محرر: حمزة ماهر الفواز

لعبة الفيديو "SOMA" لعبة رعب صدرت عام 2015 وتدور حول رجل اسمه سيمون أصابه حادث مروري تركه بضرر دماغي وترك صديقه ميتاً. لعلاج الضرر يزور سيمون طبيباً يستخدم علاجاً اختبارياً يُغرق المخ بحوافز حتى إحداها تنجح. اللعبة تجري في أحد العلاجات.

سيمون يجد نفسه في مكان غامض مملوء بروبوتات مرعِبة وجثث غريبة. اللعبة تجري على متن قاعدة تحت البحر وأنت سيمون تحاول أن تفهم ما حدث في العالم المدمَّر حولك. تصادف أنت ناجية اسمها كاثرين من خلال راديو فهي تساعدك خلال رحلتك عبر القاعدة. تصادف أيضاً روبوتات تعتقد نفسها بشرية. بعد قليل، أنت تكتشف أنك روبوت أيضا. كيف؟ نُسخ وعيُك من خلال العلاج الاختباري الذي الطبيب قام به ووعيك الآن في روبوت. وعيك موجود في نُسَخ متعددة للواقع. في الواقع الذي سيمون (أنت) فيه، البقية القليلة للبشر تنجو على متن القاعدة بسبب ذكاء اصطناعي مدرَّب ليحافظ على الحياة البشرية مهما كلف الأمر. يؤدي ذلك إلى المحافظة على الناس العالقين في نهاية حياتهم في ألم لانهائي. عندما أنت تقابل كاثرين تكتشف أنها أيضا روبوت لكنها تعرف ذلك. تظهر الفكرة: هل من المهم الجسد؟ أم هل الوعي أهم شيء؟ وإذا كان من الممكن نسخ الوعي، الوعيات الأخرى في الأجساد الأخرى ما هي؟ إذا اعتبرتَ كاثرين بشرية وأنت (ووعيك) اعتبرت نفسك بشرياً فهلْ من المفيد أن نعرّف الإنسانية؟

تكتشف أنت أنّ كاثرين عملت في تأسيس واقع محاكٍ حيث الوعيات تستطيع أن تعيش فيه. لكن هذه الوعيات مجرد نُسخ: أي منها الحقيقية؟ يصبح هدفك انتقالك إلى هذا الواقع الجديد.

في نهاية الأمر، على القاعدة أنت تبحث عن طريقة الركب على متن هذا الواقع الجديد. بعد أن تجده، يتم تحميلك لكنك متروك في القاعدة.

اللعبة تستجوب معنى الوعي وإمكانية الصيغ المتعددة للوعيات. ما معنى أن تكون بشريا؟