

Games for Girls? Eeeeeeww!

By Ernest Adams

Translator: Sepehr Torabi

Gamasutra

February 13, 1998

بازی برای دختران؟

نویسنده: Ernest Adams

مترجم: سپهر ترابی

چند سال پیش من ایده ای در مورد بازی های دخترانه داشتم که فکر می کردم برای دختران جوان جذاب باشد. ایده من این بود که در بازی شما نقش یک دختر دبیرستانی را ایفا می کردید که در طول بازی وظیفه داشت تا با بهترین روش های اجتماعی خود را ملکه برگزیده مراسم دبیرستان کند. هر کس باید دوستان و دشمنان یا هر دو آن ها را شناسایی می کرد. با انجام کارهایی از این قبیل و روابط اجتماعی و دوستانه می توانستید کاری کنید تا از شما در دبیرستان حمایت کنند. سبک بازی نیز ترکیبی از سبک ماجرای و مدیریتی مانند است. می توان سبک بازی را شبیه ساز نامید.

تصمیم گرفتم تا با همسرم که باهوش و روشن فکر بود در مورد این ایده صحبت کنم. وقتی ایده را به او گفتم با جوابش مبهوت شدم. او به من گفت: خواهش میکنم این بازی را هیچ وقت نساز!

وقتی در مورد این ایده شروع به صحبت کردیم، من سعی کردم به معایبی که همسرم به آن ها اشاره می کرد توجه کنم. یکی از آن ها درک از "موضوع" ایده بود. هر کسی که بخواهد به عنوان یک "ملکه" رفتار کند موضوع برایش کمی ناراحت کننده است. ممکن است شما عضو شورای دانش باشید ولی باز بعد از آن موظف تا احتمالا کارهایی انجام دهید. اما "ملکه برگزیده" که به صورت افتخاری انتخاب شده است این طور نیست. ملکه قرار است شخصی باشد که واقعا سزاوار این پست و مقام است. قرار نیست شخصی باشد که شما برایش کار می کنید!

مشکل دیگر نوع استراتژی ای است که شما سعی می کنید با آن برنده شوید. به عنوان یک طراح بازی، من باید بتوانم از راه های زیادی موفق بشوم. من باید بتوانم در ذهنم مفاهیم اخلاقی زیادی درست کنم و در بازی پیاده سازی کنم بنابراین شما در صورتی در بازی موفق می شوید که از انتخاب های من در بازی استفاده کنید. در بازی های این چنینی اخلاق بسیار شیرین و موعظه آمیز است. شما برنده می شوید اگر تصمیم های زیبا بگیرید. یا من میتوانم بازی را کمی پیچیده تر طراحی کنم و موقعیت پیچیده تری فراهم کنم و در این موقعیت شما فقط طی آزمون و خطا بازی را یاد می گیرید و برای افزایش محبوبیت خود با افراد کنار خود با مشکل مواجه می شوید. یا به معنای دیگر برای موفقیت در بازی مجبورید تا شخصی دو وجهی باشید و همیشه کمی در طی بازی شیطننت کنید.

این دقیقا چیزی نبود که من در ذهن داشتم.

مردم مدت زیادی است که در مورد بازی های دخترانه حرف میزنند، البته چند سالی است که کسی تصمیمی جدی برای ساخت بازی های دخترانه نگرفته است. بازی هایی هم هستند که سعی می کنند جای خالی همچنین بازی هایی در بازار را پر کنند از جمله: Girl Games, Her Interactive, Purple Moon که البته مجموعه بازی های Barbie جزو بهترین بازی های دخترانه در بازار می باشند.

من مدت زیادی بود که به دنبال محصولاتی بودم که مورد توجه دختران و خانم ها بود. به عنوان یک متخصص در صنعت در ابتدا به رشد محصولات بازار توجه کردم و بعد از آن به محصولات جذابی که پتانسیل داشتند. ولی این کار شدنی نبود. بنابراین در اصل من

باید مراکز را برای محصولات جدید دخترانه در نظر می‌گرفتم ولی من نمی‌توانستم. بعد از آن من نتیجه گرفتم که ساخت بازی برای دختران ایده بدی است.

موضوعات زیادی در مورد بازی‌های دخترانه وجود دارد ولی مهم این است که آنها را از هم جدا نگه دارید. اگر میخواهید این کار را انجام دهید اول از خود یک سوال بپرسید: دختران از چه چیزی خوششان می‌آید؟

برای هیچ کس جالب نیست که دختران علاقه مند مو، پوست، لباس و روابط خوب اجتماعی هستند. صنایع آرایشی، مراقبت از مو و مراسم معرفی لباس‌های مختلف، ترس از این نوع بازی‌ها را بیش تر میکند ولی ممکن است از این کار ثروت زیادی به دست بیاید.

لازم نیست که تحقیقاتی زیادی انجام دهید تا متوجه شوید دختران پول خود را بیش تر در کدام مغازه‌ها خرج میکنند! یک بازی یا یک محصول نرم افزاری در مورد علایق دختران احتمالاً فروش خوبی خواهد داشت.

از طرفی دیگر، آیا واقعا ما به انجام همه این کارها احتیاج داریم؟ به تازگی، Ms. Magazine از قسمت جدید بازی Purple Moon که Rockett's New School نام دارد ایراد گرفته است و گفته است: با این وجود که بسیاری از شرکت‌ها بر این باورند حق دختران باید در تکنولوژی با پسران برابر باشد ولی این بازی از کلیشه‌ای‌ترین موضوعات استفاده کرده است. (به نقل از یکی از بازی‌کننده‌های این بازی یعنی Brenda Laurel که در ادامه صحبت‌های Ms. Magazine گفته است: همان‌طور که قسمت نهم بازی برای دختران و ورزش ساخته شد قسمت‌های بعدی هم همان‌طور بسازید.)

وقتی که خودم به شخصه این بازی را امتحان کردم، به هیچ وجه با آن خانم هم عقیده نبودم. نگرانی رییس سازنده Rockett هم به خاطر این است که او قصد دارد احساس خوبی را در بازی پیاده سازی کند و تعداد کاربران بازی را افزایش دهد. این صحبت‌ها نشان دهنده این است که این بازی برای سازندگان به چه اندازه مهم است که مدیر بازی با این که یک دستش آسیب دیده است سعی میکند بازی را بهبود بخشد. فکر کنم این جمله برای مسئولیت‌پذیری این تیم کافی باشد! من فکر می‌کنم Rockett's New School میتواند با بخش مولتی پلیر جذاب تر و سرگرم کننده باشد.

با در نظر گرفتن این شرایط، من فکر میکنم ما در معرض در خطر قرار گرفتن برای ایجاد یک استاندارد دوگانه هستیم. شرکت Id Software می‌تواند به نوبه خود از بازی‌های کلیشه‌ای جنسی برای پسران جلوگیری کند اما این بی‌عدالتی است که شرکت Mattel و دیگر شرکت‌ها این کار برای بازی‌های دخترانه انجام نمی‌دهند. بازی‌های پسرانه اجازه دارند تا در مورد مسابقات پر سرعت اتومبیل رانی باشند و بازی‌هایی از این قبیل به راحتی ساخته می‌شوند، اما باز دخترانه اجازه ندارند تا در مورد لباس‌ها و آراستن باشند! آیا باید بازی‌های دخترانه باید خالص، اصیل و یک تجارت بی‌حد باشد؟ به هیچ عنوان. اگر قرار است ما محصولات ضعیف داشته باشیم، بسیار خب اجازه دهید تا فرصت‌های برابر به درد نخور نیز داشته باشیم.

اگر هیچ تسلی‌ای برای مردم برای Ms. Magazine وجود ندارد، من میتوان حدس بزنم که بازی‌هایی در مورد لباس‌ها و آراستن هستند در کل تعدادشان در چند مغازه محدود می‌شود. اولین موضوع همکاری او با McKenzie and Company باعث به دست آوردن آن دستاورد‌ها شده، اما این شرکت از زمان بعد با مجوز Nancy Drew و The Vampire Diaries توانسته به چند شاخه تقسیم بشود. با یک بار رفتن به سایت (<http://www.barbie.com>) در می‌یابید که بیشتر بازی‌های باربی بر روی موضوع لباس متمرکز هستند، همچنین او شروع به انجام کارهایی در بازی کرده است از جمله ماجرابی کردن بازی مانند بازی Barbie: Ocean Discovery. یک چیز که ارزش یادآوری را دارد این است که بیشتر لباس‌های باربی برای مشاغل مختلف او است. شرکت Mattel نیز نتوانست لباس باربی فضاورد را بفروشد زیرا بدون هیچ رسمیتی که آیا خانم‌ها هم میتوانند به فضا بروند قصد فروش این لباس را داشت آن هم در سال 1965! ممکن است تا 18 سال آینده ناسا همچنین چیزی بسازد!

با توجه به مشکلات ذکر شده الان فرصت مناسبی است که یکی دیگر از مشکلات بازی‌ای که میخواستم بسازم را بگویم. وقتی به بازی فکر می‌کردم با خود می‌گفتم که برنامه نویسی این بازی قطعاً جذاب خواهد بود. نوع الگوریتم‌های آن و حتی کارهای طراحان بازی! اما باز همسرم من موقعیت دیگری را می‌دید:

بازی‌های پسران مربوط به مسابقات اتومبیل رانی فرمول یک، پرواز با هواپیما F-15، ساختن شهر، جنگ با اژدها، فتح کهکشان و نجات دادن دنیا و بشریت است. اما آیا یک بازی دخترانه باید در مورد ملکه بودن دختران در یک مراسم مدرسه‌ای باشد؟ آیا واقعا این بهترین کاری است که ما میتوانیم برای آنها انجام دهیم؟

بازی های کامپیوتری در مورد دنیای فانتزی و رویای بزرگ ترین رویا ها است. حتی اگر رویای دختران در مودر جنگ و فتح نباشد، آیا واقعا رویا و آرمان یک دختر سر کردن یک تاج آلمینیومی است؟ اگر ما میخواهیم برای دختران بازی بسازیم، بیفینا هیچ دلیلی وجود ندارد تا خواسته های آنان را محدود کنیم. تاریخ پر است از زنانی که مانند یک قهرمان زندگی کرده اند. کسانی که موفقیت هایشان فقط به یک دوستی خلاصه نمی شود. چرا ما پیگر داستان هایی مانند شامپانزه ها و Jane Goodall، یا داستان کمک به بردگان برای آزادی توسط Harriet Tubman، پرواز در جهان به وسیله Amelia Earhart یا حتی جنگ رومیان با ملکه Boudicca! مشکل بازی هایی که در مورد لباس و آرایش کردن هستند کلیشه های بودن نیست، مشکل این است که این بازی ها ضعیف و ناموفق هستند.

اما مشکل دیگری که من مفهوم بازی های دخترانه را دوست ندارم این است که شانس موفقیت متوسط است و همیشه نگران وقت، پول و حتی ظاهر آن کار هستید. اما من فکر میکنم به عنوان توسعه دهنده بازی های رایانه ای با مشکل بزرگ تری مواجه هستیم. با مسئولیت های اجتماعی و فکر کردن به این موضوع که چه برای دختران بسازیم هیچ کاری نمی توان انجام داد. این کار ها را باید با پول انجام داد. اما استفاده از پول نقد ممکن است باعث از بین رفتن منافع نیز بشود.

بیشتر شرکت ها سعی می کنند با کار هایی کاربردی و عملی، شرکت خود را سازمان دهی کنند. مهم ترین اختلافات شرکت ها معمولا مربوط به مسائلی از جمله بازاریابی، فروش، تحقیق و توسعه، تولید، توزیع و خیلی مسائل دیگر است. اما شرکت های اسباب بازی سازی این طور نیستند. آنها مسائل را از ابتدای آغاز اختلافات پسر ها و دخترها بین خود تقسیم می کنند و من فکر می کنم که این یک اشتباه است و ما نباید آن را انجام دهیم. برای مثال، یک مثال مالی می زنم:

قرار دادن علائق پسران و دختران در یک محصول بلافاصله باعث نصف شدن فروش می شود!

چرا انقدر احمقانه به نظر می رسد؟ بازی Duke Nukem ممکن است خیلی بازی مردانه ای در قفسه مغازه ها باشد ولی نه آن قدر که بر روی قفسه بنویسیم نرم افزار های پسرانه. ولی چرا بعضی از خانم ها آن را می خردند تا بازی کنند؟ اگر دختری بخواهد با استفاده از شخصیت Duke با بیگانگان مبارزه کند، کسی هست که بخواهد جلوی آنها را بگیرد و به آنها بگوید این کار نکنید؟ این همان پولی است که از بازی در بدنتس می آید و این نتیجه مهم است.

(وب سایتی به وسیله یک خانم که عاشق بازی های اکشن است راه اندازی شده است که <http://www.grrlgamer.com> نام دارد. آنها متعلق به قبیله از بازی Quake هستند و نام قبیلشان چیزی است مانند "نابودکنندگان مردان روانی" که با توجه به این اسم، آنها هیچ چیز را به اندازه این که مردان را منفجر کنند دوست ندارند، مردانی که معتقدند آنها تعلق به دنیای بازی Quake ندارند.

بازاریابی برای یک نرم افزار آن هم فقط برای یک گروه خاص که شما را مجبور می کند تا دیگران را محروم کنید یک فکر کاملا غلط است. ما هیچ گاه بر روی یک قفسه نمی نویسیم که این نرم افزار مخصوص "سفید پوستان" است یا مخصوص "یهودیان" است. پس چرا می نویسیم این نرم افزار مخصوص "دختران" است؟

نرم افزار، نرم افزار است. اندام بدن شما فرقی بر روی نوع اجرا شدن آن نمی گذارد که بخواهیم فرقی بین دختر و پسر بگذاریم. مگر این که بخواهید کاری بکنید که هیچ کس از پس آن بر نیاید.

علاوه بر این، از آن جا که اکثریت نرم افزار ها برای یک جنسیت خاص ساخته نمی شود و یا از سوی دیگر، با ایجاد یک رده با نام "برای دختران" شما دختران را جزو اقلیت ها می کنید و آنها را محدود می کنید. فرض کنید که یک دختر و یک پسر به یک مغازه برای خرید بازی بروند. اما بازی هایی که در جعبه صورتی قرار دارند مخصوص یک محل هستند. باید توجه داشت که کودکان در مورد تفاوت جنسیتی خیلی حساس هستند و همیشه فکر می کنند که جنسیت آنها منحصر به فرد است. برای مثال وقتی یک دختر وارد مغازه می شود در می یابد که بعضی از بازی ها برای دختران است و با خود فکر می کند که بیش تر بازی ها مخصوص پسران است. متاسفانه، والدین فرزندان نیز از موضوع به طور کامل آگاه هستند. یک پسر بچه به راحتی می تواند در فروشگاه قدم بزند و در بین تعداد زیادی بازی، محصول مورد علاقه خود را انتخاب کند ولی در عوض یک دختر بچه مجبور است در یک محیط محدود بازی خود را انتخاب کند.

به عبارت دیگر، بر چسب "مخصوص دختران" دقیقا مخالف آن چه هست که حامیان ادعا می کنند!

این یک توانمندی نیست، بلکه یک محدودیت است. این قضیه باعث می شود تا موضوع زن بودن یک بحث خاص می شود، و نشان می دهد که زنان یک هنجار در جامعه به چشم می آیند. اگر چه تعدادی از بازی ها برای دختران است ولی در اصل آن تعداد یک بخشی

از یک مجموعه بزرگ است که بیان گر این است، دختران در طبقه دوم شهروندان مجازی حضور دارند، کسانی که مجبورند با حداقل امکانات که به آنها اعطا می گردد کار بکنند.

در نهایت، موقع گفتن آخرین حرف است که من از فکر کردن در مورد آن به شدت نفرت دارم و از این که باید آن را بیان کنم ناراحت هستم.

بیش تر بازی های کامپیوتری شامل 20 تا 30 ساعت (برخی بسیار بیشتر) زمان برای بازی هستند و هزینه این سرگرمی تقریباً برابر است با ساعتی 1 تا 2 دلار. اما بازی های دخترانه ای که من تا به حال آنها را دیده ام ارزش مالی بسیار اندکی دارند. من می توانم به صورت متوالی 90 دقیقه بازی کنم، و دقیقاً هر دختری هم می تواند این کار را انجام دهد. اگر من والدین یک کودک باشم هزینه بازی مرا تحریک می کند تا فکر کنم که من 30 دلار پرداخته ام تا فرزندم فقط یک بعد از ظهر شاد باشد. در ضمن، تمامی پول من صرف بازی کردن نشده است بلکه صرف گوش دادن به دیالوگ ها و فیلم های میان بازی هم شده است. یک جعبه بازی با افتخار اعلام می کند که من درون خود 45 طرح برای سرگرم کردن شما دارم، که این پیشنهاد خوبی است برای والدینی که حواسشان به فرزندشان نیست. پس از همه این ها، یک رمان خوب پلیسی تقریباً شما را 4 تا 5 ساعت سرگرم خود می کند اما اگر کسی با بازی های کامپیوتری آشنا باشد، در می یابد که این زمان به طرز رفت انگیزی کم است. حتی از بافندگی هم کمتر است. اگر فقط سه گزینه ممکن برای هر تصمیم وجود داشته باشد، یک درخت بازی با 45 گره فقط در حدود 4 طناب بلند است. به عبارت دیگر، شما برای پایان داده به بازی فقط 4 راه حل پیش روی خود دارید. (اگر تصمیم های متعدد شما را به همان گره برساند، می تواند کمی ادامه پیدا کند) که این دقیقاً همان تاثیر متقابل نیست. آیا این کار قرار است تا آموزش دختران با تکنولوژی را راحت تر کند؟

و فکری که من از آن متنفرم: اصل خرید و فروش بازی های دخترانه یک کلاه برداری بیش نیست. که محصولاتی بی ارزش هستند برای پدر و مادر های ساده ای که می خواهند لحظات خوشی را برای دختران خود فراهم کنند که باعث شرم و خجالت برای همه ما است.

تعداد بسیار زیادی سبک های خوب و ناآشنا در خارج از این جا قرار داد؛ بازی هایی که پایه اصلی آنها دیگر در مورد تیراندازی به موجودات بیگانه نیست. اگر چه این چیزی نیست که دختر کوچک شما بخواهد واردش بشود. بازی های مثل Sim City و Civilization و یا بازی هایی که شما باید در آن چیز های مختلف بسازید، پازل هایی که باید حل بشوند، راز هایی که باید آشکار شوند و دنیایی که نیاز به اکتشاف دارد و حتی چیز هایی دیگر که هر کدام جذابیت خاص خود را دارند. بازی هایی زیادی در مورد مبارزه با بیگانگان، بازی اژدهایان و غیره وجود دارد. ولی ما فقط سعی می کنیم تا جلوه تمامی سبک هایی که ممکن است را از بین ببریم!

چرا برای دختران بازی بسازیم؟ چرا بازی های زیبایی برای همه نسازیم؟

Attention: "Ernest Adams does not guarantee the accuracy of this translation."

توجه: "ارنست آدامز دقت این ترجمه را تضمین نمی کند."