر نمونه‌ای نخستین از خوب زندگی کردن است. هنر رادیکال است، نه به خاطر چیزی که می‌گوید بلکه بیشتر به خاطر چیزی که هست. هنر تصویری است از کار بیگانه‌نشده در دنیایی که در آن مردان و زنان نمی‌توانند خودشان را در آنچه خلق می‌کنند ببینند.

بنابراین، زیبایی‌شناس بیشتر از آنچه عموماً چپ‌های سیاسی تصور می‌کنند صاحب حقیقت است. هدف این نیست که هنر را جایگزین زندگی کنیم، بلکه باید زندگی را به هنر تبدیل کنیم. زیستن چونان یک اثر هنری یعنی درک و تحقق کامل ظرفیت‌های خویشتن - این نظریه اخلاقی مارکس است. بنیاد سیاست او نیز همین است: سوسیالیسم یعنی هر گرده‌ای از تشکیلات نهادی که این امکان را به حداکثر برساند. اگر اثر هنری در وضعیت موجود پذیرفته نمی‌شود، به این دلیل نیست که از پرتلاریا حمایت می‌کند، بلکه به این دلیل است که زندگی به این شکل تحت سرمایه‌داری ممکن نیست. هنر تصویر آینده‌ای را به نمایش می‌گذارد که در آن انرژی‌های انسانی می‌توانند وجود داشته باشند تا صرفاً مایه لذت خودشان باشند. آنجا که هنر باشد، انسانیت هم خواهد بود.

ارزشمند می‌شمرد. اما چرا یک زندگی سرشار از انگیزه‌های گوناگون باید ارزشمندتر از زندگی وقف شده برای یک فعالیت واحد باشد؟ اما زدوکانو [تنیس باز بریتانیایی] اگر کمتر تنیس بازی می‌کرد ممکن بود زندگی کامل‌تری داشته باشد، اما بقیه مردم به دلایل معقولی حسرت زندگی او را می‌خورند.

مارکس هرگز کتابی درباره زیبایی‌شناسی نوشت. به جای این، او به خوبی از آثار ادبی بهره برد، مرزهای امور هنری و سیاسی و اقتصادی را از میان برداشت. بدین وسیله، او در برابر تقسیم کار فکری فزاینده ایستادگی کرد، درست همان‌طور که از تأثیرات تقسیم کار در جامعه صنعتی ناراضی بود. او در این زمینه، همانند نظریه اخلاقی‌اش، اسیر آرمان کلیت بود که آن را از تحصیلاتش در آثار کلاسیک به میراث برده بود، آرمانی که دیگر آن نیروی سابق را ندارد. از طنز روزگار است که این آشوبگر سیاسی خستگی ناپذیر، مردی که به قول آن حرف برتولت برشت تعداد کشورهایی که به اجبار عوض کرده بود بیشتر از کفش‌هایش بود، در تاریخ تضاد و تعارض را یافت و در هنر تقارن و یکپارچگی را. تازه با ظهور مدرنیسم و جنبش آوانگارد بود که تضادهای تاریخ در هنر فوران کردند. اما در یکی از نامه‌های مارکس جزئیاتی وجود دارد که می‌توان آن را به نوعی پیشگویی این لحظه فرهنگی دانست. او به انگلس می‌گوید که نام یک مترجم عربی به نام «دا-دا» [Dâ-Dâ] را شنیده است و به نظرش بد نیست از این نام در عنوان یکی از جزوه‌هایش استفاده کند. در عمل او این کار را نکرد، و این دو هجا را گذاشت تا دیگران بعداً از آن استفاده کنند.

پی‌نوشت‌ها:

* این مطلب در تاریخ ۲۹ ژوئن ۲۰۲۳ با عنوان «Be like the Silkworm» در وب‌سایت لندن ریویو آو بوکس منتشر شده است و برای نخستین بار با عنوان «از مارکس ادیب و شاعر چه می‌دانید؟» در بیست‌وهشتمین شماره فصلنامه ترجمان علوم انسانی ترجمه و منتشر شده است.

- 1 *Marx's Literary Style*
- 2 *Tristram Shandy*
- 3 *The Mysteries of Paris*
- 4 *Troilus and Cressida*
- 5 *The Eighteenth Brumaire of Louis Bonaparte*

6 *ethical church* جنبشی در قرن نوزدهم و بیستم بود که تلاش داشت نوعی دین بشردوستانه را با محوریت ارزش‌های زیبایی، راستی، نیکویی جانشین ادیان سنتی کند [مترجم].

- 7 *Neue Rheinische Zeitung*
- 8 *The German Ideology*

اطلاعات کتاب‌شناختی:

Silva, Ludovico. *Marx's Literary Style*. Translated by Paco Brito Núñez, Verso, 2023.