



بازی از آن دسته مقوله‌هایی است که مورد توجه ویژه تمام نسل‌ها قرار داشته است. از بازی‌های دیروزی دوران کودکی گرفته تا بازی‌های دیجیتالی امروزی، هر کدام به نحوی حس سرزندگی و نشاط را در ما زنده می‌کنند و هرگز حاضر نمی‌شویم تا خاطرات آن‌ها را نادیده بگیریم.

بازی از آن دسته مقوله‌هایی است که مورد توجه ویژه تمام نسل‌ها قرار داشته است. از بازی‌های دیروزی دوران کودکی گرفته تا بازی‌های دیجیتالی امروزی، هر کدام به نحوی حس سرزندگی و نشاط را در ما زنده می‌کنند و هرگز حاضر نمی‌شویم تا خاطرات آن‌ها را نادیده بگیریم. خوب یا بد، بخشی از زندگی امروز ما به شدت متأثر از فناوری‌های کامپیوتری است و بازی‌های ویدیویی را می‌توان به نمونه‌ای از سلطه‌گری فناوریانه قرن حاضر تعبیر کرد. در سال‌های اخیر، شاهد رواج بازی‌هایی بوده‌ایم که فقط در فضای باز معنا پیدا می‌کنند. از بازی‌هایی که با بهره‌گیری از فناوری جی‌پی‌اس مکان ما را به بازی اضافه می‌کنند تا آن دسته از بازی‌هایی که با بهره‌برداری از تکنیک واقعیت افزوده، المان‌ها و اشیاء اطراف ما را به محیط بازی اضافه می‌کنند، همگی از برجسته‌ترین «بازی‌های فناوریانه فضای باز» برخوردار هستند. به‌تازگی یکی از شرکت‌های فعال در بازی‌های کامپیوتری اروپا از تولید بازی جدیدی خبر داده که نتایج آن بر رفع برخی از معضلات حوزه شهری نظیر ترافیک و آلودگی هوا تأثیرگذار است. در واقع، حرکت در فضای واقعی اساس و پایه بازی کروماروما (Chromaroma) را تشکیل می‌دهد.

داستان از این قرار است که پس از نام‌نویسی آنلاین، بازی‌کننده باید به یکی از گروه‌های سبز، قرمز، آبی یا زرد ملحق شود. راه و روش بازی نیز بسیار ساده است؛ هر کس که پیش‌تر از مترو برای رفت‌وآمد روزانه استفاده کند، امتیاز بیشتری به دست می‌آورد و کنترل بازی را در دست می‌گیرد. این برتری موقعی نمایان‌تر خواهد شد که بازی‌کننده بتواند یک مسیر را در زمان کم‌تری نسبت به دیگران طی کند. داده‌های مورد استفاده (اطلاعات رفت و آمد) در این بازی از روی کارت‌های مترو (Oyster) ساکنان شهر فراخوانی و به سرور اصلی بازی ارسال می‌شود. اما شاید به لحاظ امنیتی، عمومی کردن اطلاعات رفت‌وآمد مسافران درون شهری تجاوز به حریم خصوصی افراد تلقی شود، ولی کارشناسان موافق بر این باورند که نسل جدید کاربران با اینترنت بزرگ شده‌اند و از همان کودکی، بیشتر اطلاعات آن‌ها به صورت آنلاین در دسترس است.

بنابراین، می‌پندارند که تفسیر نسل جدید از حریم خصوصی با نسل‌های قبل متفاوت است. آن‌ها معتقدند که حضور در این بازی یک تصمیم شخصی است و هیچ نهاد دولتی نیز بر آن اشراف ندارد و برای حصول اطمینان بیشتر، اطلاعات رفت و آمد اشخاص تا 48 ساعت قابل رویت نخواهد بود. حال این مسئله با دو رویکرد متفاوت قابل بررسی است:

1- این‌که مسئولان یک شهر شلوغ و پرترافیک تصمیم می‌گیرند با استفاده از نتایج راه‌کارهای نه چندان موفق قدیمی

و با روش‌های جدید جذاب و مفرح به حل معضل ترافیک و آلودگی هوا پردازند، جای تبریک و دست‌مریزاد گفتن دارد. با این روش، ساکنان شهر تشویق می‌شوند به‌جای راه انداختن خودروهای شخصی برای تردد در شهر از ناوگان حمل و نقل عمومی استفاده کنند. همچنین، نهادینه شدن فرهنگ ورزش و پیاده‌روی در میان جوانان به رفع اصولی مشکل آلودگی هوا نیز کمک شایانی می‌کند.

چه خوب است که ما هم از این نوس‌داروهای کارشناسی شده و موفقیت‌آمیز استفاده کنیم و با ارایه سیاست‌های تشویقی، مردم کلان‌شهرها را به استفاده نکردن از خودروهای شخصی تشویق و با اختلاط فناوری‌های نوین با تفکر بکر ایرانی، کاری کنیم کارستان!

2- بحث حریم خصوصی به نسل قدیم و جدید مربوط نیست و نمی‌توان امنیت نسل قدیم و نو را با دیواری بلند از هم جدا کرد! جای تأمل است که طرفداران بازی کروماروما برای طبیعی جلوه دادن موضوع افشای اطلاعات آمد و شد شهروندان خود به ارایه مفهومی متفاوت از تعریف حریم خصوصی متوسل شده‌اند.

این درست است که نسل جدید کودکی خود را با فضای مجازی به جوانی رسانده و شاید اطلاعات عمومی این نسل در شبکه‌های اجتماعی و به‌راحتی در اختیار دیگران قرار داشته باشند، اما مگر وقوع یک حادثه که ریشه در افشای اطلاعات شخصی یک قربانی دارد، کاربر نسل جدید یا قدیم می‌شناسد؟ چنین به‌نظر می‌رسد که برخی بازی‌های ژانر فضای باز، پوششی برای احاطه و کنترل رفت و آمد شهروندان است که به بهانه تأمین امنیت شهر و با زیرکی تمام به زیر پوست فناوری‌های گروه سرگرمی (Entertainment) تزریق می‌شوند. می‌توان به صراحت گفت، ایده بازی کردن در فضای باز و بی‌نیاز از سخت‌افزاری خاص، هم سود مالی سرشاری را نصیب سازندگان و سرمایه‌گذاران خواهد کرد و هم ریز اطلاعات رفت و آمدهای شهروندان را با ظاهری قانونی در اختیار مراکزی که خواهان این اطلاعات هستند، قرار خواهد داد.

## تاریخ انتشار:

17 دی 1393

---

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/opinion/101>