ജ്ഞാനഭാഷ
മൾട്ടി ഡിസിപ്ലിനറി
പിയർ റിവ്യൂഡ് ഓൺലൈൻ ജേർണൽ

ജീവിതമെന്ന വീഡിയോ ഗയിം

മുന്നുര

December 10, 2024

രണ്ടാം ലോകമഹായുദ്ധത്തിലെ സൈനിക സാങ്കേതിക വിദ്യയിലെ റഡാർ സ്ക്രീനുകളെയാണ് വീഡിയോ ഗയിമിൻ്റെ ആദ്യരൂപം അനുകരിച്ചത്. 1947-ൽ തോമസ് ടി. ഗോൾഡ്സ്മിത്ത് ജൂനിയറും എസ്‌ലെൽ റേ മാനും ചേർന്ന് നിർമ്മിച്ച കാഥോഡ്-റേ ട്യൂബ് അമ്യൂസ്മെൻ്റ് ഉപകരണം (The Cathode-Ray Tube Amusement Device) ആണ് ആദ്യത്തെ പേറ്റൻ്റ് ഇൻ്ററാക്ടീവ് ഇലക്ട്രോണിക് ഗെയിമായി പരക്കെ അംഗീകരിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്. യുദ്ധം എന്നത് മറ്റുള്ളവർ മരിക്കുമ്പോൾ ഗയിമും ഞാൻ മരിക്കുമ്പോൾ ദുരന്തവുമാണ്. അതു കൊണ്ട് യുദ്ധം നേരിടുന്ന രാജ്യക്കാർക്ക് മരണവും ടി.വി.യിലെ കാഴ്ചക്കാർക്ക് വിനോദവുമാണ്.ഗയിം എപ്പോഴും ദുരന്തത്തെ കളിയാക്കി മാറ്റുന്നു.മുതലാളിത്തവും അതാണ് ചെയ്യുന്നത്.മക്കെൻസി വാർക്ക് (McKenzie Wark) 'ഗെയിമർ തിയറി'(2007) എന്ന പുസ്തകത്തിൽ

ഗയിം സ്പെയിസ് എന്നത് അയഥാർത്ഥമല്ല, മുതലാളിത്ത യാഥാർത്ഥ്യമാണ് എന്നു പറയുന്നുണ്ട്.മറ്റൊരു രീതിയിൽ പറഞ്ഞാൽ അയഥാർത്ഥമായ മുതലാളിത്തയാഥാർത്ഥ്യമാണ് വീഡിയോഗയിമുകൾ. സത്യമെന്നു തോന്നിപ്പിക്കുന്ന പകർപ്പുകൾ, അമ്യൂസ് പാർക്കുകൾ,ചൂതാട്ട കേന്ദ്രങ്ങൾ, വലിയ സൂപ്പർ മാർക്കറ്റുകൾ എല്ലാം ഗയിം വേൾഡ് പോലെ മുതലാളിത്തലോകത്ത് കാണാം.വലിയ മാറ്റങ്ങൾ, വലിയ തെരഞ്ഞെടുപ്പുകൾ ,വലിയ യാഥാർത്ഥ്യങ്ങൾ,അപകടരഹിതമായ സാഹസങ്ങൾ ഒക്കെ ഗയിം വേൾഡിൽ എന്ന പോലെ മുതലാളിത്തം ജനങ്ങൾക്ക് നൽകുന്നു. അമ്യൂസ്മെൻ്റ് പാർക്കിലെ സാഹസങ്ങളോ വെള്ളച്ചാട്ടങ്ങളോ സൂപ്പർ മാർക്കറ്റിലെ വിശാലമായ തെരഞ്ഞെടുപ്പ് സാധ്യതകളോ നമ്മുടെ ജീവിതത്തിൽ ഒരു മാറ്റവും ഉണ്ടാക്കുന്നില്ല, എങ്കിലും ഉണ്ടാക്കുന്നു എന്ന പ്രതീതി സൃഷ്ടിക്കാൻ മുതലാളിത്തത്തിന് കഴിയുന്നു.ഗയിമിലെ പോലെ പല ലൈഫുകൾ, പല അന്ത്യങ്ങൾ മുതലാളിത്തം വാഗ്ദാനം ചെയ്യുന്നു. ലൈംഗികതയിലെ ലിംഗ വൈജാത്യങ്ങൾ, ഓഫീസ് തിരക്കുകൾക്കുപ്പുറത്തെ വിനോദ കളിസ്ഥലങ്ങൾ ... പക്ഷെ എല്ലാം മുതലാളിത്തം എന്ന ബൃഹദാഖ്യാനത്തിനകത്തു തന്നെ ഒടുങ്ങിത്തീരും.ആഹ്ളാദം വില കൊടുത്തു വാങ്ങാവുന്നതാണ് എന്ന പരിണാമഗുപ്തി എല്ലാത്തിലും ഉണ്ടാകും. കൂടുതൽ ശമ്പളം കിട്ടുന്ന തൊഴിൽ കിട്ടിയാൽ കൂടുതൽ സ്റ്റാറുള്ള ഹോട്ടലുകളിൽ വിനോദസമയം ചെലവിട്ട് മുന്തിയ ആഹ്ളാദവും മുന്തിയ ജീവിതവും അനുഭവിക്കാമെന്നു നാം കരുതുന്നു.

വീഡിയോ ഗയിമിൽ ബാർത്തിൻ്റെ കർതൃത്വത്തിൻ്റെ മരണം (Death of the Author) കാണാം.ഓരോ കളിക്കാരനും അവൻ്റെ വഴികൾ തെരഞ്ഞെടുക്കാം. ഓരോ അർത്ഥം നിർമ്മിക്കാം. കളിക്കാരനാണ് അർത്ഥം നിർമ്മിക്കുന്നത്.പുതിയ പാഠ്യപദ്ധതിയിൽ എന്ന പോലെ കുട്ടികളാണ് പാഠം നിർമ്മിക്കുന്നത്. സൂപ്പർ മാർക്കറ്റിൽ നിന്നും കോഴ്സ് ബക്കറ്റിൽ യഥേഷ്ടം കുട്ടികൾക്ക് കോഴ്സുകൾ എടുക്കാം. ഘടനാ വാദത്തിൽ എന്നപോലെ ചിഹ്നങ്ങൾക്ക് പൂർവാർത്ഥങ്ങൾ ഇല്ല, ഘടനയ്ക്ക് അകത്താണ് അർത്ഥം ഉണ്ടാകുന്നത്.ഗയിമിനുള്ളിൽ മാത്രം മൂല്യമുള്ള കോയിനുകളാണ് വീഡിയോ ഗയിമിലുള്ളത്.ദറിദ പറയും പോലെ നിശ്ചിതമായ അർത്ഥമില്ല,

ജ്ഞാനഭാഷ
മൾട്ടി ഡിസിപ്ലിനറി
പിയർ റിവ്യൂഡ് ഓൺലൈൻ ജേർണൽ

അർത്ഥങ്ങളുടെ കളിയാണ് ഗയിം. നവ ചരിത്രത്തിലെന്ന പോലെ ചരിത്രവും ഭൂപ്രകൃതിയും പാഠങ്ങളായി മാറുന്നു. നമ്മുക്ക് തെരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതായി മാറുന്നു.സമാന്തര ചരിത്ര നിർമ്മിതിയും ലാൻഡ് സ്കേപ്പു നിർമ്മാണവും ഗയിമിൻ്റെ സവിശേഷതയാണ്.സ്ത്രീ / പുരുഷൻ, അവർണ്ണൻ/സവർണ്ണൻ, മനുഷ്യൻ / പ്രകൃതി, ഏകലിംഗം / ബഹുലിംഗം (അല്ലെങ്കിൽ മനുഷ്യേതരം) – ഇങ്ങനെയുള്ള ലളിതദ്വന്ദ്വസംഘർഷങ്ങൾ ആണ് ഉത്തരാധുനിക സംസ്കാര പഠനത്തിലെന്ന പോലെ ഗയിമിലും ഉള്ളത്.പ്രകൃതിക്കുവേണ്ടി മനുഷ്യനെതിരെ സാംസ്കാരിക -അക്കാദമികഗയിമിൽ വെടിയുതിർത്ത് ഗ്രീൻ എനർജിക്ക് വേണ്ടി കളിച്ചത് അദാനിക്ക് വേണ്ടിയായിരുന്നു എന്നു ഇപ്പോൾ പറയുന്നു. നന്മതിന്മ പോരാട്ടവും പ്രാകൃതമനുഷ്യനും പോസ്റ്റ് ഹ്യൂമനും തമ്മിലുള്ള യുദ്ധവും ആണ് ഗയിമുകളുടെ ഇതിവൃത്തം. ഉത്തരാധുനിക സൗന്ദര്യ ചിന്ത വീഡിയോ ഗയിമായിരുന്നു.മുതലാളിത്ത യുക്തിയാണ് അതിനുള്ളത് എന്നു വിമർശിക്കപ്പെട്ടത് അതുകൊണ്ടായിരുന്നു. ഉത്തരാധുനിക സാംസ്കാരിക വിമർശനം എന്ന വീഡിയോ ഗയിം ആരോ കൊല്ലപ്പെട്ടുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന യുദ്ധത്തിൻ്റെ പ്രച്ഛന്ന രൂപമായിരുന്നു., കളിക്കാർ കൊല്ലപ്പെടില്ല എന്നുറപ്പുള്ള വീഡിയോ ഗയിമായിരുന്നു അത്.ഭക്ഷണം നീട്ടി വയ്ക്കുന്നത് ഭക്ഷണം ഉള്ളവർക്ക് വിനോദമായിരുന്നു, കളിയായിരുന്നു.(നൊയമ്പ്). ദരിദ്രവാസികൾക്ക് അത് ജീവിതത്തിൻ്റെയും മരണത്തിൻ്റെയും പ്രശ്നമായിരുന്നു. നിരീക്ഷിക്കപ്പെട്ട പോലെ,ദറിദയുടെ അർത്ഥത്തിൻ്റെ (ധനമെന്ന അർത്ഥത്തിലും സ്വീകരിക്കാം) നീട്ടിവയ്ക്കൽ നമ്മുക്ക് കളി (play) യാണെങ്കിലും ദരിദ്രവാസികൾക്ക് അങ്ങനെയാകണമെന്നില്ല.

നമ്മുടെ അധ്വാന സമയം മാത്രമല്ല, ഒഴിവ് സമയവും ആരുടെയോ ലാഭ പ്രവർത്തനമായി മാറിയിരിക്കുന്നു.തൊഴിലാളിയുടെ അധ്വാന സമയത്തിൽ സൃഷ്ടിക്കുന്ന ചൂഷണമാണ് ,ചരക്കു വത്കരണമാണ് ,കമ്മോഡിഫിക്കേഷനാണ് മുതലാളിത്തത്തെ നിർമ്മിക്കുന്നത് എന്നു മാർക്സ് പറഞ്ഞു .എന്നാൽ ആഗോളീകരണ മുതലാളിത്തം വിനോദ സമയത്തെ കൂടി ചരക്കാക്കി മാറ്റുന്നു. സ്വന്തമായി വിനോദ സമയമില്ലാത്ത കുട്ടികൾക്ക് സ്വന്തമായി ചിന്തിക്കാനോ ഭാവന ചെയ്യാനോ നിർമ്മിക്കാനോ കഴിയാതെ വരുന്നു.സാംസ്കാരിക ചിന്തകരുടെ അവസ്ഥയും അതു തന്നെയാണ്.