

MIND AT PLAY

VIDEO OYUNLARININ
PSİKOLOJİSİ

GEOFFREY R. LOFTUS

&

ELIZABETH F. LOFTUS

Basic Books, Inc., Publishers

New York

OYUNDA ZİHİN

Kendinizi "gerçek hayattaki" bir durumda hayal edin, tepeden bakmak yerine Pac-Man labirentinde olduğunuz bir oyundasınız. Pac-Man'ın bir Pac-Man oyununda genellikle yaptığı şeyi yapmak, sizin bakış açınızdan elbette, normal Pac-Man durumuna göre pek çok şeyi değiştirdi. Pac-Man oyuncularının genellikle keyif aldığı labirentin kuşbakışı görünümünden yoksun olduğunuz için, koridorda görünmedikçe canavarların nerede olduklarını bilemezsiniz, bu nedenle canavarlar beklenmedik bir şekilde bir köşenin arkasından dışarı fırlar veya bir sonraki dönüşte pusuya yatar. Dışarıdan kendinizi göremediğiniz için labirentte nerede olduğunuzu çok çabuk unutursunuz ve noktaların geri kalanının nerede olduğunu tam olarak hatırlamazsınız. Etrafa bakıp enerji vericilerin nerede olduğunu ve kaç tane kaldığını görme lüksüne sahip olmazsınız. Sonunda, küçük oyuncunuz yerine, siz ,her an silinme tehlikesiyle karşı karşıya olan oyuncu yüzü olurdunuz.

Bu varsayımsal buluş, "Yer seviyesinde Pac-Man" bir gerçeklik haline gelebilir, birisi konsepti alıp programlayacaktır, çünkü teknik olarak, bu tür üç boyutluluk tamamen uygulanabilir. Aslında, birileri bu fikri az çok düşünmüştür. Disney'in gişe hasılatı yapan Tron'unda ana karakter Flynn adında uzman bir bilgisayar programcısı ve aynı zamanda birinci sınıf bir video oyunu oyuncusu olan bir adamdır. . Koridorlardan hızla geçerken, düşmanlar sürekli olarak ona saldırmaya çalışır. Sonunda -elbette- kendini kurtarır.

CHAPTER 4

THE ARCADE SUBCULTURE

İnsanlar, çok çeşitli nedenlerle atari salonu alt kültürüne dahil olurlar. Bunlardan bazılarını örneklendirmek için, Paul adında bir genç icat edeceğiz. İnsanlarla oyunlar ve oyunlara ilgi duyan tanıdıkları diğer kişiler hakkında yaptığımız birçok sohbet, Paul'e attığımız genel nitelikler ve yaşam deneyimleri daha sonra tekrar tekrar gündeme geldi. Benzer şekilde türetilmiş bir karakter olan Marlene'i tanıtacağız.

Video Salonunda Sosyalleşme

Öyleyse Paul'e, diğer insanlarla etkileşim kurmakta her zaman zorluk çeken on beş yaşında bir lise öğrencisi diyelim. Küçükken hemen hemen herkesle kavga ederdi.

Paul içine kapanıktı ve okulda pek başarılı değildi. Her ikisi de çok meşgul olan anne ve babanın oğullarıyla geçirecek çok az zamanları vardı - onun varlığını esas olarak Paul'ün geçen arabalara taş attığı veya küçük çocukları taciz ettiğinden şikayet eden telefonlara yanıt vererek kabul ettiler. Paul'e artık böyle şeyler yapmamasını söylediler. Bazen de Cumartesi günü bütün gün odasında kalmasına zorladılar. Paul ise orada saatlerce plak çalarak kendini şımartırdı. Aynı zamanda uyuşturucu, bira ve marihuana da kullanıyordu.

Bir gün Paul, Arnold's Video Arcade'e girdi ve burada Defender, Asteroids ve Donkey Kong'u keşfetti. Bu, Paul için yepyeni bir dünyaydı ve bundan tam olarak yararlandı. Benzin istasyonundaki yarı zamanlı işinden maaş çekini dörtte bir para birimine çevirebilmek ve Arnold's'a gidebilmek için sabırsızlıkla bekliyordu. Artık kavga çıkarmak veya taş atmak umurunda değildi. Meşgul ebeveynlerinin onu gerçekten sevip sevmediği konusunda endişelenmeyi bıraktı. Paul'ün zevkleri basitti, video oyunları oynamaktan hoşlanıyordu ve onları saatlerce oynuyordu. Uyuşturucuya ve rock'n roll'a olan ilgisini kaybetti, bu da tüm parasını Arnold'da harcadığından beri aynıydı. bu eski zevkler için geriye hiçbir şey kalmamıştı.

Paul, Arnold's'ta kolayca arkadaş edindi ve hayatında ilk kez okul ve benzin istasyonu dışında gerçekten mutlu hissetti. Paul'ün tüm hayatı video oyunları ve Arnold's Video Arcade etrafında dönüyordu. Arkadaşları etrafta yokken, Paul hala pasajın etrafında takılırdı çünkü orayı seviyordu. Arkadaşları vardı - sadece insan arkadaşları değil. ama birazdan göreceğimiz gibi, video oyunlarının kendisiydi.

Oyunların ana izleyici kitlesi olan gençlerin video salonlarında takılma nedenleri, yaşlıların barlarda, kahvehanelerde ve ofis su soğutucularında takılma nedenlerinden çok da farklı olmayabilir.

Büyük ölçüde sosyal arkadaşlık ve eğlence için yapılır. Ancak ergenler için ek bir neden daha vardır. İsyan etmelerinin - ebeveynlerinden kendilerini ayırt etmelerinin- kolay bir yolu, ebeveynlerinininkinden farklı faaliyetler peşinde koşmaya odaklanmaktır. Bu tür faaliyetler çok fazla olamaz. En makul faaliyetler, kültürün en uç noktasındaki faaliyetlerdir - kültüre yeni girmiş ancak herkes tarafından, özellikle ebeveynler tarafından kabul edilebilecek kadar ilerlememiş faaliyetlerdir. 1950'lerde ve 60'larda gençler arasında - ve doğru, ebeveynleri bundan nefret ediyordu. Şimdi bu gençler kendileri de gençlerin ebeveynleri oluyorlar. Bunun yerine punk rock'a, yeni dalgaya ve video oyunlarına yöneliyorlar. Her şey farklı olabilir.

TOPLANTI ALANI OLARAK VIDEO SALONU

1962'de geçen American Graffiti, o zamanlar kültürün en ileri noktasında olan iki fenomeni birleştirdi: güçlendirilmiş otomobil ve fast-food arabalı restoran. Filmde restoran, tekerlekli patenlerde garsonluk gibi tuhaflıklar içeriyordu ama daha da önemlisi, arabalı girişler gençler için bir buluşma yeri olarak hizmet ediyordu.

Video oyun salonu bugün benzer bir role hizmet ediyor. 1980'lerin bu "sürüşleri" hem yeni hem de sosyal etkileşim için bir üreme alanıdır. Kendi normları, değerleri ve iletişim kalıplarıyla bir alt kültürün temelini oluştururlar.

Kültürün normlarını ve uygun iletişim yollarını öğrenme süreci ve oyun salonunun sağladığı ortak iletişim zemini sayesinde sosyal normlar öğrenilir ve dostluklar yeşerir. 50'li ve 60'lı yılların fast-food lokantaları, pek çok ebeveyn tarafından hoş karşılanmasa da, gelecekteki sosyal etkileşim için bir eğitim alanı işlevi görüyordu. Video salonu da bu açıdan benzer, ancak büyük bir farkla.

Fast-food dünyasının temel unsuru sosyal etkileşimdi ve hala da öyle. İnsanların -özellikle de gençlerin- kendi başlarına bir fast-food lokantasına gitmeleri nadirdir. Bununla birlikte, video dünyasında insanlar yalnızca arkadaşlarıyla ilgi alanlarını paylaşmakla kalmaz, ayrıca oyunlarla çok kişisel ve genellikle yalnız bir şekilde etkileşime girerler. Bu meraklı kişi-oyun etkileşimleri tarafından genç için gelecekteki hangi rollerin hazırlandığı veya tersine, bu mevcut gençlerin ne tür yetişkinler olduğu sorulabilir. Şimdiki yetişkinlerden daha mı yalnız olacaklar? Bugün bildiğimizden farklı bir kültürde mi yaşayacaklar?

Paul'ün deneyimlerinin gösterdiği gibi, video oyunları oynamak sadece insan-makine etkileşiminden daha fazlasıdır. Bir video oyun salonunun sosyal deneyimi, insan arkadaşların varlığıyla bağdaşmaz olmasa da, onları da gerektirmez.

İnsanlar bir video oyunu oynadıklarında genellikle başka bir kişiyle etkileşime giriyormuş gibi hissederler. Houston'daki Space Port Arcade'de konuştuğumuz bir kişi bize "bu oyun benim arkadaşım çünkü beni asla görmezden gelmiyor" dedi. , ara sıra yüksek sesle konuştuklarını duyacaksınız. Söyledikleri şeyler, oyuna atfettikleri olağanüstü, insani nitelikler hakkında size bir şeyler anlatıyor.

İki psikolog, Karl Scheibe ve Margaret Erwin, insanların video oyunları oynarken onlarla yaptıkları konuşmaları inceledi. Çalışmalarında, kırk öğrenci video oyunları oynarken, herhangi bir başboş konuşmayı yakalamak için yakınlarda bir kayıt cihazı hazır bulundu. Bazı öğrenciler kolay oyunlar oynarken diğerleri daha zor oyunlar oynadılar. Bu arada Scheibe ve Erwin, oyuncuların spontane konuşmalarını kaydetti.

Bu tür spontan sözelleştirme sıklığı ve gerçekten de kırk oyuncudan otuz dokuzu için kaydedildi. Oyuncular oyun oynarken her kırk saniyede bir ortalama bir yorum yaptılar. Kadınlar ve erkekler zor bir oyun oynadıklarında konuştukları kadar kolay bir oyun oynadıklarında da aynı konuştular. Scheibe ve Erwin, kullanıcıların hem makinenin insancılaştırılmasını hem de makineyle kişisel bir ilgiyi ima etmesi nedeniyle bunu özellikle ilginç buldukları kullanıcıların yaygın bir şekilde kullanıldığını fark ettiler. Bir kişinin "Benden nefret ediyor" dediği zaman olduğu gibi en sık kullanılan zamir "o" idi. "O" 2 kez gerçekleşti. "Seni aptal makine!" sırasıyla 57 ve 51 kez meydana gelen "Onlar" zamiri "Onlar çok akıllı olduklarını düşünüyorlar, onlara göstereceğim" gibi sadece 6 kez gerçekleşti. Bir oyuncu oyunu "Fred" olarak adlandırdı ve birkaç kişi oyundan bahsetti. ona "o adam" dedi.

Şaşırtıcı bir şekilde, hiç kimse oyundan "kız" olarak bahsetmedi.

Scheibe ve Erwin, insanların oyunlara söylediklerinin gerçek içeriğini incelediklerinde, açıklamaların birkaç ana kategoriye ayrıldığını fark ettiler. Bazen insanlar çok yavaş yanıt verdikleri için özür dilemek gibi doğrudan bilgisayara açıklamalarda bulundular.

Bazen açıklamalar "vay canına" veya "hadi" gibi basit ünlemler veya küfürlerdi. Aslında, oyuncu makine tarafından dövülmekten duyduğu hoşnutsuzluğu ifade etmek istediğinde küfür oldukça yaygındı.

Bu tek taraflı konuşmanın doğası, bir oyuncunun yaptığı yorumlardan oluşan bir bölümle açıklanabilir. Zor bir oyun oynuyordu ve arka arkaya yedi kez bilgisayara yenildi."Ah, fareler, bir anlamı var," diye haykırdı, "Aman Tanrım. Aptal şey! Bunu nasıl yapar? Oh, vur Bu beni öldürüyor Oooh,Sekiz farkla kaybettim, sanırım bu beni ilerletiyor. Ha, ha, ha sanırım onu kandırdım. Hayır bu aptal makine. Çok aptal. Bizi inandırmaya çalışıyor. Ne yaptığımı biliyor.Skorlara baktığımda bunun sağlıklı olduğunu düşünüyorum, ha? Biraz akli var .Garip oyun.Hadi seni yeneceğim.Bunda feci kaybediyorum galiba aklım karışmaya başladı. Bu hayatı zorlaştırabilir. Ah, pekala

Yoğun olarak şahıs zamirlerini kullanan ve insani güdüler ve eylemler oyununa atfedilen bu konuşmadan ne anlıyoruz? Schelbe ve Erwin için, oyuncuların video oyunlarına şu şekilde tepki verdiklerinin kanıtıydı: Eğer insan olsaydı... Oyuncular, kalabalık bir ortamdansa tecrit edilmiş bir ortamda daha fazla konuşma ve daha zor olduğu zamanlarda bilgisayarla ilgili olarak daha fazla şahıs zamiri kullanma eğilimindeydiler.Aslında bazen bir oyuncu atari salonu yöneticisine oyunu gerçek bir kişinin yönetmediğini sorardı.

İnsanların video oyunlarını başka bir kişinin rolüne sokma kolaylığı nedeniyle, oyunları sosyalleşme sürecinde tarafsız araçlar olarak düşünmek bir hatadır. Video oyunları en azından potansiyel olarak televizyon, otomobil veya toplumumuzda var olan herhangi bir sosyalleşme aracı olarak, aynı güce sahip.

Sosyal bilimci G. H. Mead, uzun zaman önce şu sözlerle bu gücü kehanet etmişti: "İnsan organizmaları kadar, cansız nesneler için de, bu tür nesnelere toplumsal ya da sosyal olarak tepki verdiği sürece, herhangi bir insan bireyi için genelleştirilmiş ötekinin parçalarını sosyal bir şekilde oluşturmak mümkündür.". "Genelleştirilmiş öteki" ile Mead, bir kişinin ait olduğu bir bütün olarak sosyal grubu kastediyordu. Açıkçası Mead, cansız nesnelerin bu "sosyal gruba" ait olabileceğine inanıyordu..

Aslında, oyunların temelini oluşturan bilgisayarların yüksek etkileşimli doğası nedeniyle, video oyunları muhtemelen sosyalleşmeyi etkilemek için önceki diğer sosyalleşme araçlarından (örneğin TV) daha fazla güce sahiptir. Gerçekten de video oyun salonlarındaki sosyalleşme ile daha geleneksel ortamlardaki sosyalleşme arasında bazı keskin farklılıklar buluyoruz. Örneğin, antropolog David Surrey'in belirttiği gibi, oyun salonlarında yakın arkadaşlarınız veya makinelerin kendisi dışında iletişim kurmak toplumsal bir tabu.

BUNLARIN HEPSİ SAĞLIKLI MI?

On beş yaşındaki video oyunu bağımlısı Paul, hayattaki her şeyden çok video salonuna gitmeyi dört gözle bekliyordu.Okulu hiç asmamasına ve akşam yemeği için her zaman evde olmasına rağmen, nadiren başka bir şey yapardı. İnsan bunun sağlıklı olup olmadığını merak etmeden edemiyor.

Bu soruyu cevaplamak için sağlıklı olmanın ne anlama geldiğine dair bir fıkre sahip olmak gerekir. Psikolojik sağlık kavramı karmaşık olduğu için onu basit terimlerle tanımlayamayız. Aksine, karar vermek için birkaç kritere güvenmeliyiz. İşte makul bir set.

1 Davranış kişi için iyi mi?

2 Kişi gerçeklikle temas halinde mi?

3 Kişinin davranışı normdan belirgin şekilde farklı mı?

Bu üç kriter bağlamında video oyunu oynamaktan bahsedebiliriz.

Davranış insan için iyi midir? Doğal olarak bu, "iyi" ile neyi kastettiğimize bağlıdır. Paul'ün oyununun iyi kabul edilmesi için. Dünyayla etkili bir şekilde başa çıkma yeteneğinin önüne geçmemelidir. Paul ihtiyaçlarının peşinden gidebiliyor mu, tatsız durumlardan kaçınabiliyor mu, ödülleri başkalarına zarar vermeyecek şekilde arayabiliyor mu?Oyun oynama ile ilişkiliyse kendine güven, kendine saygı ve kendini kabul etme gibi olumlu duygular, o zaman muhtemelen iyi bir davranıştır.Öte yandan, kendinden nefret etme, yalnızlık ve kaygı gibi olumsuz duygularla ilişkilendiriliyorsa, muhtemelen kötü bir davranıştır.Bir insan bazı iyi davranışlarla ilgili olumsuz duygulardan asla vazgeçemez demek istemiyoruz, doğal olarak bu ara sıra olur.Sevdiğimiz birinin kaybının yasını tuttuğumuzda, olumsuz duygular yaşarız, ancak bu duygular bile çok uzun sürerse uygunsuzdur.

Bu yönergeler göz önüne alındığında, Paul'ün video oyunu oynamasının olumlu duygularla ilişkili olduğunu ve bunların okula veya başarması gereken diğer şeylere müdahale etmediğini not edeceğiz.Bu nedenle, oyun oynamanın onun için en azından kötü olmadığı sonucuna varabiliriz.

Ancak biraz farklı gerçeklerle, oyunların kötü olduğu sonucuna varırız -on altı yaşındaki Marlene, hatırlayacağınız gibi- kendini en az Paul kadar video oyunları oynarken bulmuştur.Ama Arnold's Video Arcade'e gitmek için genellikle okulu asardı.Video alışkanlığını finanse etmek için sık sık annesinin çantasından para çaldı ve bir keresinde başka bir oyuncunun yakındaki bir taburede bıraktığı bir ceketten cüzdanı kapıdı.Video salonunda birkaç saat geçirdikten sonra, genellikle endişeli ve korkmuş hissederek eve giderdi.Aklı tek bir şeye odaklanacaktı: Annesinin çantasını tekrar nasıl aşırıyacaktı?Zeki olduğunu düşündü. Genellikle orada burada sadece madeni para ve ardından birkaç dolarlık banknot alırdı.Keşfedilme korkusuyla asla hepsini almadı. Kendini herkesin bunu yaptığına inandırarak suçluluk nöbetlerine karşı koymayı başardı ve bu yüzden sorun yoktu. Annesi sonunda neler olup bittiğini öğrendiğinde, Marlene'in ailesinde kıyamet koptu Diğer şeylerin yanı sıra, Marlene bir psikolog tarafından sorguya çekildi, bunun üzerine sonunda yakalandığı için mutlu olduğunu söyledi, hayat ipte yürümeye çok benziyordu. Marlene'in durumunda, davranışları aşırı bir hal almıştı ve video oyunlarına olan bağlılığı onu ele geçiriyordu.Bu durumu sağlıklı olarak düşünmek mantıklıdır.

Kişi gerçeklikle temas halinde midir? Oyun oynamanın sağlıklı olup olmadığının ikinci kriteri, kişinin dünyayı doğru algılama yeteneğini ne ölçüde engellediğidir.Bu, normal, sağlıklı insanların dünyayı her zaman doğru algıladıkları anlamına gelmez.Ancak genellikle münferit hatalı algılama durumlarını açıklayabilen özel durumlar vardır. Örneğin aşırı stres durumlarında, örneğin bir suça tanık olduktan veya bir otomobil kazasına karıştıktan sonra - zihinsel olarak işlev görme yeteneğimiz zarar görebilir. Dünyayı bir an için yanlış görebiliriz.

Ancak bir kişinin oynadığı oyun (veya başka herhangi bir şey) sürekli olarak dünyayı doğru algılamasına veya sorumluluklarını doğru bir şekilde değerlendirmesine engel oluyorsa, o zaman kişi işlevlerini iyi yerine getiremez ve biz o kişiyi doğru bir şekilde zihinsel olarak rahatsız olarak düşünebiliriz. .Marlene, dünyayı video alışkanlıklarını finanse etmek için başkalarından çalan insanlarla dolu olarak görmeye başladığında, bir dereceye kadar gerçeklikle bağını kaybetmişti.

Davranış normdan belirgin şekilde farklı mı? Bir davranışın sağlıklı olup olmadığına ilişkin üçüncü kriter, kişinin içinde yaşadığı toplumun normları açısından değerlendirilmelidir. Elbette video oyunları ile ilişki kurmanın tek bir "doğru" yolu yoktur. Bazı insanlar onları asla oynamaz. Diğerleri ise günde saatlerce oynar ve belki de video bağımlısı olarak sınıflandırılabilir. Anketler, milyonlarca Amerikalının bu iki uç arasında yer aldığını gösteriyor. Az oynayan veya hiç oynamayan birçok kişi ve çok oynayan birçok kişi bulunabileceğinden, bu insanları normdan sapan kişiler olarak sınıflandırmayız. Muhtemelen, her anını video oyunları oynayarak geçiren bir birey bulabiliriz ve bu tür aşırı davranışların kategorik olarak sağlıklı olduğunu makul bir şekilde beyan edebiliriz. Ancak bunun dışında, oyun oynamanın ruh sağlığı için bu üçüncü kriteri ihlal ettiğini muhtemelen söyleyemeyiz. Öyle olsaydı, olimpiyatlara ulaşmak için on yıl boyunca günde beş saat çalışan bir sporcu için de aynı şeyi söylemek zorunda kalırdık.

Bir Kitle Olgusu Olarak Video Oyunları

Paul için, video oyunları oynamak bütün bir sosyal deneyimi içeriyordu. Video oyunlarının sosyal yönüne bakmak, doğal olarak oyunların, sosyal bilimcilerin kolektif davranış dediği şeyin örnekleri olarak anlaşılmasına yol açar. Tipik olarak, çok sayıda insan ortak bir yönelimle birlikte hareket ettiğinde ortaya çıkan kolektif davranıştan söz ederiz.

Bu tür bir davranışa katılanlar, bir futbol stadyumunda olabilecekleri için fiilen bir araya toplanmak zorunda değildirler. Aynı futbol maçını televizyonda izlediklerinde fiziksel olarak birbirlerinden ayrılır. Ortak dikkat odağı veya yönelim, nükleer dondurma hareketinde olduğu gibi, kalıcı sosyal değişim üretme arzusuna dayanabilir. Ya da bir rock konseri gibi sırf eğlenme ihtiyacına dayanabilir.

MODALAR, GEÇMELER VE ÇILGINLAR

Kolektif davranış analizlerinin çoğu, fiziksel olarak birbirine yakın olan ve ortak bir dikkat odağına sahip çok sayıda insandan oluşan kalabalıklarla ilgili bazı tartışmaları içerir.

Burada, 1903 yılının Aralık ayında bir öğleden sonra Chicago'daki Iroquois Tiyatrosu'nda kalabalık bir tiyatrodaki birinin "yangın" diye bağırmasıyla meydana gelen kaçış paniği analizlerini bulabilirsiniz.

Ancak video fenomeni aslında kendi başına bir kalabalık fenomeni değildir. Daha ziyade, bir heves, moda veya çılgınlığa daha çok benzeyen bir kitle davranışı biçimidir. Bizi ele geçiren diğer modalar, geçici hevesler ve çılgınlıklarla nasıl karşılaştırılır? Kalmak için mi buradalar?

Moda her zaman değişiyor, büyük ölçüde kitle iletişim araçlarına sürekli maruz kalmaktan, zenginlik derecelerinden ve diğer insanlarla sık temastan etkileniyor. İnsanlar neden güncel modayı takip etmeye motive oluyor? Pek çok yanıt önerildi: insanların macera ve yenilik arzusu, başarı, statü ve prestij sembollerini sergileme arzusu, çoğunluk toplumunun standartlarına başkaldırı, aşağılığın telafisi; ve güçlü bir güç ihtiyacı Belirli bir modanın neden benimsenip diğerlerinin reddedildiğini anlamak son derece zor bir iştir.

Sosyologların yorumladığı şekliyle geçici hevesler daha da geçici ve öngörülemezdir. Elbette, bir şey geçici bir heves olarak başlayabilir ve sonra daha kalıcı hale gelebilir - kot pantolon ve tombala oyunları gibi. Ama çoğunlukla geçici hevesler aniden ortaya çıkıyor, hızla yayılıyor ve sonra kayboluyor. Bu, örneğin hulahuplar, Mohawk saç kesimleri ve evcil taşlarla oldu. Bazı sosyal bilimciler, bir geçici hevesin yeni görünmesi gerektiğini ve zamanla ve özellikle modern değerlerle büyük ölçüde tutarlı olması gerektiğini öne sürdüler. Geçici hevesler genellikle, reklam biçimindeki yaygın tanıtımla hızlanır. Örneğin, on yıl önce, tuhaf "streaking" modası (halka açık yerlerde çıplak koşma) birdenbire ortaya çıktı. Televizyon ekranlarında ve basketbol sahalılarında en beklenmedik yerlerde ortaya çıktı ve sonra neredeyse tuhaflik başlar başlamaz sona erdi. Bu moda neden ortaya çıktı? Bir olasılık, 1974'te moda patlak verdiğinde, Amerika Birleşik Devletleri'nde sosyal ve politik olarak zor bir dönemdi, Richard Nixon istifa etmişti ve biz ilk petrol krizinin derin şokunu henüz yaşıyorduk.

Kitle davranışının son türü olan çılgınlık, bir kitlenin belirli bir faaliyete dahil olması anlamına gelir. Bazen bu kitlesel histeri biçimini alır. Çılgınlıklar genellikle geçici heveslerden veya modalardan daha büyük meblağlar içerir ve bu nedenle daha ciddidir. Bu sebeple, 1920'lerdeki Florida kara patlaması ve 1930'lardaki hararetli kıyı koşusu iyi örneklerdir. 17. yüzyıl Hollanda'sının lale çılgınlığı muhtemelen tüm çılgınlıkların en çılgınıydı.

Oyun Salonu Alt Kültürü

Modalılar, geçici hevesler ve çılgınlıklar, popüleritesinde hızlı bir artış ve ardından ani bir düşüşün tadını çıkaran eylemler veya eserlerle ilgilidir. Bazıları, bu kültürel fenomenler için tipik eğrinin, bir salgın hastalık eğrisine benzediğini savundu. Fikrin birkaç kişinin zihninde var olduğu ama yayılmıyor gibi görüldüğü gizli dönem. Ardından, fikri benimseyen insan sayısının muazzam bir hızla arttığı bir patlama dönemi gelir. Son olarak daha fazla enfeksiyona karşı bağışıklığın geliştiği bir dönem vardır.

Geçici heveslerin ve diğer türden kitlesel davranışların yayılması en çok kentsel alanlarda, özellikle gençler arasında yaygındır. Daha önce de belirttiğimiz gibi, özellikle ergenler her zaman büyüklerini üzmenin ve şok etmenin yollarını ararlar. Genellikle bir geçici hevesin somutlaştırdığı davranış, tam olarak bunu yapmanın yollarını sağlar. Tarih boyunca geçici hevesler ve çılgınlıklar meydana gelse de, modern Batı kültürünün iki özelliği onları daha da hızlı besliyor; her zamankinden daha maliyetli sosyal deneylere izin veren göreceli zenginlik ve hızla yayılmalarına izin veren yaygın iletişim ağlarının -TV, radyo ve telefon- ortaya çıkışı.

Video oyunları resmin neresine oturuyor? Popülerlikte bir artış ve ardından ani bir düşüş gibi tipik bir eğri gösterecekler mi? Yoksa ikisi de gelip kalan kaderleri daha çok televizyonun ya da futbolunkine mi benzeyecek? Bu soruyu cevaplamak için, hayatta kalan ve kalmayan kültürel fenomen türleri analiz edilebilir. Hayatta kalanlar hayatta kalmayanlardan karakterize eden bir dizi özellik geliştirilebilir. Belki, örneğin, "karmaşıklık" gibi bir özellik, hayatta kalmayanlara göre hayatta kalan öğelere daha fazla uygulanabilir. Örneğin, futbol ve televizyon karmaşık olgulardır, halbuki geçici hevesler -hulahuplar, mini etekler ve Japon balığı yutma ne kadar karmaşık hale gelebilecekleri konusunda sınırlıdır.

Ancak başka bir özellik belki de en önemlisidir. Hulahoplar ve mini eteklerin aksine, video oyunları bilgisayar teknolojisiyle yakından bağlantılıdır. Bu bağlantıyı 6. bölümde daha ayrıntılı olarak ele alacağız. bilgisayar ve elektronik endüstrilerindeki eş zamanlı değişikliklere paralel olarak hızlı değişim ve uyum sağlama yeteneği. Bu nedenle, insanların video oyunlarından sıkılma şansları olmayacak, bu yüzden muhtemelen en azından yakın gelecekte burada kalacaklar. Tam olarak mevcut formlarında kalmayabilirler, ancak bilgisayar/elektronik endüstrilerinde yeni gelişmeler ortaya çıktıkça muhtemelen gelişeceklerdir. Örneğin, Atari, film şirketinin ülke çapındaki video oyun salonlarında özel efektler için dehasından yararlanmayı umarak bir film şirketiyle çoktan bir ortak girişime girdi.

EĞLENCE

Eğlence ve boş zamandaki en radikal değişim, gelişen elektronik endüstrisi tarafından yönlendirildi, gerçekten de elektronik bize tamamen yeni bir kitle kültürü biçimi sağladı. 1900'lerin başındaki elektronik devrimden önce insanlar oyunlar, oda müziği, sohbet, kitaplar ve salon oyunları ile eğlenirlerdi. Ancak elektrik beraberinde radyo, televizyon ve iletişim uyduları gibi yeni eğlence araçlarını getirdi. Bu yeni cihazlarla birlikte eğlence kitle fenomenlerinin alanına girdi ve daha birçok insan konserlere, spor etkinliklerine ve komedi saatlerine katılabildi. 1982'de ABD evlerinde halihazırda kurulu olan oyun konsollarının sayısının 14 milyona ulaştığı, yalnızca 1982'deki oyun kartuşu sevkiyatlarının ise tahmini 72 milyona ulaştığı tahmin ediliyor.

Video oyunları, diğer pek çok eğlence türü gibi, pek çok insan için can sıkıntısını ortadan kaldıran ve gündelik dünyanın sorunlarından geçici bir kaçış sağlayan bir teşvik kaynağı gibi görünmektedir.

Davranış Modeli Olarak Video Oyunları

Video oyunları, her yerde bulunan diğer görsel medya, filmler ve televizyonla karşılaştırılmalı mı? Televizyon ve filmlerin önemli bir özelliği, insanların davranışlarını gördüklerine göre modellemesi ve davranışlarını televizyonda ve filmlerde olup bitenlere göre modellemenin hem iyi hem de kötü sonuçları olmasıdır. Televizyondan ve filmlerden insanlar, tehlikeye bir kişiyi kurtarmak veya kavga çıkarmaya çalışan birinden uzaklaşmak gibi sosyal olarak onaylanan davranışları öğrenirler. Ancak, TV ve filmlerin daha çok toplumun zararına çalışan olumsuz davranışları öğrettiği iddia ediliyor. Son birkaç yılda tartışmalar yaşandı ve şimdi antisosyal davranışların, örneğin şiddet gibi, bu tür olaylara maruz kalınarak hızlanabileceğine dair istenmeyen bir olasılığın kabulü kabul ediliyor. TV ve filmlerde Aynı şey video oyunları için de geçerli olabilir Video oyunları bize şiddeti "öğretir" mi?

"Hey, Doug, bir bak"

Yirmi bir yaşındaki Mark Wentink bu sözlerle, yakınlarında yürüyen çekici bir kadın hakkında arkadaşı Doug Ilgenfritz'i uyarmaya çalıştı. Ancak bu görünüşte masum hareket, felaketi başlattı.

Kadının erkek arkadaşı da yakınlarında yürüyordu ve duyduklarından hoşlanmadığını açıkça belirtti.

"Benimle belaya mı girmek istiyorsun?" erkek arkadaşı sordu

"Hayır neden? Biz sana ne yaptık?" Mark yanıtladı

Erkek arkadaşı, kemerinden bir silah çekerken, "Bela istiyorsan, bela var," dedi. Diğer iki çocuk, yakındaki bir arabadan bir şeyler bağırdı. Ve bu küçük karışma yüzünden, Mark ve Doug vurularak öldürüldü.

Bu trajediye katılanlar, The Warriors and Fighting Back'ın çifte uzun metrajlı filmini izledikleri Seattle'daki Factoria Sineması'na yeni gitmişlerdi. Sinemadan çıktıktan kısa bir süre sonra sorun başladı. sokak çetesi şiddetini yücelttiğini iddia eden eleştirmenler, bunun bazı şehirlerdeki gösterilerden sonra "taklit şiddete" yol açtığını söylüyor. O kadar tartışmalı olmasa da, Fighting Back aynı zamanda açıkça şiddet içeriyor.

Bu şiddet içeren filmlerin izlenmesi ile ardından gelen trajedi arasında herhangi bir ilişki var mıydı? Herhangi bir bireysel durumda asla emin olamasak da, önemli miktarda kanıt vardır.Ekranda aşırı şiddet izlemenin çocuklar ve gençler arasında saldırganlık ve şiddet içeren davranışlarla ilişkili olduğunu gösterir. Spesifik olarak televizyonla ilgili olan ancak sinema filmleri için de geçerli olan bu kanıt, Ulusal Akıl Sağlığı Enstitüsü (NIMH) tarafından yayınlanan yakın tarihli bir raporda özetlenmiştir. Yedi yüzden fazla çocuğu kapsayan bir çalışmada, toplam TV izleme miktarı ebeveynlerle çatışma, kavga etme ve suç işleme ile ilişkilendirildi.Benzer şekilde, bir kreşteki üç ve dört yaşındaki çocuklarla yapılan başka bir araştırma, şiddet içeren programların yoğun şekilde izlenmesinin oyun sırasında yersiz saldırganlıkla ilişkili olduğunu gösterdi.

Televizyonda veya filmlerde şiddet görmekle gerçekte şiddet kullanmak arasındaki iddia edilen bağlantıyı açıklamak için çeşitli teoriler geliştirilmiştir.Örneğin bazıları bağlantıyı “gözlemsel öğrenmeye” bağlar. Bu fikre göre, ebeveynlerimizi, kardeşlerimizi ve arkadaşlarımızı izleyerek sosyal becerileri öğrendiğimiz gibi, şiddet içeren davranışları televizyon izleyerek öğreniyoruz.Buradaki fikir, ekranda şiddet gören çocukların daha şüpheli hale gelmesi ve dünyayı kötülük, kötü niyet ve genel keyifsizlikle dolu bir yer olarak görmeye daha yatkın hale gelmesidir. Yine de diğer teoriler, şiddeti izlemenin fizyolojik uyarılmada artışa neden olduğunu ve bunun da gelecekteki şiddet davranışına aracılık ettiğini öne sürüyor. Son olarak, TV'de şiddet izlemenin, zaten şiddet eğilimli bir yapıya sahip olan kişilerde saldırgan davranış sergilemek için gerekçe ve dolayısıyla itici güç sağladığına dair 'gerekçelendirme' hipotezleri vardır.

NIMH raporu, hükümetin televizyon hakkındaki düşük görüşünü açıkça yansıtıyor.Buna "aldatıcı bir güç" adını veren rapor, televizyonu Amerikalı çocukların önemli bir sosyalleşme aracı olarak tanımlıyor. İnsanları onlara iyi beslenme ve sağlık alışkanlıkları öğretmek ve aile ilişkilerini geliştirmek için eğitime potansiyeli var.Ama ne yazık ki, eleştirmenler, bu potansiyelin büyük ölçüde gerçekleşmediğini söylüyor.

TV ve video oyunları arasında ne tür benzerlikler kurabiliriz? Tanınmış psikologlardan en azından biri olan Philip Zimbardo, video oyunlarındaki şiddetin toplumsal etkilerinden endişe duyarak "gençler için bu kadar bağımlılık yapan video oyunları yalnızca sosyal olarak tecrit etmekle kalmayıp insanlar arasındaki şiddeti teşvik edebilir" şeklinde işaret ediyor. ”.

Bir başka seçkin psikolog, Carl Rogers, şehirlerin üzerine düşen füzeler ve uydularla ilgili popüler video oyunlarının nükleer savaş dehşetinin önemsizleştirilmesinden endişe ediyor.Böyle bir oyunu oynayan bir aile fertlerinin ekranın alt kenarlarında şehir silüetlerinin olduğunu ve ekranın üst kısmından füzelerin düşmeye devam ettiğini izledi.Oyuncunun amacı onları havada durdurmak ve patlatmaktı, ancak çoğu zaman bir füzenin yanından geçip oyuncunun aile üyelerinden birinin "Oops, şehrin gitti" demesine neden oluyordu.Rogers'a göre, "Nükleer savaşı sadece bir oyunmuş gibi ele alarak düşünülebilir hale getiriyoruz"

Rogers'ın küçük varsayımına katılıyor gibi görünen psikolog Zimbardo, sözlerine bir süreliğine, oyunların birkaç oyuncu arasında işbirliğine dayalı oyunu teşvik etmek için kolayca yeniden programlanabileceğini söylemeye devam ediyor - örneğin, yok etme yerine kurtarma operasyonlarına odaklanmak.

Nitekim bazı oyunlar yıkım yerine kurtarmaya odaklanmaya başlıyor.Bu yeni türün en bilineni, film klasiği King Kong'un video versiyonu olan Donkey Kong'dur.Bu oyundaki kötü adam, genç bir kadını kapıp merdivenle kısmen tamamlanmış bir binanın tepesine çıkan büyük, kahverengi bir gorildir.Goril daha sonra, kadını kurtarmaya çalışan cesur bir marangoz olan Mario'ya varilleri yuvarlar.Mario, rampaları koşarak, engellerin üzerinden atlayarak, merdivenlere tırmanarak ve hareket eden asansörlere atlayarak binanın iskeletinin çeşitli seviyelerinde ilerliyor.Mario'nun yapamadığı tek şey uçmak. Mario'nun yol boyunca kazanabileceği çeşitli ödüller var: telefon, şemsiye, beslenme çantası ve doğum günü pastası.Ancak nihai ödül, tehlikedeki kızın kurtarılması ve bedava bir oyunun ödülüdür.

Bir başka popüler "insanları kurtarma oyunu" da Frogger'dır.Frogger'da sen bir kurbağasın. İşiniz, çok kullanılan bir otoyolu, ince bir arazi şeridini ve yoğun nüfuslu bir nehri geçmek.Bir arabanın çarpmasından, yılanlara çarpmaktan, kütükleri kaybetmekten ve nehirde boğulmaktan kaçınmalısınız.Timsahlara da dikkat etmelisiniz. Ama hayatınızı gerçekten zorlaştıran şey, evlendikten sonra sizin için çok değerli olan çok çekici bir Lady Frog'dur.

Donkey Kong, Frogger ve benzerlerinin popüleritesine rağmen, Zimbardo'nun endişeleri sağlam temellere dayanıyor; oyunların çoğu ölüm ve yıkıma odaklanır.Bu şiddet içeren oyunlar kabaca "uzaylılara" yönelik şiddet içeren oyunlar ve insanlara yönelik şiddet içeren oyunlar olarak alt gruplara ayrılabilir. "Uzaylıları öldür" kategorisinde, örneğin Defender, Galaxian ve Space Invaders'ı buluyoruz.Bu oyunların her birinde, kendileri asla gerçekten görülmeyen bir sürü uzaylı varlıkla karşı karşıya gelirsiniz; varlıkları çoğunlukla uzay araçları tarafından temsil edilir.Görevin onları yok etmek, yoksa sen yok olursun.

"Kill alien" oyunlarından biri olan Ripoff, iki (insan)oyuncu arasındaki işbirliğini teşvik etmesi bakımından olumlu bir yanı vardır.Ripoff'ta amaç, uzaylı araçlarının sizin küçük ama çok değerli yakıt bidonlarınızı çalmasını engellemektir.Uzaylıları öldürmek için puanlar toplanır ve oyun bir veya iki oyuncuyla oynanabilir,ancak bu oyunların çoğu, oyuncuların sırayla tek başına oynayacağı şekilde tasarlanmıştır.Ripoff, iki oyuncunun aynı anda, uzaylılara karşı işbirliği içinde oynaması bakımından oldukça farklıdır.Oyun, iki kişiyle oynandığında bir kişiyle oynamaktan açıkça daha iyidir, çünkü iki oyuncu, tek başına oynayan bir kişinin iki katından daha uzun süre oynayabilir ve iki kattan daha fazla puan toplayabilir.Bu iki kişilik avantajın nedeni, çok verimli iki kişilik stratejilerin tasarlanabilmesidir; örneğin, iki oyuncu silahlarını arka arkaya ayarlayabilir ve ahenkleri neredeyse süresiz olarak uzakta tutabilir.

Ortağı başka bir şehre taşınana kadar bu oyunun bir hayranı olan mezun öğrencilerimizden biri olan Rob ile konuştuk. Rob, ortağıyla uzaylılara karşı birbirlerini savunurken hissettikleri dostluktan oldukça etkileyici bir şekilde bahsetti. Belki de böyle bir fantezi cinayeti, dostluğu ve işbirliğini teşvik ediyorsa, biraz işe yarayabilir.

ET'ye rağmen, kendimizi uzaylılara karşı savunma fikri kolektif ruhumuza o kadar derinden yerleşmiş olabilir ki, bunun için endişelenmek bile beyhudedir. Üstelik, uzaylı fantezisi büyük olasılıkla fanteziden başka bir şey olarak kalmayacaktır - böyle olmasını beklemek için hiçbir neden yoktur. yakın gelecekte gerçek uzaylılar kapılarımızı çalacak.

Kültürümüz üzerindeki potansiyel olarak ani etkileri açısından çok daha endişe verici olan, "insanları öldürme oyunları"dır. Örneğin Death Race'de ekranda beyaz bir arabayı kontrol ediyorsunuz ve bununla çaresizce ve acınası bir şekilde yolunuzdan çekilmeye çalışan küçük insanların üzerinden amansızca geçmeye çalışıyorsunuz. Shark Attack'ta dört dalgıç bir köpekbalığı tarafından takip ediliyor. Oyuncu, dalgıçlar değil, köpekbalığıdır. 1982'de İngiltere ile Arjantin arasındaki savaş sırasında iki büyük geminin kanlı bir şekilde yok edilmesinden kısa bir süre sonra, Britanya'da, küçük İngiliz gemilerini düşürmeye çalışan küçük Arjantin uçaklarını içeren yeni bir video oyunu hayata geçirildi. Üreticiler, kredilerine göre, o zamanki vatanseverliğe (ve onların iyi zevklerine) yapılan bir çağırının ardından bu oyunu geri çektiler, ancak çoğu kişi, oyunun bununla başlamış gibi görünmesini şok edici buldu. Bunlar ve diğer oyunlar, özellikle. insana yöneliktir şiddetle doludur. Hangi derslerin farkında olmadan, yine de onları oynayanlar tarafından yanlışlıkla öğrenildiğini merak etmeden duramazsınız.

Şu anda ilgili araştırma henüz yapılmadı, video oyunlarındaki aşırı şiddetin insanlar arasındaki saldırgan ve şiddet içeren davranışlarla ilişkili olup olmadığını bilmiyoruz.

Bazı araştırmacılar, video oyunlarının yeterince fanteziye benzer olduğu - gerçek gerçeklikten kopuk olduğu - daha gerçekçi ve makul TV şovları ve filmlerinin aksine, şiddet içeren davranışların modellenmesine yol açmayacağı şeklindeki iyimser görüşü benimsiyor. Berkeley antropoloğu David Surrey bu iyimserlerden biri. Konuyla ilgili genç atari salonu oyuncularından alıntı yapıyor. Bir Galaga oyuncusu, "Çekim yapıyor olmama rağmen şiddetli değil" diyor, "Ekrandaki nesneleri alt etmenin zorluğu bu." Surrey'in görüştüğü bir diğer kişi ise daha müstehcen. "“Uzaylıları öldürmek mi?” .diye cevap verir, "Sadece spor gibi bir beceri için oynuyorum. Basketbol oynamak gibi, sandalyeleri silip süpürebilirdim, uzaylılar olmak zorunda değil.

Ancak bu iyimser gözlemlere rağmen, oyunların şiddeti teşvik edip etmediği sorusu hala açık. Ve daha geniş bir soru daha var. Bu oyunlar bize dünyadaki yaşamı mı öğretiyor? Yine video oyunları ile ilgili ilgili araştırma henüz yapılmadı. Bununla birlikte, TV ile ilgili çok sayıda araştırma yapılmıştır. Son zamanlarda yapılan bir araştırmaya bakalım. Toplum bilimciler televizyonun toplum üzerindeki etkilerini incelerken, televizyondaki şiddet ile sokaklardaki suç arasındaki bağlantının ötesine geçtiler. Pensilvanya Üniversitesi araştırmacısı George Gerbner çok daha derin bir soruyu ele aldı.

Gerbner'in çalışması, televizyonun bizi kadınlar, milyonerler, yaşlılar ve diğer sosyal gruplar hakkında düşünmeye nasıl yönlendirdiğiyle ilgileniyor. Sonuç: Televizyonun yoğun izleyicileri, gerçekliğin fena halde çarpıtılmış bir resmini alıyorlar.

Pensilvanya'daki çalışmasında, günde dört saatten fazla televizyon izleyenler (yoğun izleyiciler) ile günde iki saatten az izleyenler (hafif izleyiciler) karşılaştırıldı.İki grubun gerçek dünya hakkında çok farklı kavramlara sahip olduğu bulundu.Örneğin,televizyonda karakterlerin çoğu erkektir. Kadınlar, etkilerini yalnızca güçlü erkeklerle olan bağlantılarından alan, zayıf ve pasif olarak tasvir edilir.Genellikle sevgili veya annedirler. Evli anneler olarak nadiren ev dışında çalışırlar. Oysa gerçek dünyada, evli ve çocuklu kadınların yüzde 50'den fazlası ev dışında çalışmaktadır. TV'de yansıtılan görüntüye göre, yoğun TV izleyicileri, çoğu evli annenin bütün gün evde kaldığını düşünme olasılığı daha yüksektir.Kadınlara karşı tutumları daha basmakalıp ve cinsiyetçi.Örneğin, kadınların eve ait olduğuna ve ülkeyi yönetmenin erkekler tarafından yapılması gerektiğine inanma olasılıkları hafif izleyicilerden daha fazladır.

Yaşlılar, televizyonun çarpık anlatımlarının olumsuz klişeleri pekiştirdiği ikinci bir gruptur.

Televizyonda çok nadiren görünürler ve göründüklerinde de huysuz, çaresiz, inatçı ve cinsel olarak aktif olmayan kişiler olarak gösterilirler.Yoğun izleyiciler, bu olumsuz özelliklerin genellikle yaşlı insanlar için geçerli olduğuna inanma eğilimindedir.

Televizyon gibi, video oyunları aldatıcıdır. Amerikalı çocukların önemli bir sosyalleşme aracı olma potansiyeline sahiptirler. Ancak şiddeti ve olumsuz tutumları teşvik etmenin yanı sıra, aynı şekilde, eğitmek, sağlığı geliştirmek ve diğer değerleri öğretmek için de kullanılabilirler, çoğunlukla iyi olarak kabul edilir Bu açıklamaların ortaya koyduğu sorunlar, bizi doğal olarak insanların ekrandan ne öğrendiği ve oyunların daha yapıcı şekillerde nasıl kullanılabileceği sorusuna götürüyor. Bu konuyu bir sonraki bölümde ele alacağız.

Video Oyunlarını Kimler Oynar?

David Surrey, video oyunu dünyasını keşfetmesinin bir parçası olarak, oyun salonlarına kimlerin girdiğini gözlemledi.Bulguları oyun salonları çok çeşitli müşterileri cezbeder. Bu çeşitliliğin tadına varmak için, New York City veya Philadelphia'daki bir atari salonunda bulunması muhtemel olan hafta içi yirmi dört saatlik sırayı biraz ayrıntılı olarak anlattı. Gece yarısından şafağa kadar, kalabalığın neredeyse tamamı erkeklerden oluşuyor ve oyuncular çoğunlukla yirmili yaşlarının başlarında. Sabah 7'den sabah 9'a kadar, otuzlu yaşlarının başındaki "Takım Elbiseli" işadamları işten önce hızlı bir oyun için gelirler. Onlar da çoğunlukla erkektir. 9'dan öğlene kadar, daha gayri resmi giyinmiş kişiler gelir - yine çoğu erkektir. Öğleden sonra 2'ye kadar takım elbiseliler öğle yemeği molası için geri dönüyorlar. Saat 2'den sonra önemli sayıda genç kadın gelmiyor.

Oyun salonları çok çeşitli insanları cezbediyor olabilir, ancak bunların çoğu erkek. Aslında, üç sosyal bilimci yakın zamanda video oyun salonunu "genç erkek kültürünün sığınağı" olarak tanımladı. Pittsburgh banliyösündeki bir alışveriş merkezinde yoğun Cumartesi günleri yapılan resmi olmayan bir ankette, video oyun salonlarının çoğunlukla erkekler tarafından doldurulduğu bulundu.Sayılan yaklaşık 175 kişiden sadece 30'u kızdı.Birkaç kız grubu birlikte oynarken, çoğu kız erkeklerle birlikteydi ve o zaman bile anne rolü erkek arkadaşlarının performansına hayran olma - Surrey'in not ettiği amigo kız rolü Pittsburgh araştırmacıları bir kez bile yalnız oynayan bir kız görmedi.

Bu gözlemler, yakın zamanda Minneapolis'te yapılan bir anketle pekiştirildi. Çeşitli yaş gruplarında 2.000 video oyunu oyuncusuyla yapılan anketten sonra, ağır oyuncuların (haftada en az bir kez oynayanlar) çoğunlukla genç erkekler olduğu sonucuna varıldı.

Hem pasajları dolduran erkekler hem de olmayan kadınlar için erkek kültürü ininin sonuçları nelerdir? Video oyunlarının Amerikan kültürünün önemli bir sosyalleşme aracı olma potansiyeli varsa ve bu potansiyel gerçekleştirilirse, o zaman kız ve erkek çocuklar çok farklı şekilde sosyalleştirilebilir. Erkekler kendilerini video karakterlerine göre modelleyebilirken, eşdeğer teşhirden yoksun kızlar model alamayabilir. Bununla birlikte, daha rahatsız edici bir olası sonuç bilgisayar devrimi etrafında dönüyor Pittsburgh araştırmasına göre, birçok çocuk bilgisayar dünyasına girişlerini atari salonlarında veya evde video oyunları oynayarak alıyor. Ev bilgisayarı olan çocukların büyük bir çoğunluğu, aslında, diğer etkinliklerin yanı sıra, onları oyun oynamak için kullanırlar. Oyunlar, daha sonra, bilgisayarla ilk kez tanışmayı sağlar ve böylece bilgisayar dünyasına ilk adım olarak hizmet eder. Çoğu işte giderek daha önemli hale gelen, hayatlarının erken dönemlerinde bilgisayarla tanışan çocuklar, olmayanlara göre bir avantaj elde ediyor. Pittsburgh araştırmacılarına göre, bu önyargı kız ve erkek çocuklar arasında yeterlilik ve güven açısından bir boşluğa yol açabilir ve hiç şüphesiz günümüzün kızlarının bilgisayar toplumumuzda "ikinci sınıf vatandaş" olmalarına yol açacaktır. Video oyunu şirketleri şu anda çok küçük çocuklar, kızlar ve anneler gibi ihmal edilmiş oyuncuları bir araya toplamanın yollarını planlamak için sayısız saat harcıyor. Elbette şirketlerin bu strateji için kendilerine göre ekonomik sebepleri var. Ancak, şirketlerin başarılı olduğu varsayılırsa, potansiyel olarak ciddi bir sosyal bölünme önenebilir.

Video Dalları

Televizyon gibi, video oyunları da burada kalacak gibi görünüyor ve şüphesiz toplumumuzda ve kültürümüzde değişiklikler yaratacaklar. Önemli olanlardan bazılarını zaten tartışmıştık - sosyal izolasyon potansiyeli ve davranış modellemesi bunlara örnektir.

Ancak kültür, birkaç büyük etkinin yanı sıra birçok küçük etki tarafından belirlenir ve video oyunları hayatın çeşitli küçük yönlerine de katkıda bulunmuştur. İşte son zamanlarda gün ışığına çıkan bazıları.

Bir şirket, artık video analoglarından pornografik filmlere kadar yeni bir "yetişkinlere özel" oyun serisini pazarladığını duyurdu. Bu oyunlardaki karakterler, çeşitli müstehcen ödüller elde etmek için engelli parkurları geçmelidir.

Bu oyunların uzun vadeli etkileri tam olarak net değil, ancak video oyunlarının genel olarak öngörülemez doğası, seks hakkında yeni görüşler ve tutumlar doğurabilir. Bu oyunlara yönelik halkın öfkesi, "yetişkin kitapçıları" ve X-dereceli filmler gibi daha standart pornografi araçlarına olduğundan daha belirgin görünüyor. Örneğin, Seattle şehrinde, X dereceli film bölgesi ile genel nüfusu arasında uzun bir ateşkes var. Ancak X dereceli video oyunlarının yakında piyasaya çıkmasıyla birlikte, oyunları pazarlama planlarını açıklayan bilgisayar mağazalarına karşı boykotlar düzenlendi.

Pornografik filmlerin gerçek kişileri (oyuncuları) ifşa ettiği ve küçük düşürdüğü düşünüldüğünde, tüm bu tonlamalar ve ağlamalar tuhaf görünebilir, oysa pornografik video oyunları yalnızca çizgi film fantezilerinden oluşur -

Kadın hareketine şu veya bu şekilde dahil olan bazı insanlarla konuştuk ve pornografik oyunların neden bu kadar büyük bir tehdit oluşturduğu konusunda bize bir bakış açısı sağladılar.

İlk olarak, bu kadınlar pornografik filmlerin pasif olduğuna dikkat çekti. Buna karşın pornografik video oyunları, tüm video oyunları gibi aktiftir Kontrol oyuncunun elindedir, video oyunlarını oynamak, aşağılayıcı pornografik eylemlerde bulunmak için bir tür "alıştırma" sağlıyor olarak görülür.İkincisi, video oyunlarının potansiyel kitlesinin çok hızlı bir şekilde arttığı görülüyor, bu da pornografik oyunların herkesin oturma odasında görüldüğü vizyonlarına yol açıyor.Son olarak - ve belki de en önemlisi - video oyunları genellikle küçük çocuklarla ilişkilendirilir.Bu ilişki, pornografi resme girmek üzere görüldüğünde özellikle güçlü bir tepki yaratır.

Video oyunu çılgınlığının oldukça şaşırtıcı bir yan ürünü, çeşitli şekillerde "Space Invaders' Revenge" ve "Pac-Man Elbow" olarak adlandırılan yeni bir acı türüdür.Birkaç romatolog, tekrarlanan video oyunu düğmelerine basmanın, kürek çevirmenin ve joystick itmenin cilt, eklem ve kas sorunlarına neden olabileceğini bulmuşlardır.142 atari salonu oyuncusuyla yapılan bir ankette, yüzde 65'i nasır, kabarcık veya ağrıyan tendonlardan şikayet etti.Diğer oyuncular parmakların, ellerin ve dirseklerin uyuşmasından şikayet ettiler Georgia romatolog Gary Myerson, oyuncuların sürtünmeyi kolaylaştırmak için eldiven giymeleri durumunda sorunların hafifletilebileceğini düşünüyor. Bununla birlikte, oyuncuların bunu gerçekten yapmaları pek olası değildir.Daha da ciddi, Video Games dergisinin Ekim 1982 Sayısı bir video oyuncusunun öldüğünü bildirdi.On sekiz yaşında, cana yakın, görünüşe göre sağlıklı ve A sınıfı bir öğrenciydi. Oyunlarda ve özellikle Berzerk'te iyiydi. Bir arkadaşıyla atari salonuna gitmişti. Sonra oyundan sıkılarak bir tane daha oynamak için döndü. Tek bir çeyrekliği makineye düşürdü ve kalp krizinden öldü.

Video oyunlarının sağlıkla ilgili konulara müdahalesi fiziksel hastalıklarla sınırlı değildi. Eylül 1982'de Journal of the American Medical Association, yazarların "Space Invaders Obsession" (Uzay İstilacıları Saplantısı) adını verdiği ilginç yeni bir psikiyatrik hastalık bildirdi. Bu bozukluğun kurbanları evlenmek üzere olan erkeklerdi ve bu, evlilikten önceki birkaç hafta içinde Space Invaders'ın oynanışında dört kat (veya daha fazla) bir artış şeklini aldı. Hatta bir adam, birkaç maç daha oynayabilmek için balayının birkaç saat ertelenmesinde ısrar etti.Duke Üniversitesi tıp merkezindeki araştırmacılar olan yazarlar, oyunun temel amacının -uzaylılara karşı bir ana üssü savunmak- yaklaşan bir evlilik karşısında özel bir sembolik önem kazandığını iddia ettiler. (Ayrıca, her ne sebeple olursa olsun, oyun oynamanın evlilikten sonra önemli ölçüde düştüğü bildirildi.)Video oyunuyla ilgili suç raporları ortaya çıkmaya başlıyor Örneğin, yakın tarihli bir Associated Press hikayesi, Pac-Man alışkanlığını desteklemek için sürekli olarak hırsızlığa başvuran Des Moines, Iowa'da on üç yaşındaki bir çocuğu anlatıyor. Olayı inceleyen dedektif, İngiliz yazar Invasion of the Space Invaders'da "sabah 9'da işe başladığını, hırsızlık yaptığını, bankaya [çeyreklik] gittiğini ve sonra eve gitmek zorunda kalana kadar Pac-Man oynadığını" bildirdi. Martin Amis diğer benzer vakalara dikkat çekiyor Normalde düşük suç oranı olan Japonya'da, on iki yaşındaki bir çocuk pompalı tüfikle bir bankayı soydu ve sadece madeni para talep etti - fatura yok. Çocukların özellikle video oyunlarından para kazanmak için fahişelik yaptığı vakalar birkaç ülkede ortaya çıktı

Video oyun salonu davranışına ilişkin gözlemlerinde David Surrey, oyun salonlarının yankesiciler için mükemmel yerler olduğuna dikkat çekiyor. “Bu size garip gelebilir ama cüzdanları bana 'Burası biraz yorucu, Beni eve götür' diyor. Hey, ben de bir iyilik yapıyorum. Burada vakitlerini ve paralarını boşa harcıyorlar, yaşlı hanımları sinirleniyor, ben de cüzdanımı bir kez alıyorum ve belki buraya çok fazla gelmezler.”

Yayıncılık dünyası da video oyunu fenomenini deneyimledi Video oyunları ve bunların nasıl yenileceği üzerine çok sayıda kitap yayınlandı, günlük gazeteler yayınlanmaya başladı ve birkaç video oyunu dergisi oluşturuldu. Dergiler sadece nasıl oynanacağına dair ipuçları ve kutlama taşları sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda video oyunlarını kısıtlamaya çalışanlara karşı da haçlı seferi düzenliyor.

Video düzenleme sorunu tüm dünyada ortaya çıktı. Kısa bir süre önce, çocuklara zarar verdiği iddiasıyla video oyun salonları Singapur'da yasaklandı. Şehrin kültür bakanı, "Bu merkezlerin gençlerimiz üzerindeki istenmeyen etkisinin farkındayız," dedi. Boston yakınlarındaki DeCordova Müzesi, yakın zamanda bilgisayar üretimi sanata yönelen İngiliz soyut ressam Harold Cohen'in çalışmalarına eşlik eden “Pong'dan Pac-Man'e” başlıklı bir sergi düzenledi. Sergi iki bölümden oluşuyordu. Broşüre göre kendi özgün, yerel dilleriyle “halk sanatı” olarak yorumlanacak video oyunlarından bir seçkiydi.

Basit görev odaklı oyunlardan, oyuncunun baş karakter olduğu yasaklanmış bir hikayeye sahip oyunlara geçiş, 1972'den günümüze uzanan çeşitli makinelerle gösterilecek. Kanıt, her yerde bulunan bu "katılımcı televizyon" biçiminde gelişen imgelerin giderek artan ayrıntılandırması ve gerçekçiliği olacaktır.

Serginin ikinci bölümünde ise diğer çağdaş sanatçıların eserleri yer aldı.

Görüntüleri genellikle video oyunları ile ilişkilendirilenlere benzer. Boş bir arka plan ve sessiz ama şiddetli bir dramayı canlandıran minyatür figürlerle karakterize edilen ekran manzarası, Nicholas Africano'nun resimlerinde özetlenmiştir. Figürlerin güçlü bir geometrik düzenliliğe sahip bir manzaraya yerleştirildiği Pac-Man gibi video oyunlarını anımsatan desen-boyama, Roger Brown'ın çalışmalarıyla gösterilmiştir. Perspektif çizgilerinden ortamların yaratıldığı “Pong'dan Pac-Man'e”, toplumumuzun ticari yerel dillerinin güzel sanatları nasıl etkilediğini göstermek amacıyla ilgili görsel kimlikleri keşfedecek.