

بازنمایی زنانگی در بازی مهاجم مقبره: تغییر از شیءوارگی به واقعگرایی

مقداد مهربابی

چکیده

نسخه‌های مختلف بازی مهاجم مقبره از سال ۱۹۹۶ هر ساله روانه بازار گردیده است. در اکثر نسخه‌های این بازی، لارا کرافت، قهرمان داستان، با اندام جذاب زنانه و توانایی خارق العاده بازنمایی گردیده است. در نسخه ۲۰۱۳ تا حدی از بازنمایی جنسی فاصله گرفته شده تا به جای ایجاد لذت بصری از اندام قهرمان، احساس حمایت از لارا در بازیکن ایجاد شود. در این مقاله با تحلیل عناصر ساختاری و روایی بازی مهاجم مقبره (۲۰۱۳) نشان می‌دهیم که چگونه این بازی قهرمانی عادی در دنیای مملو از خشونت علیه زنان را به تصویر می‌کشد. همچنین با مقایسه بازنمایی اندام لارا در نسخه‌های مختلف بازی مهاجم مقبره نشان می‌دهیم که چگونه شیوه بازنمایی بر رابطه بازیکن با قهرمان بازی تاثیر می‌گذارد. در انتهای مقاله، تاثیر بازنمایی زنان با اندام تحریک‌آمیز در بازی‌های ویدئویی بر بازیکنان بررسی می‌گردد.

مقدمه:

شخصیت لارا کرافت نخستین بار در سال ۱۹۹۶ در اولین نسخه بازی مهاجم مقبره وارد دنیای بازی‌های ویدئویی گردید. در بازی مهاجم مقبره (۱۹۹۶)، لارا کرافت به رقابت با یک باستان‌شناس که نقش ضد قهرمان دارد می‌پردازد و می‌کوشد صنایع دستی سرزمین افسانه‌ای آتلانتیس را کشف کند. با استقبال بی نظیر بازیکنان از بازی مهاجم مقبره، نسخه دوم بازی با نام مهاجم مقبره ۲ یکسال بعد روانه بازار گردید که در آن لارا به دنبال یافتن خنجر شیان^۱ به مبارزه با دزدان می‌پردازد. در مهاجم مقبره ۳ (۱۹۹۸)، لارا به دنبال دست یافتن به تکه‌های شهاب سنگی است که به انسان قدرت فرابشری می‌دهد. در سال ۱۹۹۹، بازی «مهاجم مقبره: آخرین الهام»^۲ ارائه گردید که در آن لارا کرافت در جستجوی صنایع دستی متعلق به هورس^۳، خدای مصر باستان است. در این بازی، ورنر وون کروی^۴ که استاد و راهنمای لارا هست، تبدیل به ضد قهرمانی می‌شود.

۱ Xian

۲ Tomb Raider: The Last Revelation

۳ Horus

۴ Werner Von Croy

گردد که لارا باید بر او غلبه کند. در بازی «تاریخچه مهاجم مقبره» که در سال ۲۰۰۰ ارائه گردید، لارا وارد ماجراجویی‌های مختلفی می‌شود. از سال ۲۰۰۰ تا هر ساله شاهد نسخه‌های جدید بازی مهاجم مقبره برای کنسول‌های مختلف و رایانه هستیم. در سال ۲۰۰۶، شرکت جدید ایدوس^۵ نسخه‌ای جذاب از بازی مهاجم مقبره با نام «مهاجم مقبره: افسانه»^۶ تولید کرد که در آن لارا به دنبال یافتن مادرش و همچنین شمشیر افسانه‌ای پادشاه آرتور است. در سال ۲۰۰۷ در بازی «مهاجم مقبره: سالگرد»، نسخه اول بازی با گرافیک و عناصر ساختاری جذاب‌تر بازسازی گردید. در «مهاجم مقبره: دنیای اموات»^۷ (۲۰۰۸) همان داستان «مهاجم مقبره: افسانه» ادامه می‌یابد و لارا به دنبال یافتن مادرش است. بازی پر فروش «لارا کرافت نگهبان روشنایی» محصول سال ۲۰۱۰ است که در جنگل‌های آمریکایی مرکزی اتفاق می‌افتد. لارا همراه با یک جنگجوی باستانی سرخپوست باید با روح شروری به نام شولوتل^۸ مقابله کنند تا آینه دود را بدست آورد.

در سال ۲۰۱۳ برای بار دوم بازی مهاجم مقبره توسط شرکت کریستال داینامیکس بازسازی گردید و همان داستان اولیه با شخصیتی متفاوت از نظر بازنمایی اندام زنانه روانه بازار گردید. در اکثر نسخه‌های قبلی بازی مهاجم مقبره، لارا کرافت زنی ثروتمند، از خانواده‌ای سرشناس، با اندام جنسی تحریک کننده و توانایی خارق‌العاده به تصویر کشیده شده است. به عنوان مثال، در بازی مهاجم مقبره (۱۹۹۶)، لارا با توانایی و قدرت بسیار در خرابه‌های باستانی مدام در تکاپو است، به ببرها و دایناسورها تیراندازی می‌کند، معماهای مختلفی را حل می‌کند، و به راحتی از حصارها عبور می‌کند. بر عکس، در مهاجم مقبره ۲۰۱۳، لارا دیگر قهرمانی با قدرت خارق‌العاده قبلی نیست، بگونه‌ای که بازیکن احساس می‌کند که لارا نیاز به حمایت کامل دارد تا بر موجودات شرور دنیای بازی غلبه کند. در عین حال که لارا در بازی سال ۲۰۱۳ قدرت حمایت از خود را دارد و کاملاً مستقل جلوه می‌کند، دارای آسیب‌پذیری خاصی است که به جای لذت بصری از اندام زنانه به بازیکن حس همراهی و حمایت را القا می‌کند. در واقع، بازی مهاجم مقبره (۲۰۱۳) تا حدی از فضای جنسی و تحریک کننده نسخه‌های قبلی فاصله گرفته است تا به جای ایجاد لذت بصری از اندام قهرمان، نوعی احساس حمایت و یاری را در بازیکن ایجاد کند.

^۵ Eidos

^۶ Tomb Raider: Legend

^۷ Tomb Raider: Underworld

^۸ Xolotl

در این مقاله با تحلیل عناصر ساختاری^۹ و روایی بازی مهاجم مقبره (۲۰۱۳) نشان می دهیم که چگونه این بازی از فضای جنسی فاصله می گیرد تا قهرمانی آسیب پذیر در دنیای مملو از خشونت علیه زنان را به تصویر بکشد. همچنین با مقایسه اندام قهرمان در نسخه های مختلف بازی مهاجم مقبره نشان می دهیم که چگونه شیوه بازنمایی بر رابطه بازیکن با قهرمان بازی تاثیر می گذارد. در انتها تاثیر بازنمایی زنان با اندام جنسی تحریک کننده در بازی های ویدئویی بر بازکنان را بررسی می کنیم.

داستان و عناصر ساختاری مهاجم مقبره ۲۰۱۳

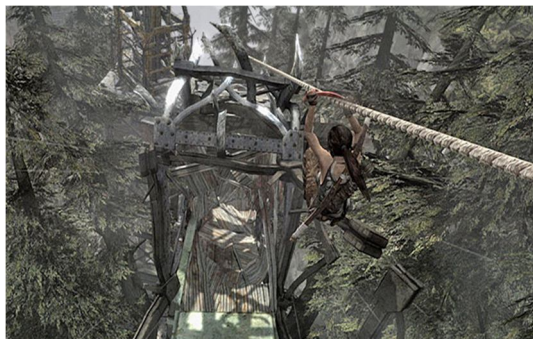
لارا به همراه همکارانش به دنبال یافتن سرزمین پادشاهی مفقود شده‌ای به نام یاماتای^{۱۰} هستند، که ناگهان کشتی آنها دچار طوفان می گردد و در ساحل جزیره ای در اطراف ژاپن به گل می نشیند. در همان آغاز داستان، از پشت به لارا حمله می کنند، او را می دزدند و در دخمه‌ای غار مانند زندانی می کنند. شکل ۱ نمایی از محل زندانی شدن لارا را نشان می دهد. با این آغاز داستان، بازیکن متوجه می شود که وارد دنیایی مملو از خطر شده است که هر لحظه باید منتظر حوادث جدیدی باشد. لارا طی درگیری با فردی که او را دزدیده، از دخمه می گریزد تا دوستان خود را پیدا کند. او موفق به یافتن رادیوی دوطرفه و یک کمان و چند تیر برای شکار و محافظت از خود می شود. لارا وارد اردوگاهی متروکه می شود که به عنوان محل استراحت و تمرکز در نظر گرفته شده است. در این اردوگاهها بازیکن می تواند از امتیازات تجربه^{۱۱} که در طول بازی بدست آورده بهره بهره بگیرد تا مجموعه مهارت های خود را کامل کند. سه دسته مهارت برای لارا کرافت وجود دارد که بازیکن می تواند امتیازات را در آنها قرار دهد: نجات یافته، شکارچی، و نزاع گر. یکی از اهداف بازیکن در مهاجم مقبره کسب امتیاز بیشتر برای تکمیل مجموع مهارت های مختلف لارا است. هنگامی که مهارت های لارا افزایش می یابد، توانایی بیشتری در مبارزه با مهاجمان کسب می کند و بهتر از خود محافظت می کند. جمع کردن امتیاز بیشتر به نوعی حس حمایت بازیکن از لارا به عنوان شخصیتی آسیب پذیر را تقویت می کند.

^۹ Structural elements

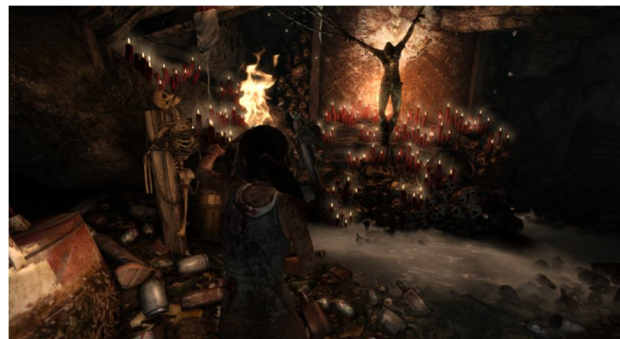
^{۱۰} Yamatai

^{۱۱} skill points

با کمک رادیو، لارا می تواند صدای دوستانش را بشنود و آنها را جستجو کنند. جزیره‌ای که لارا و دوستانش در آن گیر افتاده‌اند چندان بزرگ نیست، اما بازیکن با کمک نقشه و فرمان "غریزه"^{۱۲} با فشار دادن دکمه Q می تواند راه و اهداف بازی را پیدا کند. با فرمان غریزه، بازیکن همچنین می فهمد که کدامیک از اشیاء پیرامونش تعامل پذیرند. به عنوان مثال، با فرمان غریزه بازیکن می فهمد که چگونه مشعل خود را روشن کند و راه خروج از دخمه‌ای که در آن زندانی شده است را می یابد. نقشه در این بازی نقش مهمی دارد و با کمک آن بازیکن نه فقط موقعیت خود را می یابد، بلکه می تواند اهداف بازی را روی نقشه دنبال کند. محل‌هایی که لارا باید کشف کند روی نقشه نشان داده شده‌اند. به علاوه، اهداف دستیافتنی که امتیاز زیادی دارند روی نقشه برجسته شده‌اند. به عنوان مثال، با کمک نقشه بازیکن وارد منطقه جدیدی میشود و با روشن کردن مشعل‌های آن نقطه امتیاز بدست می آورد. بازیکن با اشتیاق به کشف نقاط مختلف جزیره می پردازد تا امتیازات بیشتری بدست آورد و توانایی‌های فیزیکی لارا را تقویت کند. در آغاز، بازیکن طناب‌هایی را می بیند که قادر نیست با آنها تعامل کند، اما با کسب مهارت‌های بیشتر این طناب‌ها تبدیل به ابزاری برای بندبازی و انتقال از نقطه‌ای به نقطه دیگر می شوند. شکل ۲ لارا را در حال عبور از نقطه‌ای به نقطه دیگر با طناب نشان می دهد.



شکل ۲: استفاده از طناب برای جابجایی



شکل ۱: محل زندانی شدن لارا در آغاز بازی

لارا دارای پنج سلاح (کمان، تپانچه، تفنگ اتوماتیک، اسلحه شکاری و تبر) است. در حالی که اسلحه شکاری ابزار مناسبی برای کشتن دشمن از دور است، کمان برای از بین بردن دشمن در سکوت مناسب‌تر است. تبر نیز برای درگیری‌های نزدیک کارایی زیادی دارد. شکل ۳ لارا را در حال استفاده از اسلحه‌های مختلف نشان می

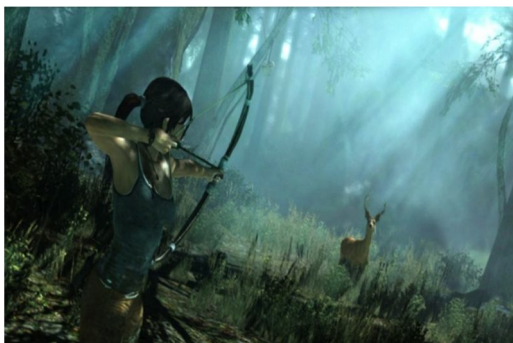
^{۱۲} instinct mode

دهد. یکی از اهداف دیگر بازیکن بدست آوردن "کالاهای نجات یافته"^{۱۳} که به نوعی واحد پول بازی مهاجم مقبره است، می باشد تا آنها را خرج تقویت سلاح‌های خود بکند.

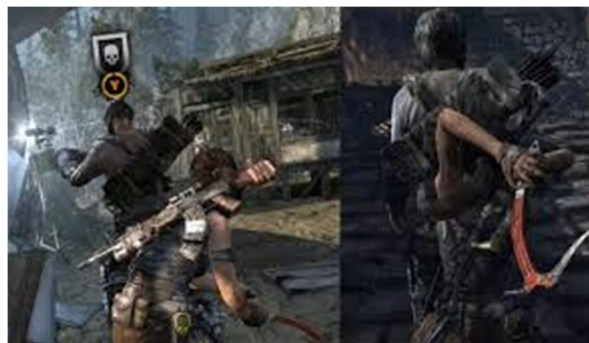
دوستان لارا در چنگال پرستندگان شرور خدایی به نام هیمیکو^{۱۴} گرفتار شده‌اند. هم‌اتاقی و دوست لارا به نام سامانتا نیشیمورا^{۱۵} توسط یکی از ساکنان جزیره دزدیده می شود. بازیکن قسمت اعظم وقت خود را صرف نجات سامانتا می کند. سام یکی از نوادگان شاهزاده قدیمی جزیره است، و این به معنای آن است که لارا باید شاهزاده‌ای که در چنگال دشمن اسیر است را آزاد کند. برخلاف بازی‌هایی مانند شاهزاده پارسی^{۱۶} که یک قهرمان مرد باید پرنسس را نجات دهد، در بازی مهاجم مقبره یک زن باید شاهزاده را نجات دهد، و این می تواند یکی از عوامل جذاب بازی برای بازیکنان زن باشد. به عبارت دیگر، جذابیت جنسی نجات یک پرنسس توسط یک بازیکن مرد در بازی مهاجم مقبره وجود ندارد، و بازیکن باید به خاطر دوستی و صمیمیتی که سام با لارا دارد او را نجات دهد. سریال‌ها و بازی‌های ویدئویی مختلفی با مضمون گیرافتادن در جزیره ناشناخته وجود دارد مانند سریال گمشده^{۱۷}، اما فضا سازی بازی مهاجم مقبره از جمله اسکلت انسان‌ها و شمع‌های آویخته به در و دیوار جزیره یاماتای را به صورت معبدی ترسناک تصویر سازی می کند تا بازیکن در فضای وحشت^{۱۸} بازی غرق شود.

هرچند در بازی مهاجم مقبره ۲۰۱۳ بازنمایی جنسی لارا کرافت تا حدی کاهش یافته است، اما لارا همچنان باید با توسل به خشونت و اعمال مردانه بقای خود را تضمین کند، و هیچ راهی وجود ندارد که بازیکن مانند خانمی نجیب بازی را انجام دهد. به عنوان مثال، شکل ۴ لارا را در حال کشتن آهوئی نشان می دهد تا شکم خود را سیر کند. لارا تنها با کشتن موجودات شرور می تواند از خود دفاع می کند. تا انتهای بازی لارا مجبور است موجودات بی‌شمار مختلفی را بکشد تا بتواند دوستانش را نجات دهد.

۱۳ Salvage
۱۴ Himiko
۱۵ Sam Nishimura
۱۶ Prince of Persia
۱۷ Lost
۱۸ Horror



شکل ۳: لارا در حال شکار آهو برای تغذیه



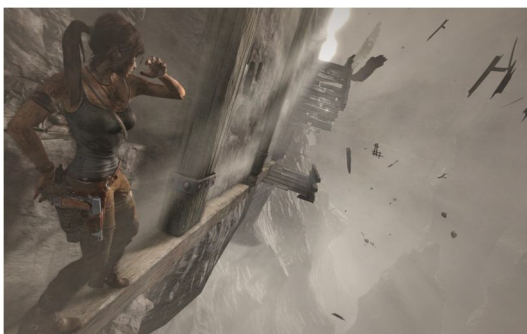
شکل ۴: لارا در حال استفاده از سلاحهای مختلف

بررسی عناصر روایی و ساختاری بازی مهاجم مقبره ۲۰۱۳ نشان می دهد که لارا کرافت در آغاز بازی قهرمانی جوان با توانایی های عادی است که با کسب امتیازات و مهارت های بیشتر در ادامه بازی قدرتمندتر می گردد. بازیکن به دنیای ترسناک و مملو از خطر وارد میشود که باید از این قهرمان جوان محافظت کند و توانایی های او را افزایش دهد. در بخش های انتهایی بازی که می بینیم لارا با تلاش ها و مساعدت های ما به قهرمانی قدرتمند تبدیل شده است بیشتر با او حس همذات پنداری می کنیم و در شخصیت او غرق می شویم.

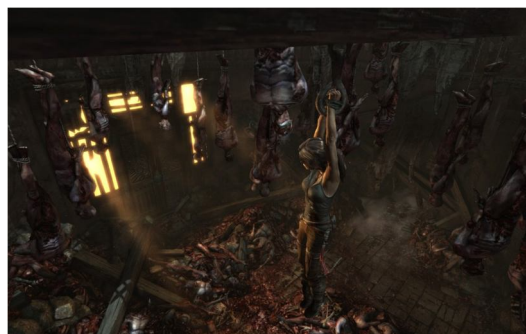
آسیب پذیری لارا و عنصر وحشت عامل جذب بازیکن

از آنجا که لارا کرافت در بازی مهاجم مقبره ۲۰۱۳ تا حدی آسیب پذیر به نظر می رسد بازیکن با توجه بیشتری به ایفای نقش می پردازد. در آغاز بازی هنگامی که لارا در دخمه ای محبوس می شود، با تقلای بسیار از چنگ مهاجم می گریزد. در طول بازی، هنگامی که لارا از بلندی می پرد، ممکن است آسیب ببیند. هنگامی که مجبور میشویم با دست خالی به مبارزه با گرگ های درنده بپردازیم، دچار تردید می شویم که این قهرمان نوجوان می تواند از پس این خطرات بر آید. فارغ از میزان مهارت، بازیکن باید بازی را با توجه زیادی انجام دهد تا لارا را از آسیب حفظ کند. به عنوان مثال، اگر لارا نتواند دوبار با گرگ ها کشتی بگیرد، گرگ ها او را می درند و باید بازی را از نقطه قبلی شروع کرد. در عین آسیب پذیری، با کسب امتیازات و مهارت های بیشتر بر توانایی لارا افزوده می شود، بگونه ای که از نیمه های بازی با تقویت اسلحه ها بازیکن احساس امنیت و قدرت بیشتری می کند.

صحنه‌های خشن مرگبار در هر نقطه از بازی در انتظار لارا است، و به بازیکن یادآوری می‌کند که این بازی حول بقا^{۱۹} می‌چرخد، و هر موجود یا شیئی در این جزیره می‌تواند خطرناک باشد. اسکلت‌ها و استخوان‌های انسانی در برخی قسمت‌های جزیره که مانند مسلخ می‌ماند احساس ترس را به بازیکن القا می‌کند. در طول بازی ممکن است لارا بسوزد، بصورت معلق آویزان گردد، توسط موجودات شرور به قتل برسد، در باتلاق غرق شود، یا گرگ‌ها او را بدرند. شکل ۵ لحظه ای را نشان می‌دهد که لارا از سقف به بند کشیده شده است. در این صحنه که لب‌های لارا از ترس می‌لرزد بازیکن احساس ضعف و وحشت می‌کند. حتی عبور از موانع با ترس همراه است و دقت زیادی می‌طلبد. شکل ۶ لحظه گذشتن لارا از یکی از حصارها برای نجات سامانتا را نشان می‌دهد.



شکل ۶: صحنه عبور لارا از حصار



شکل ۵: لارا از سقف آویزان شده است

در مجموع، علیرغم اینکه بازی مهاجم مقبره ژانر ماجراجویی اکشن است، احساس انتقام‌جویی از دشمنان و لذت کشف دنیای ناشناخته چندان قالب نیست، و بازیکن غرق غلبه بر خطرات و موانع کشنده موجود در بازی می‌گردد. به عبارت دیگر، این بازی حول بقا در دنیایی خطرناک و مرگبار می‌چرخد که باید با افزایش قدرت و توانایی لارا در طول بازی نه تنها او را از خطرها حفظ کنیم، بلکه به نجات جان دوستان لارا نیز بپردازیم.

جزیره یاماتای بازنمایی دنیای واقعی مردسالار

همانگونه که در بررسی عناصر ساختاری و روایی بازی بیان شد، لارا و دوستانش در جزیره‌ای دورافتاده به نام یاماتای گیر افتاده‌اند که حوادث مرگبار و خطرات بسیار در کمین آنهاست. در آغاز بازی لارا دزیده می‌شود و در دخمه‌ای محبوس می‌گردد، که می‌تواند یاد آور حمله‌های خشونت‌بار به زنان و گروگانگیری در دنیای غرب

^{۱۹} survival

باشد. در تریلر بازی اشاره شده بود که ممکن است لارا در بازی مهاجم مقبره ۲۰۱۳ مورد تجاوز جنسی قرار گیرد. چند ماه قبل از انتشار بازی، ران روزنبرگ^{۲۰} مدیر اجرایی بازی گفته بود که جانوران درنده در جزیره‌ای که لارا گیر افتاده است، او را مورد تجاوز قرار می دهند. در نهایت، شرکت کریستال داینامیکس حرف روزنبرگ را پس گرفت و گفت که هیچ خشونت جنسی علیه لارا در کار نیست. ممکن است به دلیل انتقادهای تند بازیکنان و طرفداران لارا کرافت که او را شخصیتی قدرتمند تجسم کرده‌اند، شرکت کریستال داینامیکس از این تصمیم خودداری کرده باشد. با این حال، در یکی از صحنه‌های بازی، مردی بازوی لارا را بصورت کاملاً خشن و تقریباً تجاوزگرانه می گیرد. این صحنه نوعی تماس تجاوزگرانه را به ذهن متبادر می کند. لارا می تواند با این مرد مبارزه کند و اگر موفق شود او را از بین می برد و می گریزد. اگر بازیکن نتواند این مرد را از بین ببرد، به طرز خشنی لارا به قتل می رسد.

می توان جزیره یاماتای را مشابه دنیای مرد سالار کنونی تصور کرد که زنان (و در واقع لارا به عنوان نماینده زنان در دنیای بازی) را مورد تأدی و سرکوب قرار می دهد. در ادامه بازی شاهد آن هستیم ، که لارا قویتر می شود و مهارت‌هایش افزایش می یابد و براحتی بر خطرات فائق می آید. این می تواند مشوق و پیامی برای زنان در دنیای واقعی باشد که آنها نیز می توانند بر موانع و مشکلاتی که در دنیای خشن مردسالار وجود دارد فائق آیند. موجودات شرور دنیای بازی می تواند استعاره از مردان بی‌رحمی باشد که در دنیای واقعی به دنبال آزار و تجاوز به زنان هستند.

بازی مهاجم مقبره و مقابله با تفکر کلیشه‌ای نسبت به زنان

بی تردید اولین بازی مهاجم مقبره طلوعه‌ای برای ظهور قهرمان زن در دنیای بازی‌های ویدئویی بوده است. هرچند بازی‌های اولیه از جمله نبرد کشنده^{۲۱} دارای قهرمان زن هستند، تا قبل از بازی مهاجم مقبره (۱۹۹۶) شخصیت قهرمان زن به خوبی پرورش نیافته است. بازی مهاجم مقبره نه تنها برای پسرها بلکه برای دخترهای دارای مهارت بازی نیز جذاب بوده است. شرح زندگی و گذشته لارا با روایتی جذاب از خانواده‌اش بویژه پدرش به عنوان کاوشگر پیوند می خورد، و ما شاهد شخصیت‌پردازی قوی از زن قهرمان بازی هستیم، بگونه‌ای که هواداران بسیاری را به خود جذب کرده است.

۲۰ Ron Rosenberg

۲۱ Mortal Kombat

در دهه ۱۹۹۰، لارا کرافت همراه با چند قهرمان زن دیگر در سینما ظهور کردند که با جذابیت دونمایی^{۲۲} توانستند هم مردان و هم زنان را به عنوان هوادار با خود همراه کنند. جذابیت دونمایی شامل رفتار و ظاهر خشن مردانه (داشتن اسلحه و جنگاوری مردانه) و جذابیت زنانه (اندام تحریک‌آمیز) است. تلما و لوییس^{۲۳} محصول سال ۱۹۹۱، یکی از فیلم‌های جذاب سبک ماجراجویی با دو شخصیت قهرمان زن است که به موفقیت تجاری بسیاری دست یافت و توانست برنده اسکار نیز گردد. ترینیتی در فیلم ماتریکس نیز یکی دیگر از قهرمانان زن با توانایی خارق‌العاده است که جذابیت زیادی برای مخاطب دارد. ماری روسو^{۲۴} (۱۹۹۴) این شخصیت‌های زن را با عبارت "اندام‌های بازدارنده" توصیف می‌کند: شخصیت‌های زنی که با انجام کارهای خارق‌العاده جلوی تفکر کلیشه‌ای نسبت به زنان را می‌گیرند. تلما و لوئیس، ترینیتی و لارا کرافت به ایفای نقش در فضایی مردسالار از جمله صحرا، منطقه شهری تیره و تاریک، مقبره و غار می‌پردازند، تا جلوی این تفکر که تنها مردان می‌توانند وارد این فضای داستانی گردند را بگیرند. ژانر اکشن بطور عمده مردانه است، و با بازنمایی لارا در این ژانر از میزان سرکوب حضور زن و سیطره مردان در فضای جنگی کاسته می‌شود. حضور لارا در دنیای سنتی مردانه، و تقابل وی با هنجارهای مردسالارانه و ارزش‌های زنانه تصور کلیشه‌ای از زن به عنوان موجودی ظریف و ضعیف را به چالش می‌کشد.

در اغلب بازی‌های ویدئویی اگر زنان وارد فضای مرد سالار شده‌اند تنها نقش مکمل یا گروگان را داشته‌اند که قهرمانی مرد باید آنها را نجات دهد. نمونه بارز حضور حاشیه‌ای زن در بازی‌های ویدئویی را می‌توان در شاهزاده پارسی مشاهده نمود. آشنایی لارا با موقعیت‌های مکانی مردسالار از جمله غار، معبد ترسناک، یا جزیره دور افتاده و توانایی‌های او در مقابله با خطرات به تقابل با تفکرات کلیشه‌ای نسبت به زنان می‌پردازد.

لارا کرافت ابژه‌ای برای لذت بصری

هرچند بازنمایی لارا به عنوان قهرمان در بازی مهاجم مقبره به مقابله با تفکر کلیشه‌ای نسبت به زنان می‌پردازد، نحوه بازنمایی اندام زنانه در این بازی مورد انتقادهای شدید قرار گرفته است. هنگامی که بحث بازنمایی تحریک‌آمیز زنان در بازی‌های ویدئویی مطرح می‌گردد، بازی مهاجم به عنوان نمونه بارز به ذهن خطور می‌کند.

۲۲ bimodal

۲۳ Thelma and Louise

۲۴ Mary Russo

کند. در اغلب نسخه‌های بازی مهاجم مقبره، لارا با اندامی باریک مانند ساخته شده است تا بر جذابیت او افزوده شود. تصاویر شماره ۷، ۸، ۹ و ۱۰ لارا کرافت را در نسخه‌های سال‌های مختلف بازی مهاجم مقبره نشان می‌دهد. همانگونه که این تصاویر نشان می‌دهد، لارا کرافت دارای اندامی تحریک‌آمیز و البته تا حدی غیرطبیعی از جمله سینه‌های برجسته، کمر باریک، چشمان درشت، موی شلال، لباس کوتاه و چسبان است.



در سال ۱۹۷۰، لورا مالوی^{۲۵} در مقاله‌ای با عنوان "لذت بصری در سینمای روایی" به توصیف مکانیسم‌های سینمایی پرداخت که به واسطه آن اندام زنانه به کالا و بتواره^{۲۶} تبدیل می‌گردد، و بازنمایی چندپاره اندام زنانه آن را به ابژه‌ای برای چشم چرانی مردانه تبدیل می‌کند. مهاجم مقبره ژانر تیراندازی سوم شخص است که در آن بازیکن به خوبی اندام آواتار را مشاهده می‌کند. در ژانر اول شخص، آواتار برای بازیکن قابل مشاهده نیست و اگر بازی چندکاربره باشد، آواتار تنها توسط دیگر بازیکنان قابل مشاهده است. زاویه دید سوم شخص از پشت، بالا و پایین لارا کرافت به همراه کلوزآپ‌های دوربین تصویری چندپاره از اندام لارا را به بازیکن نشان می‌دهد.

^{۲۵} Laura Mulvey

^{۲۶} fetishized

بدین ترتیب، لارا دارای جذابیتی است که لذت بصری را از طریق تماشای اندام زنانه ارضا می کند. این ارضاء بصری از طریق مشاهده^{۲۷} اندام زنانه در مقاله مایک وارد^{۲۸} (۲۰۰۰) نیز بخوبی تحلیل شده است. از نظر وارد، یکی از عوامل لذت چشم‌چرانی داشتن امکان مشاهده اندام زنانه بصورت پنهان است. همانطور که اشاره شد زاویه دید دوربین بازی، امکان نگاه خیره مردانه بصورت مخفیانه را افزایش می یابد. از نظر برخی منتقدین فمینیست، لارا کرافت همانند هیولاهای مونث بازی خشونت آمیز فرانکنشتاین است، و این شیوه بازنمایی اندام زنانه یک رویه آزاردهنده در فرهنگ بازی‌های ویدئویی است که در آن مردها اجازه دارند ایده‌آل‌های غیرواقعی نسبت به اندام زنانه را پرورش دهند، و به راحتی مالک و کنترل کننده چنین زنان جذابی شوند (شلاینر^{۲۹}، ۲۰۰۱).

تعامل با لارا کرافت

علاوه بر امکان لذت بصری از تماشای اندام قهرمان، به دلیل ویژگی تعاملی بودن^{۳۰} بازی‌ها، بازیکن می تواند به رضایتمندی خودپرستانه‌ای^{۳۱} که حاصل ارتباط با خود دوم تکنولوژیک^{۳۲} است برسد (سوفیا، ۱۹۹۹). به عبارت دیگر، از آنجا که بازیکن به جای تماشای منفعلانه قهرمان بازی، حرکات و سرنوشت او را از طریق تعامل تعیین می کند، بازی در امتداد ذهن بازیکن گسترش می یابد و اثرات وهمگونه‌ای ایجاد می شود که آواتار به عنوان خود دوم تلقی می گردد. هنگامی که بازیکن مرد در قالب زنانه لارا حلول می کند، تجربه‌ای فراتر از چشم-چرانی پنهانی دارد، و می تواند آواتار را تحت اراده و بخشی از خود تلقی کند. از نظر کندی (۲۰۰۲)، با حلول در قالب قهرمان زن و تعامل با آن، بازیکن مرد به تجربه‌ای فراجنسیتی^{۳۳} می رسد که تمایز بین بازیکن و شخصیت بازی محو می گردد. این تجربه فراجنسیتی می تواند دو قطبی ذهنی مردانه-زنانه را واژگون کند و مرز بین همذات‌پنداری با قهرمان و لذت از اندام او را از بین ببرد (کندی، ۲۰۰۲).

جونز (۲۰۰۲) در بحث استفاده بازیکنان مرد از شخصیت زن در بازی‌های ویدئویی بیان می کند که پسرها هنگامی که دارای حق انتخاب شخصیت زن هستند اغلب شخصیت زن را ترجیح می دهند زیرا قادر خواهند

^{۲۷} voyeuristic

^{۲۸} Mike Ward

^{۲۹} Schleiner

^{۳۰} Interactivity

^{۳۱} Narcissistic satisfaction

^{۳۲} Technological second self

^{۳۳} Transgendered

بود دامنه گسترده‌تری از پیچیدگی عاطفی را تجربه کنند. از نظر جونز (۲۰۰۲)، پسرهایی که بازی مهاجم مقبره را انجام می‌دهند با تغییر نقش‌های جنسیتی آشنا می‌شوند، و می‌توانند در دنیای فانتزی بر زنان قوی و سرکش تسلط یابند تا هنگام مواجهه با دخترها در دنیای واقعی بر ترس خود غلبه کنند. در مجموع، بازی کردن در قالب لارا به مردان امکان غرق شدن در یک شخصیت فانتزی فعال زنانه را می‌دهد، که فرصتهایی برای جستجوی ابعاد آلترناتیو شخصیت زنانه را فراهم می‌کند. به علاوه، لذت بازی کردن در قالب لارا ریشه در سلطه^{۳۴} و کنترل اندامی دارد که در بستر امن بازی قرار داده شده است.

بازنمایی اندام زنانه در مهاجم مقبره ۲۰۱۳

هر چند در اغلب نسخه‌های بازی مهاجم مقبره لارا کرافت زنی با اندام جذاب به تصویر کشیده شده است، در نسخه ۲۰۱۳ تاکید کمتری بر ابعاد جنسی او شده است. به عبارت دیگر، با کنار گذاشتن ژست‌های تحریک-آمیز جنسی، لباس‌های کوتاه، کلوزآپ‌های بی‌جهت روی اندام لارا، قهرمان بازی دیگر ابژه‌ای برای لذت بصری نیست. همانگونه که تصاویر ۱۱ و ۱۲ نشان می‌دهد، این لارا اندامی طبیعی دارد، شلوار بلند می‌پوشد (انتخابی عقلائی برای کاوشگری و کندن زمین هنگام حفاری در محیط سخت)، و ورزشکار به نظر می‌رسد. با تکنولوژی‌هایی که سازنده بازی به خدمت گرفته است از جمله امکان ضبط حرکات چهره، بازیکن بیشتر بر چهره و حالات سیمای لارا تمرکز می‌کند تا بر نمای کلی اندام وی. لارا با بیان افکار در قالب جملات کوتاه، با حالات چهره و طرز ایستادن و بعضا با به نفس نفس افتادن در درگیری‌ها بطور کاملا گویا احساسات درونش را نمود می‌دهد و درد، ناامیدی، امید، شگفتی و وحشت را به بازیکن القا می‌کند.

این تغییر شیوه بازنمایی اندام زنانه در بازی مهاجم مقبره ۲۰۱۳ می‌تواند واکنشی به انتقادهای تند نظریه-پردازان بازی‌ها و فمینیست‌ها باشد. یکی از دلایل دیگر این تغییر شیوه بازنمایی می‌تواند مربوط به نویسنده بازی، خانم ریانا پراتچت^{۳۵} باشد. ریانا در مصاحبه‌ای گفته بود:

ما تا حدی خطر کردیم و لارا را بصورت زنی نامطمئن و وحشت‌زده نشان داده‌ایم که احتیاج به کمک دیگران دارد، و این احتمالا چیزی نیست که بازیکنان از شخصیت لارا انتظار داشته باشند. با این حال، در لارا

^{۳۴} Mastery
^{۳۵} Rhianna Pratchett

ویژگی‌های شخصیتی عالی از جمله شجاعت، سرسختی و کاردانی نیز وجود دارد که بازیکن می‌تواند با آنها پیوند برقرار کند. ویژگی‌های جذاب گذشته لارا هنوز در وی وجود دارد، اما در لایه‌های بازی پنهان شده است و با کمک بازیکن در طول بازی ظاهر می‌شوند. حتی خود لارا نیز از این ویژگی‌ها آگاه نیست.



شکل ۱۲: نمایی از حالت ایستادن لارا از پشت در



شکل ۱۱: لارا کرافت در مهاجم مقبره ۲۰۱۳

نسخه ۲۰۱۳

در کل، می‌توان نتیجه گرفت که در نسخه ۲۰۱۳ بازی مهاجم مقبره تاکید بیشتر بر امکان گسترش توانایی‌های جسمی لارا در طول بازی با کسب مهارت‌های مختلف است نه اندام تحریک آمیز آواتار. بازیکن به دلیل حس حمایت از لارا و امکان قدرتمند کردن وی در طول بازی، به جای لذت بصری به همذات‌پنداری با قهرمانی عادی می‌پردازد که می‌تواند او را به شخصیتی توانا و قدرتمند تبدیل کند.

اثرات بازنمایی جنسی زنان در بازی‌های ویدئویی

تحقیقات گذشته موید آنست که بازنمایی رسانه‌ای منبع مهمی برای ساختن معنا در زندگی روزمره است. مخاطبان رسانه‌ها بصورت فعال آنچه را در رسانه می‌بینند تفسیر می‌کنند، و بر اساس آن معنایی را به روابط اجتماعی و هویت‌های خود نسبت می‌دهند (کوهن، ۲۰۰۱؛ گونتلت، ۲۰۰۲؛ گیلز و مالتبی، ۲۰۰۴). در مورد بازی‌های ویدئویی، دریافت محتوای رسانه به دلیل داشتن ماهیت تعاملی تا حدی متفاوت است. بازیکن بر

آنچه در بازی اتفاق می افتد کنترل دارد و می توانند از طریق ابزارهایی مانند دسته بازی، صفحه کلید یا موبوس رایانه حوادث داستان را تا حدی تغییر دهد (گروالد، ۲۰۰۳؛ کیوسیسی، ۲۰۰۲؛ ووردنر، ۲۰۰۰). در مجموع، تعاملی بودن در بازی‌های ویدئویی دو اثر اساسی در دریافت محتوای بازی دارد. نخست، لذت از بازی به معنای آنست که بازیکن در دنیای بازنمایی شده غرق می شود و کمتر متوجه تجربه واسطه‌ای و رسانه محور^{۳۶} می گردد (کلیمت و وردنر، ۲۰۰۳). به عبارتی، بازیکن دارای حس حضور^{۳۷} در فضای مجازی می شود (لی، ۲۰۰۴). حس حضور در دنیای بازی می تواند دریافت بازیکنان از محتوای بازی را تقویت کند و معانی فردی را با سرعت بیشتری شکل دهد. دوم، تعاملی بودن می تواند بر همذات‌پنداری با شخصیت‌هایی که در بازی بازنمایی شده‌اند تاثیر بگذارد. در بسیاری از بازی‌های ویدئویی بازیکن می تواند شخصیت دلخواه خود را طراحی کرده و گسترش دهد، و از این طریق تبدیل به بخشی از شخصیت دنیای بازی می شود. به عنوان مثال، حلول در قالب شخصیت خرابکار مانند قهرمان بازی سرقت بزرگ اتوموبیل می تواند سبب شود که بازیکن از نقش‌های این کاراکتر الگو برداری کند. بنابراین، به دلیل ماهیت تعاملی بازی‌های ویدئویی، بازیکن دیگر بصورت منفعل شاهد اعمال قهرمان فیلم‌های سینمایی یا سریال‌های تلویزیونی نیست، بلکه فعالانه نقش آفرینی می کند و معناها و هویت خود را شکل می دهد.

بازنمایی زن به عنوان موجودی با توانایی‌های خارق‌العاده و اندام جنسی جذاب مانند لارا کرافت در برخی نسخه‌های بازی مهاجم مقبره می تواند حداقل دو تاثیر کلان بر بازیکنان داشته باشد. این شیوه بازنمایی زنان در بازی‌ها منجر به ناخشنودی از تصویر بدن^{۳۸} می گردد. نتایج تحقیقات گذشته بیانگر آنست که رسانه‌ها نقش مهمی در درونی سازی معنای اندام ایده‌آل باریک در ذهن مخاطبان جوان دارند. تصاویر بازنمایی شده در رسانه به تدریج در ذهن مخاطب انباشته می گردد و از این طریق انتظارات مخاطب از دنیای واقعی شکل می گیرد (هاریسون و هفتر^{۳۹}، ۲۰۰۸). محققان رسانه‌های جمعی را عامل اصلی درونی شدن ایده‌آل غیرواقعی لاغر بودن به عنوان اندام جذاب معرفی می کنند (سیپک و دیگران، ۲۰۰۶؛ ویلکاکس و لرد^{۴۰}، ۲۰۰۰). ایفای نقش در قالب لارا کرافت با اندام جذاب می تواند سبب شود که زن‌ها ارزیابی منفی از اندام خود داشته باشند. این

۳۶ Mediated

۳۷ Presence

۳۸ Body Image Dissatisfaction

۳۹ Harrison and Hefner

۴۰ Wilcox and Laird

ارزیابی منفی می تواند به نوبه خود منجر به تلاش برای کاهش وزن، اختلال تغذیه و بی اشتهاپی گردد. جراحی‌های زیبایی که در سال‌های اخیر رواج گسترده‌ای در ایران یافته اند از جمله جراحی بینی و برداشتن چربی‌های بدن می تواند منبعث از ایده‌آل سازی اندام لاغر در رسانه‌ها باشد.

بازنمایی اندام زنانه بصورت غیرواقعی در بازی‌های ویدئویی همچنین می تواند منجر به عدم رضایت مردان از همسرانشان گردد. به عبارت دیگر، مردانی که در قالب زنی با اندام ایده‌آل مانند لارا کرافت به ایفای نقش و ماجراجویی می پردازند، تصویری کاذب از شریک جنسی در ذهن خود پرورش می دهند. میزان بالای طلاق یا خیانت در جوامع غربی می تواند تحت تاثیر بازنمایی غیرواقعی زنان در رسانه‌ها و عدم رضایت از اندام شریک جنسی باشد.

نتیجه گیری

در اغلب نسخه‌های بازی مهاجم مقبره قهرمان داستان -لارا کرافت- با اندامی جذاب و در عین حال غیرواقعی بازنمایی گردیده است. این شیوه بازنمایی به دنبال ایجاد لذت بصری و فراهم آوردن زمینه چشم‌چرانی پنهانی برای بازیکن است. در نسخه ۲۰۱۳ بازی مهاجم مقبره، تا حدی از بازنمایی اندام لارا کرافت بصورت تحریک‌آمیز فاصله گرفته شده است تا به جای ارضای نگاه جنسی، نوع احساس حمایت از قهرمان در بازیکن ایجاد گردد. لارا در نسخه ۲۰۱۳ قهرمانی با توانایی‌های عادی است که در طول بازی با تلاش بازیکن به شخصیتی با توانایی و مهارت زیاد تبدیل می گردد. بازنمایی لارا به عنوان قهرمانی که به حمایت بازیکن احتیاج دارد، می تواند برای بازیکنانی که کمتر به دنبال محتوای انحرافی بازی‌ها هستند بسیار جذاب باشد. در انتهای این مقاله با مقایسه نسخه‌های مختلف مهاجم مقبره نشان دادیم که تبدیل قهرمان به ابژه‌ای برای ارضای نگاه خیره مردانه می تواند پیامدهای ناگواری از جمله نارضایتی از تصویر اندام خود یا همسر را در پی داشته باشد.

منابع

- Cohen, J. (۲۰۰۱). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, ۴, ۲۴۵-۲۶۴.
- Gauntlett, D. (۲۰۰۲). *Media, gender, and identity*. London, UK: Routledge.

- Giles, D. C., & Maltby, J. (2004). The role of media figures in adolescent development: Relations between autonomy, attachment, and interest in celebrities. *Personality and Individual Differences*, 36, 813-822.
- Grodal, T. (2003). Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 129-150). London: Routledge.
- Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. *Sex Roles*, 56(3-4), 141-148.
- Jones, G. (2002). *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes and Make Believe Violence*. NY: Basic Books.
- Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis. *Game Studies: International Journal of Computer Games Research*, 2(2).
- Kiousis, S. (2002). Interactivity: A concept explication. *New Media and Society*, 4, 300-323.
- Klimmt, C., & Vorderer, P. (2003). Media psychology 'is not yet there': Introducing theories on media entertainment to the presence debate. *Presence, Teleoperators and Virtual Environments*, 12, 246-259.
- Lee, K. M. (2004). Presence, explicated. *Communication Theory*, 14, 27-50.
- Mulvey, L. (1975). "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen* 16 (3):7-14.
- Martins, N., Williams, D. C., Harrison, K., & Ratan, R. A. (2009). A content analysis of female body imagery in video games. *Sex Roles*, 61(11-12), 824-836.
- Russo, M. (1994) *Female Grotesque: Risk, Excess and Modernity*, NY: Routledge.
- Schleiner, A.-M. (2001). Does Lara Croft wear fake polygons? Gender and gender-role subversion in computer adventure games. *Leonardo*, 34(3), 221-226.
- Sofia, Z. (1999). "Virtual Corporeality: A Feminist View", pp. 50-68 in J. Wolmark (ed) *Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*. Edinburgh University Press.
- Vorderer, P. (2000). Interactive entertainment and beyond. In D. Zillmann, & P. Vorderer (Eds.), *Media entertainment* (pp. 21-37). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Ward, M. (2000). "Being Lara Croft, or, We are All Sci Fi", *Pop Matters*. Available at <http://popmatters.com/features/000114-ward.html>.