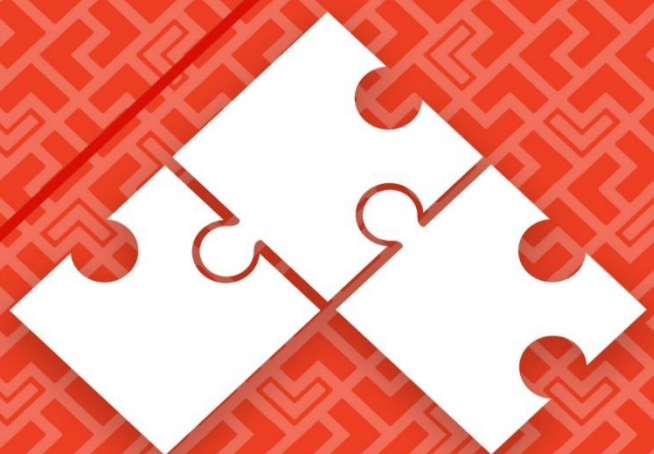


بازی و جنگ



DIREC

Digital games Research Center



بازی و جنگ

تهیه و تنظیم: ریحانه رفیع‌زاده‌خویان
مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال «دایرک»
صفحه‌آرا: محمد قدیم‌آبادی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معاونت پژوهش
www.ircg.ir

فهرست مطالب

جستار اول- یوهان هویزینگا: جنگ و بازی به مثابه امر فرهنگی.....	۴
جستار دوم- راجر کایلوآ و روح رقابت در بازی	۱۳
جستار سوم- برایان ساتن اسمیت و گفتمان قدرت در بازی	۱۸
جستار چهارم - روانشناسی جنگ نمایشی	۲۷
جستار پنجم- نظریه وارونگی و جنگ.....	۳۱
جستار ششم- جامعه‌شناسی جنگِ نمایشی	۳۳
جستار هفتم- تحقیقات بازی‌های جنگی	۳۸
جستار هشتم- انواع بازی های جنگی	۴۰
جستار نهم- تاریخچه بازی های جنگی	۴۷
جستار دهم: بازی های اکشن	۵۰
جستار یازدهم- بازی‌های مبارزه‌ای	۵۳
جستار دوازدهم- بازی‌های تیرانداز	۵۸
جستار سیزدهم- بازی‌های استراتژیک	۶۱
جستار چهاردهم- بازی‌های جدی و عملکرد بازیکنان در فرآیند جنگ	۶۶
جستار پانزدهم- جنگ و ورزش الکترونیک در جنگ میان اوکراین و روسیه.....	۷۲
جستار آخر- توسعه بازنمایی‌های خاورمیانه در بازی‌های ویدیویی.....	۷۸

جستار اول - یوهان هویزینگا: جنگ و بازی به مثابه امر فرهنگی

مقدمه

برای عصر بهتری از زمان کنونی ما، گونه بشر را بانام «هومو ساپینس» (انسان دانا / *Homo Sapiens*) نام گذاری کرده‌اند. در طول زمان ما به این درک رسیده‌ایم که آن‌قدرها هم که قرن هجدهم - با پرستش عقل و خوش‌بینی ساده‌لوحانه‌اش - تصور می‌کرد، عقلانی نیستیم؛ از این‌رو، مُدِ امروزی متمایل است که گونه ما را «هومو فابر» (*Homo Faber* / انسان سازنده) بنامد. اگرچه «فابر» شاید به‌اندازه «سپینس» مورد مناقشه نباشد، اما به‌عنوان نامی اختصاصی برای انسان، نامناسب است، چراکه بسیاری از حیوانات نیز موجوداتی سازنده هستند. باین‌حال، سومین کارکردی هم وجود دارد که برای هر دوزندگی انسانی و حیوانی قابل‌اجراست و به همان اندازه مهم است که عقلانیت و ساختن هستند و آن ساحت «بازی» است. در کنار «هومو فابر» و شاید در همان سطح «هومو ساپینس»، «هومو لودنس» (انسان بازیگر / *Homo Ludens*)، شایستگی آن را دارد که در نام‌گذاری‌های ما جایگاهی داشته باشد. البته نامیدن تمام فعالیت‌های انسانی به‌عنوان «بازی»، اگرچه ناشی از حکمتی کهن است، اما درعین‌حال کمی سطحی‌نگری با خود خواهد داشت. باوجوداین، ما هیچ دلیلی برای رها کردن مفهوم بازی به‌عنوان عاملی متمایز و بسیار مهم در زندگی و کردار جهان پیدا نمی‌کنیم. درواقع تمدن در بازی و به‌مثابه بازی پدید می‌آید و گسترش می‌یابد. درنتیجه، بازی در اینجا نه به‌عنوان یک پدیده زیستی، بلکه به‌عنوان یک پدیده فرهنگی درک می‌شود.

جان هویزینگا (*Johann Huizinga*)، انسان‌شناس هلندی، در سال ۱۹۳۸ میلادی، مطالعه‌ای پیشگامانه با عنوان «هومو لودنس» منتشر کرد. درحالی‌که در آن سال‌ها هنوز بازی‌های ویدئویی شکل نگرفته بودند هویزینگا در تعریف اصطلاح بازی در معادل با واژه پلی و نه واژه‌های گیم یا ویدئوگیم، چنین بیان می‌کند که «بازی فعالیتی آزاد است که کاملاً آگاهانه بیرون از زندگی عادی قرار دارد، زیرا جدی نیست، اما درعین‌حال بازیکن را به‌شدت و کاملاً درگیر می‌کند. این فعالیت با هیچ منفعت مادی‌ای مرتبط نیست و از آن سودی حاصل نمی‌شود. در چارچوب مرزهای خاص خود از نظر زمان و مکان، بر اساس قواعد ثابت و به‌صورت منظم پیش می‌رود. همچنین موجب شکل‌گیری گروه‌های اجتماعی‌ای می‌شود که گرایش دارند خود را با نوعی راز آلودگی احاطه کنند و با استفاده از تغییر ظاهر یا روش‌های دیگر، تفاوت خود را از دنیای عمومی برجسته سازند». در این تعریف، هویزینگا ویژگی‌های مهمی را برای بازی تعریف می‌کند که در فصل‌های بعد و در فصل مرتبط با بازی و جنگ به کار می‌آید. ازجمله ویژگی‌های موردنظر وی در تعریف بازی‌ها این است که بازی‌ها در مرزهای خاص خود از نظر زمان و مکان رخ می‌دهد و طبق قواعد مشخصی پیش می‌رود. هویزینگا در کتاب خود در فصل‌های مختلف به رابطه میان مفهوم بازی و سایر مفاهیم وابسته به فرهنگ انسانی می‌پردازد. ازجمله در فصلی مجزا به بررسی رابطه میان بازی (پلی) و جنگ می‌پردازد. آنچه در ادامه می‌آید برگرفته از این فصل از کتاب هویزینگا است.

بازی و جنگ

از زمانی که واژه‌هایی برای جنگیدن و بازی کردن (*playing*) وجود داشته، مردمان معمولاً جنگ را بازی (*game*) نامیده‌اند. این دو ایده اغلب در ذهن کهن کاملاً در هم می‌آمیزند. درواقع، تمام جنگ‌هایی که با قواعد محدودشده‌اند، به‌واسطه همان محدودیت، ویژگی‌های شکلی بازی را دارند. ما می‌توانیم آن را شدیدترین و پویاترین شکل بازی و در همان زمان ملموس‌ترین و ابتدایی‌ترین شکل آن بنامیم. سگ‌ها و پسرچه‌ها - با قواعدی که میزان خشونت را محدود می‌کند - «برای تفریح» می‌جنگند؛ باین‌حال، حدود خشونت مشروع لزوماً به ریختن خون یا حتی کشتن ختم نمی‌شود. مسابقه قرون‌وسطایی همیشه به‌عنوان یک نبرد نمایشی و ازاین‌رو به‌عنوان بازی (*play*) در نظر گرفته می‌شد، اما در اولین اشکال آن، با اطمینان می‌توان گفت که رقابت نظامی شوالیه‌های سوار بر اسب (*Joust*) مانند نبرد مردان جوان قبل از نبرد ابنر و یوآب (*Abner and Joab*)، با تمام جدیت و تا پایان مرگ برگزار می‌شد. به‌عنوان نمونه‌ای برجسته از عنصر بازی در جنگ، برگرفته از دوره‌ای از تاریخ که خیلی دور نیست، به «نبرد سی نفر» (*Combat des Trente*) معروف که در سال ۱۳۵۱ در بریتانی برگزار شد، اشاره می‌کنیم. این رویداد در منابع صراحتاً به‌عنوان «بازی» نامیده نشده است، اما کل اجرا دارای ویژگی‌های یک بازی (*game*) است. «چالش بارتا» (*Disfida di Barletta*) در سال ۱۵۰۳ نیز همین‌طور است که در آن سیزده شوالیه ایتالیایی با سیزده شوالیه فرانسوی روبرو شدند. جنگیدن، به‌عنوان یک کارکرد فرهنگی، همیشه قواعد محدودکننده‌ای را فرض می‌کند و تا حدی نیازمند پذیرش ویژگی بازی‌گونه بودن آن است. ما تنها زمانی می‌توانیم از جنگ به‌عنوان یک کارکرد فرهنگی سخن بگوییم که در حوزه‌ای به وقوع بپیوندد که اعضای آن یکدیگر را برابر یا دشمنانی با حقوق مساوی تلقی می‌کنند؛ به‌بیان‌دیگر، کارکرد فرهنگی آن به ویژگی بازی‌گونه بودنش وابسته است. این وضعیت به‌محض اینکه جنگ خارج از حوزه برابری و علیه گروه‌هایی که به‌عنوان انسان شناخته نمی‌شوند و ازاین‌رو از حقوق انسانی محروم‌اند - مانند بربرها، شیاطین، مشرکان، بدعت‌گذاران و «نژادهای پست‌تر بدون قانون» - درگیر شود، تغییر می‌کند. در چنین شرایطی، جنگ کاملاً ویژگی بازی‌گونه خود را از دست می‌دهد و تنها تا زمانی می‌تواند در چارچوب تمدن باقی بماند که طرفین درگیر، به خاطر افتخار خود، محدودیت‌های مشخصی را بپذیرند.

تا همین اواخر، «حق ملت‌ها» عموماً چنین نظامی از محدودیت‌ها تشکیل می‌داد؛ زیرا همان‌طور که آرمان جامعه‌ای از انسان‌ها با حقوق و مطالباتی برای همه را به رسمیت می‌شناخت، صراحتاً وضعیت جنگ را - با اعلام آن - از یک‌سو با صلح و از سوی دیگر با خشونت جنایی تفکیک می‌کرد. این نظریه «جنگ تمام‌عیار» بود که کارکرد فرهنگی جنگ را محو کرد و آخرین بازمانده عنصر بازی را خاموش ساخت. اگر درست است که کارکرد بازی‌گونه را ذاتی رقابت (*agon*) بدانیم، اکنون این پرسش پیش می‌آید که تا چه حد می‌توان جنگ (که در دیدگاه ما، شکلی از رشد رقابت است) را یک کارکرد رقابتی جامعه نامید؟ چندین شکل از جنگیدن بلافاصله خود را به‌عنوان غیررقابتی مطرح می‌کنند: غافلگیری، کمین، یورش، لشکرکشی تنبیهی و نابودی دسته‌جمعی را نمی‌توان اشکال رقابتی جنگ توصیف کرد، هرچند که ممکن است تابع جنگی رقابتی باشند. افزون بر این، اهداف سیاسی جنگ نیز خارج از حوزه فوری رقابت قرار دارند؛ فتح، تسلیم یا سلطه بر ملت دیگر. عنصر رقابتی تنها زمانی عملی می‌شود که طرفین جنگ، خود و یکدیگر را به‌عنوان دشمنانی در نظر بگیرند که برای چیزی می‌جنگند که احساس می‌کنند حق آن را دارند. این احساس تقریباً همیشه وجود دارد، هرچند اغلب تنها به‌عنوان بهانه‌ای مورد بهره‌برداری قرار می‌گیرد. تاریخ و جامعه‌شناسی

تمایل دارند نقشی را که منافع مادی فوری و وسوسه قدرت در پیدایش جنگ‌های باستانی یا مدرن ایفا کرده‌اند، اغراق‌آمیز تصور کنند. اگرچه سیاستمدارانی که جنگ را برنامه‌ریزی می‌کنند ممکن است خود آن را مسئله‌ای در سیاست قدرت بدانند، اما در اکثریت قریب به اتفاق موارد، انگیزه‌های واقعی کمتر در «ضرورت‌های» گسترش اقتصادی و غیره و بیشتر در غرور و خودبزرگ‌بینی، میل به پرستیژ و تجملات برتری یافت می‌شوند. جنگ‌های بزرگ تهاجمی از باستان تا زمان ما، همگی تبیین بنیادین‌تری را در مفهوم «شکوه» (*glory*) که همه آن را درک می‌کنند، می‌یابند تا در نظریه عقلانی و روشنفکرانه‌ای از نیروهای اقتصادی و پویایی‌های سیاسی.

هیجان‌های مدرن در ستایش جنگ که متأسفانه برای ما آشنا هستند، ما را به مفهوم بابلی و آشوری جنگ به‌عنوان یک فرمان الهی برای نابودی ملل بیگانه جهت شکوه بیشتر خدا بازمی‌گردانند. در برخی اشکال باستانی جنگ، عنصر بازی بیان فوری و خوشایندتری می‌یابد. ما بار دیگر با همان حوزه از اندیشه کهن روبرو هستیم که در آن شانس، سرنوشت، داوری، رقابت و بازی در کنار هم به‌عنوان امور مقدسی قرار دارند. کاملاً طبیعی است که جنگ نیز تحت این عنوان قرار گیرد. انسان جنگ می‌کند تا حکمی با اعتبار مقدس به دست آورد. آزمون اراده خدایان، پیروزی یا شکست است؛ بنابراین، به‌جای اینکه قدرت خود را در یک رقابت بیازمایید، یا طاس بریزید، یا از کاهن پرسید، یا با کلمات تند به مجادله پردازید-که همگی ممکن است به یک اندازه برای استخراج تصمیم الهی مفید باشند-می‌توانید به جنگ متوسل شوید.

مجموعه پیچیده‌ای از ایده‌ها که هر چیزی را از بازی شانس تا دعوی حقوقی در برمی‌گیرد، به طرز چشمگیری در «نبرد تن‌به‌تن» در فرهنگ باستانی دیده می‌شود. نبرد تن‌به‌تن اهداف مختلفی را دنبال می‌کند؛ ممکن است نمایشی از «آریستیا» (*aristeia*) - شجاعت و برتری) شخصی باشد، یا مقدمه‌ای بر یک درگیری عمومی، یا ممکن است در طول نبرد به‌عنوان بخش‌هایی از آن جریان داشته باشد. شاعران و مورخان آن را در تاریخ و ادبیات تمام اعصار می‌ستایند و این پدیده در تمام نقاط جهان شناخته شده است. نمونه‌ای بسیار مشخص از این امر، توصیف «واقعی» از نبرد بدر است که در آن محمد با قریش جنگید. سه تن از جنگجویان محمد با تعدادی مشابه از قهرمانان در صفوف دشمن به چالش پرداختند؛ آن‌ها خود را با رعایت تشریفات معرفی کردند و یکدیگر را به‌عنوان دشمنان شایسته خطاب قرار دادند. جنگ جهانی اول شاهد احیای «آریستیا» توسط خلبانان بود. نبرد تن‌به‌تن همچنین می‌تواند به‌عنوان فالِ نبرد نیز عمل کند که در این شکل هم در ادبیات چینی و هم در ادبیات آلمانی باستان شناخته شده است. پیش از آغاز نبرد، شجاع‌ترین مردان با همتایان خود در هر طرف به چالش می‌پردازند. «نبرد آزمون سرنوشت» است. برخوردهای نخستین، پیشگویی‌های سنگینی هستند». باین‌حال، نبرد تن‌به‌تن همچنین می‌تواند جایگزین خودِ نبرد نیز بشود. زمانی که وندال‌ها در اسپانیا با آلمانی‌ها در جنگ بودند، طرفین متخاصم تصمیم گرفتند اختلاف خود را از طریق یک نبرد تن‌به‌تن حل کنند. ما نباید این امر را به‌عنوان ارائه یک فال یا به‌عنوان یک اقدام بشردوستانه طراحی شده برای جلوگیری از ریختن خون در نظر بگیریم، بلکه این امر صرفاً به‌عنوان یک جایگزین مناسب برای جنگ و یک اثبات مختصر، در شکل رقابتی، از برتری یکی از طرفین است - پیروزی ثابت می‌کند که دلیل پیروزان مورد تأیید خدایان است و از این‌رو یک علت «عادلانه» است. بدیهی است که این مفهوم باستانی از جنگ به‌زودی توسط استدلال‌های مشخص مسیحی که طرفداری از نبرد تن‌به‌تن را به‌عنوان وسیله‌ای برای جلوگیری از خونریزی غیرضروری می‌کردند، بی‌اثر شد. بسیار زود، جنگجویان در مورد شاه مروونژی

گفتند: «بهتر است که یکی سقوط کند تا کل ارتش» در قرون وسطی، کاملاً معمول بود که پادشاهان یا شاهزادگان در جنگ، اقدام به ترتیب دادن یک نبرد تن به تن بین خود کنند و بدین ترتیب به «نزاع» خود پایان دهند؛ انگیزه صریح همیشه این بود: «جلوگیری از ریختن خون مسیحی و نابودی مردم».

جایگاه مهمی که «دوئل قضایی» در حقوق قرون وسطی دارد، به خوبی شناخته شده است. اگر دوئل قضایی را به درستی به عنوان یک رقابت مقدس ببینیم که به ذات خود نشان می‌دهد کدام طرف حق دارد و تأیید خدایان با کجاست، کل مسئله اهمیت زیادی از دست می‌دهد. از این رو، استمداد آگاهانه از آسمان، همان‌طور که در اشکال بعدی آزمون الهی وجود دارد، معنای اصلی نیست. دوئل قضایی اگرچه گاهی تا پایان تلخ ادامه می‌یافت، تمایل دارد تا ویژگی‌های بازی را به خود بگیرد. یک نوع رسمیت برای آن ضروری است. واقعیت اینکه می‌تواند توسط جنگجویان مزدور/اجیر شده اجرا شود، خود نشان‌دهنده ماهیت آیینی آن است، زیرا یک عمل آیینی قابل اجرا توسط جانشین را اجازه می‌دهد. همچنین، مقررات مربوط به انتخاب سلاح و محدودیت‌های عجیب طراحی شده برای فراهم کردن شانس‌های برابر برای دشمنان نابرابر—مانند زمانی که مردی که با زنی می‌جنگد باید تا کمر در چاله‌ای بایستد—مقررات و محدودیت‌های مناسب برای بازی مسلحانه هستند. در قرون وسطی، به نظر می‌رسد که دوئل قضایی عموماً بدون آسیب زیادی پایان می‌یافت. این سؤال باز باقی می‌ماند که آیا این ویژگی بازی گونه باید به عنوان نشانه‌ای از انحطاط در نظر گرفته شود یا اینکه باید آن را به ماهیت خود این رسم نسبت داد. آخرین «محاكمه با نبرد» در یک دعوی حقوقی مدنی پیش از دادگاه «کامن پلیز» در سال ۱۵۷۱ در میدان «توت‌هیل» در وست‌مینستر، در زمین نبردی به ابعاد شصت فوت مربع که به طور خاص برای این منظور علامت‌گذاری شده بود، برگزار شد. این نبرد اجازه داشت از طلوع آفتاب تا زمانی که ستارگان آشکار شوند یا تا زمانی که یکی از جنگجویان کلمه ترسو را ادا کند و بدین ترتیب شکست خود را اقرار نماید، ادامه یابد. کل مراسم، شباهت زیادی به برخی سرگرمی‌های ورزشی در مسابقات روستایی داشت. اگر عنصر قوی از بازی برای دوئل قضایی و همچنین دوئل سلطنتی کاملاً خیالی مناسب است، تعجبی نیست که دوئل عادی، همان‌طور که تا به امروز در میان بسیاری از ملل اروپایی دیده می‌شود، باید همان ماهیت بازی گونه را داشته باشد. دوئل خصوصی انتقام آبرو را که مورد بی‌احترامی قرار گرفته، می‌گیرد. هر دو ایده—آبروی که می‌تواند مورد بی‌احترامی واقع شود و نیاز به انتقام از آن—با وجود اهمیت روان‌شناختی و اجتماعی کاهش نیافته‌شان در جامعه مدرن—متعلق به حوزه باستانی هستند. ویژگی‌های شریف یک فرد باید برای همگان آشکار باشد و اگر شناسایی آن‌ها در خطر باشد، باید از طریق اقدام رقابتی درملاءعام اثبات و احقاق شود. در آنچه به شناسایی آبروی شخصی مربوط است، نکته این نیست که آیا آبرو بر پاکی، راستی یا هر اصل اخلاقی دیگر استوار است یا خیر. آنچه در خطر است، خود تحسین اجتماعی است. همچنین اهمیت چندانی ندارد که نشان دهیم دوئل خصوصی از دوئل قضایی ریشه گرفته است. آن‌ها در ذات یکی هستند: نبرد مداوم برای پرستیژ که یک ارزش بنیادین است که هم حق و هم قدرت را در برمی‌گیرد. انتقام، ارضای حس آبرو است و آبرو ارضا می‌شود، فارغ از اینکه چقدر معوج، جنایی یا بیمارگون باشد.

دوئل همچنین هویت عمیق خود را با تصمیم قضایی در این واقعیت آشکار می‌کند که همانند خود دوئل قضایی، خونخواهی را به بازماندگان کسی که به واسطه آن از دست رفته منتقل نمی‌کند—البته به شرطی که دوئل طبق تشریفات انجام شده باشد. از سوی دیگر، کاملاً با ماهیت آیینی که زیربنای دوئل خصوصی است سازگار است که جنگیدن هدفش کشتن نباشد و زمانی که آبرو

ارضا شد، به ریختن خون ختم شود. از این رو، دوئل مدرن به سبک فرانسوی که معمولاً فراتر از زخمی کردن یکی از طرفین تعقیب نمی‌شود، نباید به عنوان نوعی زنانه‌سازی مضحک یک رسم سخت‌گیرانه در نظر گرفته شود. از آنجاکه در ذات یک‌شکل بازی است، دوئل نمادین است؛ ریختن خون است که اهمیت دارد، نه کشتن. ما می‌توانیم آن را شکلی دیرینه از بازی خونی آیینی، تنظیم منظم ضربه مرگبار ناگهانی که در خشم‌زده می‌شود، بنامیم. مکانی که دوئل در آن انجام می‌شود تمام نشانه‌های یک زمین‌بازی را دارد؛ سلاح‌ها باید دقیقاً مانند هم باشند، همان‌طور که در برخی بازی‌هاست؛ سیگنالی برای شروع و پایان وجود دارد و تعداد تیراندازی‌ها مقرر شده است. وقتی خون جاری شد، آبرو احقاق و بازگردانده می‌شود.

ارزیابی عنصر رقابتی در **جنگ** حقیقی دشوار است. در اولین مراحل فرهنگ، جنگ فاقد آنچه ما «بازی جوانمردانه» می‌نامیم بود-یعنی تا حد زیادی غیررقابتی بود. خشونت ملل وحشی خود را در لشکرکشی‌های غارتگر، ترور، شکار انسان، شکار سر و غیره، چه از گرسنگی، ترس، دین یا صرفاً سرکشی، ابراز می‌کند. چنین کشتارهایی را به‌سختی می‌توان بانام جنگ گرامی داشت. ایده جنگ تنها زمانی وارد می‌شود که شرایط خاصی از دشمنی عمومی که باشکوه اعلام‌شده، به‌عنوان امری متمایز از نزاع‌های شخصی و خونخواهی‌های خانوادگی شناخته شود. این تمایز، جنگ را در یک حرکت، در حوزه رقابتی و همچنین آیینی قرار می‌دهد. جنگ به سطح اهداف مقدس ارتقا می‌یابد، به یک مقابله عمومی نیروها و آشکار شدن سرنوشت بدل می‌شود؛ به بیان دیگر، اکنون بخشی از آن مجموعه ایده‌ها شامل عدالت، سرنوشت و آبرو را تشکیل می‌دهد. به‌عنوان یک نهاد مقدس، از این‌پس با تمام تصاویر ذهنی و مادی مشترک در قبیله آراسته می‌شود. این بدان معنا نیست که جنگ اکنون دقیقاً مطابق با یک آیین‌نامه آبرو و در شکل آیینی انجام خواهد شد، زیرا خشونت وحشیانه همچنان خود را ابراز خواهد کرد؛ این تنها بدان معناست که جنگ به‌عنوان یک وظیفه مقدس و در نور آبرومندانانه دیده خواهد شد و بیشتر یا کمتر مطابق با آن ایده اجرا خواهد شد. تعیین اینکه جنگ تا چه حد واقعاً تحت تأثیر چنین مفاهیمی بوده است، همیشه یک پرسش دشوار است.

بیشتر حکایت‌هایی که از نبردهای شریف در سبکی زیبا می‌شنویم، مبتنی بر روایت جدی وقایع‌نگاران و مورخان نیست، بلکه بر تصویرسازی ادبی، چه معاصران و چه جانشینان آن‌ها، در حماسه و سرود است. مقدار زیادی داستان‌پردازی قهرمانانه و رمانتیک در این‌باره وجود دارد. با این حال، اشتباه است که نتیجه بگیریم این شریف‌سازی جنگ از طریق دیدن آن در نور اخلاق و زیبایی‌شناسی صرفاً یک «ظاهر فریبنده» یا ظلمی در لباس مبدل است. حتی اگر این امر بیش از یک داستان خیالی نباشد، این خیال‌پردازی‌ها درباره جنگ به‌عنوان یک بازی شریف از آبرو و فضیلت، هنوز هم نقش مهمی در توسعه تمدن ایفا کرده‌اند، زیرا از همین‌ها است که ایده **شوالیه‌گری** (*chivalry*) و درنهایت، حقوق بین‌الملل، سر برآورده است. از این دو عامل، شوالیه‌گری یکی از محرک‌های بزرگ تمدن قرون وسطی بود و هرچند که این آرمان در واقعیت مدام نقض می‌شد، به‌عنوان پایه‌ای برای حقوق بین‌الملل خدمت کرد که یکی از ضمانت‌های ضروری برای جامعه بشریت است.

عنصر رقابتی یا بازی‌گونه در جنگ را می‌توان با مثال‌هایی که به‌طور تصادفی از تمدن‌ها و دوره‌های مختلف انتخاب شده‌اند، نشان داد. اول از همه، بیابید دو مثال از تاریخ یونان برگزینیم. طبق سنت، جنگ بین دو شهر اوبوئی، یعنی خالکیس و ارتریا، در قرن هفتم قبل از میلاد به‌طور کامل به شکل یک مسابقه انجام شد. یک پیمان جدی که در آن قواعد وضع شده بود، از پیش در معبد آرتیمیس سپرده شد. زمان و مکان برای رویارویی در آن تعیین شده بود. تمام پرتابه‌ها ممنوع بودند؛ نیزه، تیر، سنگ‌های پرتابی

با فنر؛ تنها شمشیر و نیزه کوتاه مجاز بود. مثال دیگر، اگرچه کمتر ساده‌لوحانه، اما شناخته‌شده‌تر است. پس از نبرد سالامیس، یونانیان پیروز به سمت خشکی‌های «ایسموس» حرکت کردند تا جوایزی را که در اینجا «آریستیا» (*aristeia*) نامیده می‌شدند، به کسانی که در طول نبرد شایسته‌ترین عملکرد را داشته بودند، اهدا کنند. فرماندهان دریایی باید رأی‌های خود را بر مذهب پوزیدون می‌گذاشتند، یک رأی برای پیروز اول و یک رأی برای دوم. هر فرماندهی به خودرأی اول داد، اگرچه اکثر آن‌ها به تمیستوکلس به‌عنوان نفر دوم رأی دادند، بنابراین او اکثریت آرا را داشت. باین‌حال، حسادت‌هایی که میان آن‌ها بود، مانع از تصویب حکم شد. در صحبت از نبرد «مایکاله»، هرودوت جزایر و «هلسپونت» را به‌عنوان «جوایز» بین یونانیان و ایرانیان می‌نامد؛ اما این ممکن است بیش از یک استعاره رایج نباشد. خود هرودوت به‌وضوح تردیدهایی در مورد ارزش نقطه نظر «مسابقه‌ای» در جنگ دارد. از زبان ماردونیوس که در شورای جنگ خیالی در دربار خشایارشا شرکت می‌کند، او با ناخرسندی از نادانی یونانیان صحبت می‌کند که جنگ‌های خود را به‌طور جدی اعلام می‌کنند، سپس اقدام به انتخاب یک میدان نبرد هموار و زیبا می‌کنند و درنهایت برای کشتار متقابل به آنجا می‌روند. می‌گوید، بسیار بهتر است که اختلافاتشان توسط فرستادگان یا پیام‌رسانان حل شود، یا اگر این کار ممکن نباشد و نبرد کاملاً ضروری باشد، بگذارند به‌هرحال بجنگند، اما هر یک باید سپاهگاه دفاعی (موقعیت برتر) را انتخاب کند که حمله به آن دشوارتر است.

به نظر می‌رسد که هر جا ادبیات از جنگ شریف و شوالیه‌وار ستایش می‌کند، ملاحظات تاکتیکی و استراتژیک را بر نکات ظریف آبرو ترجیح می‌دهد؛ اما در مورد خود آبرو، شگفت‌انگیز است که توجه کنیم سنت نظامی چین چقدر به سنت غرب در قرون وسطی شباهت دارد. طبق طرح‌واره گرانه (*Granet*) از جنگ‌های چین در آنچه او «عصر فتودالی» می‌نامد، نمی‌توان از پیروزی سخن گفت، مگر اینکه آبروی شاهزاده با درخشندگی افزون‌تری از میدان نبرد بیرون بیاید. در سنت چینی، در برپایی اردو، چیدمان با دقت نسبت به چهار جهت فلکی تنظیم می‌شود. هر آنچه مربوط به آرایش یک اردوگاه نظامی در دوره‌های فرهنگی، همانند چین باستان، بود، به‌دقت مقرر شده و سرشار از معنای مقدس بود. زیرا اردوگاه بر اساس شهر امپراتوری الگوبرداری شده بود و این شهر بر اساس آسمان. اربابان جنگ چین باستان معمولاً کوزه‌هایی از شراب را مبادله می‌کردند که با یادآوری گذشته‌ای صلح‌آمیزتر و اظهارات محبت متقابل، نوشیده می‌شد. آن‌ها با انواع تعارف‌ها و احترام‌ها یکدیگر را سلام می‌کردند و سلاح را دقیقاً مانند گلاؤوکوس و دیومدس معاوضه می‌کردند. حتی در محاصره بردا فرمانده اسپانیایی باعث شد یک کالسکه چهار اسبی که توسط ساکنان محاصره‌شده اسیر شده بود، باادب، همراه با هدیه‌ای به ارزش ۹۰۰ گیلدر برای سربازانش به صاحبش بازگردانده شود. گاهی اوقات طرفین به یکدیگر نصیحت‌های تمسخرآمیز می‌دهند. در سال ۱۴۰۰، کنتی از ویرنبرگ به شهر آخن پیشنهاد نبرد در روز و مکانی معین داد. چنین قراردادی در مورد زمان و مکان نبرد، در نظر گرفتن جنگ به‌عنوان یک مسابقه شریف که هم‌زمان یک تصمیم قضایی است، از اهمیت بالایی برخوردار است. «ترسیم» مکانی برای نبرد با «حصارکشی» (*hegen* در آلمانی) یک دادگاه یکسان است؛ این امر به‌طور کاملاً تحت‌اللفظی و ملموس به آن روندی اشاره دارد که در منابع نورس باستان توصیف شده است، جایی که میدان نبرد با میخ‌های چوبی یا شاخه‌های فندق مشخص می‌شود. این ایده هنوز در اصطلاح انگلیسی «*pitched battle*» (نبرد ترتیب داده‌شده) باقی‌مانده است که به معنای نبردی است که طبق قواعد نظامی انجام می‌شود. سخن گفتن از اینکه **مرزبندی** زمین در جنگ‌های جدی تا چه حد واقعاً پیش می‌رفت،

دشوار است؛ از آنجاکه این امر ذاتاً آیینی است، ممکن بود به صورت نمادین با برپایی نمادی که نمایانگر یک حصار یا نرده واقعی بود، محقق شود؛ اما در مورد پیشنهاد آیینی زمان و مکان برای نبرد، تاریخ قرون وسطی مملو از مثال است.

آرمان ابتدایی آبرو و اصالت در مراحل پیشرفته تر تمدن توسط آرمان عدالت جایگزین می شود، یا بهتر است بگوییم این آرمان به آن می چسبد و هر چند که به طرز فجیعی اجرا شود، از این پس به عنوان هنجار شناخته شده و مطلوب جامعه بشری درمی آید که اکنون از انبوهی از قبایل و طوایف به انجمنی از ملت ها و دولت های بزرگ رشد کرده است. زمانی که یک نظام جامع از تعهدات بین المللی مبتنی بر اخلاق توسعه یابد، تقریباً هیچ جایی برای عنصر رقابتی در روابط دولت ها وجود ندارد، زیرا این نظام سعی می کند غریزه مبارزه سیاسی را در حس حقیقی عدالت و انصاف تعالی بخشد. در جامعه های از دولت ها که توسط یک حقوق بین الملل به طور جهانی شناخته شده محدود شده اند، در تئوری، هیچ دلیلی برای جنگ رقابتی در میان اعضای خود وجود ندارد. باین حال، چنین جامعه ای تمام ویژگی های یک جامعه بازی را از دست نخواهد داد.

اصل حقوق متقابل آن، اشکال دیپلماتیک آن، تعهدات متقابل آن در مورد احترام به معاهدات و در صورت جنگ، لغو رسمی صلح، همگی شباهت شکلی به قواعد بازی (play-rules) دارند تا جایی که آن ها تنها زمانی الزام آور هستند که خود بازی - یعنی نیاز به نظم در امور انسانی - شناخته شود. ما ممکن است، در یک معنای صرفاً شکلی، تمام جامعه را یک بازی بنامیم، اگر به خاطر داشته باشیم که این بازی اصل زنده تمام تمدن است. اکنون اوضاع به جایی رسیده است که نظام حقوق بین الملل دیگر به عنوان پایه و اساس فرهنگ و زندگی متمدنانه به رسمیت شناخته یا رعایت نمی شود. به محض اینکه یک یا چند عضو جامعه دولت ها عملاً ماهیت الزام آور حقوق بین الملل را انکار می کنند و چه در عمل و چه در تئوری، منافع و قدرت گروه خود - چه ملت، چه حزب، چه طبقه، چه کلیسا یا هر چیز دیگر - را به عنوان تنها هنجار رفتار سیاسی خود اعلام می کنند، نه تنها آخرین بازمانده روح بازی جاودان ناپدید می شود، بلکه همراه با آن هر ادعایی در مورد تمدن نیز از بین می رود. جامعه آنگاه به سطح بربریت فرو می ریزد و خشونت اولیه حقوق باستانی خود را دوباره می گیرد. نتیجه گیری از همه این ها این است که در غیاب روح بازی، تمدن غیرممکن است. باین حال، حتی در جامعه ای که کاملاً بر اثر فروپاشی تمام پیوندهای حقوقی متلاشی شده است، غریزه رقابتی از دست نمی رود، زیرا امری ذاتی است. میل ذاتی به بودن در رتبه اول همچنان گروه های قدرت را به برخورد می کشاند و ممکن است آن ها را به حدود غیرقابل باور از هوس و دیوانه وار بزرگی خواهی سوق دهد. تفاوتی چندانی نمی کند که آیا کسی به مکتب دیروز که تاریخ را حاصل نیروهای اقتصادی «اجتناب ناپذیر و تغییر ناپذیر» تفسیر می کرد، پایبند باشد، یا «دیدگاه های جهانی» کاملاً جدیدی را برپا کند که صرفاً بر میل ابدی به موفقیت و برتری برجسب شبه علمی می زنند. در پایه همیشه مسئله برنده شدن است - هر چند که ما به خوبی می دانیم که این شکل از «بردن» نمی تواند سودی به همراه داشته باشد.

در آغاز تمدن، رقابت برای رتبه اول بی تردید یک عامل سازنده و شریف ساز بود. همراه با سادگی ذهن واقعی و حس زنده آبرو، این امر شجاعت شخصی افتخار آمیزی را تولید کرد که برای یک فرهنگ جوان بسیار ضروری بود؛ و نه تنها این اشکال فرهنگی خود در این مسابقات مقدس همیشه تکرار شونده توسعه خواهند یافت، در آن ها ساختار جامعه گسترش خواهد یافت. زندگی شریف به عنوان یک بازی هیجان انگیز از شجاعت و آبرو دیده می شود. متأسفانه، حتی در محیط های باستانی، جنگ با تلخی و سختی اش، فرصت اندکی برای این بازی شریف فراهم می کند تا به واقعیت تبدیل شود. خشونت خونین نمی تواند تا حد زیادی

در شکل واقعاً شریفی در آید؛ از این رو، بازی تنها می‌تواند به عنوان یک خیال اجتماعی و زیبایی‌شناختی به طور کامل تجربه و لذت برده شود. به همین دلیل است که روح جامعه همواره دوباره به دنبال فرار در خیال‌پردازی‌های زیبا از زندگی قهرمانانه است که در حوزه ایده‌آل آبرو، فضیلت و زیبایی اجرا می‌شود.

چنین آرمانی از پیکار شریف که در اسطوره و افسانه تحقق می‌یابد، یکی از قوی‌ترین مشوق‌های تمدن است. این آرمان بیش از یک بار باعث پیدایش نظامی از ورزش‌های رزمی و بازی اجتماعی آیینی شده است که با هم زندگی واقعی را با شعر آراستند، همان‌طور که در شوالیه‌گری قرون وسطی و «بوشیدو» ژاپنی. در اینجا، قدرت تخیل خود بر رفتار شخصی طبقه اشراف اثر می‌گذارد، شجاعت آن‌ها را سخت‌تر و حس وظیفه‌شان را بالاتر می‌برد. آرمان مسابقه شریف به‌ویژه در جامعه‌ای آشکار است که اشرافیت نظامی از پادشاهی که مقدس یا الهی شناخته می‌شود اطاعت می‌کند و وظیفه مرکزی زندگی وفاداری به ارباب است. تنها در چنین جامعه‌ای با ساختار فئودالی که در آن هیچ آزادمردی مجبور به کار نیست، می‌تواند شوالیه‌گری و همراه با آن مسابقه شکوفا شود. تنها تحت یک اشرافیت فئودالی است که سوگندهای کاملاً جدی برای انجام کارهای نشنیده داده می‌شود؛ تنها در اینجا است که پرچم‌ها، نشان‌ها و سپرها به اشیای پرستش تبدیل می‌شوند، فرقه‌های شوالیه کاری شکوفا می‌شوند و مسائل رتبه و اولویت حیاتی‌ترین مسائل زندگی می‌شوند. تنها یک اشرافیت فئودالی وقت برای چنین چیزهایی دارد. ماهیت بنیادین این مجموعه کامل از آرمان‌ها، آداب و نهادها تقریباً در سرزمین خورشید تابان [ژاپن] به‌وضوح بیشتر از مسیحیت قرون وسطی یا اسلام دیده می‌شود. سامورایی‌های ژاپن این نظر را داشتند که آنچه برای انسان عادی جدی است، برای دلیران بازی است. خویشن‌داری شریف در برابر خطر و مرگ، فرمان عالی برای آن است.

راسکین بشر را از ابتدا به «دو نژاد، یکی از کارگران و دیگری از بازیکنان (*players*) تقسیم شده می‌بیند: یکی شخم می‌زند، تولید می‌کند، می‌سازد و به‌طور دیگر ضرورت‌های زندگی را فراهم می‌کند؛ بخش دیگر به تکبر بیکار است و بنابراین مداوم به تفریح نیاز دارد که در آن از طبقات مولد و کوشنده تا حدی به‌عنوان گاوهای اهلی و تا حدی به‌عنوان عروسک‌ها یا مهره‌های در بازی مرگ استفاده می‌کنند». در این اظهارنظر راسکین، طعنه‌ای از «ابرائسان» و لمسی از توهم‌سازی ارزان وجود دارد؛ اما برای اهداف ما، اهمیت این بخش در این واقعیت نهفته است که راسکین عنصر بازی را در جنگ باستانی به‌درستی درک کرده است. به نظر او، آرمان جنگ «خلاق یا بنیادین» در اسپارت و در شوالیه‌گری قرون وسطی محقق شد. در میان فضایل انسانی کیفیتی وجود دارد که به نظر می‌رسد مستقیماً از زندگی جنگجویانه اشرافی و رقابتی دوران باستانی سرچشمه گرفته است: وفاداری. وفاداری تسلیم شدنِ خویشن به شخص، علت یا ایده‌ای است بدون اینکه برای این تسلیم استدلال کرد یا به ماهیت دائمی آن شک کرد. اکنون این نگرش اشتراک زیادی با بازی دارد. استنباط این «فضیلت» به‌طور مستقیم از حوزه بازی، چندان دور از ذهن نیست. هرچه باشد، قطعی است که خاکی که در آن شوالیه‌گری شکوفا شد، میوه‌های واقعی تمدن را ارائه داد. بیان حماسی و غنایی از شریف‌ترین نوع، هنر تزئینی درخشان، آیین‌های باشکوه همه از این مفهوم جاودان جنگ به‌عنوان یک بازی شریف سر برآورده‌اند. خطی مستقیم از شوالیه به «آدم باادب» (*honnête homme*) قرن هفدهم و جنتلمن مدرن می‌رسد. کشورهای لاتین غرب به این پرستش، آرمان دلیری و نازنین را افزودند. به‌طوری‌که شوالیه‌گری و عشق مؤدبانه چنان درهم‌تنیده شده‌اند که به‌سختی می‌توان تشخیص داد کدام تار و کدام پود است.

یوهان هویزینگا یکی از بزرگ‌ترین پژوهشگران حوزه بازی در قرن بیستم است. کتاب مبتکرانه او، «هومو لودنس» (انسان بازیگر)، پژوهشی منحصربه‌فرد در مورد نقش بازی در تمدن بشری است. عنوان این کتاب بازی با واژه «هومو ساپینس» (انسان دانا) است و به معنای «انسان بازیگر» ترجمه می‌شود. از نظر هویزینگا، بازی و بازی‌هایی که در تاریخ اخیر به‌عنوان اموری پیش‌پاافتاده و بیهوده بدنام شده‌اند، درواقع در مرکز آن چیزی قرار دارند که ما را انسان می‌سازد. همان‌طور که هویزینگا بیان می‌کند «بازی فراتر از فرهنگ است» و «هومو لودنس» میثاقی برای بازی است که ماهیت غریزی و جنگجویانه رقابت را مستقیماً به جنگ، شعر، هنر، دین و سایر عناصر اساسی فرهنگ پیوند می‌دهد. این کتاب در بسیاری از جنبه‌ها، تلاشی برای بازتعریف و ارتقای اهمیت بازی است. او اشاره می‌کند که نوعی معنا در بازی وجود دارد؛ اما آیا منظور او در این است که بازی صرفاً امری آشوبگرانه نیست، بلکه رویدادی است که در صورت دقت کافی قابل‌فهم و تحلیل است؟ این سؤال است که با مراجعه به متن اصلی کتاب به پاسخ آن ره خواهیم یافت.

منبع

Johann Huizinga (1955). Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture, Boston: Beacon Press.

جستار دوم - راجر کایلوآ و روح رقابت در بازی

در سال ۱۹۳۳ میلادی، رئیس دانشگاه لیدن، یوهان هویزینگا، موضوعی را برای یک سخنرانی مهم برگزید و این موضوع را در یک اثر اصیل و قدرتمند که در سال ۱۹۳۸ منتشر شد، تحت عنوان «هومو لودنس» (انسان بازیگر) دنبال کرد و آن را گسترش داد. این اثر قادر است مسیرهای بسیار ثمربخشی را برای پژوهش و تأمل بگشاید. او تحلیلی ماهرانه از چندین ویژگی بنیادین بازی ارائه کرده و اهمیت نقش آن را در توسعه تمدن به اثبات رسانده است. نخست، او به دنبال تعریفی دقیق از جوهره بازی بود؛ دوم، سعی کرد نقش بازی را که در جنبه‌های اساسی تمام فرهنگ حضور دارد یا آن‌ها را زنده می‌کند، روشن سازد. اثر او مطالعه‌ای درباره بازی‌ها نیست، بلکه پژوهشی در خصوص کیفیت خلاق اصل بازی در حوزه فرهنگ است و دقیق‌تر، درباره روحی است که بر انواع خاصی از بازی‌ها - آن‌هایی که رقابتی هستند - حاکم است.

در ادامه این مسیر راجر کایلوآ در سال ۱۹۵۸ میلادی، کتاب «انسان، سرگرمی و بازی‌ها» را به زبان فرانسوی، نوشت. عنوان اصلی کتاب او «*Les Jeux et les Hommes*» است؛ بسیاری از زبان‌ها کلمات جداگانه‌ای برای «بازی» (*Game*) و «سرگرمی» (*Play*) ندارند. برای مثال در فرانسوی، گیم (بازی) معادل «*jeu*» و پلی (سرگرمی/بازی کردن) «*jouer*» است که صورت فعلی همان کلمه است. نکته مهم در اینجا تفاوت میان عناوین فرانسوی و انگلیسی کتاب کایلوآ است، زیرا اگرچه ترجمه انگلیسی به‌طور کلی از کلمه «*game*» برای توصیف آنچه کایلوآ مطالعه می‌کند استفاده می‌کند، اما او درواقع در حال مطالعه «*play*» (بازی کردن/پدیده بازی) است. برخی از پدیده‌های فهرست شده توسط کایلوآ بازی‌ها و ورزش‌های کاملاً واقعی هستند و بقیه مانند تئاتر و جشن‌های عمومی، با تعریف بازی تناسب ندارند. باین‌حال، همه آن‌ها فعالیت‌های بازی‌گونه (لودیک) هستند. در تعریف راجر کایلوآ، بازی به‌عنوان فعالیتی تعریف شود که ذاتاً دارای ویژگی‌های زیر است:

- **آزاد:** که در آن بازی کردن اجباری نیست؛ اگر اجباری بود، بلافاصله ویژگی جذاب و شاداب خود را به‌عنوان یک تفریح از دست می‌داد؛
- **جداگانه:** محدودشده در چارچوب‌های زمانی و مکانی که از پیش تعیین و تثبیت‌شده باشند؛
- **نامشخص:** که روند آن قابل‌تعیین نیست و نتیجه‌اش از پیش معلوم نیست و برخی آزادی عمل برای نوآوری به ابتکار بازیکن واگذار می‌شود؛
- **غیرتولیدی:** که نه کالا و نه ثروت و هیچ عنصر جدیدی از هر نوعی خلق نمی‌کند؛ و به‌جز مبادله اموال میان بازیکنان، به وضعیتی ختم می‌شود که با وضعیت حاکم در آغاز بازی یکسان است؛
- **مقید به قانون:** تحت قراردادهایی که قوانین عادی را معلق می‌کنند و در لحظه قانون‌گذاری جدیدی را برقرار می‌سازند که تنها همین قانون‌گذاری معتبر است؛
- **خیالی:** همراه با آگاهی خاصی نسبت به یک واقعیت دوم در مقابل زندگی واقعی.

کایلوآ پژوهشگر بسیار مهمی در زمینه بازی است. سیستم او برای طبقه‌بندی اشکال بازی یکی از جامع‌ترین و مستحکم‌ترین سیستم‌هایی است که با آن روبرو شده‌ایم. افزون بر این، مدل کایلوآ می‌تواند برای درک انواع تجربیات بازی‌ای که بازی ارائه

می‌کند و آن‌هایی که ارائه نمی‌دهد، بسیار مفید باشد. مدل کایلوآ یکی از جاه‌طلبانه‌ترین تلاش‌های نظری برای سازماندهی بسیاری از اشکال بازی است. مدل کایلوآ با چهار «دسته‌بندی بنیادین» از بازی آغاز می‌شود:

۱- **آگون:** بازی رقابتی، مانند شطرنج، ورزش‌ها و سایر مسابقات. به نظر می‌رسد یک گروه کامل از بازی‌ها، ماهیت رقابتی دارند؛ یعنی مانند یک نبرد (*combat*) که در آن برابری شانس‌ها به صورت مصنوعی ایجاد می‌شود تا رقبا در شرایط ایدئال با یکدیگر روبرو شوند، شرایطی که قادر است ارزش دقیق و غیرقابل انکاری به پیروزی برنده ببخشد.

۲- **آله:** بازی مبتنی بر شانس، استوار بر بازی‌های احتمالاتی. این نام لاتین برای بازی طاس است. در مقابل آگون، به تمام بازی‌هایی اشاره دارد که مستقل از بازیکن است، بازیکن هیچ کنترلی بر نتیجه آن ندارد و پیروزی در آن حاصل تقدیر است نه غلبه بر یک حریف. در اینجا تقدیر و شانس سازنده پیروزی است. در این بازی‌ها اگر رقابت وجود داشته باشد، منظور این است که برنده نسبت به بازنده، بیشتر مورد لطف اقبال و شانس بوده است.

۳- **مایمکری:** بازی نقش‌آفرینی و بازی خیالی، شامل تئاتر و سایر تمرین‌های تخیل. بازی می‌تواند نه تنها شامل به کار انداختن اعمال یا تسلیم شدن در برابر سرنوشت در یک محیط خیالی باشد، بلکه می‌تواند شامل تبدیل شدن خود به یک شخصیت توهمی و رفتار کردن بر اساس آن باشد. بدین ترتیب، انسان با مجموعه‌ای متنوع از تجلیات روبرو می‌شود که عنصر مشترک آن‌ها این است که سوژه در آن وانمود می‌کند یا باعث می‌شود دیگران باور کنند که او کسی غیر از خودش است. او شخصیت خود را فراموش می‌کند، تغییر چهره می‌دهد یا به طور موقت آن را کنار می‌گذارد تا شخصیت دیگری را جعل کند.

۴- **ایلینکس:** بازی با احساس فیزیکی سرگیجه، مانند زمانی که کودک بارها و بارها می‌چرخد تا سقوط کند. آخرین نوع بازی شامل آن‌هایی است که بر پایه تعقیب سرگیجه استوارند و شامل تلاشی برای لحظه‌ای نابودی در ثبات ادراک و تحمیل نوعی وحشت شهوانی بر ذهنی است که در غیر این صورت روشن و واضح عمل می‌کند. هر کودکی به خوبی می‌داند که با چرخش سریع به حالت گریز از مرکز می‌رسد و بازگشت از آن به ثبات بدنی و شفافیت ادراک تنها با دشواری امکان‌پذیر است.

آگون و آله دسته‌بندی‌هایی هستند که به طور کلی شامل بازی می‌شوند. در نتیجه، بازی از حرکت بازیکنان در میان ساختارهای سخت قانونی بازی پدید می‌آید. در یک بازی رقابتی، بازیکنان تلاش می‌کنند با بازی کردن در چارچوب‌های رفتاری که توسط نظام قوانین تعیین شده، به بهترین وجه برنده شوند. در یک بازی شانسی، بازیکنان با مشارکت خود بازی را به حرکت درمی‌آورند و امیدوارند که نظام بازی به صورت شانسی پیش برود. بازی آزاد مایمکری، بازی بازنمایی است. اگر انگشت اشاره خود را تکان دهید و بگویید «سلام» و وانمود کنید که انگشت شما یک آدم کوچک است که می‌تواند صحبت کند، شما در حال بازی با دسته‌بندی‌های بازنمایی «انگشت» و «شخص» هستید و حرکت آزاد را در درون این سیستم‌های نشانه‌ای که معمولاً سخت‌ترند، از طریق بازی خیالی پیدا می‌کنید. بازی در ایلینکس به عنوان بازی در درون ساختارهای فیزیکی و حسی پدیدار می‌شود؛ بازیکن چرخان، رفتار معمولاً آرام خود را رها می‌کند تا حس جدیدی را در تعامل میان حرکت بدن و ورودی‌های ادراکی بیابد.

کایلوآ سیستم طبقه‌بندی خود را تنها به این چهار دسته محدود نمی‌کند. او با افزودن زوج مفاهیم «پایدا» و «لودوس» طبقه‌بندی خود را غنی‌تر می‌کند. کایلوآ چهار دسته‌بندی بنیادین بازی را با مفاهیم پایدا و لودوس تلاقی می‌دهد و منجر به شکل‌گیری یک شبکه (گرید) می‌شود که در آن طیف گسترده‌ای از فعالیت‌های بازی‌گونه را ترسیم می‌کند. پایدا نمایانگر بازی وحشی،

آزاد شکل و بداهه‌پردازانه است، درحالی‌که **لودوس** نمایانگر بازی مقید به قانون، تنظیم‌شده و رسمی‌شده است. دسته‌بندی‌های لودوس و پادیا مستقیماً به درک ساختاری از بازی می‌پردازند، یعنی یک پیوستگی از روابط میان ساختار و بازی. همان‌طور که بازی به سمت انتهای لودوس طیف نزدیک‌تر می‌شود قوانین سخت‌گیرانه و تأثیرگذارتر می‌شوند. در انتهای دیگر طیف، بازی مبتنی بر پادیا از ساختارهای رسمی سفت‌وسخت دوری می‌جوید و به‌سوی بازی آزادتر مبادله می‌شود. در هر دو مورد، کایلوآ بازی را به‌واسطه هویت ساختاری آن تعریف می‌کند.

لودوس (قاعده‌مند)			پادیا (آزاد) غوغا، هیجان، خنده بی‌حد و حصر
بوکس، بیلارد، شمشیربازی، شطرنج، ورزش‌ها به طور کلی، دوز (یا چکرز)، فوتبال، شطرنج	مسابقه دو، کشتی و غیره (بدون مقررات)	AGÔN (آگون) رقابت (مسابقه)	
شطرنج، رولت، بخت‌آزمایی‌های ساده و پیچیده	شعرهای قرعه‌کشی (مانند اتل متل توتوله)، شیر یا خط، شعرهای شمارشی	ALEA (آلیا) شانس (بخت و اقبال)	
تئاتر، نمایش‌ها به‌طور کلی	شروع بازی‌های کودکان، بازی‌های خیالی، دزد و پلیس، ماسک و لباس مبدل، تغییر قیافه‌ها	MIMICRY (میمیکری) تقلید (شبیه‌سازی)	
پرواز، شهرهای دوره‌گرد، اسکی، کوهنوردی، بندبازی	«چرخیدن» کودکان، اسب‌سواری، تاب‌بازی، رقص والس	ILINX (ایلینکس) سرگیجه (التهاب و عدم	

شکل ۱- طبقه‌بندی راجر کایلوآ. منبع (Caillois, ۱۹۶۲)

در ادامه به دسته اول یعنی بازی‌های رقابتی پرداخته می‌شود که به نظر به هدف موردنظر ما در شناختن رابطه میان بازی و نبرد نزدیک‌تر هستند.

آگون (نبرد)

به نظر می‌رسد یک گروه کامل از بازی‌ها، ماهیت رقابتی دارند؛ یعنی همچون یک نبرد (*combat*) که در آن برابری شانس‌ها به‌صورت مصنوعی ایجاد می‌شود تا رقبا مقابل در شرایط ایدئال – که قادر است ارزش دقیق و غیرقابل‌انکاری به پیروزی برنده ببخشد – با یکدیگر روبرو شوند؛ بنابراین، همواره مسئله بر سر رقابتی است که بر یک ویژگی واحد (سرعت، استقامت، قدرت، حافظه، مهارت، زیرکی و غیره) متمرکز است؛ ویژگی‌ای که در محدوده‌های مشخص و بدون کمک بیرونی به کار گرفته می‌شود، به‌گونه‌ای که برنده در دسته‌ای خاص، بهتر از بازنده به نظر برسد. این وضعیت در مورد مسابقات ورزشی صادق است و دلیل تقسیم‌بندی‌های بسیار متعدد آن نیز همین است. دو فرد یا دو تیم در برابر یکدیگر قرار می‌گیرند (پولو، تنیس، فوتبال، بوکس، شمشیربازی و غیره)، یا ممکن است تعداد متغیری از رقبا وجود داشته باشد (مسابقات از هر نوع، تیراندازی، گلف، دوومیدانی و غیره). در همین دسته، بازی‌هایی قرار می‌گیرند که در آغاز، رقبا عناصر بازی را به بخش‌های مساوی از نظر مقدار تقسیم می‌کنند. بازی‌های دوز، شطرنج و بیلارد نمونه‌های کاملی از این دسته‌اند. جستجوی برابری برای رقابت چنان بدیهی و ضروری است که حتی برای بازیکنان سطوح مختلف، از طریق سیستم «هندی‌کپ» (امتیاز یا مزیت جبرانی) برقرار می‌شود؛ یعنی در دلِ برابری شانس‌هایی که در ابتدا ایجادشده، یک نابرابری ثانویه متناسب با قدرت نسبی شرکت‌کنندگان اعمال می‌گردد. این

نکته حائز اهمیت است که چنین رویکردی هم در آگون فیزیکی (ورزش‌ها) و هم در نوع ذهنی‌تر آن (مانند بازی‌های شطرنج که در آن‌ها به بازیکن ضعیف‌تر مهره سرباز، اسب، رخ و غیره داده می‌شود) وجود دارد.

هرچند که سعی می‌شود برابری مطلق برقرار شود، به نظر نمی‌رسد که این امر کاملاً محقق شود. همان‌طور که در دوز یا شطرنج، حرکت اول یک امتیاز محسوب می‌شود، زیرا این اولویت به بازیکن موردنظر اجازه می‌دهد تا موقعیت‌های کلیدی را اشغال کند یا استراتژی خاصی را تحمیل نماید. برعکس، در بازی‌هایی مانند بریج، آخرین حراج‌زن از سرخ‌هایی که توسط پیشنهادها حریفانش ارائه شده، سود می‌برد. همچنین، در کروکت، آخر بودن، امکانات بازیکن را چند برابر می‌کند. در مسابقات ورزشی، قرار گرفتن در معرض تابش، داشتن خورشید در روبرو یا پشت سر؛ بادی که به یکی از طرفین کمک می‌کند یا مانع آن می‌شود؛ و همچنین درنبرد برای موقعیت بر روی پیست دایره‌ای، واقعیت قرار گرفتن در لاین داخلی یا خارجی، یک آزمون سرنوشت‌ساز، یک برگ برنده یا عیب محسوب می‌شود که تأثیر آن می‌تواند قابل توجه باشد. این نابرابری‌های اجتناب‌ناپذیر با قرعه‌کشی در ابتدای بازی و سپس با جایگزینی دقیق موقعیت‌های برتر، خنثی یا اصلاح می‌شوند. نکته اصلی بازی این است که برتری هر بازیکن در یک حوزه مشخص به رسمیت شناخته شود. به همین دلیل، رویه آگون (رقابت) مستلزم توجه مداوم، تمرین مناسب، کوشش پیگیر و میل به پیروزی است. این امر مستلزم انضباط و استقامت است. این رویه قهرمان را به خود و وسایلش واگذار می‌کند تا بهترین بازی ممکن را که از دستش برمی‌آید به نمایش بگذارد و او را موظف می‌کند که در چارچوب‌های ثابت و طبق قوانینی که به یکسان برای همه اعمال می‌شود، بازی کند تا در مقابل، برتری پیروز محل تردید نباشد.

علاوه بر بازی‌ها، روح آگون در سایر پدیده‌های فرهنگی که مطابق با کد بازی هستند نیز یافت می‌شود: در دوئل، در تورنمنت و در جنبه‌های ثابت و قابل توجهی از آنچه جنگِ اشرافی (*courtly war*) نامیده می‌شود. در اصل، به نظر می‌رسد که آگون در میان حیوانات ناشناخته است، زیرا آن‌ها هیچ درکی از محدودیت یا قوانین ندارند و تنها به دنبال پیروزی خشن درنبردی بی‌رحم هستند. روشن است که مسابقات اسب‌دوانی استثنا هستند، زیرا این‌ها درگیری‌هایی هستند که در آن‌ها انسان‌ها حیوانات را بر اساس هنجارهایی که خودشان وضع کرده‌اند، به رقابت وامی‌دارند. باین‌حال، با در نظر گرفتن برخی حقایق، به نظر می‌رسد که حیوانات در برخوردهایی که در آن حداقل به‌طور ضمنی پذیرفته شده و به‌طور خودجوش رعایت می‌شود، حتی اگر قوانینی وجود نداشته باشد، تمایل رقابتی دارند. انسان صرفاً با وضع قوانین، ظرافت و دقت را به آن می‌افزاید.

در کودکان، به محض اینکه شخصیت شروع به اثبات وجود می‌کند و پیش از پیدایش رقابت تنظیم شده، چالش‌های غیرمتعارف فراوان است که در آن رقبا سعی می‌کنند استقامت بیشتر خود را ثابت کنند. آن‌ها را می‌بینیم که باهم رقابت می‌کنند تا ببینند چه کسی می‌تواند مدت طولانی‌تری خیره نگاه کند، تحمل قلقلک را داشته باشد، نفس خود را حبس کند، پلک نزند و غیره. گاهی اوقات شرط‌ها جدی‌تر هستند، جایی که مسئله تحمل گرسنگی یا درد به‌صورت شلاق زدن، نیشگون گرفتن، نیش زدن یا سوختن است. آنگاه این بازی‌های زهدگرایانه (*ascetic*)، شامل آزمایش‌های سخت می‌شوند. آن‌ها پیش‌بینی‌کننده ظلم و آزار و اذیتی هستند که نوجوانان باید در جریان آیین‌های آغازین بلوغ خود تحمل کنند. این امر انحرافی از آگون است که به‌زودی شکل کامل خود را می‌یابد، چه در بازی‌ها و ورزش‌های رقابتی مشروع و چه در مواردی (شکار، کوهنوردی، جدول‌های کلمات، مسائل شطرنج و غیره) که در آن قهرمانان، بدون اینکه مستقیماً باهم روبرو شوند، درگیر رقابتی مداوم و گسترده هستند.

این موضوع که رابطه بازی، رقابت، نبرد و جنگ چطور قابل تبیین است یا کمک گرفتن از مدل کایلوآ در دسته‌بندی بازی‌ها قابل بررسی بیشتر خواهد بود.

منبع

Roger Caillois (1962). Man, Play, and Games, London: Thames and Hudson.

جستار سوم - برایان ساتن اسمیت و گفتمان قدرت در بازی

مقدمه

کتاب «ابهام بازی» (*The Ambiguity of Play*) نوشته برایان ساتن-اسمیت، یکی از آثار بنیادین در حوزه مطالعات بازی و نظریه بازی است که در سال ۱۹۹۷ توسط انتشارات دانشگاه هاروارد منتشر شده است. این کتاب به بررسی چندوجهی و پیچیده مفهوم بازی از منظرهای متعدد می‌پردازد و آن را از زوایای گوناگون تحلیل می‌کند. ساتن-اسمیت با معرفی مفهوم «بلاغت‌های بازی» (*Rhetorics of Play*)، هشت تصویر متفاوت از بازی را ترسیم می‌کند: بلاغت پیشرفت حیوانی، بازی کودکان، سرنوشت، قدرت، هویت، خیال‌پردازی، خود و بیهودگی. وی استدلال می‌کند که بازی ماهیتی ذاتاً مبهم دارد و می‌تواند هم‌زمان جدی و غیر جدی، قدرتمند و ضعیف، هویت‌ساز و هویت‌زدا باشد. این کتاب با رویکردی میان‌رشته‌ای، بازی را در بسترهای روان‌شناختی، جامعه‌شناختی و فرهنگی بررسی کرده و نشان می‌دهد که درک ما از بازی همواره تحت تأثیر ایدئولوژی‌ها و زمینه‌های اجتماعی قرار دارد. فصل پایانی کتاب به نتیجه‌گیری درباره ماهیت چندگانه بازی اختصاص یافته است. این اثر مرجعی اساسی برای پژوهشگران علوم اجتماعی، روان‌شناسان، مربیان و تمام کسانی است که به درک عمیق‌تر پدیده بازی علاقه‌مندند. ساتن-اسمیت در فصل پنجم از این کتاب به شناخت و معرفی رابطه میان بازی و قدرت پرداخته است؛ در این نوشتار دریچه‌ای به سوی فصل پنجم با عنوان «بلاغت قدرت» گشوده خواهد شد.

بازی به مثابه قدرت

این فصل از کتاب با عنوان «بلاغت قدرت» نظریه‌هایی را مطرح می‌کند که در آن‌ها «رقابت» (*contest*)، شکل اصلی بازی انسان است و مطابق آنچه هویزینگا به آن پرداخته است، رقابت‌ها تأثیر تمدن‌ساز دارند. همچنین این فصل به این موضوع می‌پردازد که بیان‌های بازی را می‌توان به عنوان اشکال غیر متمدنانه و غیرمنطقی قدرت یا اشکال متمدنانه و منطقی آن نگریست (آنچه اسپاریوسو به آن پرداخته است). علاوه بر این، نظریه‌هایی وجود دارند که در آن‌ها کارکرد فرهنگی بازی، میانجیگری در تضادهای اجتماعی است؛ اشکال اصلی اجتماعی بازی توسط حاکمان جامعه برای منافع خود، معرفی و دست‌کاری می‌شوند؛ طبقات فرودست گاهی اوقات این اشکال بازی را وارونه می‌کنند تا بلاغت پنهان مقاومت یا براندازی خود را بیان کنند؛ بازی اجتماعی حتی می‌تواند به عنوان متنی برای تفسیر روابط قدرت در درون فرهنگ به کار رود. بیشتر این نظریه‌ها درباره «بازی به مثابه قدرت» (*play as power*)، به یکی یا هر دو مورد از دو شکل مهم رقابت در جامعه اشاره دارند:

- آن‌هایی که مبتنی بر مهارت فیزیکی هستند و
- آن‌هایی که مبتنی بر استراتژی فکری هستند.

درحالی‌که هر دو این موارد در مفهوم «رقابت» اشتراک دارند، اما در واقعیت بسیار متفاوت هستند.

همچنین مجموعه‌ای از ادبیات روان‌شناختی درباره بازی به عنوان شکلی از بیان قدرت فردی وجود دارد. این بخش شامل ابتدایی‌ترین نظریه‌های مدرن بازی، یعنی استدلال شیلر در قرن هجدهم است که در آن بازی ناشی از لبریز شدن انرژی مازاد است و همچنین نظریه‌های غریزی که می‌گویند بازی «بیان نیروهای ذاتی و بدوی» است. همچنین این ادبیات شامل نظریه‌های

تخلیه پرخاشگری می‌شود و تأکید فروید بر واکنش گشایی (*abreaction*) و تحقق آرزو - که او گاهی اوقات آن‌ها را تا حد زیادی به‌عنوان بیان قدرت جبرانی توصیف می‌کند - را نیز در برمی‌گیرد. با این حال، از آنجاکه فروید نابعه‌ای است که بیش از هر کس دیگری اندیشمندان غربی را از تبیین‌های فرهنگی و زنتیکی برای رفتار شخصی به تبیین‌های درون‌روانی سوق داده است، او در درجه اول شایسته شناخت به‌عنوان «پدر بلاغت خود» است، جایی که تبیین‌های بازی به‌جای جامعه جمعی، در فرد قرار دارند. فروید را نمی‌توان مسئول نظریه‌های منشأ قدرت در بازی دانست چراکه از نظر تاریخی بسیاری پیش از او وجود داشته‌اند. این فصل درباره بازی بزرگسالان است و این موضوع را بدیهی می‌داند که ورزش‌ها، جشن‌ها و رقابت‌ها اموری مربوط به بازی هستند و از این‌رو مفهوم بازی نباید فقط برای کودکان به کار رود. ملاحظات بازی و قدرت تحت نام‌های مختلفی قرار می‌گیرند، مانند جنگ (*warfare*)، هزمونی، تضاد (*conflict*)، رقابت (*competition*)، شکوه، مردانگی، مسابقه (*contest*) و مقاومت. برخی از این موارد از نظر تاریخی اصطلاحات بسیار کهن هستند و پیش از بلاغت‌های مدرن پیشرفت، تخیل و خود قرار دارند. بلاغت‌های کهن قدرت و هویت مفاهیم جمعی هستند، درحالی‌که بلاغت‌های مدرن عموماً بر افراد تمرکز دارند. در دوران مدرن، مفهوم قدرت در نظریه بازی به «بازی انفرادی» نیز اطلاق شده است: کودک بازی می‌کند زیرا از قدرتِ علت بودن لذت می‌برد، یا چون قدرتی ندارد، در بازی به دنبال توانمندسازی خود به‌عنوان نوعی جبران یا تحقق آرزو است. در سطح بازی اجتماعی، ایده کلی بلاغت قدرت این است که بازی‌ها، ورزش‌ها یا فعالیت‌های ورزشی که مربوط به نوعی رقابت هستند و بیانگر تلاش برای برتری بین دو گروه (دو نفر، دو جامعه، دو قبیله، دو طبقه اجتماعی، دو گروه قومی، دو یا چند ملت) هستند، به این دلیل وجود دارند که نوعی نمایش یا بیان از تضاد واقعی موجود بین این گروه‌ها ارائه می‌دهند. گفته می‌شود هر جناحی که بازی یا رقابت را برنده شود، «شکوه» را برای گروه خود به ارمغان می‌آورد و اعضا را از طریق هویت رقابتی مشترکشان متحد می‌کند. علاوه بر این، این دو گروه معمولاً «شوق مشترک» برای این نوع رقابت را دارند که ممکن است، به‌جای اینکه آن‌ها را از هم جدا سازد، آن‌ها را متحد کند.

کسانی که موتیف آگون (*agon motif*) را مطالعه می‌کنند، معمولاً بازی‌های رقابتی را با جنگ مرتبط می‌دانند و این بازی‌ها را در اصل وسیله‌ای برای «اجتماعی‌سازی برای جنگ» تلقی می‌کنند؛ شبیه به آنچه بازی «خشونت و درگیری» (*rough-and-tumble*) در آماده‌سازی حیوانات برای مبارزه انجام می‌دهد. معمولاً فرهنگ‌های جنگ‌طلب، بازی‌های جنگ‌طلبانه دارند، اما در اینجا بازی‌ها به همان اندازه که پیوندهای سببی باشند، می‌توانند همبست‌های بیانی (*expressive correlates*) باشند. اغلب دشوار است که تصمیم بگیریم آیا موضوع اصلی این نوع «بازی تعارضی»، برتری و فتح است یا تأیید هویت جامعه. این موارد معمولاً موضوعات مرتبطی هستند؛ همان‌طور که برای مثال، در دیدگاه ویکتور ترنر (*Victor Turner*) جشنواره‌ها هم راهی برای میانجیگری تضاد درون‌اجتماعی هستند و هم راهی موفق برای ایجاد حس قوی‌تر جامعه یا «کومونیتاس» (*communitas*) به شمار می‌روند. با این حال، برخی مثال‌های متمایز وجود دارند که در آن‌ها این دو مفهوم، یعنی «قدرت» و «هویت»، نسبتاً قابل‌تفکیک هستند؛ برای مثال، در اکثر ورزش‌های فردگرایانه گفته می‌شود قدرت در آن‌ها غلبه دارد و در مقابل در جنبش بازی‌های نوین و برخی نوشته‌های فمینیستی گفته می‌شود بازی‌های دارای هویت تعاونی (*cooperative identity*) غالب هستند.

اصطلاح‌های «بلاغت‌های قدرت» و «بلاغت‌های پیشرفت»، ممکن است ارتباط کمی بامعنای بازی برای بازیکنان داشته باشند. بازیکنان مسابقات خود را چه با تکیه بر این اصطلاحات بحث کنند و چه نکنند، باید با خود مسابقات در چارچوب اقدامات خاص خود بازی سروکار داشته باشند. این رقابت‌ها مربوط به توپ و چوب، حرکات و استراتژی‌ها هستند و بازیکنان سال‌ها صرف تمرین آن‌ها می‌کنند؛ به‌طور کلی، آن‌ها بازی‌های خود را ادامه می‌دهند زیرا از حرکات خاص در مسابقات خاص، هم در سطوح خُرد و هم کلان، رضایت عظیمی کسب می‌کنند: ضربه لحظه‌ای به توپ و همچنین پیروزی بزرگ‌تر در بازی. این شبیه به این است که بگوییم کودک خردسالی که با بلوک‌های ساختمانی بازی می‌کند، بیشتر به نحوه کنار هم قرار گرفتن بلوک‌ها مشغول است تا اینکه نگران «بلاغت‌های پیشرفت» مریان در مورد نقش ساخت بلوک در یادگیری روابط فضایی باشد. البته، بزرگ‌سالان در بازی‌های رقابتی ممکن است برخی از «بلاغت‌های ایدئولوژیک» بزرگ‌تر که در اینجا مورد بحث قرار می‌گیرند را در ذهن داشته باشند، اما این یک امر تحمیلی است و معمولاً برای خود بازی لازم نیست.

این گفته وجود دارد که یادگیری بازی‌های گروه دیگر برای ما آسان‌تر از یادگیری زبان آن‌هاست؛ درواقع به نظر می‌رسد که درک ابتدایی از بازی در حیوانات و انسان‌ها نسبتاً فوری است. باوجوداین، باید اذعان کرد که در برخی فرهنگ‌ها، همپوشانی بیشتری بین شخصیت حرکات در بازی و شخصیت بلاغت‌ها (گفتمان‌ها) درباره بازی وجود دارد تا آنچه به‌طور کلی در مورد دوران مدرن صادق است. برای مثال، در کشتی سوموی ژاپنی - که ورزش ملی ژاپن است - این کشتی فراتر از یک ورزش و به‌عنوان چکیده‌ای از افتخار ژاپنی و روح ملی دیده می‌شود. کشتی سومو پیوندهای معنوی با شینتو، دین سنتی ژاپن، دارد و امپراتوران ژاپنی در طول قرن‌ها پیوند ویژه‌ای با آن داشته‌اند و گاهی اوقات از طریق خود مسابقه برای حکومت انتخاب می‌شدند. احتمالاً در فرهنگ‌های اولیه بشر، پیوند میان سخنوری و عمل بیشتر از امروز بود. ارتباط آمریکایی‌ها با سوپر بول (Superbowls) و سری جهانی (World Series) همچنان بقایای قوی از ارتباط بین الزامات بازی و الزامات شخصیتی بازیکنان را حفظ می‌کند. به‌طور مشابه، می‌توان از دو دوندۀ المپیک پرسید که چه مقدار از فکرشان در حین مسابقه به حرکات درون مسابقه، چه مقدار به مدال‌های طلایی که ممکن است پس از آن به دست آورند و چه مقدار به شکوه کشوری که نمایندگی می‌کنند، اختصاص دارد. به نظر می‌رسد که در طول مسابقه، خود مسابقه تمام معنایی را که آن‌ها نیاز دارند، فراهم می‌کند؛ اما باید این نکته را نیز گفت که ایده بازی معنای مستقل خود را، فراتر از بلاغت‌های بزرگ‌تر مذهبی، جنگجویانه یا ملی‌گرایانه‌ای که معمولاً به آن نسبت داده می‌شود، دارد و یک مفهوم مدرن، همسو با انواع بلاغت‌هایی که توسط بلاغت‌های تخیلی و خود بازنمود می‌شوند، است. می‌توان تصور کرد که در میان کم‌سالان، معنای بازی انفرادی بیشتر در خود اعمال بازی مختص به فرد نهفته است، اما با کسب زبان، معانی جمعی‌تر (مانند جنسیت) شروع به ایفای نقش می‌کنند: «این برای پسران است»؛ «این برای دختران است». در طول کودکی، بازیکنان ارتباطات همسالان، خانواده، مدرسه و تجاری را می‌شنوند و علاوه بر لذت بردن از خود بازی، این موارد در سطوح مختلف ممکن، بخشی از بازی آن‌ها می‌شوند. احتمالاً هرچه جامعه همگن‌تر باشد، بلاغت‌های غالب زودتر به خود بازی نفوذ می‌کنند؛ این نفوذ در جوامع سنتی همگن بیشتر صادق است. همه آنچه بیان شد به این معنی است که بازی و مسابقه تا حدی به خاطر خودشان و تا حدی به خاطر ارزش‌هایی که در چارچوب ایدئولوژی‌هایشان به آن‌ها نسبت داده می‌شود، بازی می‌شوند. هرچه بازیکنان ناآگاه‌تر باشند، احتمال اینکه به خاطر خودشان بازی کنند بیشتر است.

بالین حال، سلسله مراتب اجتماعی، به زودی ملاحظات مهم قدرت سلسله مراتبی را به اعمالی که به نمایش گذاشته می شوند، می آورند.

اشکال عقلانی در مقابل غیرعقلانی قدرت

دو تن از نظریه پردازان تئوری بازی که بیشترین پرداخت را به بلاغت های تعارض (*conflict*) و قدرت در بازی داشته اند، عبارت اند از یوهان هوی زینگا (*Johan Huizinga*) و میخائیل اسپاریوسو (*Mihail Spariosu*)؛ اولی مورخ و دومی محقق و نظریه پرداز کلاسیک دان است. هوی زینگا، احتمالاً تا حدی به دلیل تجلیل مثبت او از بلاغت مردانه بازی به عنوان تعارض، تأثیر گذارترین فرد در میان تمام محققان تاریخی بازی است. او در کتاب *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture* ایده بسیار بدیعی را مطرح می کند که اشکال اصلی رقابتی (*contestive*) و فرم های جشن گونه بازی، شکلی از تمدن هستند. ادعای او به ویژه در پرتو بلاغت طولانی مدت زاهدانه که بازی را برای فرهنگ مسیحی بی فایده و حتی خطرناک می داند، قابل توجه است. موضع هوی زینگا این است که یک تشابه ریخت شناختی (*morphological parallelism*) بین مسابقات بازی گونه و رفتار رقابتی واقعی در سیاست، حقوق، دانش و هنر وجود دارد. او می گوید اشکال فرهنگ در چنین تضادهای بازی گونه ای پدیدار می شوند؛ از ورزش ها گرفته تا جدول کلمات متقاطع، افرادی که در مقابل یکدیگر قرار می گیرند یا خود را در مقابل هر مانعی به شیوه ای که نیاز به مهارت دارد قرار می دهند، می توانند در حال بازی یا کار باشند. از میل آن ها به پیروزی یا موفقیت و افتخار انجام این کار، آن ها - حتی اگر مسابقاتشان تا پای مرگ باشد - سطوح بلند پروازانه جامعه انسانی را بالا می برند. از رقابت (قدرت)، توسعه سلسله مراتب اجتماعی (هویت) که جامعه ارزش های خود را پیرامون آن می سازد، حاصل می شود.

«نکته برای ما این است که تمام این رقابت ها، حتی زمانی که به طور خارق العاده ای (در افسانه و داستان) به عنوان نبردهای مرگبار و تایتانیک با تمام ویژگی های خاص خود به تصویر کشیده می شوند، همچنان به حوزه بازی تعلق دارند».

هوی زینگا می گوید که خود مسابقات بازی گونه، در جوامع اولیه، به عنوان وسیله ای برای تأثیر گذاری و تعیین بلوغ محصولات کشاورزی، گذر روان فصل و رفاه کل سال، در الگوهای آیینی-اساطیری فرهنگ بافته شده اند.

«برای فرد پیروز هر پیروزی، به معنای تحقق پیروزی قدرت های خوب بر قدرت های بد و در عین حال نجات گروهی است که آن را تحقق می بخشد» / «از زندگی دوران کودکی تا بالاترین دستاوردهای تمدن، یکی از قوی ترین انگیزه ها برای کمال، هم فردی و هم اجتماعی، میل به ستایش و احترام برای برتری فرد است... رقابت به اثبات برتری کمک می کند. این امر به ویژه در مورد جامعه باستانی صادق است».

هویزینگا در نظریه خود نه تنها مسابقات بدنی و فیزیکی، بلکه مشاجره ها، مناظره ها، لاف زنی ها، هدیه دادن (*potlatches*)، نمایش ثروت (*wealth parading of*)، مسابقات نوشیدن، توهین و تحقیر حریفان، مسابقات زیبایی، آواز خواندن، چپستان گفتن و مسابقه بیدار ماندن را نیز در برمی گیرد. او معتقد است که همه این ها و بسیاری از مسابقات بازیگوشانه دیگر، اشکالی هستند که تمدن از طریق آن ها ظهور کرده و توسعه می یابد. او می گوید باگذشت زمان، متأسفانه این اشکال سرکوب و گم می شوند و نه تنها

بنیان تمدن نیستند، بلکه صرفاً به عنوان بازی های دست دوم باقی می ماندند. تنها در دوران باستان است که فرهنگ با استفاده بازیگوشانه از اشکال رقابتی واقعاً آمیخته است. هویزیگا در مورد اشکال مدرن و حرفه ای بازی که متأسفانه برای غنی سازی صاحبانشان تصاحب شده اند - به جای اینکه به عنوان نمایشی از فضیلت توسط مردم وجود داشته باشند - بسیار بدبین است.

منتقدان بسیاری در مورد تاریخ نگاری هویزیگا وجود دارند. آن ها درباره تمام اشکال بازی مشارکتی، انفرادی یا ذهنی که همیشه بر اساس رقابت نیستند و او آن ها را در نظر نمی گیرد، در تعجب اند. آن ها همچنین استدلال می کنند که او برخی از انواع بازی های رقابتی در بافت های آیینی را ایدئال کرده است، بدون اینکه بپذیرد که بیشتر انواع بازی مدرن به طرق مختلف به همان اندازه جدی و به همان اندازه بازیگوشانه هستند، حتی اگر اغلب تمایز بیشتری بین این دو شکل، یعنی بازی و کار، وجود داشته باشد. آن ها همچنین مشکوک هستند که اشکال رقابتی او در بازی اشکال ساختاری انتزاعی یا یونیورسال های افلاطونی هستند نه چیزی که از طریق بررسی تجربی سوابق تاریخی به دست آمده باشد. همچنین، پایان نامه هویزیگا دیدگاهی به ویژه ستیزه جویانه و مردانه درباره تاریخ بازی دارد. تعریف او از بازی عمدتاً به عنوان رقابت - به جای اینکه به طور جامع در مورد خود بازی صحبت کند - بازتابی از لفاظی گسترده مردانه است که بر ستایش قدرت مبارزه جویانه اولویت می دهد. مبارزه ممکن است گسترده باشد، اما به سختی یک حقیقت جهانی درباره همه اشکال بازی است. به طور معمول در فرهنگ غربی - جایی که بازی بی اهمیت یا دست دوم تلقی شده است - مسابقات به عنوان بیانی نسبتاً غیر جدی از شخصیت عمومی افرادی که آن ها را بازی می کنند، دیده شده اند.

با این حال، نظریه پردازان دیگری نیز وجود دارند که اگر چه به مسابقه ها همان جایگاه شکل دهنده و منشأ ساز فرهنگی که هویزیگا برایشان قائل می شود را نداده اند، حداقل این ویژگی ملایم تر را به آن ها نسبت داده اند که نقش پالایش یا انتقال تعارض واقعی به میدان بازی کم خطر تر را دارند. این نظریه - اگر چه هرگز پشتوانه تحقیقاتی بسیار قوی نداشته است - دیدگاهی رایجی از روانشناسی و مردم شناسی بوده است. این امر ممکن است تابعی از دشواری عملیاتی کردن کافی مفهوم کاتارسیس برای اهداف تحقیقاتی باشد. همچنین گفته شده است که این جابجایی پر خاشگری به بازی، امکان توسعه جامعه در میان گروه هایی از بازیکنان مخالف را فراهم می کند. ترنر پیشنهاد می کند که از آنجایی که جوامع همیشه از درگیری های داخلی و خارجی رنج می برند، باید راه هایی برای میانجیگری مشکلات ناشی از چنین درگیری هایی بیابند. آن ها از جنگ، از قانون و از مهاجرت و همچنین از اشکال بازی به عنوان راه هایی برای بیان درگیری هایشان در حالی که خشم را از آن ها دور می کنند، استفاده می کنند. جای تعجب نیست که حتی ایدئال سازی قوی تری از ارزش مسابقات در آثاری در مورد کودکان و نوجوانان یافت می شود که ورزش را به عنوان اجتماعی شدن در ارزش های جامعه بزرگ تر می بینند که بر این فرض استوار است که ورزش جنبه ای جدایی ناپذیر از جامعه و فرهنگ است که به طور مکرر و قابل توجهی مشابه خانواده بر افراد و گروه ها تأثیر می گذارد.

اندیشمندان دیگر دیدگاهی متضاد و بدبینانه تر نسبت به طبیعت رقابتی بسیاری از بازی ها ارائه می کنند. برجسته ترین آن ها میخائیل اسپاریوسو است که در اثر درخشان خود «دیونیسوس دوباره متولد شد» (*Dionysus Reborn*) در سال ۱۹۸۹ استدلال می کند که همیشه بین فیلسوفان غربی بر سر این موضوع اختلافی وجود داشته است که آیا بازی اساساً یک امر منظم و قانونمند است - همان طور که هویزیگا فرض می کند - یا یک تعامل آشفته، خشن و نامشخص از نیروها، اسپاریوسو می گوید:

«من تاریخچه مفهوم بازی را به تاریخچه کلی ذهنیت غربی مرتبط می‌کنم و پیشنهاد می‌کنم که این ذهنیت همیشه بین مجموعه‌های مختلف ارزش‌های عقلانی و پیشا-عقلانی در نوسان بوده است.»

اثر او تحلیلی از بازی در پرتو دو گفتمان قدرت است که به گفته او در طول اعصار غالب بوده‌اند. طبق گفته اسپاریوسو:

- از یک‌سو بازی‌های منظم و قانونمند استراتژی و مهارت فیزیکی وجود دارند. کودکانی که ظاهراً از بازی خود در مدرسه و از اسباب‌بازی‌هایشان یاد می‌گیرند. بازی که به‌عنوان یک وضعیت متعالی وجودی یا جریان مطرح می‌شود و بازی منظم دختران در بازی‌های محلی آن‌ها. همه این‌ها بازی را در دسته نظم و تمدن قرار می‌دهد، همان‌طور که هویزیگا انجام می‌دهد.
- اما از سوی دیگر، بازی بی‌نظمی نیز وجود دارد: بازی‌های شانسی، وارونگی نمادین و کارناوال، بازی عمیق (*Deep Play*) و همچنین بازی‌هایی که مردم بازی می‌کنند، اسباب‌بازی‌های جنگی، بازی مبارزه‌جویانه، بازی درمانی، بازی‌های جنگ هسته‌ای نظامیان، مرد بازی، بازی به‌عنوان پارادوکس و ماسک‌های بازی که همگی نوعی بی‌نظمی یا آشوب را نشان می‌دهند.

گفتمان خود اسپاریوسو این است که درحالی‌که اکثر فیلسوفان غربی به دنبال عقلانی کردن بازی بوده‌اند-همان‌طور که برای کودکان با اعلام بازی به‌عنوان شکلی از «پیشرفت» انجام می‌شود- به آن معنایی ساختارمند به‌عنوان یک عنصر کمک‌کننده به جامعه داده‌اند؛ اما رویکرد مدرن دیگری وجود دارد که عدم قطعیت، آشوب یا غیرعقلانی بودن بازی را ستایش می‌کند. باین‌حال، شواهد فلسفی که او به نفع گفتمان بازی غیرعقلانی ذکر می‌کند، نسبتاً جزئی به نظر می‌رسد. خوب یا بد، همان‌طور که او به‌طور قانع‌کننده‌ای نشان می‌دهد، به نظر می‌رسد که تفکر عقل‌گرایانه بر بیشتر تفکر غربی درباره بازی غالب بوده است.

بخشی از مشکل این بحث وجدل خاص درباره نوع قدرتی که در بازی منعکس می‌شود، این است که همیشه واضح نیست که آیا نظریه‌پرداز از نظر فرابعدی درباره دیدگاه‌های جهان به‌عنوان منظم یا آشوبناک صحبت می‌کند، یا از نظر تجربی درباره بازی‌ها و جشن‌های واقعی به‌عنوان منظم یا آشوبناک. بدیهی است که بازی‌ها و جشنواره‌ها معمولاً منظم‌تر از آشفته هستند و گرنه نمی‌توانستند طبق برنامه برگزار شوند؛ و اگر منظم باشند، پس به‌سختی می‌توانند کاملاً غیرعقلانی باشند؛ حتی یک بازی شانسی نیز - با ترتیب سازمان‌یافته قرعه‌کشی‌ها و کازینوها و بازی‌های متعدد آن، مانند پوکر و بریج که استراتژی نیز در آن‌ها نقش دارد- چنین نیست. درعین‌حال، ممکن است اغلب چنین باشد که یک نویسنده تنها از بازی غیرعقلانی به‌عنوان یک استعاره استفاده می‌کند و بنابراین آزاد است که این یا آن جنبه را برای اهداف استعاری و متافیزیکی خود انتخاب کند. باین‌حال، درست است که همان‌طور که اسپاریوسو می‌گوید، دو گفتمان متضاد در مورد بازی وجود دارد: یکی که آن را مثبت، به‌عنوان حالتی از آفرینش فرهنگی، انسانی‌سازی، کاتارسیس، یا اجتماعی شدن می‌داند و دیگری که آن رامکانی برای قدرت‌جویی، سلطه و هژمونی، یا بی‌نظمی، وارونگی و مقاومت می‌داند. به‌طور خلاصه، مسابقات بازیگوشانه همان‌طور که در اندیشه تفسیری به تصویر کشیده شده‌اند، نوعی روش رورشاخ و یک صفحه پروجکتیو، برای ترجیحات ایدئولوژیک دانشمندان هستند. از سوی دیگر گفتمان بازی به‌عنوان قدرت عقلانی نیز در نظریه بازی مشهود است که تلاشی برای استفاده از بازی‌های استراتژی، مانند شطرنج، برای تدوین سیستماتیک پیش‌بینی حرکات حریف، یا به‌طور جایگزین، برای استفاده از مدل‌های بازی برای توسعه فرآیندهای کاهش درگیری بین گروه‌های متخاصم است. در یک سناریوی فرضی، روس‌های عقلانی و آمریکایی‌های عقلانی به برنامه‌ریزی استراتژی برای

بازی‌های مجموع-صفر (*zero-sum*) خود می‌پردازند و هر گروه امیدوار است که با تحمیل هزینه بر حریف خود، سود خود را به حداکثر برساند.

یک بسط تجربی بین فرهنگی از این ایده که بازی‌ها مدلهایی از قدرت عقلانی هستند، در کار رابرتس (*Roberts*) و همکارانش یافت می‌شود که پرورش کودک، عوامل بوم‌شناختی، تکنولوژیکی و سایر عوامل مرتبط با بازی‌های استراتژی، مهارت فیزیکی و شانس را در چند صد جامعه که برای تجزیه و تحلیل در پرونده‌های مناطق روابط انسانی در دسترس بودند، ارزیابی کردند. آن‌ها توانستند نشان دهند که بازی‌ها به‌طور سیستماتیک به طرق مختلف قابل‌سنجش آماری با فرهنگ مرتبط هستند و صرفاً بیان‌های تصادفی نیستند. آن‌ها نظریه‌ای را در مورد چگونگی القای الگوهای خاصی از پرورش کودک باعلاقه به بازی‌ها که منجر به اشکالی از یادگیری می‌شود که از نظر فرهنگی مفید است، پیشنهاد کردند. طبق نظریه جامعه‌پذیری درگیری از طریق بازی‌ها، کودکان یاد می‌گیرند که چگونه با حيله‌گری، مهارت فیزیکی یا معنویت بر دیگران اعمال قدرت کنند. نتایج کار آن‌ها در چندین نشریه ثبت شده است.

استفاده از استعاره بازی‌ها به‌عنوان ابزاری برای مدیریت تعارض، فراتر از کاربردهای اولیه آن، در جامعه مدرن گسترش یافته است. این موضوع اکنون در بازار به کار می‌رود؛ جایی که بازیکن (*gamesman*) به‌عنوان خونسردترین، غیراخلاقی‌ترین و تک‌بعدی‌ترین استفاده‌کننده از استراتژی‌های برنده قدرتمند تصور می‌شود. همچنین این مفهوم در موقعیت‌های درمانی به کار می‌رود؛ چنانکه کتاب محبوب اریک برن با عنوان «بازی‌هایی که مردم انجام می‌دهند» (۱۹۶۴)، در این مورد صحبت می‌کند. همین استفاده بدبینانه اما دل‌نشین از استعاره بازی همچنین در کاربرد سیاسی منعکس شده است: نیکسون از «نقشه بازی» (*game plan*) ما در کامبوج صحبت کرد و بدین ترتیب وحشت بمباران آن کشور را کاهش داد. کلیفورد گیرتس جایزه انتشار استعاره بازی‌ها را در جامعه‌شناسی روزمره جامعه آمریکا به جامعه‌شناس مشهور اروینگ گافمن (*Erving Goffman*) اهدا می‌کند. سرانجام، به‌عنوان گفتمانی از قدرت و تعارض، نمی‌توان بدون معرفی روانکاوی و نگرانی همیشگی آن در مورد تعارضات روانی و درمان، به آن پرداخت.

بازی و سرگرمی اغلب با مراسم مذهبی مانند مراسم تشییع جنازه و مراسم باروری همراه بوده‌اند. اگرچه این دو ساحت، یعنی مذهب و بازی، در جامعه غربی به‌عنوان امر مقدس و امر دنیوی در تضاد هستند، در بسیاری از جوامع، برخی از اشکال بازی رقابتی و جشن به‌عنوان مقدس و در مناسبت‌های تشریفاتی اجباری پذیرفته شده‌اند. در برخی اسطوره‌شناسی‌ها، این خدایان در حال بازی هستند که وقایع جهان را تعیین می‌کنند. حتی در جامعه مدرن، در صدسال گذشته، ارتباط مداومی بین بازی‌ها، ورزش و رشد اخلاقی برقرار شده است. می‌توان گمانه‌زنی کرد که ارتباط اولیه این دو، بازی و مذهب، به دلیل قدرت دگرگونی یا بیگانگی است که در هر دو مشترک است. هر دو شرکت‌کنندگان را فراتر از شرایط فعلی خود می‌برند، یکی از طریق دعا، مراقبه، آواز، یا انتقال وجد، دیگری از طریق سرگرمی وجدآور در بازی. در هر دو تجربه تصاحب توسط چیزی دیگر و بزرگ‌تر از خود وجود دارد. به‌طور مشابه، همان‌طور که نامیرایی اغلب کانون مذهب است، چهره‌های برتر ورزشی ممکن است در گفتمان عامه به‌عنوان «نامیرا» اسطوره‌سازی شوند.

مذهب و ورزش راههایی برای فراتر رفتن از محدودیت‌های زندگی روزمره هستند. در هر دو، شرکت‌کنندگان ممکن است خود را پشت سر بگذارند و حس جدیدی از توانمندی کسب کنند. آنچه در مذهب یک وعده بالقوه و درعین‌حال نامحدود است، در بازی هدیه‌ای واقعی اما موقت است. هر دو این حس را ارائه می‌دهند که محدودیت‌های زندگی قابل فرا رفتن هستند. هنگامی که بومیان آمریکا زمانی با چنان شدتی لاکراس (lacrosse) بازی می‌کردند که روح مردگان را در مسیر درستش رهنمون سازند، این دو ژانر، یعنی دین و بازی، در هم آمیختند. همه این‌ها نشان می‌دهد که قدرت بازیکنان بر یکدیگر یا بر حریفانشان، قدرت سازمان‌دهندگان و صاحبان بر بازیکنان و مخاطبانشان همچنین مسئله قدرت الهی و نقش آن در توانمندسازی بازی وجود دارد. این موضوع به‌وضوح در دوران مدرن زمانی که بوکسور، برای مثال، پس از کوبیدن حریفش روی تشک، لحظه‌ای به‌زانو در گوشه رینگ فرو می‌رود، صلیب می‌کشد و از خدا برای مشارکتش در پیروزی تشکر می‌کند، بیان می‌شود. گفتمان قدرت الهی برای منطقی کردن تجلی مستقیم قدرت ورزشی استفاده می‌شود در اینجا، جمعیت مردان بزرگ‌سال چنان عمیقاً به فضایل اعتبار درگیری ورزش‌ها باور دارند که به تمام کسانی که چنین ورزش‌هایی را انجام می‌دهند، پژواکی مردانه و خدایی نسبت می‌دهند. بلاغت بازی قدرت به‌طور مداوم و موفقیت‌آمیز یک جنگجو را توجیه می‌کند.

گفتمان قدرت ارتباطات ریشه‌داری با گفتمان‌های جنگ و هژمونی اجتماعی دارد. حامیان آن از جنگ‌طلبان تا مربیان فوتبال متغیر هستند. فرم آن در شکل مبارزه و ورزش است. بازیکنان آن، ورزشکاران یا گلادیاتورها هستند. رشته‌های مرتبط تمایل به ریاضیات (نظریه بازی‌ها) و جامعه‌شناسی و تاریخ ورزش و قدرت دارند. رابطه بازی با زندگی و زندگی با بازی که توسط عموم درک شده است، به این بازی‌ها شکوهی بیش از هر بازی دیگر می‌بخشد، همان‌طور که با نواختن سرودهای ملی در رویدادهای ورزشی و قهرمانی نشان داده می‌شود. این‌ها اشکال بازی با بیشترین پرستیژ عمومی در دنیای مدرن هستند. آن‌ها اشکال هژمونیک بازی هستند که در آن‌ها هژمونی معمولاً از جانب قدرتمندان سیاسی بر ضعیف‌ترها و از جانب مالکان بر تیم است. همچنین، حتی به‌طور گسترده‌تر، هژمونی مردان بر زنان است. تا همین اواخر در جامعه غربی و بیشتر جوامع دیگر، زنان به‌ندرت در این نوع بازی‌ها جایی داشتند. آن‌ها به بازی‌های کم‌اهمیت و ظاهراً بی‌اهمیت خود محکوم بودند. تعریف این اشکال بازی پیچیده است. بازیکنان می‌گویند که آن‌ها برای لذت بردن از پیروزی، برای پرستیژ شخصی، از طریق رقابت با رقبا و برای توسعه مهارت‌های مردانه در این ورزش‌ها شرکت می‌کنند و این‌ها متغیرهای مرتبط با قدرت هستند.

دبوید اسپانییر (David Spanier)، نویسنده کتاب *Total Poker*، درباره بازی‌های استراتژیک، می‌گوید:

«شما باید پرخاشگر باشید، باید حيله‌گر باشید، باید بی‌رحم باشید. درعین‌حال، باید این تصور را ایجاد کنید که یک مرد خوب و دوست‌داشتنی هستید که مردم می‌خواهند در بازی خود داشته باشند؛ اما مسئله کارت‌ها به‌اندازه حس شما نسبت به دیگر افراد دور میز، مردی که با او بازی می‌کنید، مهم نیست. شما باید او را قضاوت کنید، ببینید چه کاری انجام می‌دهد. من گمان می‌کنم کلید همه این‌ها این است که نوعی کنترل و جدایی داشته باشید که بتواند همه این چیزها را تجزیه و تحلیل کند و احساسات خود را کنترل کند. درعین‌حال، واقعاً وارد شوید و شرط‌بندی کنید.»

درحالی که پژواک گفتمان‌های قدرت، هم در بازی‌های ورزشی و هم در بازی‌های استراتژیک، وجود دارد. جزئیات اشکال خاص بازی، اعمال و اشیاء، نیز منبع اولیه ارزش‌هایی هستند که بازیکنان برای بازی خود قائل هستند. آنچه برای بازیکنان بیشترین انگیزه درونی را دارد، عناصر درونی خود فرآیندهای بازی است؛ آن‌ها جذاب، هیجان‌انگیز و گاهی حتی زیبا برای شرکت‌کنندگان عادی هستند. جان ام. رابرتز (John M. Roberts)، متخصص بازی‌های استراتژیک، در کتاب «میدان‌های بازی» (*The Fields of Play*) توضیحی تا حدودی معمولی‌تر ارائه می‌دهد:

بازی از نظر من آسپرین سردردهای ناشی از زندگی در جوامع طبقه‌بندی‌شده است. شما به سادگی در سطح بین فرهنگی، بازی‌های استراتژیک را در غیاب سلسله‌مراتب اجتماعی نمی‌باید... و اکنون که ما پیچیده‌ترین جامعه را داریم، شاهد تکنیر بازی‌های استراتژیک هستیم. بازی‌هایی در مورد فرار از مالیات، بازی‌هایی در مورد انحصار، در مورد سوسیالیسم، سرمایه‌داری و جنگ وجود دارد. تمام این عناصر زندگی که مؤلفه استراتژیک بالایی در آن‌ها وجود دارد، به نظر می‌رسد که اشکال بازی از همان نوع را به وجود می‌آورند... و این نشان می‌دهد که بسیاری از مردم، علیرغم شرایط کنونی، در حال ابتلا به سردردهایی هستند که توسط این بازی‌ها تسکین می‌یابد.

آنچه در این تعاریف مختلف از رقابت نباید فراموش شود این است که منافع قدرت مشروع ذاتی در رقابت وجود دارد. اعمال زور، مهارت و رهبری در اقدامات و استراتژی‌های درون بازی، نگرانی‌های قدرت ذاتی هستند. همچنین می‌توان تصور کرد که سیاست‌های قدرت خود رقابت‌ها و بازی‌ها (چه کسی رهبر می‌شود، چه کسی پایین‌ترین نقش‌ها را می‌گیرد، چه کسی حذف می‌شود) نیز نگرانی‌های قدرت ذاتی هستند. به این معنی که قدرت یک مفهوم ذاتی در این بازی‌ها، رقابت‌ها و ورزش‌ها است و صرف‌نظر از هر گفتمانی که به آن اضافه شود، همچنان باقی خواهد ماند. جایی که مفسران در این سطح اشتباه می‌کنند، نادیده گرفتن اهمیت انواع دیگر بازی است که در گفتمان‌های دیگر یافت می‌شود. در اینجا، تأکید بر رقابت به عنوان شکل کلیدی بازی، گفتمان محض است. بیشترین توجه در مطالعات ورزشی و رقابتی به کارکردهای بیرونی انجام‌شده توسط این اشکال بازی بوده است، مانند آمادگی برای آموزش جنگ، وظیفه میهنی، آزمونی برای مردانگی و غیره. این البته جایی است که گفتمان قدرت بازی قوی‌ترین نمایندگی خود را به عنوان تئوری بازی دارد. بازی به عنوان تقدیس نظم قدرت موردستایش قرار می‌گیرد یا به دلیل خشونت و ماکیاویسمی که با آن مرتبط است، مورد تمسخر قرار می‌گیرد. بهای اولویت داشتن گفتمان قدرت در جهان، سوءظن‌هایی است که در کسانی که آن را شایسته چنین افتخاری نمی‌دانند، برمی‌انگیزد. در نهایت، ابهام قطعاً بین لذتی که عمل رقابتی برمی‌انگیزد و بلاغت‌های دستکاری ایدئولوژیک آن‌ها وجود دارد. اما خود مسابقات، به عنوان ابزارهای استراتژیک، تاکتیک‌های ابهام را نیز به عنوان بخشی از شیوه‌های موفقیت خود پرورش می‌دهند.

منبع

Sutton-Smith, B (1997). *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press.

جستار چهارم - روانشناسی جنگ نمایشی

در بسیاری از بازی‌ها، جنگ (warfare) و درگیری (conflict) جنبه‌های بنیادین گیم‌پلی هستند و افزون بر آن، در بسیاری از بازی‌ها، تعامل اجتماعی و ارتباط ابزارهایی ضروری برای عملکرد بازی محسوب می‌شوند. بدون بازی متقابل تعامل اجتماعی، درگیری‌ها و تنش‌ها (tensions) نمی‌توانند رخ دهند؛ بدون درگیری و تنش، جنگی وجود نخواهد داشت. این فرض به‌طور گسترده وجود دارد که در زمان کمبود منابع، بروز درگیری یک توسعه روان‌شناختی بنیادین در درون گروه‌های اجتماعی است. متأسفانه، ما باید این گزینه ابتدایی را به‌عنوان امری بومی در شیوه رفتار خود با دیگران در نظر بگیریم. جنگ لزوماً پیامد این امر نیست، اما در موقعیت‌هایی که به‌طور خاص بازیگوشانه یا خرابکارانه هستند یا به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که رفتارهایی را مجاز بدانند که می‌توانند بخشیده شوند، پاسخ افراطی جنگ نمایشی (mock warfare) اغلب سر برمی‌آورد. این موضوع را می‌توان برای مثال در بازی‌های کودکان دید، جایی که محرک‌های عاطفی می‌توانند منجر به فعالیت‌های گیج‌کننده بیشتری شوند و اغلب شامل اعمالی مانند درگیری، دعوا، یا بازی‌های تعقیب‌نگریز و فریادهای بسیار پرانرژی می‌شوند که در آن شرکت‌کنندگان رفتار غیرعادی و ضداجتماعی خود را با قرار دادن آن در زمینه‌های که به همان اندازه جنگ و درگیری ممنوعه هستند، حل می‌کنند.

بازی‌های تعقیب کودکان اغلب به‌عنوان بازی گروه‌های مخالفی که باهم در جنگ هستند، بازسازی می‌شوند؛ تغییر نام بازی به‌عنوان «کابوی‌ها و سرخ‌پوستان»، یا به نام‌های به‌روزر که از رویدادهای اخیر جهان در مورد برابر تقابل گروه‌ها باهم می‌آیند، مثالی بر این امر هستند. این بازی‌ها بدون هیچ‌دانشی از اینکه این دو طرف چه کسانی بودند یا هستند، اما بادانشی کامل از این امر که هدف بازی شکار، کشتن یا شلیک کردن به مخالفان - مانند دشمنان طبیعی - است، شکل می‌گیرند. البته در این بازی‌ها، بازیکنان قصد ندارند واقعاً یکدیگر را بکشند، اما ممکن است اعمالی را مانند زدن یکدیگر (tapping)، اشاره کردن یا بازی کردن اعمال تهاجمی (کشتن و کشته شدن نمایشی) جایگزین کنند. اگر این بازی‌ها بیش‌ازحد خشن شوند، این سیستم‌های بداهه فرومی‌پاشند و به هنجارهای اجتماعی بازمی‌گردند که در آن جنگیدن و درگیری فیزیکی مستقیم ممنوع هستند. جالب آن‌که بازی‌های کودکان از این‌دست همیشه برنده ندارند؛ برای مثال در بازی «تگ» (Tag) / «گرگم‌به‌هوا»، قربانی که گیر می‌افتد تبدیل به تعقیب‌کننده می‌شود و لحظه‌ای که موفق می‌شود شخص دیگری را «تگ» کنند، موقعیت خود را از دست می‌دهند. «برندگان» در این بازی بنابراین کسانی هستند که گیر نمی‌افتند - امری غیرعادی از آن‌جهت که آن‌ها اکثریت هستند، نه افراد شناسایی‌شده. شخصی که باید دیگران را تعقیب کند تا از «آن» بودن رها شود، ممکن است در تلاش برای گرفتن جمعیتی از افراد سرکش و چابک، به‌طور فزاینده‌ای خسته شود. ممکن است همین را نیز درباره جنگ گفت - «برندگان» هر جنگ کسانی هستند که کاملاً از آن اجتناب می‌کنند یا بدون از دست دادن چیز زیادی از آن حمایت می‌کنند؛ اما در همان زمان، عدم مشارکت آن‌ها به این معنی است که آن‌ها همچنین اکثریت بی‌چهره هستند. در همان زمان، تعداد زیادی از افرادی که شرکت می‌کنند و از ماهیت جمعی بازی لذت می‌برند، همچنین ویژگی‌های مشابهی را در درون جنگ بازتاب می‌دهند.

جنگ همچنین یک موضوع بسیار رایج برای بازی‌ها است؛ حتی آن‌هایی که شباهت کمی به شبیه‌سازی‌های جنگ دارند اغلب نام‌های جنگ‌گونه به خود می‌گیرند؛ بازی کارتی ناپلئون، یا بازی دیجیتالی محبوب، مین‌روب (Minesweeper) از این جمله هستند. از نظر بازشناختی، هیچ کدام از این بازی‌ها ارتباط زیادی با جنگ ندارند و باین‌حال دادن این عناوین به آن‌ها نه تنها دو بازی نسبتاً انتزاعی را با اعمال خاص جنگ‌گونه (اسیر کردن افراد، منفجر کردن مین‌ها) شناسایی می‌کند و کنش‌های آن‌ها را از نظر جنگ بازسازی می‌کند، بلکه به نظر می‌رسد آن‌ها را به عنوان بازی‌هایی مناسب مشروعیت می‌بخشد. از نظر روان‌شناختی، بنابراین به نظر می‌رسد که بسیاری از بازی‌ها با جنگ پیوند داده می‌شوند تا آن‌ها را با روایت‌های قابل فهم و قابل تشخیص مجهز کنند. حتی اگر این روایت‌ها به شدت ابتدایی باشند. هم‌زمان، تداعی اجتماعی جنگ و حل آن به رفتار رقابتی و سپس به بازی‌ها، به این معنی است که پیوند مستقیمی بین موضوع جنگ و اعمالی که در بازی رخ می‌دهد وجود دارد که خود را با ادغام این دو سازگار می‌کند.

پویایی‌های بازی

اجتماعی بودن بازی‌ها به این معناست که اشتراک میان جنگ و فعالیت اجتماعی نیز امری رایج است. بسیار اوقات، بازی‌ها طوری طراحی می‌شوند که یک درگیری را برانگیزند- ساده‌ترین پویایی / دینامیک (dynamic) در اینجا، قرار دادن یک گروه در برابر گروه دیگر است- و تکمیل نهایی بازی زمانی رخ می‌دهد که یک طرف پیروز شود. این امر در درجات مختلفی از پیچیدگی در درون بازی‌ها -از انتزاعی تا بسیار شخصی- اجرا می‌شود. باین‌حال، به طور فزاینده‌ای این امر با این آگاهی تعدیل شده است که بازی‌ها تجربیات بسیار اجتماعی ارائه می‌دهند و این اجتماعی بودن را می‌توان برای اهداف روان‌شناختی به کار گرفت؛ بنابراین، بازی‌های جنگی اغلب یک مخاطب یا انبوهی از شهروندان وابسته خلق می‌کنند که بازیکن باید به آن‌ها تکیه کند و/یا از آن‌ها حمایت نماید. از نظر روان‌شناختی، این ساختار به طرز باورنکردنی قدرتمند است، زیرا احساسات وابستگی، اهمیت، تکیه بر دیگران و مسئولیت را در سوی بازیکن تشویق می‌کند. خودِ عمل جنگ نیز شدت مشارکت در اعمالی را که همراه با دیگران انجام می‌شود- زمانی که معیارهای پیروزی تعیین شده باشد- به پیش می‌کشد. هنگام تلاش برای رسیدن به یک هدف مشترک، به‌ویژه زمانی که عناصر خطر با شکست در کار باشند، بازیکنان اغلب از احساسات عاطفی تشدید شده و همچنین احساسات وفاداری و قدرتی گزارش می‌دهند که در شرایط عادی احساس نمی‌کنند. رقابت‌طلبی فعالیت دیگری است که به یک زمینه اجتماعی برای عملکرد نیاز دارد و با ایده‌های بازی و جنگ نمایشی گره خورده است. بدون حریفان انسانی، رقابت دشوار است و بازهم این جنبه از بازی می‌تواند بسیاری از عناصر عاطفی و اجتماعی قوی‌تر بازی را آشکار کند که می‌تواند به سمت پرخاشگری و کینه‌توزی سنگین شود. در همان زمان، بازیکنان از بازی‌های جنگی پیچیده‌ای که در آن‌ها توطئه‌چینی، برنامه‌ریزی، پیش‌بینی حرکت‌ها یا اعمال، انتخاب طرف و انجام دسیسه‌ها همگی نقش پررنگی دارند، بسیار لذت می‌برند. این امر اغلب بیشتر منجر به این حس می‌شود که بازیکنان در حال آزمودن خود در برابر دیگران هستند و همچنین به آن‌ها پتانسیل می‌دهد تا به طیف وسیعی از شیوه‌ها رفتار کنند. در مجموع، «به چالش کشیدن هوش» خود در برابر بازیکن دیگر در موقعیت جنگ نمایشی به بسیاری اجازه می‌دهد تا لذت عمیقی کسب کنند. عنصر خطر ضمنی در بازی جنگی، اینکه جنگ باخت و از دست رفتن جان‌ها، اقلام یا مهره‌ها را به همراه دارد و اینکه ممکن است خود بازیکنان خود را از عرصه وسیع‌تر بازی حذف شده ببینند به بازیکنان

پیامدهای ملموس و جاری در اصطلاحات بازی ارائه می‌دهد - غنیمت و گنج، امتیازات بیشتر یا اعتبار و یا صرفاً فهرست تلفات گرفته‌شده از طرف‌های مخالف - همگی به‌عنوان نشانه‌های دستاورد و موفقیت (شکست) در نظر گرفته می‌شوند.

مضامین جنگ در بازی‌ها

جنگ بسیار فوری و بی‌واسطه است - این موضوع اقدامات مستقیمی را از سوی بازیکن برمی‌انگیزد که دارای آثار مشخص و پایداری هستند. توسعه بازی‌های جنگی این موضوع را به دو گونه مختلف در نظر می‌گیرد. نخست، ساختار بازبشناختی (لودیک) بازی اغلب به‌شدت بر حرکت نوبتی یا بلادرنگ تکیه دارد که در آن عمل یا واکنش بخشی مرکزی از بازی است. این امر مستلزم آن است که بازیکنان سریع فکر کنند، اما همچنین از پیش برنامه‌ریزی نمایند. جنبه «انسانی» بازی اهمیت فوق‌العاده‌ای دارد، زیرا بازیکنان نیاز دارند احساس کنند که توسط دشمنی شایسته به چالش کشیده می‌شوند. این امر منجر به جنبه دوم می‌شود که عبارت است از تأمین انسان‌ها یا نیروهای دیگر (چه واقعی و چه خیالی) که به بازیکن وابسته هستند تا او بتواند نقش خود را به‌عنوان ژنرال، خدا یا سرباز به‌طور مؤثری ایفا کند. این موضوع می‌تواند به سادگی اختصاص نام‌ها و ویژگی‌های انسانی به مهره‌ها در بازی شطرنج (فیل، اسب، شاه، وزیر) تا مجسمه‌های انسان‌نمایی که بر روی میزان نبرد قرار می‌گیرند و تا مشاورانی که در درون بازی‌هایی مانند سری «تمدن» (*Civilization*) قرار دارند و به‌طور دوره‌ای وضعیت ملت را به بازیکن گزارش می‌دهند، متغیر باشد. این «افراد» به جنگ معنای اجتماعی محافظت از نیروها و مردم خود را می‌دهند. این امر همچنین «هزینه» بسیار زیادی برای هر مهره‌ای که در طول بازی از دست می‌رود قائل می‌شود و آن‌ها را با جان انسان‌ها برابر می‌سازد، نه با اشیاء بی‌جان یا سازه‌های مجازی. همین پیوند اجتماعی وابستگی است که باعث می‌شود این پیوند چنین قوی باشد و ایده‌های مسئولیت اجتماعی و مراقبت را در چارچوب سیستم بازی ترویج نماید. این جنبه‌های بازی‌ها خط باریکی را ترسیم می‌کنند که اغلب میان رقابت «سالم» و بازی «پرانرژی» وجود دارد و این امر رابطه بازی‌ها را با جنگ بازتاب می‌دهد. جنگ و بلاغت بازی اغلب به‌گونه‌ای درهم‌آمیخته می‌شوند که تفکیک این دو دشوار است. در بازی اجتماعی، جنگ و نبرد (*battle*)، رویکردهای تندروانه و افراطی از آن چیزی هستند که اگر بیش از یک شرکت‌کننده درگیر باشد در حال وقوع است. این موضوع همچنین ممکن است شامل یک بازیکن و حریف کامپیوتری باشد. در اینجا همچنین تنشی وجود دارد که به‌طور فزاینده‌ای بخشی از ادراک بازی‌ها به‌عنوان جنگ شده است. اثرات روان‌شناختی بازی‌های جنگی موضوعی برای نگرانی دانش رسانه‌ای است، به‌ویژه از این دیدگاه که تأثیر بازی‌های خشن ممکن است منجر به رفتار خشن در زندگی واقعی شود. در این فرض، دایره جادوی هویزینگا شکسته می‌شود - جهان بازی به جهان واقعی سرازیر می‌شود و باعث اخلاص و پیامدهای روان‌شناختی خطرناک می‌شود. یک ترس مرکزی در اینجا این است که بازی بیش‌ازحد بازی‌هایی که به‌عنوان انفرادی یا خشن ادراک می‌شوند، انحرافی در ادراک بازیکن از جهان واقعی ایجاد می‌کند و ارتباط آن‌ها با اقدامات به‌ظاهر هنجاری (مثلاً رانندگی) و رفتار خشن (مثلاً زیر گرفتن اعضای فرقه هاری کریشنا برای منافع بازی، همان‌طور که در بازی *GTA* رخ می‌دهد) توسط بسیاری از گروه‌ها دیده می‌شود. از نظر روان‌شناختی، بازیکن در موقعیتی قرار می‌گیرد که در آن تمایزات او بین ارزش‌های اخلاقی این اعمال از طریق تماس مداوم (و پاداش‌دهنده) با جهان بازی کاهش می‌یابد. درواقع، شواهد اغلب بیشتر از این ایده حمایت می‌کنند که بازی‌ها تأثیری بر رفتار خشن ندارند، اگرچه ممکن است بر بازیکنانی که از قبل روان‌پریش هستند تأثیر بگذارند (که البته موسیقی،

ادبیات تحریک‌آمیز، فیلم‌های خشن و رهبران فرقه‌ها نیز همین‌طور هستند). جالب این است که بازی‌های سنتی‌تر از این انگ روان‌شناختی رنج نمی‌برند. باین‌حال، یافتن مثالی از اینکه چگونه حتی سنتی‌ترین بازی‌های جنگی نیز می‌توانند چنین فعالیت‌هایی را ترویج کنند، آسان است. شطرنج در یک نگاه به‌عنوان یک گذران زمان نیازمند به مهارت‌های بالا و در نگاهی دیگر به‌عنوان هنری شیطانی و رقابتی دیده می‌شود که بازیکنان به آن وسواس پیدا می‌کنند و حتی روان‌پریش می‌شوند.

فرصت‌های بیشتر برای جنگ نمایشی

با توسعه بازی‌ها و دور شدن از عرصه‌های سنتی تخته‌ای یا ورزشی به سمت بازی‌های دیجیتال، ظرفیت برای تحقق سناریوی جنگ نمایشی بسیار بیشتر شده است. با حضور هزاران بازیکن که در هر لحظه درگیر یک بازی هستند، توانایی ایجاد سناریوهای بزرگ‌تر که در آن بازیکنان خود نقش سربازان را ایفا می‌کنند، به‌طور قابل‌توجهی افزایش یافته است. این بازی‌ها با ارائه امکاناتی مانند انتخاب سمت و سوی خود، پیوستن به گروه‌ها و دسته‌های دیگر بازیکنان، یا درگیر شدن در سایر فعالیت‌ها در حالی که جنگ در اطراف آن‌ها جریان دارد -مثلاً سود بردن از تجارت در نتیجه این شرایط- اجتماعی بودن را تشویق می‌کنند. «ورلد آف وارکرفت» (*World of Warcraft* ۲۰۰۴ تاکنون) شاید یکی از آشکارترین عناوینی باشد که از این پویایی با موفقیت زیادی استفاده کرده است. یکی از دلایلی که بازی از نظر تجاری چنین عملکرد خوبی داشته و توانسته است تعداد زیادی کاربر را حفظ کند، ارائه بسیاری از جنبه‌های درگیر کننده اجتماعی است که همگی بر یک روایت مرکزی از جنگ تغذیه می‌شوند. بلیزارد آگاهی تیزهوشانه‌ای نسبت به پتانسیل جنگ در درون بازی خود نشان داده است و آن را به‌گونه‌ای ادغام کرده است که به بازیکن اجازه می‌دهد جنبه‌های مختلف جنگ را در یک زمینه امن کاوش کند یا از آن‌ها لذت ببرد.

منبع

MacCallum-Stewart. E. (2009). *Psychology of Play as Mock War*, In encyclopedia of PLAY in Today's Society, SAGE.

جستار پنجم- نظریه وارونگی و جنگ

دو نوع رابطه کلی میان جنگ (*war*) و بازی (*play*) وجود دارد که این دو کاملاً در تقابل و تقارن با یکدیگرند. از یک سو، نبرد نظامی می‌تواند چنان ارائه شود و برای جنگجویان چنان تجربه شود که گویی نوعی بازی است. از سوی دیگر، بازی‌ها -به‌ویژه ورزش- می‌توانند به گونه‌ای تجربه شوند که گویی شکل‌هایی از نبرد نظامی‌اند؛ بنابراین، نبرد نظامی می‌تواند شبیه یک بازی بازنمایی شود و یک بازی نیز می‌تواند شبیه نبرد نظامی باشد.

با بررسی جداگانه هر یک از این دو گرایش متقابل، بسیاری از ناظران و مفسران امور نظامی اشاره کرده‌اند که جنگ می‌تواند به صورت نوعی ماجراجویی لذت‌بخش تجربه شود. در گذشته، لباس‌های نمایشی و رنگارنگ، موسیقی پر صدای شورانگیز و سخنرانی‌های تهییج کننده وجود داشت. در زمان‌های اخیر نیز حضور دوربین‌های خبری باعث شده که سربازان نوعی تصویر جلوه‌گرانه هالیوودی از خود به نمایش بگذارند، یا احساس کنند مانند بازیکنان محبوب فوتبال هستند که در برابر تماشاگران شهر خود رقابت می‌کنند.

می‌توان استدلال کرد که فرماندهان و دیگران از این شکل‌های خیال‌پردازی به عنوان ابزاری استفاده می‌کنند تا سربازان را وادار کنند واقعاً وارد رنج و خطر نبرد شوند، هرچند هیچ مدرکی وجود ندارد که این کار به صورت آگاهانه و بدخواهانه انجام شود. این واقعیت که جنگ در خبرهای تلویزیونی شبانه گویی مانند گزارش یک مسابقه فوتبال ارائه می‌شود، به این خیال عمومی کمک می‌کند که جنگ نوعی بازی است که در آن آسیبی واقعی رخ نمی‌دهد. باین حال، این شبیه‌سازی در مورد حمله به عراق دشوارتر از جنگ‌های پیشین آمریکا از آب درآمد، شاید به این دلیل که معیار واقعی بردن را کمتر می‌توان روی نقشه جنگی ترسیم کرد. در جهت مخالف، بسیاری از بازی‌ها و فعالیت‌های سرگرم‌کننده (سربازهای اسباب‌بازی، سلاح‌های تقلیدی، پینت‌بال، بازی‌های ویدئویی و بازی‌های جنگی) در پی ایجاد توهم از نبردی مرگبار- برای لذت بزرگسالان و کودکان- هستند. همچنین از دوران هومر تا امروز، جنگ یکی از مضمون‌های اصلی داستان و خیال‌پردازی بوده است. فیلم‌های معاصر، با بهره‌گیری از تکنیک‌های پیشرفته فیلم‌برداری، توانسته‌اند زنده‌ترین تصویر از این امر را ارائه کنند که تجربه واقعی نبرد چگونه خواهد بود؛ یکی از بهترین نمونه‌ها صحنه آغازین فیلم نجات سرباز رایان (*Saving Private Ryan*) اثر استیون اسپیلبرگ است.

نظریه وارونگی و جنگ

هر دو شیوه ترکیب جنگ و بازی را می‌توان بر اساس نظریه روان‌شناختی «وارونگی» (*reversal*) مایکل اپتر توضیح داد. بر اساس این نظریه، تجربه هیجان خوشایند به وقوع هم‌زمان دو عامل بستگی دارد. از یک سو باید برانگیختگی شدید وجود داشته باشد. از سوی دیگر، باید احساس امنیت از منشأ این برانگیختگی نیز حضور داشته باشد؛ یعنی یک «چارچوب حفاظتی» روان‌شناختی. بدون چنین چارچوبی، این برانگیختگی به صورت اضطراب تجربه می‌شود، اما با چنین چارچوبی، همان میزان برانگیختگی به هیجان تبدیل می‌شود؛ بنابراین، هنگام نگاه کردن به یک ببر در قفس، هیجان وجود دارد زیرا ببر خطرناک است، اما قفس این چارچوب حفاظتی را فراهم می‌کند. بدون قفس، (حداقل) اضطراب پدید می‌آید و برای هیجان، حضور هم‌زمان ببر و قفس لازم است. در نبرد واقعی احتمال وجود برانگیختگی شدید بسیار زیاد است. بنابراین برای تجربه هیجان به جای اضطراب،

باید یک چارچوب حفاظتی افزوده شود-احساس آسیب‌ناپذیری که از تجربه کردن موقعیت به‌عنوان نوعی ورزش ناشی می‌شود. از سوی دیگر، در بازی‌های تقلیدی جنگ، مانند بازی‌های ویدئویی، احساس امنیت از ابتدا وجود دارد-زیرا بازیکن می‌داند که این فقط یک بازی است. در این حالت، لازم است تا آنجا که ممکن است، حس خطر واقعی به تجربه افزوده شود تا سطح برانگیختگی و در نتیجه هیجان به بالاترین حد ممکن برسد.

منبع

Apter. M. (2009). War In encyclopedia of PLAY in Today's Society. SAGE.

جستار ششم - جامعه‌شناسی جنگِ نمایشی

جنگ (*Warfare*) و بازی (*gaming*) به‌طور ذاتی درهم‌تنیده شده‌اند؛ اغلب تا بدان حد که وقتی اقدامات یکی را در کنار دیگری توصیف می‌کنیم، ممکن است شبیه به دیگری به نظر برسند. اگر به الگوهای اجتماعی که از بازی‌های جنگی (*wargames*) ناشی می‌شوند نگاه کنیم، می‌توانیم این موضوع را فراتر ببریم. بازی‌های جنگی اغلب به‌عنوان اموری افراطی، خشونت‌آمیز و تهاجمی دیده می‌شوند، باین‌حال، آن‌ها قادر هستند که مردم را کنار هم جمع کنند. برخی از قدیمی‌ترین بازی‌های موجود بر اصول جنگ استوار هستند. علاوه بر پیچیدگی، این بازی‌ها یک‌لحظه متحد کننده از رقابت را فراهم می‌کنند که خارج از چارچوب‌های معمول بازی وجود دارد.

بازی‌های جنگی تقریباً کاملاً مبتنی بر تصمیمات و اقدامات انسانی هستند و به همین دلیل، اکثر آن‌ها در یک زمینه فیزیکی، ذهنی و مجازی در برابر حریفان واقعی انجام می‌شوند. البته بازی‌های جنگی علیرغم پارانویای رسانه‌ای که اغلب سعی می‌کند این پتانسیل را پیشنهاد دهد (مثلاً در فیلم‌هایی مانند «بازی‌های جنگی» در سال ۱۹۸۳)، به جنگ‌های واقعی تبدیل نمی‌شوند. این موضوع یک استعاره بسیار استفاده‌شده برای اضطراب اجتماعی در مورد خشونت ذاتی در بازی‌های جنگی و محو شدن مرز بین بازی و واقعیت است.

باین‌حال، روندهای موازی‌های اجتماعی به‌اندازه‌ای نزدیک هستند که برای ما نگران‌کننده باشند. بازی‌های جنگی یک جهان کوچک (میکروکازم / *microcosm*) از برخی از بدترین عناصر زندگی را به ما ارائه می‌دهند که با حسن نیت انجام می‌شود. به همین دلیل، آن‌ها همیشه پارادوکس‌های اجتماعی را به ما نشان می‌دهند. آن‌ها مردم را کنار هم می‌آورند، همکاری، تفکر و استراتژی را تشویق می‌کنند، اما درعین‌حال حيله‌گر، خشونت‌آمیز و به‌طور بالقوه مخرب هستند.

مقایسه بین بازی و جنگ

جنگ فعالیتی است که به‌طور بنیادین با گفتار بازی و سرگرمی‌ها مرتبط است. برای بسیاری از فعالیت‌های بازی، می‌توان مقایسه‌هایی با جنگ انجام داد. این امر را می‌توان به‌وضوح در روش‌هایی دید که جنگ و بازی توصیفات و شرایط زبانی مشابهی را به اشتراک می‌گذارند. این سیستم استفاده از بلاغت بازی برای توصیف جنگ توسط پل فاسل (*Paul Fussell*) به‌عنوان «بلاغت برجسته» (*High Diction*) توصیف شده است. شعر «وینای لامپادا» اثر هنری نیوبولت (*Henry Newbolt*) نمونه‌ای از این موضوع است، جایی که یک بازی کریکت به استعاره و راهنمایی برای اقدامات در میدان نبرد تبدیل می‌شود. در میان فریادهای «بازی کن و به بازی ادامه بده!»، شرکت‌کنندگان تشویق می‌شوند تا جنگ را به‌عنوان یک ورزش شریف ببینند و هر دو را با همان روحیه رقابتی دریافت کنند. اگرچه این ایدئالیسم، البته، تقریباً کاملاً با ظهور جنگ مدرن نابود شد؛ اما مقایسه با جنگ‌های تاریخی، رویدادهایی مانند شمشیربازی (جنگ‌های نمایشی) و حتی پیوند با رویدادهای بازآفرینی مدرن، همگی در این جهت عمل می‌کنند تا این مفهوم را حفظ کنند که وقتی جنگ ایدئال‌سازی می‌شود، باید شامل اصول اخلاقی و اجتماعی مانند اخلاق ورزشی، انصاف، قوانین روشنی که نباید شکسته شوند و نگرشی مثبت نسبت به رقابت سالم باشد.

این مثال‌های اخیر نشان می‌دهند که چگونه اغلب اقدامات اجتماعی به‌طور خاص با ایده‌ها و اقدامات جنگی مرتبط هستند. پیوند اخلاقی جنگ با یک «ورزش خوب بازی شده» نیز با مفاهیمی درگیر است که شامل رفتار اخلاقی به‌جای اقدامات واقعی می‌شود و این دو خط را محو می‌کند. جنگ جهانی اول اغلب به‌عنوان نقطه‌ای دیده می‌شود که این تغییر در آن رخ داد؛ عمدتاً به این دلیل که در این رویداد ارزش‌های اجتماعی توسط بربریت جنگ مکانیزه، به‌جای جنگ ورزشی، فاسد شدند. این امر اغلب به‌طور خاص با تغییر از نبرد تن‌به‌تن با دشمن شناخته‌شده به نابودی جمعی (*Mass Destruction*) مرتبط است، جایی که شناسایی افراد درون ماشین جنگ گم می‌شود. دوباره، تأکید بر شخص (بازیکن) برای شکل‌گیری این درک حیاتی است. وقتی فرد نادیده گرفته می‌شود، درک اجتماعی از رویداد تغییر می‌کند زیرا جنبه «بازی» در جنگ از بین می‌رود. البته، مورخان می‌دانند که هیچ جنگی واقعاً نمی‌تواند به‌عنوان یک بازی مفهوم‌سازی شود، زیرا واقعیت به‌سادگی این امر را انکار می‌کند، باین‌حال، بازسازی گذشته از طریق اسطوره‌های مختلف (شامل گفتار جنگ = بازی) به این معنی است که این موضوع اغلب به این شکل ارائه می‌شود.

درنهایت پیشنهادشده است که جنگ شامل یک روایت بنیادین، اگرچه اغراق‌آمیز، در بسیاری از بازی‌ها و فعالیت‌های بازی است. این موضوع می‌تواند در سطوح ابتدایی به‌عنوان انتقال و تمرین متعاقب آن نیازهای اولیه-به‌ویژه مبارزه برای قلمرو و فضا در واحدهای قبیله‌ای-بازسازی شود. جنگ، بنابراین، یک فعالیت بسیار پایه در بازی را به‌عنوان یک هدف یادگیری نشان می‌دهد. حالت هیجانی بالا که در بازی‌ها و در جنگ تجربه می‌شود نیز هنگام مقایسه این دو، کاملاً ارزش بررسی دارد. جنگجویان در جنگ اغلب خود را چنین توصیف می‌کنند که با جنگ احساس «زندگی» می‌کنند و سر حال می‌شوند. در فیلم «فرار بزرگ» (۱۹۶۳)، ریچارد اتنبرو این موضوع را نمونه‌سازی می‌کند و می‌گوید باوجود تلاش‌هایی که او و مردانش از سر گذرانده‌اند، هرگز تا این حد احساس زندگی نکرده است (البته، بزرگ‌ترین طنز این است که او بلافاصله تیرباران می‌شود). این حس از تجربه بالا مشابه تصویرسازی میهای چیکسنت‌میهای از حالت «جریان» (*Flow*) است، جایی که انجام اقدامات با حس دستاوردی مرتبط است که از توانایی‌های ذهنی و/یا فیزیکی بهره می‌برد. این واقعیت وجود دارد که رقابت و بسیاری از اعمالی که در طول جنگ انجام می‌شود از نظر اجتماعی غیرقابل‌قبول در نظر گرفته می‌شوند و اغلب زمانی که شرکت‌کنندگان دوباره در مدل‌های هنجاری رفتار اجتماعی جذب می‌شوند، احساسات شدید شرم را تجربه می‌کنند. به‌وضوح، این موضوع هنگام در نظر گرفتن فعالیت‌های بازی تا این حد شدید نیست، اما به توضیح این موضوع کمک می‌کند که چرا جامعه اغلب در برابر رقابت‌های افراطی کراهت دارد، یا ماهیت خشونت‌آمیز بازی‌های جنگی را به‌طور کلی نقد می‌کند.

جنگ نمایشی و تعامل اجتماعی

جنگ به‌طور سنتی فعالیتی است که برای دستیابی به آن به چندین نفر نیاز است. شاید تنها یک نفر برای شروع آن کافی باشد، اما درنهایت، جنگ باید توسط یک گروه حفظ و پشتیبانی شود. این موضوع در بازی و سرگرمی‌ها نیز صادق است. جنگ بنابراین یک موضوع محبوب برای بازی‌هایی است که شامل تیم‌ها یا گروه‌هایی از مردم برای رسیدن به موفقیت می‌شوند. این موضوع دامنه‌ای از سرگرمی‌ها از بازی‌هایی که در حیات مدرسه بازی می‌شوند تا بازی‌های جنگی با مهره‌های مینیاتوری و طیف گسترده‌ای از بازی‌های آنلاین مشارکتی مانند شوتر اول‌شخص (*FPS*) نظیر کانتر-استرایک را شامل می‌شود. جنبه اجتماعی

بازی‌های جنگی اغلب نسبت بیرونی با بازی دارد و در کنار آن رخ می‌دهد. این موضوع اغلب به این دلیل است که بازی‌های جنگی شامل فعالیت‌های استراتژیک پیچیده هستند و بنابراین انجام آن‌ها زمان می‌برد. بازی‌های جنگی همچنین به‌عنوان یک هنر نسبتاً شریف دیده می‌شوند که باوجود پیش‌فرض‌های خشن خود، باخرد و عقل همراهی دارند.

این موضوع شاید به دلیل نگرش‌های «لحظه‌ای برای یادگیری، یک‌عمر برای تسلط» است که در بازی‌هایی مانند گو (Go) و شطرنج نشان داده می‌شود؛ هر دو این بازی‌ها ساختار قوانین ساده‌ای دارند اما درواقع به مهارت زیادی نیاز دارند. تخته‌های شطرنج و چکرز (Checkers) که در پارک مرکزی نیویورک برای بازیکنان فراهم شده‌اند، ممکن است نمونه‌ای از این امر باشد؛ درواقع، تصویرسازی بازیکنانی که به‌صورت تصادفی برای انجام این بازی‌ها ملاقات می‌کنند به‌عنوان نشانه‌هایی از اتحاد نژادی یا حيله‌گری و توطئه، به یک استعاره رایج تبدیل شده‌اند. تعامل اجتماعی بنابراین موضوعی بنیادین برای این کلیشه‌هاست و نشان می‌دهد که ظرفیت بازی‌های جنگی برای گرد هم آوردن گروه‌ها - به‌جای یک جنگ واقعی که آن‌ها را از هم می‌پراکند - چقدر است.

غیرقابل‌پیش‌بینی بودن رفتار و تعامل انسانی چیزی است که به‌طور فزاینده به‌عنوان یک عنصر مثبت و چالش‌برانگیز در گیم‌پلی این بازی‌ها لحاظ شده است. این شاید جذابیت اساسی بازی‌های جنگی باشد که شرکت‌کنندگان برای انجام بازی‌های جنگی به مهارت، استراتژی و توانایی نیاز دارند، اما ماهیت مخاصمه‌جویانه نبرد امکان غیرمنتظره بودن و همچنین بسیاری از حالت‌های مختلف بازی را فراهم می‌کند. عرصه محصور بازی - «دایره جادویی» هویزینگا - نیز به این معنی است که بازی «امن» در نظر گرفته می‌شود؛ می‌توان ریسک کرد یا اقدامات افراطی را در قلمرو خیالی بازی، نه در زندگی واقعی، انجام داد. تصور نمی‌شود که این موارد پیامدهای اخلاقی در جای دیگر داشته باشند. بازی‌های جنگی معمولاً از نظر بازی‌وارانه (Ludically) ساده هستند؛ بااین‌حال، جنبه اجتماعی آن‌ها به این معنی است که با افزودن شرکت‌کنندگان بیشتر، به‌طور فزاینده پیچیده‌تر می‌شوند و درنتیجه ریسک‌های نسبی و عناصر غیرقابل‌پیش‌بینی افزایش می‌یابند.

بسیاری از بازی‌های جنگی که در زمینه‌ای شامل تعاملات اجتماعی انجام می‌شوند، عناصری را در نظر می‌گیرند که برای ارائه دستور کارهای متضاد به بازیکنان طراحی شده‌اند. این موضوع ممکن است برای مثال شامل چندین روش مختلف باشد که در آن شرایط برد محقق می‌شود، یا عناصر بی‌ثبات‌کننده‌ای مانند دستور کارهای سیاسی برای بازیکنان مختلف را معرفی کند، یا ممکن است بر نیاز شرکت‌کنندگان برای تشکیل گروه‌های اعتماد سریع بازی کند. در بازی‌های آنلاین، عدم وجود یک رهبر صریح اغلب یک عنصر حیاتی از گیم‌پلی است. بازیکنان بسیار سریع تیم‌ها را تشکیل می‌دهند، ممکن است بازیکنان دیگر یا مهارت‌های نسبی آن‌ها را نشاناسند و برای موفقیت باید به شکلی بسیار سریع منسجم عمل کنند. کار تیمی بین افرادی که قبلاً ملاقات نکرده‌اند و ممکن است پس از جنگ هرگز دوباره یکدیگر را نبینند، تنش اصلی در بازی را ایجاد می‌کند که بازیکنان باید یاد بگیرند بر آن غلبه کنند. بازی‌های جنگی با طراحی قوی این اجازه را می‌دهند که این اجتماعی سازی رخ دهد، اما همچنین به بازیکنان اجازه می‌دهند عاملیت خود را حفظ کنند. هم زمان، بازی‌های جنگی اغلب بدون همکاری نیز قابل بردن هستند؛ اگرچه این روش، سخت‌ترین مسیر برای در پیش گرفتن است.

بسیاری از بازی‌ها همچنین از جنگ به عنوان یک اصل بنیادین روایت اجتماعی خود استفاده می‌کنند. این امر به بازیکنان یک دلیل اساسی می‌دهد تا در هر فعالیتی که بازی دیکته می‌کند شرکت کنند و همچنین اغلب دوتایی‌های ساده‌ای (دشمن در برابر دوست) ایجاد می‌کند که از هرگونه پرسش اخلاقی در مورد اینکه چه کسی واقعاً «حق» دارد، جلوگیری می‌کند. بازی‌های رومیزی، بازی نقش‌آفرینی زنده (LARP) و سایر بازی‌های نقش‌آفرینی به‌طور معمول از جنگ به عنوان یک عامل اجتماعی استفاده می‌کنند. شخصیت‌ها باید خود را در پس‌زمینه جنگ قرار دهند و اغلب از طریق راه‌های مختلف در آن شرکت می‌کنند. بازیکن بنابراین باید شخصیت‌پردازی خود را حول این عناصر جهت‌دهی کند.

بازی‌های کامپیوتری و جنگ

جنگ بخش کلیدی بازی‌های کامپیوتری است و به‌ویژه در ظهور بازی‌های مشارکتی و آنلاین مهم بوده است. عمل جنگ برای گرد هم آوردن گروه‌ها و همچنین برای جدا نگه‌داشتن آن‌ها در بسیاری از بازی‌های دیجیتال استفاده شده است. این روند با اولین بازی: «اسپیس‌وار!» (۱۹۶۲) آغاز و به سرعت به یک بازی اجتماعی تبدیل شد؛ جایی که بازیکنان سعی می‌کردند با پیشی گرفتن از امتیازها یکدیگر را شکست دهند (حتی اگر این بازی در اصل چندنفره نبود) و این روند تا به امروز نیز ادامه دارد. این امر در توسعه بازی‌های شوتر اول شخص (FPS) که می‌توانند از طریق گروه‌های LAN (شبکه محلی) یا با بازی آنلاین از طریق سرورهای میزبانی شده انجام شوند و در بازی‌های نقش‌آفرینی آنلاین چندنفره گسترده (MMORPGs) که در آن جنگ به عنوان یک عنصر اصلی گیم‌پلی به چندین روش مختلف استفاده می‌شود، بیش از دیگران آشکار است. یکی از دلایل اصلی این موضوع مقیاس افرادی است که می‌توانند در هر نبرد درگیر شوند. در واقع امروزه گروه‌های بزرگی از بازیکنان می‌توانند در محیط‌های رقابتی باهم بجنگند. بازی MMORPG «ورلد آف وارکرفت» (۲۰۰۴ تا اکنون) این ایده را به روشی جالب استفاده کرده است. بازی نقش‌آفرینی زنده (LARP) نیز اجازه می‌دهد ساختارهای گروهی مشابهی شکل بگیرند که در آن دشمنی، سیاست‌بازی و توطئه‌چینی علیه یکدیگر عمداً تشویق می‌شود؛ مانند بسیاری از بازی‌های جنگی، این امر گاهی از طریق مبارزه برای منابع محدود تولید می‌شود، اگرچه گاهی اوقات دلایل مبهم‌تر هستند. در رویدادهای مقیاس بزرگ در بریتانیا مانند «دِ گدرینگ» (The Lorien Trust, ۱۹۹۲ تا اکنون) یا «میلستروم» (Profound Decisions, ۲۰۰۴ تا اکنون)، دعوای بین قبیله‌ها و هجوم برای کشف و ادعای (حفظ) قلمرو در «دنیای جدید» بر بازی مسلط هستند. هر دو جنبه ذکر شده، البته، دلایل معمول برای شروع جنگ هستند؛ در اینجا نیز مانند هر بازی نقش‌آفرینی دیگر، پاسخ‌های بازیکنان برای توسعه داستان و همچنین برای حفظ و حل هرگونه فعالیت خصمانه حیاتی است. از سوی دیگر استقرار گسترده‌ی فکته‌ها (گروه‌ها) و سیاست‌بازی یک عنصر اساسی از گیم‌پلی است که بازیکنان با عمق قابل‌توجهی در آن شرکت می‌کنند. «دِ گدرینگ» به‌طور خاص برای توانایی خود در صحنه‌آرایی نبردهای بزرگ و آزاد علیه طرفین مقابل نیز شناخته می‌شود، جایی که بازیکنان در نبرد تن‌به‌تن و جادویی باهم می‌جنگند. در حوزه دیجیتال، بازی‌های کوچک‌تر نیز معمولاً در پس‌زمینه‌ای از درگیری یا جنگ تنظیم می‌شوند، اگرچه در این موارد، بازیکنان معمولاً با دشمنان غیر بازیکن (NPC) می‌جنگند، نه با یکدیگر.

جنگال جاری

جنگ در دل بازی، البته موضوع بسیاری از جنگال‌ها بوده است. این امر به دلیل ادعایی بازی خشونت‌آمیز بر بازیکنان است. محور اصلی اختلاف این است که بازی‌های خشونت‌آمیز منجر به اعمال و افکار خشونت‌آمیز در دنیای واقعی می‌شوند. این یک هراس اخلاقی است که تقریباً به اندازه خود تاریخ بازی قدمت دارد و ناشی از ترس از کنش‌ها و احساسات افراطی که توسط بازیکنان در طول فعالیت‌های بازی انجام می‌شود و همچنین ناتوانی بالقوه بازیکنان در جدا کردن خود از این سناریوهای خیالی می‌شود. برای مثال، کشتار دبیرستان کلمباین در سال ۱۹۹۹ عمدتاً به علاقه‌ی مرتکبان به بازی‌های جنگی «دوم» و «ولفنشتاین ۳دی» نسبت داده شد و این حادثه اغلب برای محکوم کردن بازی‌های خشونت‌آمیز از هر نوعی استفاده می‌شود. تلاش‌ها برای ارتباط دادن کشتار دانشگاه ویرجینیا تک در سال ۲۰۰۷ با محتوای مشابه تقریباً بلافاصله گزارش شد؛ اگرچه در نهایت مشخص شد که تیرانداز (سونگ-هوی چو) بازی‌های کامپیوتری بازی نمی‌کرد. این موضوع باین‌حال نشان می‌دهد که این پیوند در تخیل عمومی چقدر قوی است. تحقیقات زیادی برای اثبات یا رد اینکه آیا بازی‌های خشونت‌آمیز باعث رفتار یا الگوهای فکری اجتماعی خشونت‌آمیز می‌شوند یا خیر، انجام شده است و شواهد برای هر دو طرف همچنان غیرقطعی است. صرف‌نظر از این‌ها، این واقعیت باقی می‌ماند که این موضوع یک نگرانی اجتماعی قدرتمند است که در طول زمان کاهش نیافته است. پیوند بین جنگ و بازی به همین دلیل همچنان مسئله‌دار باقی می‌ماند؛ اگر بازی‌های جنگی درون دایره جادویی هوپزینگا وجود نداشتند، مرگبار بودند و همیشه این نگرانی وجود دارد که با ادامه انجام آن‌ها، ما نوعی برنامه‌ریزی اجتماعی را تقویت می‌کنیم که انسان‌ها را به جنگیدن با یکدیگر برای غذا، منابع و برتری اخلاقی تشویق می‌کند.

منبع

MacCallum-Stewart. E. (2009). *Sociology of Play as Mock War* In encyclopedia of PLAY in Today's Society. SAGE.

جستار هفتم - تحقیقات بازی‌های جنگی

مینیاتورهای جنگ‌های نمایشی، یعنی نبرد با سربازان سربی رنگ‌آمیزی شده، یک سرگرمی بسیار قدیمی و محبوب است. قوانین این بازی‌ها نیز سال‌هاست که وجود داشته‌اند، شاید معروف‌ترین آن‌ها قوانینی باشد که توسط اچ.جی. ولز (H.G. Wells) در نزدیکی آغاز قرن بیستم نوشته شده است. باین‌حال، در دهه ۱۹۶۰، سازمانی به نام Wargames Research Group (WRG) تغییراتی ایجاد کرد که به شدت بر این سرگرمی تأثیر گذاشت. WRG در سال ۱۹۶۹ آغاز به کار کرد، زمانی که دو فرد، فیل بارکر (Phil Barker) و باب اوبراین (Bob O'Brien)، قوانین جدیدی برای جنگ‌های نمایشی با استفاده از ارتش‌های دوران باستان برای یک همایش در بریتانیا توسعه دادند. قوانین نوآورانه آن‌ها چنان مورد استقبال قرار گرفت که به‌زودی با عنوان قوانین باستانی منتشر شد. استقبال از اولین نشریه آن‌ها، آن‌ها را تشویق کرد تا قوانین بیشتری را برای دوران دیگر تاریخی نظامی توسعه دهند. درنهایت، طیف دوران پوشش داده شده از جنگ‌های باستانی تا قرن بیستم را شامل شد. قوانین جنگ زمینی سرانجام با عناوینی که جنگ‌های نمایشی با مینیاتورهای دریایی در دوران‌های مختلف را تنظیم می‌کردند، دنبال شد. علاوه بر این، WRG مجموعه‌ای از قوانین را که از برخی بازی‌های نظامی آن‌ها اقتباس شده بود، برای استفاده به عنوان یک مجموعه عمومی از جنگ‌های فانتزی با عنوان Hordes of the Things ایجاد کرد. آنچه باعث محبوبیت این قوانین شد، نه فقط تازگی آن‌ها، بلکه این بود که بازی‌ها عناصری را معرفی کردند که بازی را آسان‌تر و دقیق‌تر می‌کرد. نبردهای مینیاتورهای نظامی به‌طور سنتی با هر قطعه (سرباز) که به‌تنهایی روی پای خود می‌ایستاد، انجام می‌شد و نیاز به بازی و جابجایی جداگانه آن داشت. قوانین WRG سربازان فردی را در یک پایه واحد کنار هم قرار دادند. به عنوان مثال، پایه‌ای که نمایانگر ۱۰۰ سرباز واقعی بود، با پایه‌ای که پنج سرباز مینیاتوری داشت، نمایش داده می‌شد؛ این نسبت یک سرباز به نمایندگی از ۲۰ نفر، استاندارد شد. به جای استفاده از پایه‌ها، تعداد استاندارد شده در هر پایه، با هر شکل که نمایانگر تعداد بیشتری از سربازان بود (با نسبت یک‌به‌بیست)، بازی را آسان‌تر می‌کرد. هنگامی که سربازان در نتیجه نبرد حذف می‌شدند، بازیکنان پیگیری می‌کردند و سپس پایه را پس از ناپدید شدن همه، حذف می‌کردند - به جای اینکه هر سرباز را به صورت جداگانه حذف کنند. از نظر حرکتی نیز، پایه‌ها بازی را آسان‌تر می‌کردند، زیرا جابجایی پایه‌ها آسان‌تر از جابجایی بسیاری از سربازان مینیاتوری منفرد بود. یکی دیگر از نوآوری‌های مهم، اهمیت روحیه (morale)، فرماندهی و کنترل بود که به قوانین معرفی شد. در دنیای ایدئال بازی، سربازان سربی به جایی می‌روند که «فرمانده» آن‌ها را هدایت می‌کند. آن‌ها تا زمانی که حذف یا دوباره جابجا نشوند، در جای خود باقی می‌مانند. سربازان واقعی این قدر سازگار نیستند - واقعیتی که WRG آن را در قوانین خود گنجانده بود. با انداختن طاس (همان‌طور که نبرد حل می‌شد)، بازیکنان روحیه سربازان و توانایی ماندگاری ارتش‌های خود را تعیین می‌کردند. آن‌ها ممکن بود بایستند و بجنگند یا با اطمینان پیشروی کنند. باین‌حال، آن‌ها ممکن بود نتیجه طاس را دریافت کنند که مجبورشان کند عقب‌نشینی کنند یا در غیر این صورت بی‌اثر شوند - که نشان‌دهنده وحشتی است که گاهی در میدان نبرد رخ می‌دهد. قوانین درنهایت با لیست‌های ارتش دوران مختلف همراه شد (کتابچه‌هایی که سازمان‌دهی ارتش‌های مختلف هر دوره را توصیف می‌کردند). علاوه بر این، تحقیقات تاریخی نیز در دسترس قرار گرفت تا WRG نه تنها قوانینی را ارائه دهد که حال و هوای یک دوره خاص را به

تصویر می‌کشید، بلکه پیشینه تاریخی دقیقی را نیز برای جنگ‌بازان فراهم می‌کرد. کتاب‌های آن‌ها هم در مجلات علمی و هم در مجلات مخصوص عموم جنگ‌بازان به‌خوبی نقد شده‌اند. در اوایل دهه ۱۹۹۰، WRG مجموعه‌ای دیگر از قوانین جنگ‌های باستانی به نام De Bellis Antiquitatis (DBA) را توسعه داد که نمایانگر ساده‌سازی قابل‌توجهی از قوانین قبلی بود. مجموعه دیگری به نام De Bellis Multitudinus، بعداً منتشر شد که بر اساس قوانین ساده‌شده ساخته شد تا امکان جنگ‌نمایشی در مقیاس بزرگ‌تر را فراهم کند؛ نسخه‌ای از دوران رنسانس نیز منتشر شده است.

منبع

Stacy, R (2009). *Wargames Research Group. In encyclopedia of PLAY in Today's Society. SAGE.*

جستار هشتم- انواع بازی های جنگی

بازی های جنگی (*Wargames*) شکلی از بازی هستند که بر پایه درگیری (*conflict*) بنا شده اند. این بازی ها با بازی هایی مانند شطرنج یا گو (*Go*) تفاوت دارند زیرا انتزاعی نیستند، بلکه بر روی تخته یا صفحه هایی «جنگیده» می شوند؛ این صفحات محیط های خاص و نیروهایی که سلاح ها یا قابلیت هایی دارند که نمایانگر یا مشابه سلاح های واقعی هستند را باز نمود می کنند. بازی ای که به بازیکنانش اجازه می دهد یک نبرد تاریخی مانند گتیسبرگ (*Gettysburg*) یا واترلو (*Waterloo*) را «دوباره بجنگند»، یک بازی جنگی محسوب می شود، زیرا هر بازیکن باید با نقشه ای که زمین واقعی نبرد را نشان می دهد، دست و پنجه نرم کند. هر بازیکن مهره هایی خواهد داشت که نمایانگر سربازان هستند و برای پیروزی در اهداف میانی و در نهایت کل بازی، مانور داده و درگیر نبرد می شوند. بازی های جنگی را می توان از دیدگاه های مختلفی دسته بندی و مورد بحث قرار داد.

منشأ بازی های جنگی

بازی های جنگی شکلی از بازی هستند که از ابزاری برای کمک به آموزش سربازان برای نبرد سرچشمه گرفته اند. امروزه نیز همچنان این کاربرد واقعی وجود دارد و مرز بین بازی هایی که برای سرگرمی انجام می شوند و آن هایی که برای هدفی جدی انجام می شوند- به خصوص از نظر پیچیدگی آن ها- همیشه روشن نیست. بازسازی نبردهای تاریخی، یا جنگیدن نبردهایی که برای آموزش فرماندهان آینده می توانند رخ دهند، سال هاست که مورد استفاده قرار گرفته است. بازی های جنگی نظامی از مینیاتورها روی میزهای شنی، بازی های رومیزی، شبیه سازهای کامپیوتری و شبیه سازهای نقشه ها استفاده کرده اند. در برخی موارد، از بازی های تجاری توسعه یافته استفاده کرده و آن ها را با یا بدون تغییر بازی کرده اند. در دهه ۱۹۷۰، ارتش ایالات متحده یک بازی توسعه یافته توسط *Simulations Publications (SPI)* به نام «جنگ در جبهه شرق» (*War in the East*) را خریداری کرد که بازی ای درباره جبهه شرقی در جنگ جهانی دوم بود و توسط افسران بازی می شد. بازی دیگر *SPI*، یعنی *Firefight* که سربازان آمریکایی را در مقابل شوروی آزمایش می کرد، نیز خریداری و مورد استفاده قرار گرفت. اکثر این بازی ها توسط افرادی خریداری و بازی شده اند که آن ها را برای آموزش، اما عمدتاً برای تفریح بازی می کنند. برخلاف بازی هایی که توسط ارتش انجام می شود، این بازی ها طیف بسیار گسترده تری از موضوعات را در برمی گیرند و می توانند شامل سناریوهای آینده، فانتزی یا علمی-تخیلی باشند.



شکل ۲- استفاده از بازی برای آموزش جنگ در سال ۱۹۱۷. (منبع: Stacy, ۲۰۰۹)

انواع بازی‌های جنگی

بازی‌های جنگی انواع مختلفی دارند و هر کدام طرفداران خود را دارند. نقشه‌هایی که بر روی صفحه‌های بازی با تقسیم‌بندی منظم (چه مربع، چه بیشتر شش‌ضلعی، اگرچه گاهی اوقات مناطق مبتنی بر جغرافیا نیز دیده می‌شوند) کشیده می‌شوند، رسانه‌ای رایج است. تا قبل از ظهور بازی‌های کامپیوتری در اوایل دهه ۱۹۸۰، این رایج‌ترین نوع بازی بود. **مهره‌های مینیاتوری** وجود دارند که بسته به مقیاس درگیری، می‌توانند تا ۲ اینچ یا بیشتر ارتفاع داشته باشند. این فیگورها به رنگ‌های ملت و یگان خاصی که نمایانگر آن هستند، رنگ‌آمیزی می‌شوند. سربازان مدرن بارنگ‌های کدر رنگ‌آمیزی می‌شوند، اما مینیاتورهای دوره‌های قدیمی‌تر، مانند فیگورهای ناپلئونی، رنگارنگ و با تنوع زیادی هستند. رنگ‌آمیزی این فیگورها تا حدی یک هنر محسوب می‌شود. یکی از جنبه‌های بازی با مینیاتورها، تماشای حرکت و مبارزه این مینیاتورهای رنگ‌آمیزی شده بر روی یک سطح بازی منظره‌سازی شده با ساختمان‌ها، رودخانه‌ها و درختان است.

✓ **دربازی‌های نقش‌آفرینی (role-playing games)** ممکن است از صفحه بازی استفاده شود یا نشود. این نوع بازی می‌تواند از درگیری‌های مبتنی بر توسعه شخصیت تا آن‌هایی که نقش‌آفرینی بر اساس تصمیم‌گیری‌هایی است که وضعیت جدیدی ایجاد می‌کنند و تأثیری بر شخصیت ندارند، متغیر باشد.

✓ **بازی‌های کامپیوتری (computer games)** برای بازسازی نبرد انفرادی یا درگیری تاکتیکی و استراتژیک استفاده می‌شوند. این‌ها می‌توانند یک جنگ یا یک نبرد خاص را پوشش دهند - به‌عنوان مثال، برخی شبیه‌سازی‌ها می‌توانند کل جنگ داخلی آمریکا یا جنگ جهانی دوم در اروپا را پوشش دهند، درحالی‌که برخی دیگر آنتیتام (*Antietam*) یا تهاجم روز دی (*D-Day*) را پوشش می‌دهند. برخی تولیدکنندگان دستیاران کامپیوتری برای بازی‌های رومیزی موجود توسعه داده‌اند که بازی را آسان‌تر و سریع‌تر می‌کند.

✓ راه دیگر برای نگاه کردن به بازی‌ها، مشاهده **هدف** یا منظور آن‌هاست. یک بازی خوب طراحی شده مانند یک کتاب سازمان‌یافته است، به این معنی که برای آموزش یک درس یا جنبه‌های خاصی از یک درگیری، مانند نقاط قوت یا ضعف خاص در رهبری، فن لشکرکشی (*logistics*)، دلگرمی (*morale*) و آموزش، قلمرو، آب‌وهوا، تاکتیک‌ها یا سلاح‌ها توسعه‌یافته است. یک بازی درباره تقابل رومل و بریتانیا در شمال آفریقا، وسیله‌ای عالی برای نشان دادن اهمیت لجستیک به‌طور کلی و به‌طور خاص در آن منطقه است. رومل باوجود توانایی‌اش، بدون بنزین کافی به مصر نخواهد رسید.

✓ **سطح درگیری** راه دیگری برای بررسی بازی‌های جنگی است. آیا آن‌ها استراتژیک هستند، با اهدافی در مقیاس یک قاره، جهان، یا حتی کیهان، یا کیهان‌ها، مانند بازی‌های علمی-تخیلی؟ آیا دامنه آن‌ها محدودتر است، یک قطعه زمین بسیار کوچک‌تر را پوشش می‌دهند، یا مقیاس بسیار کوچک‌تر یا فردی را نشان می‌دهند؟

✓ بازی‌های جنگی درگیری‌هایی را نشان می‌دهند که در طیف گسترده‌ای از **محیط‌ها** رخ داده‌اند یا می‌توانسته‌اند رخ دهند. این موضوع شامل تمام اشکال نبرد زمینی، نبرد دریایی در زیر آب یا روی سطح و نبرد هوایی است. آخری می‌تواند نه تنها بازسازی نبرد بریتانیا در سال ۱۹۴۰، بلکه حتی درگیری‌های آینده‌نگرانه در فضای عمیق را نیز شامل شود.

✓ در نهایت، چشم‌انداز دیگری که باید در نظر گرفت، **دوره زمانی** است. تقریباً از هر جنبه‌ای از درگیری‌های انسانی در تمام دوران‌های تاریخی احتمالاً موضوع یک بازی جنگی بوده‌اند. درگیری‌ها، از دوران امپراتوری روم، از دوران قرون وسطی، رنسانس، عصر روشنگری تا قرن بیست و یکم کنونی ما و فراتر از آن، قابل تبدیل به بازی هستند. برخی دوره‌ها محبوبیت بیشتری دارند. جنگ جهانی دوم دوره‌ای است که به‌طور کامل پوشش داده شده است، به‌طوری که برخی جنبه‌ها، به‌ویژه درگیری در جبهه شرقی اروپا، به بازیکن بازی جنگی اجازه می‌دهد تا انتخاب گسترده‌ای از دوره‌های زمانی یا مقیاس‌های خاص داشته باشد.

بازی‌های جنگی به‌عنوان ابزار آموزشی

بازی‌های جنگی در ابتدا به‌عنوان ابزار آموزشی طراحی شدند، نه سرگرمی. اولین استفاده قابل توجه ثبت شده از بازی‌های جنگی در سال ۱۷۹۵ در آلمان با اولین *Kriegsspiel* رخ داد که به بازیکنان اجازه می‌داد مهره‌هایی را که واحدهای نظامی را نمایندگی می‌کردند، بر روی نقشه‌ای که به ۳۶۰۰ مربع تقسیم شده بود، حرکت دهند. حتی در این مرحله اولیه، سؤالی در طراحی مطرح شد که هنوز هم طراحان بازی امروزی را تحت تأثیر قرار می‌دهد: با توجه به امکان انتخاب، تأکید بازی بیشتر باید بر روی چه چیزی باشد - طراحی یک بازی واقع‌گرایانه یا بازی‌ای که راحت‌تر باشد؟ هرچه یک بازی واقعی‌تر بود، تعداد قوانین و پیچیدگی آن بیشتر می‌شد. این شکل به‌عنوان «*Kriegsspiel* سختگیرانه» شناخته شد. گزینه دیگر، معروف به «*Kriegsspiel* آزاد»، قوانین سست‌تری داشت که امکان بازی آسان‌تر و سریع‌تر را فراهم می‌کرد. این سؤال تعادل تا حدودی تغییر کرده است. برای کسانی که بازی‌های جنگی را برای سرگرمی انجام می‌دهند، استفاده از کامپیوترها برای نگه‌داشتن بازی در محدودیت‌های واقع‌گرایانه (مانند سرعت حرکت در انواع مختلف زمین)، یا مقایسه عوامل نبرد برای تعیین نتایج، اکنون می‌تواند با بازی آسان‌تر ترکیب شود. ارتش آلمان به بازی‌های جنگی خود ادامه داد و در پیروزی چشمگیر آلمان بر فرانسه در سال ۱۸۷۱ اعتبار یافت. تا سال بعد، ارتش بریتانیا بازی‌های جنگی را پذیرفت و ایالات متحده نیز به‌زودی از آن پیروی کرد. علاوه بر بازی‌های جنگی درگیری‌های زمینی، بازی‌های جنگی دریایی نیز توسعه یافت و کالج جنگ دریایی ایالات متحده در اواخر دهه ۱۸۸۰ شبیه‌سازی‌ها را آغاز کرد. تا سال ۱۹۰۵، زمان جنگ روسیه و ژاپن (که عمده‌تاً یک درگیری دریایی بود)، *Jane's Fighting Ships* یک بازی جنگی دریایی را به‌عنوان بخشی از نسخه سالانه خود منتشر کرد. با پیشروی قرن بیستم، بازی‌های جنگی به‌طور فزاینده‌ای مورد استفاده قرار گرفتند. تمام قدرت‌های بزرگ تا دهه ۱۹۳۰ از آن‌ها استفاده می‌کردند اما ژاپن در سال‌های قبل از پل هاربر (*Pearl Harbor*) بیشترین استفاده را از آن‌ها داشت.

بازی جنگی با مینیاتورها

در این دوره، نه تنها ارتش بازی‌های جنگی انجام می‌داد بلکه این بازی‌ها شروع به جذب علاقه غیرنظامیان نیز کرده بودند. در این دوره بود که اچ.جی. ولز (*H.G. Wells*) مجموعه‌ای از قوانین برای مینیاتورهای نظامی با عنوان «جنگ‌های کوچک» (*Little Wars*) منتشر کرد. بازی با سربازان اسباب‌بازی یک سرگرمی بسیار قدیمی بود، اما سهم ولز این بود که مجموعه‌ای از قوانین استاندارد را توسعه داد که می‌توانست برای همه مبارزات اعمال شود. مینیاتورها در ایالات متحده و بریتانیا بسیار محبوب شدند و همایش‌های بازی جنگی با مینیاتورها در ایالات متحده، کانادا و بریتانیا برگزار می‌شود. درحالی که این سرگرمی در ایالات متحده طرفداران قابل توجهی دارد، در بریتانیا بسیار محبوب‌تر است. بازی جنگی با مینیاتورها را می‌توان برای تقریباً هر دوره‌ای بازی

کرد. یافتن فیگورها برای تمام دوره‌ها آسان است، از ارتش‌های باستانی خاورمیانه گرفته تا نیروهای امروزی. در برخی موارد، مانند دوران ناپلئون یا جنگ داخلی آمریکا، منابع مختلفی برای فیگورها و قوانین وجود خواهد داشت. گاهی اوقات یک شرکت یک سیستم بازی با مینیاتور ایجاد می‌کند که نه تنها قوانین، بلکه تمام واحدهای نظامی مختلف را نیز ارائه می‌دهد. یکی از این مثال‌ها «شعله‌های جنگ» (*Flames of War*) است که در آن بازیکن می‌تواند پیاده‌نظام، توپخانه، زره و سایر واحدها را بر اساس جدول تاریخی سازمان و تجهیزات خریداری، رنگ آمیزی و مونتاژ کند. علاوه بر قوانین، بازیکنان می‌توانند کتاب‌های سناریو را خریداری کنند، اگرچه بسیاری از بازیکنان بازی‌های جنگی سناریوهای خود را بر اساس حوادث واقعی تاریخی یا موقعیت‌های «چه می‌شد اگر» توسعه می‌دهند. بازیکنان بازی‌های جنگی همچنین می‌توانند اطلاعات فراوانی در مورد رنگ‌های مناسب برای رنگ آمیزی فیگورهای خود پیدا کنند. ناشران - که شناخته‌شده‌ترین آن‌ها *Osprey Publishers* است - کتاب‌هایی با تصاویر بسیار دقیق و کاملاً تحقیق‌شده ایجاد می‌کنند که بسیاری از آن‌ها به صورت رنگی موجود هستند. بازیکنان بازی جنگی مینیاتوری از مقیاس‌های مختلفی برای نبرد خود استفاده می‌کنند. کسانی که مایل‌اند نبردهای ناپلئونی را در سطح ارتش و سپاه دوباره بجنگند، از فیگورهای کوچک‌تر استفاده خواهند کرد تا بتوانند آن‌ها را روی میز جا دهند. نبرد در مقیاس کوچک یا حتی فردی را می‌توان با استفاده از فیگورهای مقیاس بزرگ‌تر بازی کرد. جنگ‌هایی که این گیمرها در آن می‌جنگند بر روی زمین‌هایی انجام می‌شود که می‌تواند از ساده و سبک تا بسیار دقیق متغیر باشد.

پیشگامان بازی‌های جنگی

چندین رهبر در این بخش از سرگرمی وجود داشتند که کیفیت قوانین را ارتقا دادند و رویکردی تاریخی دقیق‌تر و آگاهانه‌تر را ترویج کردند. یکی از مهم‌ترین آن‌ها دونالد فدرستون بود (*Donald Featherstone*) که کتاب‌هایش در اوایل دهه ۱۹۶۰ میلادی، تأثیرگذار بودند. بسیاری از آن‌ها هنوز در نسخه‌های تجدیدنظر شده چاپ می‌شوند. فدرستون هم رویکرد کلی به بازی‌های جنگی و هم پیشنهادهایی برای بازسازی درگیری در دوره‌ها یا محیط‌های خاص، مانند صحرای شمال آفریقا، یا عملیات هوابرد یا نبرد تن‌به‌تن (زدوخورد) را به بازیکنان بازی‌های جنگی ارائه داد. علاوه بر فدرستون، گروه تحقیقات بازی‌های جنگی (*Wargames Research Group*) مستقر در بریتانیا، در دهه ۱۹۶۰ شروع به نوشتن قوانینی کرد که بازی با مینیاتورها را آسان‌تر و دقیق‌تر می‌کرد. لری بروم (*LarryBrom*) طراح بازی شمشیر و شعله (*The Sword and the Flame*) قوانین را مدون کرد و اطلاعات دیگری برای مبارزه در نبردهای امپراتوری بریتانیا در قرن نوزدهم ارائه داد. این قوانین بسیار محبوب، برای نسخه بیستمین سالگرد بازبینی و گسترش یافتند و مبنای قوانینی برای فرانسوی‌ها و اسپانیایی‌ها در شمال آفریقا، ارتش ایالات متحده در فیلیپین در آغاز قرن و تعداد بی‌شماری دیگر از درگیری‌های استعماری بوده‌اند.

بازی‌های رومیزی

درحالی‌که بازی‌های مینیاتوری بسیار محبوب بودند و اکنون در حال تجربه‌ی نوعی رنسانس هستند، محبوبیتشان برای سال‌های متمادی توسط بازی‌های رومیزی جایگزین شده بود. مقاله‌ای در مجله انجمن تحقیقات عملیات (*Journal of the Operations Research Society*)، رویکرد اوایل دهه ۱۹۵۰ به توسعه یک بازی جنگی رومیزی را توصیف کرد که بسیار شبیه به بازی‌هایی بود که در دهه ۱۹۵۰ محبوب شدند و تا به امروز محبوب مانده‌اند. در این بازی، دو بازیکن در مقابل یکدیگر قرار می‌گرفتند،

هر کدام نقشه‌ای یکسان از همان زمین با پوششی از شش ضلعی‌ها داشتند تا حرکت آن‌ها تنظیم شود. هر طرف گروهی از تانک‌ها داشت که به یکدیگر شلیک می‌کردند و نتیجه برخورد یا عدم اصابت بود. یکی از جنبه‌های جالب این بود که هر بازیکن فقط واحدهای خود را می‌دید و بازیکن سوم - که تمام واحدها که روی نقشه او قابل مشاهده بودند - به عنوان داور عمل می‌کرد و ضربات موفق یا ناموفق را اعلام می‌کرد. اگرچه مقاله ذکر شده این موضوع را مطرح کرد که این محصول ممکن است چیزی باشد که مردم برای هدیه کریسمس دوست داشته باشند، با این حال، نویسنده احتمالاً نمی‌توانست میزان تبدیل این نوع بازی به یک کالای مصرفی را درست حدس بزند.

یکی از تأثیرگذارترین شرکت‌های بازی در سال ۱۹۵۸ تأسیس شد؛ اگرچه بنیان‌گذار آن، چارلز رابرتز (*Charles Roberts*) از اوایل دهه ۱۹۵۰ بازی‌های جنگی مشابه با طراحی توصیف‌شده در مجله انجمن تحقیقات عملیات را توسعه داده و می‌فروخت. این شرکت آوالون هیل (*Avalon Hill*) نام داشت. اگرچه این شرکت بازی‌هایی مربوط به تجارت یا مسابقات اتومبیل‌رانی در لومان (*Le Mans*) منتشر می‌کرد، بیشتر عناوین آن بر تاریخ نظامی تمرکز داشت و اغلب درگیری‌های فرضی یا موضوعات درگیری‌های نظامی گذشته را مورد توجه قرار می‌داد. در دهه ۱۹۶۰، آوالون هیل بازی‌های جنگی را معرفی کرد که به بازیکنان اجازه می‌داد نبردهای واترلو، گتیسبرگ، چنسلورزویل (*Chancellorsville*)، آنزیو (*Anzio*) و بسیاری دیگر را دوباره بجنگند. به دنبال آوالون هیل، ناشران دیگری نیز پدید آمدند، به ویژه انتشارات سیمولیشنز (*SPI*) که مجله‌ای شش بار در سال منتشر می‌کرد که شامل یک بازی بود. این بازی‌ها فوق‌العاده توسعه یافته بودند و طیف گسترده‌ای از کمپین‌ها و نبردهای نظامی، چه واقعی و چه خیالی را پوشش می‌دادند. علاوه بر بازی‌هایی که همراه مجله منتشر می‌شدند، *SPI* در طول دهه ۱۹۷۰ و تا دهه ۱۹۸۰ بسیاری از بازی‌ها را توسعه داده و فروخت. برخی از این‌ها با نقشه‌های بازی کوچک و تعداد کمی مهره که سری *Folio* نامیده می‌شدند، یک نبرد واحد مانند *Fredericksburg* یا *Wagram* را به تصویر می‌کشیدند. تعداد فزاینده‌ای از بازی‌ها شامل نقشه‌های متعدد و مهره‌های فراوان بودند و شبیه‌سازی دقیقی از یک نبرد را ارائه می‌دادند، مانند عملیات مارکت گاردن در سال ۱۹۴۴، نبرد در سطح لشکر در جنگ فرضی ناتو در مقابل پیمان ورشو، جبهه شرقی جنگ جهانی دوم، یا کل جبهه اقیانوس آرام در جنگ جهانی دوم. اگرچه *SPI* توسط *TSR* خریداری شد و تغییرات قابل توجهی را تجربه کرد، مجله *Strategy & Tactics* همچنان منتشر می‌شود و همچنان هر شماره آن شامل یک بازی است. چندین شرکت بازی در دهه ۱۹۷۰ وجود داشتند که بازی‌هایی را منتشر کردند و سپس متعاقباً ورشکست شدند یا توسط شرکت‌های دیگر خریداری شدند.

بازی‌های جنگی کامپیوتری

✓ یکی از دلایل اصلی کاهش بازی‌های رومیزی، معرفی بازی‌های کامپیوتری بود. افزایش محبوبیت بازی‌های نقش‌آفرینی نیز عامل دیگری برای این موضوع بود، اما قابلیت‌هایی که بازی‌های مبتنی بر رایانه شخصی به بازی‌های جنگی آوردند، قابل توجه بود. با ارائه جداول نتایج نبرد که بارها به هم ارجاع داده می‌شدند و چندین عامل مانند روحیه، زمین، سلاح‌ها، یا اثربخشی دفاعی را در ترکیبات پیچیده‌تر ترکیب می‌کردند، بازی‌ها بسیار پیچیده می‌شدند. این محاسبات که می‌توانست توسط کامپیوتر انجام شود، نه تنها باعث سریع‌تر و آسان‌تر شدن بازی شد، بلکه به حل تعارض بین قابلیت بازی و پیچیدگی کمک کرد و به انتخاب‌های *Kriegsspiel* سخت یا آزاد بازگشت.

- ✓ عامل دیگر این بود که بسیاری از بازیکنان بازی‌های جنگی عادت داشتند به‌تنهایی بازی کنند و قوانین یا سناریوهای انفرادی اغلب در بازی‌ها گنجانده شده بود. همیشه این فرض ضمنی وجود داشت که بخش زیادی از بازی به‌صورت انفرادی انجام می‌شود. با بازی‌های کامپیوتری، اکنون یک حریف برای به چالش کشیدن بازیکن در دسترس بود.
- ✓ راه‌اندازی بازی‌های کامپیوتری - به‌خصوص در مقایسه با بازی‌های هیولایی با نقشه‌های متعدد و صدها مهره که در دهه ۱۹۷۰ محبوب شده بودند - بسیار آسان‌تر بود.
- ✓ عوامل دیگری نیز نقش داشتند. یک بازی رومیزی که به دنبال اجازه دادن به بازیکنان برای بازسازی نبرد بریتانیا با استفاده از قطعات مقوا روی یک نقشه کاغذی است، به‌اندازه بازی یک شبیه‌ساز پرواز، مانند *Combat Flight Simulator*، یا سری بازی‌های *IL-2* سرگرم‌کننده یا حتی آموزنده نخواهد بود.
- ✓ بازی‌های رومیزی ناپدید نشده‌اند و ناپدید نخواهند شد، اگرچه بازیکنان بازی‌های جنگی با مینیاتور ادعا می‌کنند که تعداد بازیکنان بازی‌های جنگی رومیزی یا بازی‌های کامپیوتری مبتنی بر تاریخ در حال کاهش است، با این حال تعداد بازیکنان بازی‌های جنگی با استفاده از مینیاتورها در حال افزایش بوده است. بازی‌های رومیزی هنوز مورد تقاضای کلکسیونرها و کسانی که هنوز واقعاً بازی می‌کنند، هستند. جستجو برای بازی‌های جنگی در *eBay* - با فروش صدها دلاری برخی از بازی‌ها - بازار بسیار فعالی را نشان می‌دهد.
- بازی جنگی معمولی، چه مینیاتوری، چه کامپیوتری، یا رومیزی، بر اساس یک سناریوی تاریخی واقعی، یا سناریویی که می‌توانست اتفاق بیفتد، خواهد بود و از این نظر با بازی‌های فانتزی متفاوت است. معمولاً دو طرف وجود خواهد داشت، اگرچه در برخی نبردها، هر یک از طرفین ممکن است اتحادهایی از ملت‌های مختلف درگیر داشته باشند. نبرد واترلو که مبنای بسیاری از بازی‌ها بوده است، نه تنها فرانسوی‌ها را در مقابل بریتانیایی‌ها قرار می‌دهد، بلکه نیروهای پروس و بلژیک را نیز در کنار بریتانیایی‌ها درگیر می‌کند.
- به‌طور کلی یک هدف مورد توافق وجود دارد که ممکن است اشغال یک موقعیت جغرافیایی برای هر یک از طرفین، دفاع موفقیت‌آمیز از یک هدف، یا ایجاد تعداد مشخصی از تلفات باشد. هر طرف تفاوت‌هایی خواهد داشت و درست مانند زندگی واقعی، عدم تعادل در تعداد یا کیفیت سربازان یا سهولت دفاع از یک موقعیت وجود دارد. درست همان‌طور که انواع مختلفی از واحدها وجود دارد، ترکیبی مشابه نیز در بازی جنگی وجود خواهد داشت. به‌عنوان مثال برخی واحدها می‌توانند سریع‌تر از دیگران حرکت کنند، درحالی‌که برخی واحدها کند حرکت می‌کنند اما بسیار قدرتمند هستند.
- هم در بازی‌های مینیاتوری و هم در بازی‌های رومیزی (و البته در بازی‌های *PC*) زمین (*terrain*) یک عامل است. واحدهای نظامی می‌توانند سریع‌تر در جاده‌ها حرکت کنند؛ آن‌ها در زمین‌های ناهموار یا از میان جنگل کندتر حرکت می‌کنند. در برخی بازی‌ها، آب و هوا می‌تواند یک عامل باشد. زمین همچنین دفاع یا حمله را آسان‌تر یا دشوارتر می‌کند. واحدهای مستقر در تپه می‌توانند راحت‌تر و مؤثرتر دفاع کنند. پس از راه‌اندازی بازی، نیروها با مانور دادن فرماندهان آن‌ها در زمین بازی شروع به حرکت می‌کنند. آن‌ها ممکن است در مراحل مختلف نبرد تقویت شوند. در نقطه‌ای، نبردی رخ خواهد داد که معمولاً زمانی اتفاق می‌افتد که دو واحد دشمن در مجاورت یکدیگر قرار می‌گیرند. قدرت واحدها جمع و مقایسه می‌شود و معمولاً از پرتاب

طاس یا نتیجه خودکار تولیدشده توسط کامپیوتر نتایج به دست می‌آید. بازی‌های اولیه بر اساس این تصور رایج بناشده بودند که برای حمله موفقیت‌آمیز به یک موقعیت، مهاجم باید برتری سه‌به‌یک داشته باشد. با این حال، جداول نتایج نبرد پیچیده‌تر شدند و در نهایت ملاحظات زیادی را در نظر گرفتند. برنده فرماندهی است که اهداف خود را، معمولاً در تعداد مشخصی از نوبت‌ها که هر کدام می‌تواند دوره‌ای از زمان از چند ثانیه تا ماه‌ها یا سال‌ها را نشان دهد، به دست آورده است.

منبع

Stacy, R. (2009). Wargame, In encyclopedia of PLAY in Today's Society. SAGE.

جستار نهم - تاریخچه بازی های جنگی

ویرایش دوم کتاب «دانشنامه بازی های ویدئویی: فرهنگ، فناوری و هنر بازی»، به کوشش «مارک وولف» در سال ۲۰۲۱ میلادی منتشر شد و یک مرجع جامع و دانشگاهی درباره تاریخ، فرهنگ، فناوری و جنبه های هنری بازی های ویدیویی است که به صورت مدخل های تخصصی به موضوعات مختلف این حوزه می پردازد. نویسندگان در این دانشنامه، با رویکردی میان رشته ای، پیوند میان بازی ها و مفاهیم اجتماعی، فرهنگی و فناورانه را بررسی می کنند. در این نوشتار به طور مشخص به مدخل «جنگ» این دانشنامه - که توسط رولف. اف. نور تهیه شده است - پرداخته می شود تا دیدگاه نویسنده درباره ماهیت جنگ و شیوه بازنمایی آن در بستر بازی های ویدیویی معرفی شود.

جنگ، درگیری ای (*conflict*) بین حداقل دو گروه است که از طریق خشونت انجام می شود. این درگیری به گروه ها در حل، رفع یا غلبه بر اختلافاتشان کمک می کند. اقدامات خشونت آمیز به کاررفته، ماهیتی غیر نمادین دارند و افراد گروه درک شده به عنوان دشمن را هدف قرار می دهند. از آنجایی که جنگ به عنوان یک شکل از عمل و روایت آن، به طور قابل توجهی با فرد، جامعه و سیاست درهم تنیده است، طبیعی است که بازتاب ها و تفاسیر فرهنگ، ارتباط نزدیکی با بحث جنگ داشته باشند؛ بنابراین، تاریخ بازی ها به معنای وسیع تر، آمیخته با بحث استعاری یا جامع جنگ است و این موضوع که آیا ماهیت رقابتی و اصل مخالف یک بازی، ساختار جنگی را بازتولید می کند یا برعکس و اصل منازعه ی بازی گونه در بازی های رقابتی از نظر فرهنگی و تاریخی، پیش از درگیری جنگی بوده است، قابل بحث است. به این معنا، بسیاری از قدیمی ترین بازی های رومیزی شناخته شده - مانند ویکی (*We'quí*)، گو (*Go*)، سنِت (*Senet*)، مِهِن (*Mehen*)، بازی سلطنتی اور (*The Royal Game of Ur*) و البته، شطرنج - باید به طور دوگانه تفسیر شوند. آن ها می توانند به عنوان تمرینات انتزاعی باهدف پرورش شخصیت دیده شوند که در آن فرد بازی کننده، توانایی های خود را در اقدامات پیش بینانه و برنامه ریزی در موقعیتی رقابتی تمرین می کند که در آن دو طرف مخالف یکدیگر، در مرکز استعاره ی بازی قرار دارند. این مفهوم سازی از بازی ها، از نظر تاریخی به درک مدرن بازی های ویدیویی منجر می شود. توانایی آن ها در نمایش و شبیه سازی و همچنین زمینه های روایی اغلب آن ها، به مفهوم مخالفت انتزاعی، نمادین و دوتایی بازمی گردد. درعین حال، همه ی بازی ها را می توان به عنوان مدل های انتزاعی از اقدامات جنگی دید که در آن ها دانش تاکتیکی، استراتژیک و عملیاتی انتخاب یا شبیه سازی می شود.

در بسیاری از داستان های سنتی و اساطیری (و همچنین در بازی های ویدیویی)، جنگ به عنوان شکلی از منازعه (*dispute*) عمل می کند: جنگ به عنوان یک اصل کیهانی، کهن الگو یا اصل طبیعی تفاوت، تخصص و مخالفت دیده می شود. در مقابل، دیدگاه هایی وجود دارند که جنگ را به عنوان اختلال در هماهنگی طبیعی، به عنوان یک وضعیت غیرطبیعی و ناهنجار جامعه و افراد می بینند. در نتیجه، دیدگاه فرد نسبت به جنگ، به شدت به چشم انداز کلی نظم جهانی بستگی دارد؛ این که آیا جنگ یک وضعیت طبیعی است (طبق گفته ی **توماس هابز**) یا صلح (طبق گفته ی **جان لاک**)؟ تغییر دیدگاه به طور متناظر نشان می دهد که جنگ، وضعیتی متعلق به فرد و جامعه اش نیست، بلکه یک وضعیت عملیاتی است که بخشی از سیاست های کنترل و نظم (طبق نظر **ژان-ژاک روسو**) محسوب می شود.

یکی از تغییرات در مفهوم‌سازی هم جنگ و هم بازی، به آغاز عصر روشنگری (*Enlightenment*) مرتبط است. به دلیل آغاز «عقلانی‌سازی» (*rationalization*)، دیدگاه نسبت به جنگ نیز تغییر کرد. یک دیدگاه قابل‌توجه، متعلق به **کارل فون کلاوزویتز** است که استدلال می‌کند جنگ دیگر بر اساس حقوق طبیعی یا یک شکل‌گیری فرهنگی واپس‌گرایانه که انسان‌ها را از نظر فرهنگی شکل می‌دهد، بنا نشده است. از دیدگاه کلاوزویتز، جنگ را نمی‌توان جدا از سیاست (ملی و دولتی) در نظر گرفت. در اینجا، جنگ به‌عنوان یک عمل سیاسی و عقلانی خشونت تعریف می‌شود که در آن اراده‌ی سیاسی خودی به حریف تحمیل می‌شود و درعین‌حال پذیرفته می‌شود که حریف با همان انگیزه می‌جنگد. نکته‌ی تعیین‌کننده در این عقلانی‌سازی جنگ، تغییر از «هنر جنگ» (*art of war*) به «علم جنگ» (*science of war*) است. در اینجا، جنگ به یک عمل از نظر عقلانی هدایت‌شده، قانون‌مند و از نظر عملکردی منطقی تبدیل می‌شود. در نتیجه، مفهوم بازی نیز تغییر می‌کند. بازی‌ها بیش‌ازپیش به‌عنوان عرصه‌های عملی در نظر گرفته می‌شوند که در آن‌ها اصول علم جنگ بازتولید یا به‌عنوان اقدامات آزمایشی آموزشی درونی‌سازی می‌شوند. در بازی‌های ویدیویی، ما می‌توانیم هر دو این مفهوم‌سازی‌ها را ببینیم: در سطح روایت، اغلب مفاهیم اسطوره‌ای و همچنین عقلانی وجود دارند؛ در سطح برنامه، مکانیک بازی، یا الگوریتم، جنگ یک سری رویداد علمی، قانون‌مند و مبتنی بر دانش است که در سنت بازی‌های رومیزی و شبیه‌سازی‌های جنگی اوایل قرون ۱۷ و ۱۸ میلادی رخ می‌دهد.

معروف‌ترین نمونه‌ها (به‌جز بازنگری شطرنج در تاریخ فرهنگی اروپا)، بازی‌های رومیزی جنگی هستند که در اواسط قرن ۱۷ توسعه یافتند. نمونه‌های اولیه عبارت‌اند از «بازی بزرگ پادشاه تازه اختراع‌شده» (*New-Erfundene Große König-Spiel*) اثر کریستوف وایکمان (۱۶۵۰) و بازی یوهان کریستین لودویگ هلوینگ با عنوان «تلاشی برای بازی تاکتیکی برای دو یا چند نفر، مبتنی بر بازی شطرنج» (*Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen*; ۱۷۸۰). اگرچه این بازی‌ها به‌شدت بر اساس شطرنج بودند و بر درونی‌سازی بازی‌گونه‌ی پارادایم‌های نظامی-علمی در طول آموزش تکیه داشتند، اما با دگرگونی از شطرنج به شبیه‌سازی‌های جنگی همراه شدند، همان‌طور که در بازی رومیزی جنگی که توسط لئوپولد گتورگ بارون فون ریسویتز و پسرش گتورگ هاینریش لئوپولد فرایهر فون ریسویتز با عنوان «دستورالعمل برای یک دستگاه مکانیکی برای نمایش حسی مانورهای تاکتیکی» (*Anleitung zu einer Mechanischen Vorrichtung um taktische Manoeuvres sinnlich darzustellen*; ۱۸۱۲ تا ۱۸۲۴) توسعه یافت، دیده می‌شود. این بازی‌ها نه‌تنها به‌تدریج تصادف و احتمال را در شبیه‌سازی جنگ ادغام می‌کنند، بلکه پیچیدگی قوانین و درجه جزئیات در بازتولید را افزایش می‌دهند، محدودیت‌هایی را برای دیدن آرایش و حرکات حریف اضافه می‌کنند و بازتولید انعطاف‌پذیر سناریوهای واقعی را تشویق می‌کنند. مهم‌تر از آن، این بازی‌ها باید به‌عنوان مناطق مدل آموزشی علمی و عقلانی علم جدید جنگ تفسیر شوند.

این روند در قرن نوزدهم رشد کرد. بازی‌های جنگی رومیزی به‌طور فزاینده‌ای شخصیت بازی‌گونه یا آموزشی خود را از دست دادند و بیشتر و بیشتر به شبیه‌سازی‌هایی با ارجاع به دنیای واقعی تبدیل شدند. در اروپا، بازی‌های جنگی در برنامه‌ریزی لجستیکی و استراتژیک جنگ‌های واقعی به کار گرفته شدند؛ برای مثال، در طول جنگ آلمان و فرانسه در سال‌های ۱۸۷۰-۱۸۷۱ و همچنین در آمادگی برای جنگ‌های جهانی اول و دوم این مورد استفاده قرار گرفت. این شبیه‌سازی‌ها همچنین پیش‌ساز

بازی‌های رومیزی امروزی، بازی‌های جنگی ساخته‌شده از سربازان حلی، مناظر مدل و قوانین متمایز بودند. یکی از نمونه‌های شناخته‌شده این روند، بازی کف (Floor Game) اثر اچ. جی. ولز است که با فیگورها در یک منظره مدل با تفنگ‌های سرپر فتری بازی می‌شود.

از جنگ جهانی دوم تا اواسط قرن بیستم، موج دیگری از عقلانی‌سازی، تمایزگذاری جدید و افزایش پیچیدگی به‌اصطلاح شبیه‌سازی‌های درگیری (cosims) را به راه انداخت. با تکیه بر توسعه کامپیوترها، استقرار نظریه بازی مبتنی بر ریاضیات، گسترش پارادایم جنگ استراتژیک-تاکتیکی-عملیاتی با کارکردهای لجستیکی و اقتصادی (تحقیقات عملیاتی) و مدل‌های تصمیم‌گیری پیچیده‌تر (مانند سایبرنتیک)، بازی‌های جنگی به شبیه‌سازی‌های پویا و اطلاع‌رسان از احتمالات تبدیل شدند. این تحول را می‌توان در بخش غیرنظامی نیز مشاهده کرد. با الهام از بازی‌های استراتژیک رومیزی (مانند Tactics اثر چارلز اس. رابرتز [۱۹۵۴]) یا بازی‌های نقش‌آفرینی کاغذی (برای مثال، Dungeons & Dragons اثر گری گیگکس و دیو آرنسون [۱۹۷۳])، ژانرهای مختلف بازی‌های کامپیوتری توسعه یافتند.

دربازی‌های ویدیویی، ژانر بازی استراتژی از همان ابتدا حضور داشت و از سنت بازی جنگی پیروی می‌کند (برای مثال، Tanktics اثر کریس کرافورد [۱۹۷۸]). این ژانر، همراه با ژانر بازی تیراندازی تاکتیکی که در دهه ۱۹۹۰ ظهور کرد، ادغام علم و جنگ را آن‌طور که توسط کلاوزویتز و ادوارد لوتواک نظریه‌پردازی شده بود، به نمایش می‌گذارند. این بازی‌ها انواع اقدام استراتژیک (بازی‌های استراتژی)، عملیاتی (شبیه‌سازی‌های توسعه) و تاکتیکی (بازی‌های تیراندازی تاکتیکی) را به تصویر می‌کشند. با این حال، نمایش جنگ در بازی‌های ویدیویی فراتر از امتداد حوزه‌های مدل علم جنگ است. از آنجایی که بازی‌های جنگی همچنین روایت‌هایی با تفاسیر فرهنگی هستند، جای تعجب نیست که آن‌ها از جنگ به‌عنوان روایت‌های اسطوره‌ای فراتر از کارکردهای عینی یا عملیاتی استفاده می‌کنند.

منبع

Rolf F. Nohr (2021), *War in Encyclopedia of Video Games the Culture, Technology, And Art of Gaming Second Edition*. ABC-CLIO, LLC.

جستار دهم: بازی های اکشن

ارنست آدامز مشاور طراحی بازی و استاد پاره وقت در دانشگاه اوپسالا، پردیس گوتلند در سوئد است. او در انگلستان زندگی می کند و دارای مدرک دکترا در علوم کامپیوتر است. دکتر آدامز از سال ۱۹۸۹ در صنعت سرگرمی های تعاملی فعالیت کرده است و در سال ۱۹۹۴ انجمن بین المللی توسعه دهندگان بازی را تأسیس کرد. او تهیه کننده سری بازی های فوتبال *Madden NFL* در *Electronic Arts* بوده است. او در کتاب های متعدد و به تفکیک به معرفی ژانر های مختلف در بازی های ویدئویی پرداخته است. این نوشتار نگاهی دارد به کتابچه مربوط به ژانر بازی های اکشن که آن ها را به عنوان اصلی ترین نوع بازی ها می شناسیم.

بازی های اکشن

بیشتر مردم عبارت «بازی ویدئویی» را می شنوند، به بازی های اکشن فکر می کنند. دلیل آن در این موضوع است که تقریباً تمام بازی های ویدئویی اولیه، بازی های اکشن بودند و برخی از آن بازی های اولیه به نمایندگان نمادین ژانر اکشن تبدیل شده اند. باین حال، این ژانر بسیار گسترده است و تقریباً هر فعالیت قابل تصویری را که بتوان در قالب چالش های فیزیکی توصیف کرد، پوشش می دهد. بازی های اکشن به هماهنگی خوب چشم و دست نیاز دارند و معمولاً به واکنش های سریع نیز احتیاج دارند. سریع ترین بازی های اکشن گاهی «بازی های توییچ» (*twitch games*) نامیده می شوند که به این معنی است که اکشن تقریباً در سطح عکس العمل انجام می شود. در چنین بازی هایی، بازیکن وقت کافی برای استراتژی یا برنامه ریزی ندارد، بنابراین در حالی که سطح استرس بالاتر از بازی های کندتر است، ماهیت خود چالش ها باید ساده تر باشد. از آنجایی که بازیکن وقت کافی برای حل یک معمای پیچیده ندارد، معماها در بازی های اکشن نقش کمتری نسبت به سایر ژانرها دارند. باین حال، همه بازی های اکشن فقط به سرعت بازیکن متکی نیستند. برخی دیگر به مهارت های فیزیکی دیگر مانند هدف گیری دقیق، ریتم یا زمان بندی، یا توانایی اجرای حرکات ترکیبی (*combo moves*) نیاز دارند.

بازی های مبارزه ای

بازی های مبارزه ای (*Fighting Games*) شباهت کمی با سایر بازی های اکشن دارند زیرا نه به اکتشاف مربوط می شوند و نه به حل معما. باین حال، آن ها همچنان به عنوان بازی های اکشن واجد شرایط هستند زیرا فشارهای زیادی بر مهارت های فیزیکی بازیکن نظیر زمان واکنش و دقت زمان بندی وارد می کنند. این بازی ها مبارزات تن به تن (*hand-to hand combat*) را شبیه سازی می کنند که معمولاً با حرکات بسیار اغراق آمیزی که به طور مبهم بر اساس تکنیک های هنرهای رزمی آسیایی الگوبرداری شده اند، انجام می شود. برخی از آن ها، مانند سری *Super Smash Bros*، شامل حملات از راه دور و قدرت های جادویی نیز می شوند. بازی های جدی بوکس بیشتر به ژانر ورزشی تعلق دارند تا ژانر اکشن؛ چرا که آن ها سعی می کنند تکنیک های بوکس را به طور واقع گرایانه شبیه سازی کنند. بازی های مبارزه ای را می توان بیشتر به دودسته تقسیم کرد:

■ آن هایی که در آن ها شخصیت ها در مبارزات یک به یک (*one on-one bouts*) می جنگند و

■ بازی‌های نبرد گروهی (*mêlée games*) که در آن یک یا دو شخصیت در برابر تعداد زیادی از مخالفان می‌جنگند. (دسته دوم گاهی اوقات *beat-'em-ups* یا *brawlers* نامیده می‌شوند).

بازی‌های مبارزه‌ای همچنین از سلاح‌های سرد مانند شمشیر و عصا و تعداد محدودی سلاح دوربرد استفاده می‌کنند. در بازی‌های مبارزه‌ای، اقدامات بازیکن معمولاً شامل حرکات تهاجمی و دفاعی تن‌به‌تن از انواع مختلف است. معمولاً، برخی دفاع‌ها در برابر برخی حملات مؤثرند اما در برابر حملات دیگر نه و بازیکنان باید از طریق آزمون و خطا یاد بگیرند که چه زمانی و چگونه این حرکات مؤثر هستند. هر حمله موفق، انرژی از شخصیت ضربه خورده می‌گیرد و بازی تا زمانی ادامه می‌یابد که انرژی یکی از مبارزان به صفر برسد. استراتژی بازی بیشتر شبیه «سنگ-کاغذ-قیچی» است، زیرا بازیکنان سعی می‌کنند حدس بزنند که حریفشان در حرکت بعدی از چه حرکتی استفاده خواهد کرد. یکی از ویژگی‌های رایج بازی‌های مبارزه‌ای، حرکت ترکیبی (*combo move*) است که اغلب به اختصار «کمبو» نامیده می‌شود.

ویژگی‌های بازی‌های اکشن

■ پیشرفت

پیشرفت مرحله‌ای در بازی‌های اکشن معمولاً خطی است. هنگامی که بازیکن تمام مراحل را کامل می‌کند، کل بازی را برده است. تکمیل برخی مراحل، مراحل دیگری را که قبلاً در دسترس نبودند، باز می‌کند. بازی‌های اکشن نسبت به تقریباً هر ژانر دیگری، انواع چالش‌های بیشتری دارند، اگرچه تقریباً تمام این چالش‌ها مهارت‌های فیزیکی - سرعت و زمان واکنش، هدایت و تیراندازی، زمان‌بندی و ریتم و توانایی اجرای حرکات ترکیبی در بازی‌های مبارزه‌ای - را آزمایش می‌کنند. تعداد کمی از بازی‌های اکشن شامل عناصر حل پازل هستند.

◆ غول بازی (*Boss*)

در بسیاری از بازی‌ها، یک دشمن بزرگ یا باس (*Boss*) که مبارزه با آن به‌طور قابل‌توجهی سخت‌تر از دشمنان قبلی است، انتهای گروهی از مراحل با تم مشخص را محافظت می‌کند. شکست دادن باس اغلب پایان یک فصل را رقم می‌زند و ممکن است بازیکن را به مجموعه‌ای جدید از مراحل با تم مشخص، یا یک هدف اصلی جدید هدایت کند. باس‌ها اغلب با روش‌های معمول قابل آسیب دیدن نیستند.

■ اقدامات بازیکن (*Player Actions*)

بازی‌های اکشن معمولاً امکان حرکت دادن یا مانور دادن به یک آواتار، هدف‌گیری و تیراندازی، انتخاب، جمع‌آوری، دست‌کاری یا اصلاح اشیاء، و انواع مختلف حرکات رزمی مانند مشت زدن، لگد زدن، دفاع کردن و غیره را فراهم می‌کنند. مکانیک‌های اصلی بازی‌های اکشن باید ساده و واضح باشند. بازی‌های اکشن دارای تعداد کمی منابع هستند و روابط بین این منابع سراسر است. بازیکن در یک بازی اکشن آن‌قدر مشغول است که نمی‌تواند یک اقتصاد داخلی پیچیده را مطالعه کند.

■ شرایط پیروزی

همه بازی‌های اکشن دارای شرایط پیروزی نیستند، زیرا همه بازی‌ها قابل بردن نیستند؛ در برخی بازی‌ها، نهایت چیزی که بازیکن می‌تواند به آن امیدوار باشد، کسب امتیاز بالاتر یا زمان بازی بیشتر است. هدف بازی «*Space Invaders*» ظاهراً

نجات زمین از امواج مهاجمان بیگانه ضرور است، اما هر موج سریع‌تر و تهاجمی‌تر می‌شود تا زمانی که بیگانگان بر بازیکن غلبه کنند. این بازی قابل بردن نیست. این طرح در گذشته قدیمی تلقی می‌شد، اما در بازی‌های کژوال و موبایل تا حدودی احیاء شده است. شرایط پیروزی در بازی‌های اکشن ساده یا کاملاً واضح هستند و بازیکن از قبل آن‌ها را می‌داند.

■ مدل تعامل

رایج‌ترین مدل تعامل برای بازی‌های اکشن، آواتار است. در بازی‌هایی که شامل اکتشاف یا شکست دادن مهاجمان دشمن هستند، منطقی‌ترین کار این است که بازیکن اراده خود را در یک نقطه واحد، یعنی مکان آواتار، به دنیای بازی پرتاب کند. با این حال، در زیر ژانرهایی که بازیکن نه می‌جنگد و نه اکتشاف می‌کند، مدل آواتار معنای کمتری دارد. به عنوان مثال، تتریس از مدل دست‌کاری پازل استفاده می‌کند. از آنجایی که بازیکن در بازی‌های اکشن باید رویدادها را به سرعت ببیند و به آن‌ها واکنش نشان دهد، انتخاب مدل دوربین بسیار مهم است. رابط کاربری برای بازی‌های اکشن باید به گونه‌ای باشد که بازیکنان بتوانند محیط بازی را به سرعت و با دقت ارزیابی کنند و برای این کار باید طراح بازی حواس‌پرتی‌ها را به حداقل برساند.

بازی‌های اکشن، با هسته گیم‌پلی خود که بر سرعت، هیجان و مهارت فیزیکی تحت فشار زمانی تأکید دارد، از عناوین قدیمی تا بازی‌های مدرن، ماهیت خود را حفظ کرده‌اند؛ این در حالی است که بزرگ‌ترین تحول در طول دو دهه اخیر، عمدتاً به پیشرفت گرافیکی محدود شده است. موفقیت در این ژانر، نصیب طراحانی شده که به درک ماهیت اصلی بازی اکشن وفادار مانده‌اند. رابطه بازی‌های اکشن و مبارزه‌ای با دنیای واقعی در شبیه‌سازی و تمرین مجازی مهارت‌هایی چون واکنش سریع و استراتژی‌های اولیه، تخلیه هیجانی از طریق خشونت کنترل‌شده، تقویت حس رقابت و پشتکار و درک مفاهیم تاکتیکی نهفته است. این بازی‌ها می‌توانند به عنوان بستری برای آمادگی ذهنی و واکنشی عمل کنند و راهی امن برای تجربه هیجان نبرد ارائه دهند. با این حال، مهم است که توجه داشت که این بازی‌ها، علی‌رغم شباهت‌های ظاهری در برخی مکانیزم‌ها، کاملاً از پیامدها و پیچیدگی‌های واقعی جنگ و مبارزه فاصله دارند و در نهایت ابزاری برای سرگرمی و تجربه هیجان در قالبی مجازی محسوب می‌شوند.

منبع

Adams, E. (2014). Fundamentals of Action and Arcade Game Design. New Riders.

جستار یازدهم - بازی‌های مبارزه‌ای

اصطلاح «بازی مبارزه‌ای» (*fighting game*) به ژانری اشاره دارد که بر نبردهای نزدیک میان دو یا چند شخصیت تأکید دارد و معمولاً از هنرهای رزمی الهام گرفته است. هدف این بازی‌ها معمولاً این است که بازیکن با استفاده از توانایی‌های تهاجمی مختلف، میزان سلامتی حریف را کاهش دهد و ماهیت این توانایی‌ها به شخصیتی که انتخاب شده بستگی دارد. هر شخصیت همچنین مجموعه‌ای از توانایی‌های دفاعی دارد که برای اجتناب از حمله‌ها، دفع آن‌ها یا جذب آسیب به کار می‌روند. شیوه عملکرد توانایی‌های تهاجمی و دفاعی از یک بازی به بازی دیگر متفاوت است، اما وجود هر دوی آن‌ها یک قرارداد رایج در این ژانر محسوب می‌شود. یک مسابقه در بازی‌های مبارزه‌ای اغلب از چند راند تشکیل می‌شود و برای تعیین برنده از سیستم «اولین کسی که به تعداد مشخصی بُرد برسد» استفاده می‌شود. برای مثال، رایج است که اولین بازیکنی که دو راند را ببرد، برنده مسابقه باشد؛ هرچند در نسخه‌های خانگی بسیاری از بازی‌ها امکان تغییر این تعداد وجود دارد. راندها معمولاً دارای زمان محدود هستند و اگر زمان تمام شود، بازیکنی که سلامت بیشتری باقی‌مانده داشته باشد برنده اعلام می‌شود.

تاریخچه

به‌طور کلی پذیرفته شده است که اولین بازی این ژانر، *Karate Champ* (۱۹۸۴)، یک بازی آرکید از شرکت *Technos Japan Corporation* است. اگرچه بازی‌های قدیمی‌تری مانند *Warrior* محصول *Cinematronics* در سال ۱۹۷۹ و *Boxing* محصول *Activision* در سال ۱۹۸۰ ویژگی‌های ابتدایی این ژانر را داشتند - به‌ویژه مبارزه یک‌به‌یک در فضایی محدود - اما معمولاً به‌عنوان بخشی از تاریخ بازی‌های مبارزه‌ای شناخته نمی‌شوند، زیرا دید از بالا داشتند، مکانیک‌های دفاعی نداشتند و الهام گرفته از هنرهای رزمی آسیایی نبودند. از این جهت، اصطلاح «بازی مبارزه‌ای» به مجموعه نسبتاً محدودی از بازی‌ها اطلاق می‌شود.

بسیاری از قراردادهای رایج این ژانر با عرضه *Street Fighter II* در سال ۱۹۹۱ شکل گرفتند. هرچند این بازی بر اساس *Street Fighter* (۱۹۸۷) ساخته شده بود، اما بسیار موفق‌تر از نسخه قبلی شد و باعث یک رشد انفجاری در ژانر شد. مدت کوتاهی پس از آن، بازی *Mortal Kombat* (۱۹۹۲) از *Midway* منتشر شد. این بازی در ایالات متحده به دلیل خشونت بالا، به‌ویژه حرکات «*Fatality*» که اجازه می‌داد شخصیت پس از پیروزی حریف را بکشد، بسیار جنجالی شد. این حرکات بسیار خشن بودند و اغلب شامل قطع عضو و خون‌ریزی زیاد - البته همراه با کمی طنز سیاه - می‌شدند. استودیوی ژاپنی *SNK* نیز در این دوره چندین بازی مبارزه‌ای منتشر کرد، از جمله *Fatal Fury* (۱۹۹۱)، *Art of Fighting* (۱۹۹۲) و *Samurai Shodown* (۱۹۹۳). نقطه عطف مهم دیگری در این ژانر *Virtua Fighter* بود که در سال ۱۹۹۳ منتشر شد و اولین بازی مبارزه‌ای باشخصیت‌های کاملاً سه‌بعدی بود. در اواسط تا اواخر دهه ۱۹۹۰، محبوبیت این ژانر در ایالات متحده به سرعت کاهش یافت. بازی‌های جدید همچنان با سرعت نسبتاً ثابت منتشر می‌شدند، اما هیچ‌کدام نتوانستند به موفقیت *Street Fighter II* نزدیک شوند. دلیل این کاهش محبوبیت معمولاً ترکیبی از دو عامل دانسته می‌شود.

■ نخست، اشباع بیش از حد بازار بود: پس از *Street Fighter II* بسیاری از توسعه‌دهندگان نسخه‌های تقلیدی خود را روانه بازار کردند. بیشتر این تقلیدها محبوب نشدند؛ معمولاً به دلیل کیفیت پایین و این تصور که تنها تلاش‌هایی برای کسب سود از یک موج مقطعی هستند.

■ عامل مهم دوم، افزایش پیچیدگی بود: با تکامل ژانر، بازی‌ها از بازیکنان می‌خواستند که فرمان‌ها، مکانیک‌ها و سیستم‌های بیشتری یاد بگیرند که باعث افزایش سختی ورود و محدود شدن مخاطبان به بازیکنان کاملاً حرفه‌ای شد.

با این وجود، در همین دوره چندین بازی مهم منتشر شدند. *SNK* مجموعه مشهور *King of Fighters* را در سال ۱۹۹۴ آغاز کرد، مجموعه‌ای که سنت انتشار سالانه آن تا سال ۲۰۰۳ ادامه داشت. *King of Fighters* در کنار دیگر مجموعه‌های *SNK* (مانند *Samurai Shodown*، *Fatal Fury* و *Last Blade*) وجود داشت و شخصیت‌هایی از هر کدام را در خود جای می‌داد. در همان سال، نامکو بازی *Tekken* را برای آرکید و کنسول *PlayStation* عرضه کرد. *Tekken* دارای شخصیت‌های سه‌بعدی بود و تمرکز زیادی روی کمبوهای طولانی و پیچیده داشت. استودیو *Arc System Works* نیز در سال ۱۹۹۶ بازی *Guilty Gear* را که یک مجموعه جدید دوجانبه بود، منتشر کرد. *Soul Blade* یکی دیگر از بازی‌های سه‌بعدی نامکو، در سال ۱۹۹۷ عرضه شد و بعدها به مجموعه *SoulCalibur* تبدیل شد. در همین دوره، مجموعه‌های *Street Fighter* و *Mortal Kombat* نیز چندین نسخه جدید منتشر کردند. کپکام به‌ویژه بسیار فعال بود و بازی‌هایی در مجموعه‌های دوجانبه *Street Fighter*، *Street Fighter III Alpha* و *Marvel vs Capcom* عرضه کرد. مجموعه *Mortal Kombat* نیز با عرضه *Mortal Kombat 4* در سال ۱۹۹۷ به گرافیک سه‌بعدی روی آورد.

با وجود تعداد زیاد بازی‌های منتشر شده، محبوبیت بازی‌های مبارزه‌ای - به‌خصوص بازی‌های دوجانبه - تا اوایل دهه ۲۰۰۰ همچنان روند نزولی داشت؛ اما از سال ۲۰۰۸، چندین انتشار مهم دوباره به احیای این ژانر در ایالات متحده کمک کرد. در آن سال، کپکام بازی *Super Street Fighter II Turbo HD Remix* را برای *Xbox 360* و *PlayStation 3* منتشر کرد؛ نسخه‌ای بازتألیف شده از *Super Street Fighter II Turbo* که دارای گرافیک *HD* جدید و قابلیت بازی آنلاین بود. در سال ۲۰۰۹، کپکام *Street Fighter IV* را منتشر کرد که مدت‌ها انتظارش کشیده می‌شد و بسیار موفق شد. در همان سال، *Arc System Works* بازی *BlazBlue* را منتشر کرد؛ مجموعه‌ای جدید و دنباله معنوی *Guilty Gear* که تحسین گسترده منتقدان را به همراه داشت. گرچه استقبال از آن کمتر بود، *SNK Playmore* نیز *The King of Fighters XII* را با گرافیک کاملاً *HD* منتشر کرد.

هجوم و حمله

در بسیاری از بازی‌های مبارزه‌ای، هر شخصیت به مجموعه‌ای از حملات «پایه» و «ویژه» دسترسی دارد. حملات پایه معمولاً با فشردن یک دکمه روی کنترل‌گر یا دستگاه آرکید فعال می‌شوند. برای مثال در مجموعه *Street Fighter II* از شرکت کپکام یا مجموعه *King of Fighters* از *SNK Playmore* این دکمه‌ها به مشت‌ها و لگدهایی با سرعت و قدرت متفاوت مربوط می‌شوند. برخی بازی‌های دیگر، به‌ویژه مجموعه *BlazBlue* و بازی *Tatsunoko vs Capcom* (۲۰۱۰) از کپکام، از چینش دکمه‌های عمومی‌تری استفاده می‌کنند که حملات ضعیف‌تر یا قوی‌تر را با استفاده از مشت، لگد یا سلاح‌ها اجرا می‌کنند. گونه‌های

دیگری نیز وجود دارند؛ مثلاً در مجموعه *Tekken* از نامکو چهار دکمه برای حمله استفاده می‌شود که هر کدام به یکی از چهار اندام شخصیت اختصاص دارند. در مجموعه *Virtua Fighter* از شرکت سگا سه دکمه وجود دارد: یکی برای مشت، یکی برای لگد و یکی برای دفاع.

یکی دیگر از ویژگی‌های رایج وجود «حملات ویژه» است که معمولاً با ترکیب یا دنباله‌ای از فشردن دکمه‌ها فعال می‌شوند. این حملات می‌توانند به روش‌های مختلفی اجرا شوند؛ مانند فشردن چند دکمه به‌طور هم‌زمان، فشردن یک دکمه خاص همراه با جهت‌گیری در دسته کنترل، یا وارد کردن مجموعه‌ای از جهت‌ها به سرعت و سپس فشردن یک یا چند دکمه. این سیستم باعث می‌شود هر شخصیت هویت منحصر به فردتری داشته باشد و این حملات معمولاً از نظر قدرت و جلوه‌های بصری بسیار چشمگیرتر از حملات پایه هستند. بسیاری از بازی‌ها برای هر شخصیت یک حرکت پرتابی نیز در نظر می‌گیرند که به بازیکن اجازه می‌دهد حریف را بگیرد و او را به جهتی که می‌خواهد پرتاب کند. علاوه بر این، برخی بازی‌ها یک یا چند نوار (*Meter*) برای هر شخصیت اضافه می‌کنند که به روش‌های مختلفی پر یا خالی می‌شوند. رایج‌ترین نمونه نواری است که به تدریج زمانی که شخصیت آسیب می‌بیند پر می‌شود و وقتی کامل شد به شخصیت اجازه می‌دهد یک حرکت ویژه حتی قدرتمندتر و تماشایی‌تر اجرا کند.

دفاع

در بسیاری از بازی‌های مبارزه‌ای، حملات می‌توانند به روش‌ها و در نقاط مختلفی به شخصیت حریف برخورد کنند. برای مثال، لگدی که در حالت خمیده اجرا می‌شود پایین‌تر از لگدی است که هنگام پرش زده می‌شود. این موضوع اساس سیستم دفاعی در این بازی‌ها را تشکیل می‌دهد. رایج‌ترین مکانیزم دفاعی «بلاک» یا دفاع ساده است که معمولاً با وارد کردن جهت خاصی روی کنترل‌گر یا فشردن یک دکمه جداگانه فعال می‌شود. بلاک میزان آسیب وارد شده توسط حمله را به‌طور قابل‌توجهی کاهش می‌دهد، هرچند آن را کاملاً از بین نمی‌برد. آسیبی که باوجود دفاع همچنان وارد می‌شود توسط بازیکنان چیپ دمیج (*chip damage*) نامیده می‌شود، زیرا انگار به تدریج از سلامت شخصیت تراشیده می‌شود. بلاک معمولاً به دو نوع «بالا» و «پایین» تقسیم می‌شود، به این معنا که در برابر حملاتی که در همان ارتفاع هستند مؤثر است اما در برابر حملات در ارتفاع‌های دیگر کارایی ندارد. برخی بازی‌ها ارتفاع «میانی» را نیز اضافه می‌کنند که باعث تفاوت‌های کوچکی در سیستم دفاع می‌شود. برای مثال در بسیاری از بازی‌های *Street Fighter* حمله‌ای با ارتفاع میانی را می‌توان هم با دفاع بالا و هم با دفاع پایین مهار کرد. در مقابل، پرتاب‌ها معمولاً قابل دفاع کردن نیستند. بااینکه بلاک تقریباً در همه بازی‌های مبارزه‌ای وجود دارد، چندین مجموعه بازی مکانیزم‌های دفاعی دیگری نیز معرفی کرده‌اند. برای مثال مجموعه *Dead or Alive* از شرکت *Tecmo* دارای سیستم پیچیده‌ای از ضد حمله‌ها (*Counterattack*) است که در آن اگر بازیکن ارتفاع حمله حریف را درست حدس بزند و واکنش مناسبی نشان دهد پاداش می‌گیرد. همچنین مجموعه *Street Fighter III* از کپکام سیستمی به نام *Parry* دارد که به بازیکنان اجازه می‌دهد حملات را منحرف کنند و بلافاصله ضد حمله انجام دهند.

شخصیت‌ها

مشخصه بارز یک بازی مبارزه‌ای، فهرست شخصیت‌هایی است که بازیکنان می‌توانند از میان آن‌ها انتخاب کنند؛ بسیاری از بازی‌ها و مجموعه‌ها با شخصیت‌های برجسته خود شناخته می‌شوند، برای مثال ریو از *Street Fighter*، نینا ویلیامز از *Tekken*.

ساب‌زیر و *Mortal Kombat* و تری بوگارد از *Fatal Fury* در یک بازی، شخصیت‌ها معمولاً تفاوت‌های زیادی با یکدیگر دارند؛ از جمله تفاوت در توانایی‌های تهاجمی و دفاعی، سرعت، اندازه و سبک کلی بازی. برای مثال در *Street Fighter II* زنگیف کُند، قدرتمند و در فاصله نزدیک بسیار مؤثر است. دالسیم نیز کند است اما ضعیف‌تر بوده و در فاصله دور بهتر عمل می‌کند. این تفاوت‌ها از ماهیت حملات پایه هر شخصیت (حملات زنگیف معمولاً کندتر و قوی‌تر هستند، درحالی‌که دست و پای دالسیم کش می‌آیند و به او برد بیشتری می‌دهند) و همچنین از حملات ویژه آن‌ها ناشی می‌شود. بازی‌های مبارزه‌ای اولیه معمولاً برای صرفه‌جویی در حافظه، چند شخصیت «کپی» (*clone*) یا «تغییر رنگ» (*palette swap*) داشتند. در نسخه‌های اولیه *Street Fighter* کن و ریو تقریباً - جز تفاوت در ظاهر اسپریت‌ها - یکسان‌اند. در نسخه‌های اولیه *Mortal Kombat* نیز اسکورپیون و ساب‌زیرو تقریباً مشابه‌اند و تنها تفاوت‌های گرافیکی جزئی و حرکات ویژه متفاوت دارند. در این مجموعه‌ها، این محدودیت‌های فنی اولیه بعدها بخشی از داستان رسمی بازی‌ها شدند. برای مثال گفته می‌شود که کن و ریو هر دو تحت نظر یک استاد آموزش‌دیده‌اند که شباهت سبک مبارزه آن‌ها را توضیح می‌دهد.

بالاینکه بسیاری از بازی‌های مبارزه‌ای بر پایه نبردهای یک‌به‌یک ساخته می‌شوند، دو نوع رایج از حالت تیمی نیز وجود دارد. در نوع اول، هر بازیکن دو یا چند شخصیت انتخاب می‌کند. پس از هر راند، شخصیت برنده در میدان باقی می‌ماند و شخصیت بازنده با یکی دیگر از اعضای همان تیم جایگزین می‌شود. زمانی که تمام اعضای یک تیم شکست بخورند، آن تیم بازنده اعلام می‌شود. این نوع بازی تیمی در چندین نسخه *The King of Fighters* و همچنین مجموعه *Capcom vs SNK* دیده می‌شود. نوع دیگر که بسیار محبوب است، به بازیکن اجازه می‌دهد تیمی از شخصیت‌ها انتخاب کند و در طول مبارزه آزادانه بین آن‌ها جابه‌جا شود؛ هدف این است که تمام اعضای تیم مقابل شکست داده شوند. این حالت در تمام نسخه‌های *Marvel vs Capcom* وجود دارد. بازی *Tekken Tag Tournament* (۱۹۹۹) نسخه‌ای تغییر یافته از این مکانیک را ارائه می‌دهد؛ در آن تنها شکست یک عضو از تیم برای برد کافی است.

پیکربندی‌های فضایی

یکی دیگر از عناصر مهم در یک بازی مبارزه‌ای، فضا یا میدان نبردی است که مبارزه در آن انجام می‌شود. بازی‌های مبارزه‌ای دوبعدی مانند مجموعه‌های *Street Fighter*، *King of Fighters* و *Guilty Gear* روی یک صفحه صاف جریان دارند و شخصیت‌ها از زاویه جانبی نمایش داده می‌شوند. حرکت در این بازی‌ها به دو محور افقی و عمودی محدود است؛ شخصیت‌ها می‌توانند به جلو و عقب راه بروند، بپرند و خم شوند. چند نسخه از *Fatal Fury* یک صفحه دوم در پشت صفحه اصلی اضافه می‌کنند که شخصیت‌ها می‌توانند به آن بپرند. عمقی که این سیستم ایجاد می‌کند محدود است، زیرا شخصیت‌ها نمی‌توانند در فضای بین دو صفحه قرار بگیرند و فقط می‌توانند از میان آن عبور کنند. بازی‌های مبارزه‌ای سه‌بعدی انواع متنوع‌تری از پیکربندی فضایی را ارائه می‌دهند. در نسخه‌های جدیدتر *Tekken*، شخصیت‌ها می‌توانند در هر جهت در یک فضای مشخص حرکت کنند، هرچند این فضا دارای مرزهایی است. شخصیت‌ها تقریباً همیشه روبه‌روی هم قرار دارند که حالتی شبیه مبارزه روی یک صفحه صاف ایجاد می‌کند. این موضوع مشابه مجموعه *Virtua Fighter* است، با این تفاوت که چند نسخه از این سری به بازیکنان اجازه می‌دهند با بیرون انداختن حریف از «رینگ» مشخص، به پیروزی برسند. مجموعه *Powerstone* نبردهایی در

فضاهای کاملاً سه‌بعدی ارائه می‌دهد و شخصیت‌ها می‌توانند آزادانه و بسیار روان‌تر از *Tekken* یا *Virtua Fighter* در همه جهات حرکت کنند. چندین بازی از آنچه «گرافیک ۲.۵ بعدی» نامیده می‌شود استفاده می‌کنند؛ یعنی شخصیت‌ها و پس‌زمینه‌ها سه‌بعدی رندر شده‌اند، اما گیم‌پلی فقط در دو بعد جریان دارد. این بازی‌ها معمولاً زاویه دید جانبی دارند و شبیه بازی‌های دوبعدی به نظر می‌رسند. نمونه‌هایی از این نوع شامل *Super Smash Bros* (۱۹۹۹) و *Street Fighter IV* (۲۰۰۹) هستند.

منبع

Begy, J. (2021). *Fighting Games in Encyclopedia of Video Games the Culture, Technology, And Art of Gaming Second Edition*. ABC-CLIO, LLC.

جستار دوازدهم - بازی‌های تیرانداز

اگر مفهوم تیراندازی را به ساده‌ترین شکلش کاهش دهیم، تیراندازی یعنی انجام عمل از فاصله دور با کمک نوعی ابزار یا دستگاه مکانیکی. بنابراین، بازی‌های تیراندازی (Shooter Games) بر پایه‌ی توانایی بازیکن برای کنترل این ابزار و دستیابی به نتیجه‌ی موردنظر ساخته می‌شوند. معمولاً نتیجه کار ماهیتی تخریب‌گر دارد.

بازی‌های تیراندازی ممکن است در دو بعد یا سه بعد اجرا شوند؛ اما اگر سه‌بعدی باشند، شخصیت اصلی (آواتار) اغلب یک انسان است، نه وسیله نقلیه. شبیه‌سازهای نبرد هوایی سه‌بعدی با این‌که در آن‌ها وسایل نقلیه تیراندازی می‌کنند، به‌عنوان بازی تیراندازی محسوب نمی‌شوند. در بازی‌های دوبعدی، اصطلاح «شوتر» معنای گسترده‌تری دارد. هدف‌گیری - به‌ویژه زمانی که بازی مهمات محدودی در اختیار بازیکن قرار دهد - یک مهارت کلیدی است. در یک بازی تیراندازی معمولی، بازیکن باید هم‌زمان بر دو چیز تمرکز کند:

- تهدیدهایی که به سمت آواتار (شخصیت بازی) می‌آیند، اگر وجود داشته باشند؛

- هدف یا اهدافی که باید به آن‌ها شلیک کند.

همانند اکثر ژانرهای دیگر، درجه‌ی واقع‌گرایی در میان بازی‌های تیراندازی بسیار متفاوت است. در یک سر طیف، شبیه‌سازهای نبردهای پیاده‌نظام قرار دارند - مانند بازی *America's Army* و سایر شوترهای تاکتیکی و در سر دیگر، بازی‌های ساده‌ی دوبعدی در محیط‌های انتزاعی مانند *Robotron: 2084* و دیگر کلاسیک‌های آرکید هستند. بازی‌های تیراندازی هم از نظر نحوه‌ی گیم‌پلی و هم از نظر مدل دوربین تنوع زیادی دارند، و مدل‌های مختلف دوربین می‌توانند با فناوری‌های گوناگون پیاده‌سازی شوند.

در بازی‌های تیراندازی، بیشتر چالش‌ها آزمونی از مهارت فیزیکی بازیکن در هدف گرفتن و زدن دشمنان با پرتابه‌ها (مثل گلوله) و درعین‌حال اجتناب از برخورد با تیرهای دشمن هستند. غالباً در این نوع بازی‌ها، چالش‌های اکتشافی نیز وجود دارند. برخی زیر ژانرها از بازیکن می‌خواهند که مدیریت مهمات، برنامه‌ریزی و اجرای نبردهای تاکتیکی را با دقت انجام دهد.

عناصر بازی‌های تیراندازی

بازی‌های تیراندازی درباره‌ی تعامل بین یک آواتار (که ممکن است دیده نشود) و یک یا چند هدف دور است. برای تعریف یک بازی تیراندازی، باید ویژگی‌های زیر را تعریف کرد:

- ماهیت تعامل: این موضوع «چرا»ی لحظه در فرآیند طراحی است (بازیکن واقعاً در تلاش برای دستیابی به چه چیزی است و چرا؟). بیشتر بازی‌های تیراندازی، اما نه همه‌ی آن‌ها، نوعی مبارزه را پیاده‌سازی می‌کنند که در آن آواتار در خطر است. در تیراندازی به هدف، بازیکن به سمت اهداف ثابت یا متحرک شلیک می‌کند و ممکن است خودش نیز ثابت باشد. بازی قدیمی نینتندو *Duck Hunt* یک بازی کلاسیک تیراندازی به هدف بود.

■ ماهیت هدف(ها): بازیکن به چه چیزی شلیک می‌کند و وقتی به هدف شلیک می‌کند چه اتفاقی می‌افتد؟ وقتی بازیکن به یک هدف ضربه می‌زند، باید تغییری در دنیای بازی رخ دهد. اهداف می‌توانند نابود شوند، بزرگ‌تر یا کوچک‌تر شوند، قوی‌تر یا ضعیف‌تر شوند، یا صرفاً به بازیکن امتیاز بدهند.

■ ماهیت آواتار: در بازی‌های تیراندازی به هدف و شکار، بازیکن لازم نیست نگران ضربه خوردن از سوی دشمنان باشد، اما در بیشتر شوترها، خود بازیکن نیز یک هدف است. این آسیب‌پذیری با جان، زره، امتیاز سلامتی، یا مکانیزم دیگر پیاده‌سازی می‌شود.

انواع بازیکنان شوتر

جاش بریج (Josh Bridge)، مدیر طراحی مراحل، سه نوع رایج از بازیکنان شوتر را شناسایی کرده و آن‌ها را به شرح زیر توصیف کرده است:

♦ بازیکنان «بدون توقف و شلیک» (*Run and gun*): این بازیکنان ترجیح می‌دهند با شلیک بی‌محابا به دل نبرد بزنند و کمترین توجهی به ایمنی خود ندارند. آن‌ها تمایل دارند از واضح‌ترین مسیر در مرحله پیروی کنند.

♦ بازیکنان «نینجا»: این بازیکنان از بالا رفتن از روی اشیاء یا عبور از فضاها نامشخص لذت می‌برند؛ آن‌ها از مسیر واضح اجتناب می‌کنند.

♦ بازیکنان «کمپر» (*Camper*): این بازیکنان در یک مکان می‌مانند و از فاصله دور به همه‌چیز تیراندازی می‌کنند تا زمانی که برای حرکت به سمت مکان امن بعدی، امن باشد.

کنش‌های بازیکنان

♦ حرکت

ترکیب کیبورد و ماوس *WASD* برای حرکت، در بازی‌های تیراندازی سه‌بعدی کامپیوتری کاملاً استاندارد است. چه در رایانه‌های شخصی، چه کنسول‌ها و چه موبایل، سیستم‌های کنترل بازی‌های تیراندازی معمولاً فرض را بر این می‌گذارند که آواتار به‌صورت ایستاده راه می‌رود. برخی بازی‌ها همچنین تعدادی فعالیت تخصصی مرتبط با نبرد پیاده‌نظام را ارائه می‌دهند، از جمله خم شدن یا دراز کشیدن روی شکم برای پرهیز از شلیک دشمن و بهبود نشانه‌گیری آواتار، شیرجه زدن و غلت خوردن برای فرار از خطر، و سرک کشیدن از پشت پناهگاه. این اقدامات امنیت آواتار را به قیمت کاهش سرعت افزایش می‌دهند و اگر برای پیروزی ضروری باشند، بازی را دشوارتر می‌کنند زیرا نیاز به هماهنگی بهتری دارند. بازی‌ها لزوماً برای سرگرم‌کننده بودن نیازی به تمام این ویژگی‌ها ندارند؛ برای مثال، بازی *Doom* تنها شش کنترل حرکتی را پیاده‌سازی کرد و همچنان به‌شدت محبوب بود.

♦ مشاهده

بازیکن طبیعتاً نیاز دارد ببیند به کجا می‌رود، همچنین دشمنان و سایر تهدیدها و مکان‌های امن احتمالی کجا هستند. مقدار دنیای بازی که روی صفحه‌نمایش دیده می‌شود، میدان دید (*FOV*) نامیده می‌شود و توسط دو زاویه افقی و عمودی تعیین می‌شود. از آنجا که صفحه‌های نمایش عریض‌تر از ارتفاعشان هستند، زاویه دید افقی بزرگ‌تر است.

♦ نشانه‌گیری و تیراندازی

تمام بازی‌های تیراندازی سه‌بعدی باید با این واقعیت کنار بیایند که جهت نگاه آواتار لزوماً جهت دهانه تفنگ او نیست. بازیکن کنترل محدودی دارد و به‌جز با دستگاه‌های ورودی حرکتی مانند *Wii mote*، واقعاً نحوه‌ی گرفتن تفنگ توسط شخص را منعکس نمی‌کنند. برای مقابله با این موضوع، امروزه استاندارد است که نشانه‌گرهایی (*crosshairs*) روی صفحه‌نمایش داده شود تا محل برخورد پرتابه را نشان دهد. نشانه‌گیری یک مشکل خاص در حالت‌های سوم‌شخص است. دید بازیکن به هدف ممکن است توسط خود آواتار مسدود شود و زاویه‌ی دید بازیکن به جهان (معمولاً کمی به سمت پایین) با زاویه‌ای که آواتار به جهان نگاه می‌کند، یا تفنگش را نگه می‌دارد، یکسان نیست. در بازی‌های اول‌شخص، نشانه‌گیری به طور قابل ملاحظه‌ای دقیق‌تر است.

بازی‌های تیراندازی دوبعدی

تعداد زیادی از بازی‌های تیراندازی برای دستگاه‌های دستی مانند تلفن‌های همراه و تبلت‌ها از یک مدل دوربین قدیمی‌تر اما همچنان محبوب استفاده می‌کنند که برای نمایش به یک موتور گرافیکی دوبعدی نیاز دارد. دیدگاه‌های دوبعدی همچنین در میان بازیکنانی که ظاهر و سبک بازی رترو را دوست دارند، در دستگاه‌های پیشرفته‌تر محبوب باقی مانده‌اند. در بیشتر این بازی‌ها، دنیای بازی از دیدگاه بالا به پایین، ایزومتریک یا نمای جانبی نمایش داده می‌شود. البته همه‌ی این بازی‌ها از یک موتور دوبعدی استفاده نمی‌کنند؛ برخی از یک موتور سه‌بعدی برای نمایش یک دیدگاه دوبعدی صرفاً برای سهولت برنامه‌نویسی استفاده می‌کنند. بسیاری از تیراندازی‌های مدرن با دیدگاه دوبعدی شامل اشیایی هستند که در سه‌بعد مدل‌سازی شده و سپس به صورت اسپریت‌های دوبعدی برای نمایش در بازی رندر شده‌اند.

بازی‌های تیرانداز در اصل بازنمایی دیجیتالی مفهومی هستند که ریشه در تجربه‌ی جنگ دارد؛ یعنی استفاده از سلاح برای از میان برداشتن دشمن از فاصله‌ای دور. شیوه‌های حرکتی، نشانه‌گیری و تعامل در این بازی‌ها همگی از واقعیت‌های نبرد پیاده‌نظام الهام گرفته‌اند، اما در محیطی کنترل‌شده و مجازی که هیجان و مهارت را جایگزین خطر واقعی می‌کند. با این حال، ساختار رقابتی و تخریبی آن‌ها می‌تواند ذهن بازیکن را به گونه‌ای با منطق جنگی آشنا کند. به همین دلیل، بازی‌های شوتر نه تنها شبیه‌سازی سرگرم‌کننده از مبارزه‌اند، بلکه به نوعی بازتاب فرهنگی از درک مدرن انسان از جنگ به عنوان میدانی تکنولوژیک، فردمحور و مبتنی بر دقت و کنترل محسوب می‌شوند.

منبع

Adams, E. (2014). Fundamentals of Shooter Game Design. New Riders.

جستار سیزدهم - بازی‌های استراتژیک

بازی‌های استراتژی از قدیمی‌ترین بازی‌های جهان هستند. بر اساس سنت، اختراع بازی «گو» حدود سال ۲۲۰۰ پیش از میلاد دانسته می‌شود. «بازی سلطنتی اور» که صفحه و مهره‌های آن اکنون در موزه بریتانیا در لندن قرار دارد، به حدود ۲۵۰۰ پیش از میلاد بازمی‌گردد؛ هرچند هیچ کس قوانین آن را نمی‌داند و احتمال دارد که تنها یک بازی شانس بوده باشد. بازی‌های استراتژی بازیکن را به چالش می‌کشند تا از طریق برنامه‌ریزی، به‌ویژه برنامه‌ریزی مجموعه‌ای از اقدامات علیه یک یا چند حریف، به پیروزی برسند. این تعریف، بازی‌های استراتژی را از بازی‌های معمایی که در آن‌ها برنامه‌ریزی بدون وجود درگیری انجام می‌شود و نیز از بازی‌های رقابتی ساخت‌وساز و مدیریت که نیازمند برنامه‌ریزی هستند اما مستقیماً علیه حریف عمل نمی‌کنند، متمایز می‌سازد.

بازی‌های استراتژی اغلب شامل کاهش نیروهای دشمن به‌عنوان یک هدف اصلی هستند؛ بنابراین بیشتر بازی‌های استراتژی در درجات مختلف، نوعی بازی جنگی (*war games*) محسوب می‌شوند. برای مثال، «چکرز» یک بازی جنگی انتزاعی است؛ «هنر باستانی جنگ» (*The Ancient Art of War*) کمی کمتر انتزاعی است؛ و سری بازی‌های «توتال وار» (*Total War*) که میدان‌های نبرد تاریخی را بازسازی می‌کند، نسبتاً بازنمایی هستند. با این حال، همه بازی‌های استراتژی روی نبرد تمرکز ندارند. برخی مانند زیردسته «دفاع از برج» (*Tower Defense*) صرفاً درباره بقا هستند. بازی‌های «کاتدرال» و «گو» درباره محاصره و تصرف قلمرو هستند؛ «هکس» و «تویکس‌تی» درباره ایجاد یک خط پیوسته از مهره‌ها در سراسر صفحه‌اند. به سبب تاریخ طولانی بازی با تاس، کارت و صفحه، بازی‌های استراتژی به‌طور طبیعی به بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شدند و سپس به دیگر دستگاه‌ها راه یافتند. رایانه این امکان را می‌دهد که مجموعه قوانین پیچیده را به‌طور بی‌طرفانه مدیریت کند، کاری که اگر بر عهده بازیکن باشد از لذت بازی می‌کاهد. بازی‌های استراتژی چندنفره نسبت به بازی‌های دیگر ژانرها معمولاً مقارن‌ترند و بنابراین از نظر میزان سختی راحت‌تر متعادل می‌شوند. منابع و اقداماتی که هر طرف به آن‌ها دسترسی دارد، اگر کاملاً یکسان نباشند، معمولاً مشابه‌اند. این وضعیت با بازی‌های اکشن که در آن یک کاراکتر باید با انبوهی از دشمنان بجنگد متمایز است.

ویژگی‌های بازی‌های استراتژی

بازی‌های استراتژی می‌توانند به دو صورت نوبتی (*Turn-based*) یا هم‌زمان (*Real-time*) اجرا شوند. بازی‌های استراتژی محض - یعنی آن‌هایی که فقط شامل چالش‌های درگیری و نبرد هستند و هیچ نوع چالش اقتصادی یا فیزیکی ندارند - معمولاً نوبتی هستند و نه هم‌زمان. در یک بازی نوبتی، بازیکنان می‌توانند با دقت درباره‌ی هر حرکتشان فکر کنند و مزایا و معایب هر انتخاب را بسنجند. در بازی‌های تخته‌ای، این موضوع گاهی باعث فلج تحلیلی (*Analysis Paralysis*) می‌شود - یعنی زمانی که یک بازیکن مدت زیادی را صرف بررسی هر حرکت می‌کند و سایرین مجبورند منتظر بمانند. در بازی‌های کامپیوتری تک‌نفره، این مسئله اهمیتی ندارد چون رایانه از انتظار خسته نمی‌شود. در بازی‌های موبایلی و بازی‌های فیس‌بوکی، بازیکنان اغلب به‌صورت ناهم‌زمان (*Asynchronous*) بازی می‌کنند، یعنی هر کس در زمان آزاد خود حرکتش را انجام می‌دهد. این روش باعث کاهش چشمگیر زمان انتظار میان نوبت‌ها می‌شود.

♦ چالش‌ها

طبق تعریف، بازی‌های استراتژی می‌توانند شامل چالش‌های اقتصادی و اکتشافی هم باشند، اما معمولاً درگیری استراتژیک عنصر غالب در آن‌ها است. بازی‌ای که فقط شامل چالش‌های اقتصادی باشد و هیچ نوع نبردی نداشته باشد، درواقع یک شبیه‌سازی ساخت و مدیریت (*Construction and Management Simulation - CMS*) محسوب می‌شود.

♦ درگیری استراتژیک

درگیری معمولاً به صورت نبرد میان گروه‌هایی از مبارزان توصیف می‌شود که بنا به سنت دیرینه، این مبارزان یگان‌ها (*Units*) نام دارند. یک یگان می‌تواند هر چیزی باشد — از یک جنگجوی مصری باستان گرفته تا یک سواره‌نظام ناپلئونی یا یک سفینه‌ی فضایی خیالی. همه‌ی یگان‌ها لزوماً نمی‌جنگند؛ برخی می‌توانند برای حمل و نقل، شناسایی یا اهداف دیگر استفاده شوند. در بیشتر بازی‌های جنگی مدرن، یگان‌های ویژه‌ای وجود دارند که معمولاً به شکل ساختمان نمایش داده می‌شوند و وظیفه‌شان تولید یگان‌های رزمی جدید است. به طور کلی، منظور از یگان‌ها (*Units*) همان یگان‌های رزمی (*fighting units*) است، نه ساختمان‌ها یا کارخانه‌ها. برای اینکه بازیکن با گزینه‌های جالبی روبرو شود، تقریباً تمام بازی‌های جنگی، انواع مختلفی از یگان‌ها را در اختیار او قرار می‌دهند. در شطرنج، شش نوع مهره وجود دارد؛ اما در بازی‌های نمایشی‌تر، ممکن است ده‌ها نوع یگان مختلف وجود داشته باشد. اکثر بازی‌های جنگی سعی در بازسازی موقعیت‌ها و تاکتیک‌های کلاسیک نبرد نظامی دارند، چه در نقاط خاصی از تاریخ و چه در درگیری‌های خیالی. بسته به میزان وضعیت واقع‌گرایانه‌ای که بازی ارائه می‌دهد، تاکتیک‌ها می‌توانند شامل موارد زیر باشند:

- مانورهای دورگیری (*Flanking maneuvers*)
- حملات مخفیانه (*Sneak attacks*)
- ایجاد انحراف حواس (*Creating diversions*)
- قطع کردن خطوط تدارکاتی دشمن (*Cutting off enemy supply lines*)
- کشتن فرماندهان ارشد برای بی‌لشکر کردن نیروها (*Killing superior officers to leave troops without leadership*)
- بهره‌برداری از اثرات آب‌وهوای نامساعد (*Taking advantage of the effects of bad weather*) و...
- بدیهی است که رایانه، در سطحی، از تمام اتفاقات در حال وقوع آگاه است، اما می‌توان هوش مصنوعی (*AI*) رایانه را طوری طراحی کرد که حرکات بازیکن را نادیده بگیرد.

♦ جایگزین‌هایی برای نبرد

درگیری لزوماً به معنای مبارزه فیزیکی نیست. بازی‌های استراتژی هم‌زمان و بازی‌های استراتژی ساده معمولاً روی نبرد تمرکز دارند، اما بازی‌های پیشرفته‌تر عناصر دیپلماسی، مدیریت بحران و جاسوسی را هم شامل می‌شوند. برای مثال، در *Civilization III* واکنش رهبران دشمن به پیشنهادها دیپلماتیک تا حد زیادی به این بستگی دارد که آیا بازیکن قدرت کافی برای پشتوانه حرف‌های محکم خود دارد یا نه. البته دیپلماسی فقط تهدید نیست؛ امکان تشکیل اتحادهایی را هم می‌دهد که می‌توانند از جنگ

جلوگیری کنند و تجارت را افزایش دهند. دیپلماسی و جاسوسی بیشتر مناسب بازی‌های استراتژی کندتر هستند، بازی‌هایی که در طول مدت‌زمان طولانی‌تری انجام می‌شوند. پیچیدگی و عمقی که دیپلماسی به یک بازی استراتژی معمولی اضافه می‌کند، ارزش زمان و تلاشی را که برای ساخت یک سیستم کامل دیپلمات‌ها و جاسوس‌ها لازم است، دارد. دیپلماسی آزادی بیشتری به بازیکن می‌دهد تا بتواند برنامه‌های پیچیده‌تر و جالب‌تری طراحی کند. با این حال، بازی‌های استراتژی معمولاً به اقدامات تهاجمی بیشتر از اقدامات صلح‌آمیز پاداش می‌دهند، چون مدل کردن جنگ آسان‌تر و تماشای آن هیجان‌انگیزتر از دیپلماسی است. پیامدهای جنگ هم در بازی‌ها به اندازه واقعیت جدی نشان داده نمی‌شوند و هدف بازی‌ها اغلب سلطه بر جهان است نه همزیستی مسالمت‌آمیز.

♦ چالش‌های اکتشاف

اکتشاف به بازیکنان اجازه می‌دهد تا زمین‌های ناشناخته را در دنیای بازی کاوش کنند. به عنوان یک طراح، می‌توانید دنیاهای جدیدی به بازیکن معرفی کنید یا از دنیای آشنا به شکلی خلاقانه استفاده کنید. بازی‌ها اغلب سرزمینی را که کاوش شده - اما در حال حاضر توسط نیروهای بازیکن گشت‌زنی نمی‌شود - به صورت کم‌رنگ نشان می‌دهند، با جزئیات منظره و بدون اطلاعاتی درباره حضور واحدهای دشمن. این دو تکنیک - مناطق کاوش نشده که به رنگ سیاه نمایش داده می‌شوند و مناطق کاوش شده اما گشت‌زنی نشده که به صورت کم‌رنگ نشان داده می‌شوند - در مجموع در بازی‌ها به عنوان «مه جنگ» (*fog of war*) شناخته می‌شوند. در بسیاری از بازی‌ها، اگر بازیکن بتواند منظره را به وضوح ببیند، می‌تواند مؤثرتر برنامه‌ریزی کند و بنابراین سریع‌تر پیروز شود. بسیاری از بازی‌ها همچنین تقلب می‌کنند، منظره را از بازیکن پنهان می‌کنند اما به هوش مصنوعی کامپیوتر اجازه می‌دهند آن را ببیند و به کامپیوتر مزیتی می‌دهد که بازیکن ندارد.

ویژگی‌های رزمی

بازی‌های جنگی مدرن به هر نوع واحد، ویژگی‌های رزمی اختصاص می‌دهند. هر واحد از یک نوع معین با مقادیری که نوع آن لازم دارد شروع می‌کند، اما این مقادیر با دریافت آسیب، مصرف مهمات و غیره تغییر می‌کنند. این سیستم شبیه به آن چیزی است که برای توصیف شخصیت‌ها در بازی‌های نقش‌آفرینی (*RPG*) استفاده می‌شود. با این حال، بازی‌های نقش‌آفرینی معمولاً درباره تعداد کمی از افراد کاملاً متنوع هستند، در حالی که بازی‌های استراتژی معمولاً درباره تعداد زیادی واحد نسبتاً مشابه هستند. در نتیجه، بازی‌های نقش‌آفرینی از ویژگی‌های بیشتری نسبت به بازی‌های استراتژی استفاده می‌کنند. رایج‌ترین ویژگی‌های رزمی که در یک بازی جنگی استفاده می‌شوند عبارت‌اند از:

■ سلامتی: امتیاز سلامتی با دریافت آسیب توسط واحد کاهش می‌یابد. وقتی امتیاز سلامتی یک واحد به صفر می‌رسد، واحد نابود شده تلقی شده و از بازی حذف می‌شود؛ مانند تقریباً تمام ژانرهای دیگر، واحدها در بازی‌های جنگی تا زمانی که امتیاز سلامتی‌شان تمام شود با کارایی کامل می‌جنگند. وادار کردن واحدهای زخمی یا آسیب‌دیده به جنگیدن با کارایی کاهش یافته، تأثیر بیش‌ازحد زیاد و مثبت به نفع طرف غالب را ایجاد می‌کند.

- واحدها ممکن است برای حمله به واحدهای دشمن، صفر یا چند سلاح داشته باشند. هر سلاح دارای ویژگی‌هایی است که خصوصیات آن را توصیف می‌کند. هنگامی که یک سلاح به یک واحد دشمن برخورد می‌کند، سلامتی یا زره آن واحد را به میزان معینی امتیاز سلامتی کاهش می‌دهد.
- بُرد یا دامنه: حداکثر فاصله‌ای است که یک سلاح می‌تواند آسیب وارد کند. برخی واحدها فقط سلاح‌های رزمی تن‌به‌تن دارند و فقط می‌توانند به واحدهای مجاور حمله کنند، بنابراین برد سلاح‌های آن‌ها کم است. تعداد کمی از سلاح‌های دوربرد، مانند کمان‌های بلند، درنبرد تن‌به‌تن بی‌فایده هستند و بنابراین ممکن است به یک رتبه حداقل بُرد نیاز داشته باشند که زیر آن کاربردی ندارند.
- پرتابه‌های کوچک مانند گلوله‌ها و تیرها باید هر کدام فقط به یک واحد دشمن برخورد کنند، اما اگر بازی شامل پرتابه‌های بزرگ و جامد مانند گلوله‌های توپ باشد، باید جرم شلیک و سرعت شلیک هر کدام را مورد توجه قرار داد.
- روحیه با عددی نشان داده می‌شود که اثربخشی رزمی ارتش را افزایش یا کاهش می‌دهد. اگر عدد مثبت باشد، روحیه بالا است و اثربخشی افزایش می‌یابد؛ اگر عدد منفی باشد، روحیه پایین است و اثربخشی آسیب می‌بیند. روحیه زمانی بالا می‌رود که ارتش خوب عمل می‌کند (واحدهای کمتری نسبت به دشمن از دست می‌دهد) و زمانی پایین می‌آید که بدعمل می‌کند.
- لُجستیک مدیریت تدارکات است: تولید، توزیع، نگهداری و جایگزینی پرسنل و مواد. در زندگی واقعی، لجستیک یک کسب‌وکار فوق‌العاده پیچیده است. از سوی دیگر، بازی‌های جنگی تمایل به لجستیک ساده‌شده دارند. این گرایش به این دلیل است که ارتش‌های واقعی ستادهای عمومی عظیمی برای رسیدگی به چنین مسائلی دارند اما در یک بازی جنگی، بازیکن باید همه این‌ها را خودش مدیریت کند.

بازی استراتژیک: از گذشته تا آینده

بازی‌های استراتژی نظامی که همیشه مورد علاقه هستند، معمولاً در گذشته جریان دارند - چه گذشته‌ای که به دقت به تصویر کشیده شده باشد و چه گذشته‌ای در قلمرو اساطیری. افرادی که بازی‌های مربوط به رویدادهای تاریخی را انجام می‌دهند، معمولاً اطلاعات زیادی درباره تاریخ مربوطه دارند و هرچه بازی ادعای نمایشی بودن بیشتری داشته باشد، آن‌ها با دقت بیشتری آن را بررسی می‌کنند تا ببینند آیا واقعی به نظر می‌رسد یا خیر. تاریخ طولانی و خونین بشریت چیزهای زیادی برای وام گرفتن دارد.

در زمینه بازی‌های استراتژی نظامی، استفاده از تنظیمات مدرن با چالش‌های منحصر به فردی همراه است. در حالی که یک محیط معاصر می‌تواند جذابیت اولیه را ایجاد کند، اما خطر درگیر شدن در جنجال‌های سیاسی و اجتماعی قابل توجه است، همان‌طور که در مورد بازی «*Six Days in Fallujah*» مشاهده شد. این بازی که بر اساس نبرد واقعی در سال ۲۰۰۴ در عراق ساخته شده بود، باوجود تلاش طراح برای دقت و احترام، با واکنش‌های منفی شدیدی از سوی کهنه سربازان و گروه‌های صلح مواجه شد. برای کاهش این خطرات، طراحان ممکن است ترجیح دهند از تنظیمات تخیلی مدرن استفاده کنند، مانند آنچه در بازی‌های «*America's Army*» و «*Call of Duty 4: Modern Warfare*» دیده می‌شود. علاوه بر این، مسائل مربوط به مقیاس میدان نبرد در بازی‌های مدرن اهمیت پیدا می‌کند؛ زیرا تفاوت فاحشی بین سرعت حرکت واحدهای زمینی و هوایی

وجود دارد. این امر مستلزم آن است که طراحان مقیاس بازی خود را به دقت تعیین کنند و واحدهایی را که با آن مقیاس همخوانی ندارند، حذف نمایند تا تجربه‌ای منسجم و معتبر ارائه دهند.

تنظیمات در ژانر علمی-تخیلی (SF) پتانسیل بالایی برای خلق دنیاهای بدیع دارند، اما موفقیت آن‌ها مستلزم ارائه جهانی است که بتواند تصور مخاطب را به خود جلب کند؛ امری که گاهی از طریق اقتباس از فرنچایزهای موفق (مانند *Star Wars* یا *Star Trek*) تسهیل می‌شود. ایجاد یک جهان علمی-تخیلی منسجم نیازمند بررسی دقیق مبانی فناورانه آن است. علاوه بر این، ابهام در اصطلاحات تخصصی و نام‌گذاری واحدها و سلاح‌ها (مانند تفنگ پلاسما در مقابل بلستر فوتون) می‌تواند درک بازیکن را مختل کرده و نیاز به یادگیری از طریق آزمون و خطا یا منابع کمکی را ایجاد کند. برای تسهیل این فرایند، نشانه‌های بصری برای بیان قدرت یا کاربرد عناصر ناآشنا توصیه می‌شود.

تمایز بنیادین میان جهان‌های علمی-تخیلی و فانتزی در رویکرد آن‌ها به ابزارهای تخیلی نهفته است؛ در گونه نخست، این ابزارها ماهیتی تکنولوژیک دارند، حال آنکه در گونه دوم، جادویی تلقی می‌شوند. جهان‌های فانتزی که غالباً در محیط‌هایی با الهام از دوران قرون وسطی بنا می‌شوند، بر مبارزات نزدیک و تن‌به‌تن، همچون نبرد با شمشیر و تیر، تأکید ورزیده و از به کارگیری وسایل نقلیه پیشرفته اجتناب می‌کنند. هدف در طراحی این گونه مبارزات، فاصله گرفتن از شبیه‌سازی دقیق نبردهای مدرن است، چراکه این امر با انتظارات مخاطبان این ژانر همخوانی ندارد. سری بازی‌های *Warcraft* به عنوان نمونه‌ای شاخص و موفق در میان بازی‌های استراتژی فانتزی، شایسته مطالعه دقیق است. باین حال، خلاقیت در این حوزه می‌تواند با فراتر رفتن از کلیشه‌های رایج اساطیر اروپای شمالی، مانند الف‌ها و ترول‌ها و کاوش در افسانه‌ها و فولکلور فرهنگ‌های دیگر (شامل هند، آفریقا و قاره آمریکا) غنای بیشتری یابد و فرصت‌های روایی و طراحی نوآورانه‌ای را فراهم آورد.

ارتباط بازی‌های استراتژیک با جنگ عمیق و چندوجهی است؛ این بازی‌ها از طریق شبیه‌سازی مدیریت منابع، به کارگیری تاکتیک‌های نظامی و هدایت واحدها در مقیاس‌های مختلف، مفاهیم جنگی را بازنمایی می‌کنند، چه این جنگ‌ها با فناوری‌های پیشرفته و واقعی (نظیر هواپیما) رخ دهند و چه با سلاح‌های جادویی و مبارزات نزدیک در بسترهای فانتزی (مانند شمشیر و جادو). با وجود اینکه این شبیه‌سازی‌ها اغلب برای حفظ جذابیت گیم‌پلی، از دقت موشکافانه در مقیاس‌ها و سرعت واحدها فاصله می‌گیرند، اما در هسته خود، به بازیکنان اجازه می‌دهند تا با چالش‌های تصمیم‌گیری، برنامه‌ریزی استراتژیک و درک پیامدهای نبرد در بستری کنترل‌شده مواجه شوند و با الهام گرفتن از فرهنگ‌های متنوع، جنبه‌های نوآورانه‌ای به بازنمایی جنگ بیفزایند.

منبع

Adams, E. (2014). *Fundamentals of Strategy Game Design*. New Riders

جستار چهاردهم - بازی‌های جدی و عملکرد بازیکنان در فرآیند جنگ

موردپژوهشی بازی‌های حقیقت‌یاب (FactFinders/فکت‌فایندر) و صلح‌ساز (PeaceMaker/پیس‌میکر)

این مطالعه تأثیر جنسیت و ملیت بازیکنان بر عملکرد بازی پیش و حین جنگ حماس را بررسی می‌کند. این مطالعه بر دو بازی باهدف تأثیر اجتماعی که حول محور درگیری‌های حل‌نشده می‌چرخند، تمرکز دارد: «پیس‌میکر» (درگیری اسرائیل و فلسطین) و «فکت‌فایندر» (درگیری قبرس). این مطالعه بر «پیس‌میکر» تمرکز داشته است، زیرا در این بازی، هدف بازیکن حل درگیری فلسطین است و بنابراین، جنسیت بازیکنان ممکن است نشان‌دهنده‌ی میزان موفقیت مردان و زنان در مواجهه با این وضعیت پیچیده باشد. علاوه بر این، مطالعه عملکرد بازی را در «فکت‌فایندر» بین طرف‌های مستقیم درگیری قبرس و طرف‌های ثالث در این درگیری مقایسه کرد. این مقایسه ممکن است به مباحث صلح و حل تعارض اشاره کند. یافته‌ها بیانگر این موضوع هستند که پیش از جنگ حماس، در بازی «پیس‌میکر»، زنان کمتر از مردان برنده نشدند. جالب اینجاست که در طول جنگ حماس، زنان در «پیس‌میکر» بیش از مردان برنده شدند. طرف‌های ثالث درگیری قبرس (آمریکایی‌ها) در بازی «فکت‌فایندر»، چه پیش و چه حین جنگ حماس، به‌طور قابل‌توجهی بهتر از طرف‌های مستقیم (قبرسی‌ها) عمل کردند.

درمجموع، یافته‌های این مطالعه نشان می‌دهد که بازی‌های جدی می‌توانند به‌عنوان مداخلات مؤثری برای آموزش صلح و حل تعارض، صرف‌نظر از جنسیت یا ملیت بازیکنان، حتی در دوران خشونت‌آمیز، به کار روند. تقریباً هیچ مطالعه‌ای درباره بازی‌های تجاری وجود ندارد که بر تأثیر جنسیت و ملیت بازیکنان بر عملکرد بازی تمرکز کند. برای مثال، حدود ۴۵٪ از گیمرها در کشورهای غربی زن هستند، اما تقریباً هیچ تحقیقی درباره‌ی بازی کردن زنان وجود ندارد. درواقع، تعداد مطالعات درباره ویژگی‌های بازیکنان ذکرشده و عملکرد بازی نیز در زمینه بازی‌های جدی، به‌ویژه بازی‌های با تأثیر اجتماعی که موضوع این مطالعه هستند، بسیار محدود است.

این مطالعه به دلیل سه ملاحظه کلیدی اهمیت دارد.

■ شرط پیروزی در «پیس‌میکر» حل مناقشه میان اسرائیل و فلسطین است، بنابراین اگر زنان در این بازی حداقل به‌خوبی مردان یا بهتر از آن‌ها عمل کنند، می‌تواند نوری بر نیاز به گنجاندن آن‌ها در موقعیت‌های رهبری و تصمیم‌گیری بتاباند؛ برخلاف وضعیت کنونی که مردان بیشترین کنترل و اقتدار را دارند، شاید اگر زنان در موقعیت‌های رهبری گنجانده شوند، بتوانند به حل این مناقشه حل‌نشده که با خشونت، بدبختی و رنج از هر دو طرف، به‌ویژه در طول جنگ حماس، مشخص شده است، کمک کنند.

■ علاقه‌مندی به مقایسه عملکرد بازی بازیکنان طرف‌های مستقیم و طرف‌های ثالث در «فکت‌فایندر» وجود دارد، زیرا این بازی یک علاقه انسانی و دیدگاه شخصی را ارائه می‌دهد و بر رنج و بدبختی مردم در هر دو طرف مناقشه قبرس تمرکز دارد. اگرچه «فکت‌فایندر» بر مناقشه قبرس تمرکز دارد، اما این بازی دیدگاه جهانی‌تر و انسانی‌تری را ارائه می‌دهد که بدون توجه به ملیت بازیکن، ارتباط با آن آسان‌تر است؛ بنابراین، بازیکنان طرف ثالث ممکن است در «فکت‌فایندر» حداقل به‌خوبی بازیکنان طرف

مستقیم یا بهتر از آن‌ها عمل کنند و این بازی را به یک مداخله مهم برای آموزش صلح و حل تعارض نه‌تنها در زمینه خاص مناقشه قبرس، بلکه در سایر مناقشات حل‌نشده تبدیل کنند.

■ تقریباً هیچ مطالعه‌ای وجود ندارد که عملکرد بازی در بازی‌های با تأثیر اجتماعی را در زمینه‌های خشونت‌آمیز مانند جنگ حماس بررسی کرده باشد. حتی مطالعات کمتری عملکرد بازی را قبل و در طول رویدادهای خشونت‌آمیز مانند جنگ غزه مقایسه کرده‌اند.

بازی‌های جدی

این مطالعه بر بازی‌های با تأثیر اجتماعی، زیرمجموعه‌ای از بازی‌های جدی که هدفشان افزایش آگاهی بازیکنان از مسائل اجتماعی است تمرکز دارد.

یک بازی جدی به‌عنوان نرم‌افزاری تعریف می‌شود که با استفاده از فناوری‌های بازی و مطابق با اصول طراحی بازی برای هدفی غیر از سرگرمی محض، مانند اهداف آموزشی، امنیتی یا بهداشتی توسعه یافته است. یک بازی جدی با سایر بازی‌ها در تأکید بر نتایج یادگیری و در تلاش برای ایجاد تغییرات قابل‌اندازه‌گیری در عملکرد، نگرش‌ها و رفتار بازیکنان تفاوت دارد.

بازی‌های جدی با سه ویژگی کلیدی به دنبال بهبود عملکرد بازی هستند:

♦ یادگیری تجربی و فعال،

♦ لذت و

♦ همکاری بین بازیکنان.

در مورد شبیه‌سازی‌های رایانه‌ای مانند «پیس میک»، عملکرد بازی به دلیل دو ویژگی کلیدی تقویت می‌شود:

♥ محیط چندرسانه‌ای که حس واقع‌گرایانه را فراهم می‌کند و تجربه کاربر را بهبود می‌بخشد و

♥ امکان دیدن هر دو طرف درگیری و اینکه چگونه یک عمل واحد می‌تواند پاسخ را از یک طرف به طرف دیگر تغییر دهد.

جنسیت و بازی‌های جدی

دانش فعلی ما درباره بازی‌های زنانه بسیار محدود است. علاوه بر این، تنها چند مطالعه به بررسی تقاطع بازی‌های جدی و جنسیت پرداخته‌اند و عمدتاً بر تفاوت‌های جنسیتی در درک بازی و مسائل موردبررسی آن و همچنین تفاوت‌های جنسیتی بین بازی انفرادی و بازی در گروه‌های کوچک (مانند دونفره) تمرکز کرده‌اند. هیچ مطالعه‌ای عملکرد بازیکنان را در بازی‌های با تأثیر اجتماعی (مانند «پیس میک») -بازیکنان زن و مرد از ملیت‌های مختلف که طرف‌های مستقیم و طرف‌های ثالث در درگیری‌های آشتی‌ناپذیر را نمایندگی می‌کنند- به‌ویژه در دوره‌های خشونت‌آمیز مانند جنگ حماس، مقایسه نکرده است.

این موضوع از اهمیت بالایی برخوردار است زیرا مطالعات نشان داده‌اند که به‌طور کلی، زنان تمایل به داشتن نگرش‌های سیاسی صلح‌طلبانه‌تری نسبت به مردان دارند و بنابراین، علاقه‌مندی به مقایسه عملکرد بازی آن‌ها در بازی‌های ترویج صلح، به‌ویژه در دوره‌های خشونت‌آمیز وجود دارد. علاوه بر این، علاقه‌مندی به بررسی این موضوع وجود دارد که زنان تا چه حد نقش نخست‌وزیر را در «پیس میک» بر عهده خواهند گرفت، زیرا این نقش عمدتاً با رهبران مرد مرتبط بوده است و بسیاری از

ژنرال‌های ارتش در گذشته آن را برعهده گرفته‌اند. این موضوع به‌ویژه جالب است زیرا مطالعات نشان داده‌اند که اتخاذ دیدگاه یک نقش خاص در بازی ممکن است بر رفتار و عملکرد بازی تأثیر بگذارد. مطالعات نشان داده‌اند که دوره‌های خشونت‌آمیز (مانند جنگ حماس) ارتباط نزدیکی با توسعه نگرش‌ها و اقدامات حمایتی بیشتر از صلح، به‌ویژه در میان زنان دارند. این نگرش‌ها و اقدامات به‌شدت با دیدگاه‌های سیاسی صلح‌طلبانه مرتبط بوده‌اند. درواقع، نگرش‌های حمایتی از صلح (دیدگاه‌های سیاسی صلح‌طلبانه) و اقدامات، به‌طور کلی با زنان بیشتر مرتبط هستند. با توجه به اینکه اقدامات حمایتی از صلح ارتباط نزدیکی با عملکرد بهتر در «پیس میک» دارند، ممکن است زنان در این بازی بهتر از مردان عمل کنند.

بازی جدی و جنگ

بازی‌های دیجیتالی کمی در مورد درگیری‌های آشتی‌ناپذیر وجود دارند. علاوه بر این، هم مناقشه فلسطین و هم مناقشه قبرس به‌عنوان مناقشات آشتی‌ناپذیر، درگیری‌های قومی-ملّی طولانی‌مدت که بیش از ۶۰ سال است ادامه دارند و شاهد تلاش‌های بی‌شمار و بی‌ثمر برای حل و فصل بوده‌اند، تلقی می‌شوند. حتی باوجود اینکه این مناقشات از نظر شدت عمیقاً متفاوت هستند، مطالعات شباهت‌های کلیدی بین جوانان در این مناقشات را نشان می‌دهند. به‌عنوان مثال، مطالعات نشان داده‌اند که هم جوانان فلسطینی و هم جوانان یونانی-قبرسی و ترک-قبرسی علی‌رغم تفاوت عمیق در شدت مناقشات ذکر شده، فاقد امید به صلح و امید به حل و فصل گذشته‌های آشفته خود هستند.

بازی‌های جدی مانند «پیس میک» و «فکت فایندر» به‌عنوان رسانه‌های نوظهور برای تأثیرگذاری اجتماعی شناخته می‌شوند. بااین‌حال، تنها تعداد کمی از مطالعات این بازی‌ها را از منظر ویژگی‌های بازیکنان و عملکرد در بازی، به‌ویژه با مقایسه عملکرد جنسیتی و ملیتی (احزاب مستقیم در مقابل احزاب ثالث) قبل و حین جنگ خشونت‌آمیز بررسی کرده‌اند.

بازی «فکت فایندر»

بازی «فکت فایندر» بر دیدگاه مردمی که در کشور قبرس زندگی می‌کنند تمرکز دارد. حقایق تاریخی در «فکت فایندر» در قالب علاقه‌مندی‌های انسانی ارائه می‌شوند بدون اینکه جزئیات آزاردهنده‌ای ارائه دهد. فکت فایندر بر سختی‌های هر دو گروه یونانی-قبرس و ترک-قبرس پس از حمله ترکیه در سال ۱۹۷۴ تمرکز دارد و تمایل دارد آن‌ها را به‌عنوان افراد مستقلی معرفی کند که از جنگ رنج برده‌اند و با پیامدهای آن زندگی می‌کنند. بازی «فکت فایندر» حتی اگر بر مناقشه قبرس تمرکز داشته باشد، جهانی است و کمتر به یک زمینه مناقشه خاص وابسته است. این بازی نیازی به دانش قبلی درباره مناقشه قبرس و آشنایی با وضعیت ندارد. در نتیجه، طرف‌های ثالث می‌توانند در «فکت فایندر» عملکرد خوبی داشته باشند زیرا آن‌ها عمیقاً در این وضعیت دخیل نیستند.

در بازی «فکت فایندر»، بازیکن در عرض ۳۰ دقیقه می‌تواند به تدریج منابع تاریخی متنوعی را باز کند که زندگی مردم قبرس را بلافاصله پس از تهاجم ترکیه توصیف می‌کنند. بازیکنان با ارزیابی اعتبار هر منبع تاریخی شروع می‌کنند. اگر ارزیابی اعتبار بازیکن صحیح باشد، امتیاز و بازخورد مثبت دریافت می‌کند و در صورت نادرست بودن ارزیابی اعتبار، امتیاز منفی و بازخورد توضیحی دریافت می‌کند. سپس بازیکنان باید ارتباط هر منبع اطلاعاتی را ارزیابی کنند. بازیکنان در صورت یافتن منبع مرتبط، می‌توانند آن را برای گزارش نهایی خود انتخاب کنند و طبق تصمیم خود امتیاز و بازخورد دریافت می‌کنند. بازیکنان در طول

بازی با دیدگاه‌های مختلف، روایت‌های متفاوت و رنج و مصائب تجربه‌شده توسط مردم یونانی-قبرسی و ترک قبرسی در طول جنگ مواجه می‌شوند.

بازی «پیس میکِر»

بازیکن در بازی «پیس میکِر» می‌تواند نقش نخست‌وزیر اسرائیل یا رئیس‌جمهور فلسطین را بر عهده بگیرد و با برآورده کردن خواسته‌های مردم در هر دو طرف، اقدامات متنوعی را برای حل مناقشه دو طرف انجام دهد. هدف این بازی، دستیابی به راه‌حل دو کشوری برای مناقشه و تجسم زندگی مسالمت‌آمیز در کنار یکدیگر است. این بازی را می‌توان به زبان‌های عربی، انگلیسی و عبری در سطوح دشواری مختلف که در فراوانی رویدادهای تحریک‌کننده خارج از کنترل بازیکن متفاوت هستند، بازی کرد. بازیکن می‌تواند بین اقدامات امنیتی، سیاسی یا عمرانی برای پاسخ به رویدادهایی که روی صفحه ظاهر می‌شوند، انتخاب کند که هر کدام به دسته‌های فرعی تقسیم می‌شوند. بازیکن با توجه به اقداماتی که در بازی انجام می‌دهد، برای هر دو طرف امتیاز کسب می‌کند. امتیازات که توسط یک الگوریتم در بازی محاسبه می‌شوند، ارتباط نزدیکی با نظرسنجی‌هایی دارند که سطح رضایت ملت‌ها و گروه‌های سیاسی مختلف در طرف‌های متخاصم و در سراسر جهان را نشان می‌دهد. برای پیروزی در بازی، امتیازات هر دو طرف باید به ۱۰۰ برسد.

این بازی در سال ۲۰۰۷ راه‌اندازی شد و بنابراین، به‌روزرسانی آن با رویدادهای جاری کمتر است. با این حال، این مطالعه بر عملکرد بازی تمرکز دارد و بنابراین درجه به‌روزرسانی بازی با رویدادهای جاری کمتر حیاتی است. علاوه بر این، مطالعات اخیر نشان داده‌اند که حتی امروز نیز جوانان این بازی را مهم، جذاب و آموزشی می‌دانند و حتی امروز این بازی توسط طرف‌های مستقیم مناقشه، با دیدگاه‌ها و احساسات قوی و قوم‌مدارانه در مورد وضعیت، تأثیر مهمی دارد.



شکل ۳- بازی های فکت فایندر و پیس میکِر. منبع : نگارنده.

این مطالعه پنج نتیجه کلیدی دارد:

- **زنان قبل از جنگ حماس، به اندازه مردان در بازی «پیسِ میکر» عملکرد داشتند.**
- **زنان در طول جنگ حماس، در بازی «پیسِ میکر» بهتر از مردان عمل کردند.** به طور کلی، بازیکنان بیشتری در **طول** جنگ حماس نسبت به قبل از این جنگ، در «پیسِ میکر» برنده شدند.
- **زنان در طول جنگ حماس، نسبت به قبل از جنگ، صلح‌جو تر (dovish) بودند و این یافته ممکن است دلیل عملکرد بهتر آنها نسبت به مردان در طول جنگ باشد.**
- **در مقابل، مردان در طول جنگ حماس، نسبت به قبل از جنگ، جنگ‌طلب تر (hawkish) بودند و این یافته ممکن است دلیل عملکرد ضعیف‌تر آنها نسبت به زنان در طول جنگ باشد.**
- **بازیکنان احزاب ثالث در بازی «فکت فایندر» قبل از جنگ حماس و حتی بیشتر در طول این وضعیت خشونت‌آمیز، بهتر از بازیکنان احزاب مستقیم عمل کردند.**

مطالعات نشان می‌دهند که به‌طور کلی، زنان در بازی‌های جنگی، استراتژیک و رقابتی به‌اندازه مردان خوب عمل نمی‌کنند اما چرا زنان حداقل به‌اندازه مردان در «پیسِ میکر» که یک بازی جنگی، استراتژیک و رقابتی است، خوب عمل کردند؟

- مطالعاتی که رفتار و عملکرد بازی زن و مرد در «پیسِ میکر» را مقایسه نشان داد که زنان در مورد مناقشه اسرائیل و فلسطین، اطلاعاتی کمتر از مردان ندارند و دانش در مورد این وضعیت برای عملکرد خوب در این بازی ضروری است. علاوه بر این، زنان اقدامات صلح‌طلبانه را کمتر از مردان انجام نمی‌دهند که برای عملکرد خوب در «پیسِ میکر» مورد نیاز است. در نهایت، زنان طیف وسیعی از اقدامات را در بازی «پیسِ میکر» کمتر از مردان انجام نمی‌دهند. این رفتار بازی برای عملکرد خوب در «پیسِ میکر» مورد نیاز است، بنابراین زنان می‌توانند به همان خوبی مردان در این بازی عمل کنند. این یافته به‌ویژه جالب است، زیرا زنان نقش نخست‌وزیر را در «پیسِ میکر» بر عهده گرفتند که نقشی کلیشه‌ای مردانه است که در گذشته توسط چندین ژنرال ارتش اشغال‌شده بود. با این حال، برخلاف یافته‌های مطالعات قبلی، به‌ویژه در زمینه بازی‌های تجاری، این موضوع تأثیری بر عملکرد آنها نداشت. در آینده، جالب خواهد بود که جنسیت نخست‌وزیر در «پیسِ میکر» دست‌کاری شود و بررسی شود که آیا این امر بر عملکرد و رفتار بازی توسط بازیکنان زن و مرد تأثیر می‌گذارد یا خیر.

چرا زنان به‌طور خاص در طول جنگ حماس در «پیسِ میکر» بهتر از مردان عمل کردند؟

- مطالعات نشان داده‌اند که به‌ویژه در دوره‌های خشونت‌آمیز (مانند جنگ حماس)، زنان بیشتر با نگرش‌ها و اقدامات صلح‌طلبانه مرتبط هستند تا مردان که در این مطالعه نیز با گرایش‌های سیاسی صلح‌جویانه آنها در طول جنگ تأیید شد. این نگرش‌ها و اقدامات برای عملکرد بهتر در «پیسِ میکر» مورد نیاز است. در واقع، به‌طور کلی، نگرش‌ها و اقدامات صلح‌طلبانه بیشتر با زنان مرتبط است. با توجه به اینکه نگرش‌های صلح‌طلبانه ارتباط نزدیکی با عملکرد بهتر در «پیسِ میکر» دارند، زنان به‌ویژه در طول جنگ خشونت‌آمیز حماس، بهتر از مردان در این بازی عمل کردند.

دلیل برتری بازیکنان احزاب ثالث نسبت به بازیکنان احزاب مستقیم در بازی «فکت فایندر» این است که این بازی دیدگاه مردم ساکن در کشوری تقسیم‌شده را ارائه می‌دهد و به همین دلیل، ممکن است به‌صورت اپیزودیک‌تر، با تمرکز بر جنبه‌های انسانی

و جهانی‌تر درک شود. این ماهیت باعث می‌شود که «فکت فایندر» کمتر به یک زمینه درگیری خاص وابسته باشد، حتی باوجود تمرکز بر مناقشه قبرس. در نتیجه، «فکت فایندر» ممکن است دیدگاهی انسانی‌تر و جهانی‌تر را تشویق کند که بازیکنان بدون وابستگی به ملیت خود، راحت‌تر با آن ارتباط برقرار می‌کنند. علاوه بر این، بازیکنان احزاب ثالث می‌توانند در «فکت فایندر» بهتر از بازیکنان احزاب مستقیم عمل کنند، زیرا آن‌ها عمیقاً درگیر وضعیت نیستند. این امر به آن‌ها اجازه می‌دهد تا شهادت‌های قبرسی‌های یونانی و ترکی را به شیوه‌ای بی‌طرفانه‌تر قضاوت کنند و همچنین - به جای ترجیح دادن شهادت یک طرف بر طرف دیگر - به راحتی شهادت‌های هر دو طرف را تشخیص دهند که برای عملکرد بهتر در بازی لازم است.

تأثیر بازی‌های جدی یا بازی‌های با تأثیر اجتماعی ممکن است در طول دوره‌های خشونت‌آمیز و ناامیدکننده تشدید شود و اقدامات و سیاست‌های حامی صلح را تشویق کند که نشان‌دهنده پتانسیل آن‌ها به عنوان مداخلات مؤثر برای آموزش صلح و حل مناقشه، حتی در چنین دوران‌های پر آشوبی است. تحولات اخیر در جنگ حماس بر اهمیت گنجاندن زنان در تصمیم‌گیری و پست‌های رهبری برای کمک به غلبه بر این وضعیت دشوار و ارائه برنامه‌هایی برای روز پس از جنگ تأکید می‌کند. علاوه بر این، رویدادهای مذکور بر اهمیت بازی‌های صلح مانند «پیس میکر» و «فکت فایندر» به عنوان مداخلات مؤثر در مدارس و دانشگاه‌ها تأکید می‌کند تا به نسل‌های جوان در درگیری‌ها کمک کند تا دیدگاهی پیچیده‌تر در مورد وضعیت داشته باشند و گشودگی برای حل مناقشه را به عنوان اولین قدم برای آینده‌ای بهتر در این منطقه الهام می‌بخشد. مطالعاتی از این دست ممکن است به پتانسیل بازی‌های جدی برای خدمت به عنوان مداخلات مؤثر برای آموزش صلح و حل مناقشه اشاره کند و یادگیری جدیدی را در مورد وضعیت پیچیده و خشونت‌آمیز - حتی در زمان‌های خشونت‌آمیز و ناامیدکننده مانند جنگ - تشویق کند.

جستار پانزدهم - جنگ و ورزش الکترونیک در جنگ میان اوکراین و روسیه

درک و ارزیابی عملکرد کارکنان از نظر جامعه‌شناسی و اقتصادی اهمیت بالایی دارد. این اهمیت در حجم تحقیقاتی که به تحلیل انگیزه‌ها و ویژگی‌های رفتاری مؤثر بر عملکرد کارکنان می‌پردازند، منعکس شده است. بیشتر این تحقیقات بر کارگران در یک محیط آرام یا پایدار تمرکز دارند. با این حال، بخش بزرگی از جمعیت جهان در کشوری کار می‌کنند که درگیر جنگ است. برای بررسی وضعیت کارگران در چنین موقعیت آسیب‌پذیری، داده‌های سطح خرد ضروری است اما اغلب در دسترس نیست. ورزش‌های الکترونیک (*Esports*) یک استثنا است زیرا داده‌های مربوط به بازیکنان حرفه‌ای - کارگران - در دسترس است. در این مقاله بررسی می‌شود که بازیکنان حرفه‌ای اوکراینی و روسی قبل و بعد از تهاجم روسیه چگونه رفتار کرده‌اند. برخلاف تصور رایج، بهبود قابل توجهی در عملکرد بازیکنان یافته شده است. برای اوکراینی‌ها، این تأثیر به‌ویژه برای رویدادهای زنده و برای روس‌ها برای رویدادهای آنلاین برجسته است. نتایج نشان می‌دهد که رفتار گیم‌رهای حرفه‌ای پس از اشغال به سرعت تغییر کرد.

تحقیقات نشان می‌دهند که جنبه‌های متعددی، چه اساسی و چه جزئی، بر عملکرد کارکنان تأثیر می‌گذارند. عوامل اصلی مانند وضعیت جسمی یا روانی سالم، تأثیر مثبتی بر عملکرد کارکنان دارند. چندین عامل مؤثر بر عملکرد کارکنان فراتر از کنترل افراد یا شرکت‌ها هستند، مانند بلایای طبیعی، پیروزی تیم‌های ورزشی محلی در مسابقات ملی، ناآرامی‌های سیاسی، یا بحران‌های سلامتی. درحالی‌که کارکنان و کارفرمایان ممکن است کنترل بیشتری بر سلامت شخصی، مداخلات کم‌هزینه، یا پرداخت بر اساس عملکرد داشته باشند، جنگ یکی از عوامل است که کارفرمایان و کارکنان نمی‌توانند آن را کنترل کنند.

جنگ نه قابل‌اغماض است و نه برای بسیاری از جوامع نادر. با تعیین حداقل ۱۰۰۰ تلفات، حداقل ۲۳ کشور در سال ۲۰۲۲ درگیر جنگ بودند؛ این تلفات ناشی از خشونت‌های قومی، جنگ داخلی، شورش تروریستی، یا جنگ مواد مخدر بودند. جنگ‌ها می‌توانند سال‌ها طول بکشند؛ بنابراین، بسیاری از شرکت‌ها نمی‌توانند کسب و کار خود را متوقف کنند و باید خود را با شرایط وفق دهند و ارزیابی کنند که کارکنانشان در این شرایط چگونه کار خواهند کرد.

در فوریه ۲۰۲۲، روسیه به اوکراین حمله کرد و جنگی را آغاز کرد که در زمان نگارش این مقاله همچنان ادامه دارد. این درگیری منجر به تلفات انسانی عظیم و پیامدهای اقتصادی گسترده‌ای شد. میلیون‌ها اوکراینی مجبور به فرار از اوکراین شدند، درحالی‌که دیگران انتخاب کردند یا مجبور شدند بمانند تا از ارتش اوکراین حمایت کنند. این منجر به وضعیتی شد که بسیاری از اوکراینی‌های خارج از اوکراین نه از نظر جسمی، بلکه از نظر ذهنی تحت تأثیر جنگ قرار گرفتند. وضعیت برای شهروندان روسی نیز چالش‌برانگیز است، اما به شیوه‌ای متفاوت. الحاق شبه‌جزیره کریمه در سال ۲۰۱۴ روابط بین دو کشور را به شدت بدتر کرد. پس از آغاز جنگ در سال ۲۰۲۲، وضعیت در روسیه بلافاصله از نظر اقتصادی و عمومی بدتر شد.

در این تحقیق، تغییر عملکرد بازیکنان اوکراینی و روسی از زمان شروع جنگ بررسی می‌شود. فرض شده است که بازیکنان اوکراینی از حمایت عمومی افزایش یافته سود می‌برند. این «وضعیت ویژه» با این واقعیت پیچیده می‌شود که بسیاری از بازیکنان روسی، شبیه به ورزشکاران در ورزش‌های دیگر، مخالفت خود را با جنگ ابراز کرده‌اند. برای اکثر ورزش‌های المپیک، این

ورزشکاران در طول مسابقات به هیچ دولتی وابسته نیستند. باین‌حال، بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی روسی از آخرین روس‌هایی هستند که می‌توانند کشور خود را در یک عرصه رقابتی بین‌المللی نمایندگی کنند. باین‌حال، چندین بازیکن ورزش‌های الکترونیکی روسی اعلام کرده‌اند که روسیه را نمایندگی نخواهند کرد. درحالی‌که این امر وضعیت ویژه بازی آن‌ها را تغییر نمی‌دهد، اما ظرفیت‌های فرهنگی گسترده‌تری را معرفی می‌کند که نیاز به ملاحظه دارد. بازیکنان در حال پیمایش یک وضعیت پیچیده هستند و انتخاب می‌کنند که خود را از دولت روسیه دور کنند، درحالی‌که همچنان به‌عنوان ملیت‌های روسی رقابت می‌کنند. این پویایی منحصر به فرد ممکن است به تمرکز و عملکرد افزایش یافته آن‌ها کمک کند.

ورزش‌های الکترونیکی: کانتر استرایک

بسیاری از بازی‌ها در ورزش‌های الکترونیکی برجسته هستند. *CS: GO* نمونه خوبی از ورزش‌های الکترونیکی است زیرا چرخه عمر طولانی داشته و از سال ۱۹۹۹ در قالب‌های مختلفی بازی شده است، دارای سومین بالاترین میزان تماشاگر در سطح جهانی است و برای موفقیت بازیکنان به سطح مهارت فوق‌العاده بالایی نیاز دارد. این عوامل ضروری هستند زیرا یک بازی بالقوه ورزش الکترونیکی بر وجود پایگاه بازیکنان بزرگ و متعهد و تلاش هر فرد در آن پایگاه بازیکنان متکی است. تیم برنده (متشکل از پنج بازیکن و یک مربی) معمولاً حدود ۴۰۰,۰۰۰ تا ۶۰۰,۰۰۰ دلار دریافت می‌کند. ۵۰ بازیکن برتر *CS:GO* در سطح جهانی، درآمد مادام‌العمر خود را از مسابقات (بدون احتساب تبلیغات) بین ۲ میلیون دلار و ۵۰۰,۰۰۰ دلار دارند. این اعداد نشان می‌دهند که درحالی‌که ورزش‌های الکترونیکی از نظر درآمد هنوز به‌اندازه برخی ورزش‌های سنتی محبوب نیستند، اما قطعاً یک بخش حاشیه‌ای نیست. علاوه بر این، مشابه سایر ورزش‌های الکترونیکی، *CS:GO* دارای پایگاه طرفداران فعالی است. این طرفداران ممکن است خودشان بازی کنند، اما تمرکز فزاینده‌ای بر تماشای بازی حرفه‌ای‌های دیگر وجود دارد؛ بنابراین، طرفداران مسابقات را از طریق استریم دنبال می‌کنند و نتایج را در پلتفرم‌های آنلاین مورد بحث قرار می‌دهند. ویدیوهای برجسته در یوتیوب می‌توانند بیش از یک میلیون بیننده داشته باشند و استریم‌های مسابقات حرفه‌ای در توییچ به‌طور معمول بیش از ۱۰۰,۰۰۰ بیننده دارند. جوایز مسابقات بزرگ حدود ۱ میلیون دلار است و چهار مسابقه مبالغ بالاتری پرداخت کرده‌اند.

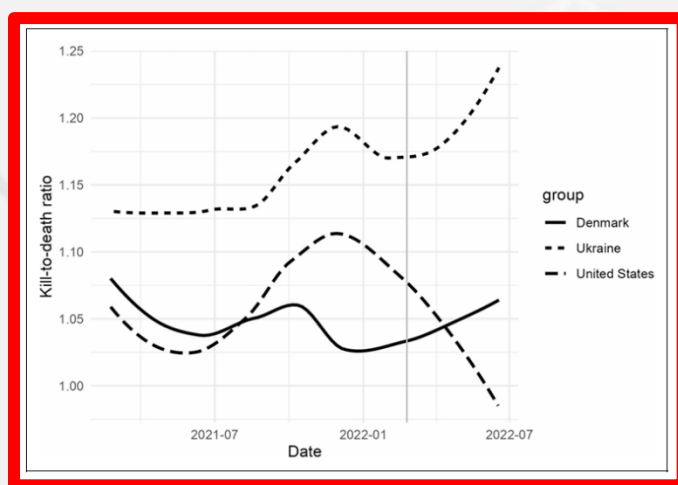
بازیکنان حرفه‌ای *CS:GO* با سختی‌های متعددی در طول دوران حرفه‌ای خود مواجه هستند. جدا از دانش عمومی که اکثر بازیکنان حرفه‌ای ورزش‌های الکترونیکی مجبورند در سنین جوانی بازنشسته شوند، بازیکنان همچنین می‌توانند با محدودیت‌های مالی قابل توجه، دخالت در زندگی شخصی خود، یا مشکلات در تضمین حقوق خود مواجه شوند؛ این بازیکنان اغلب در تلاش برای یافتن یک روش سالم در مکان‌های مختلف و نقش‌هایشان در آن‌ها هستند؛ بنابراین، درحالی‌که *CS:GO* یک بازی فوق‌العاده محبوب و طولانی‌مدت با قوانین و پایگاه طرفداران قوی است، بازیکنان با این وجود اغلب در وضعیت‌های پرمخاطره‌ای قرار دارند.

تمرکز بر بازیکنان اوکراینی

شکل ۱ عملکرد بازیکنان اوکراینی *CS:GO* را با بازیکنان دانمارک و ایالات متحده مقایسه می‌کند. خط افقی شروع جنگ را نشان می‌دهد. شکل نشان می‌دهد که عملکرد بازیکنان دانمارک از زمان شروع جنگ تقریباً ثابت مانده است، درحالی‌که عملکرد بازیکنان ایالات متحده کاهش یافته است. باین‌حال، عملکرد بازیکنان اوکراینی افزایش یافته است. نتایج نشان می‌دهد که عملکرد

بازیکنان اوکراینی - از نظر نسبت کشتار به مرگ - پس از شروع جنگ از نظر آماری به طور قابل توجهی افزایش یافته است. در مسابقات LAN نتایج بزرگ‌ترین افزایش را برای بازیکنان اوکراینی پس از جنگ نشان می‌دهد: نسبت کشتار به مرگ ۱۴.۳ درصد افزایش می‌یابد. با این حال، بازیکنان اوکراینی مسن‌تر از حد متوسط از زمان شروع جنگ عملکرد ضعیف‌تری داشته‌اند.

بازیکنان اوکراینی از زمان شروع جنگ عملکرد بهتری داشته‌اند. یک توضیح می‌تواند مربوط به موقعیت شغلی بسیاری از بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی اوکراینی باشد. آن‌ها به عنوان بازیکنان حرفه‌ای کار می‌کنند و به عنوان سرباز نمی‌جنگند. با این حال، بازیکنان همچنان می‌خواهند حمایت خود را نشان دهند - به عنوان مثال، بسیاری از بازیکنان اوکراینی با پرچم اوکراین در مسابقات شرکت می‌کنند؛ بنابراین، آن‌ها مسابقات را به عنوان یک انجمن بالقوه می‌بینند که در آن عملکرد خودشان نماینده کشورشان است. این جاه‌طلبی عملکرد آن‌ها را تقویت می‌کند. یکی از استدلال‌ها علیه این فرضیه این است که بازیکنان معمولاً فقط برای مدت‌زمان بسیار کوتاهی (حداکثر چند فریم) می‌توانند حریف خود را ببینند. تشخیص دادن حریفان فردی در تیم حریف تقریباً غیرممکن است.



شکل ۴- مقایسه بازیکنان اوکراین با دانمارک و آمریکا. منبع: (Nessler, 2025)

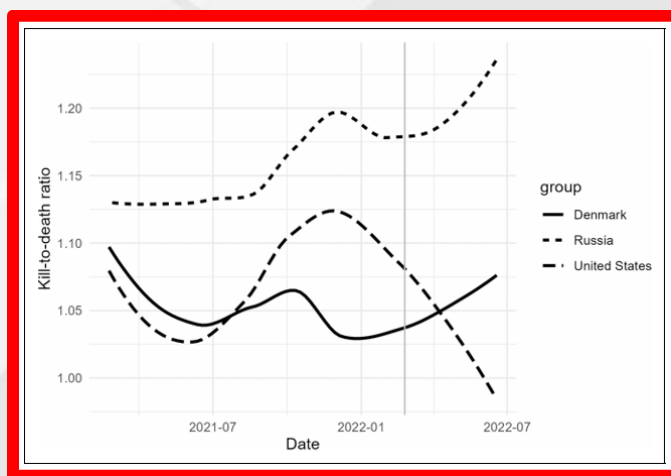
با این حال، ضروری است که تأثیر بالقوه زمینه فرهنگی بر درک بازیکنان را در نظر گرفت. از نظر تاریخی، برخی کشورها و بازیکنان تأثیر قابل توجهی بر جامعه ورزش‌های الکترونیکی داشته‌اند. حتی اگر بازیکنان نمایی واضح از حریفان خود نداشته باشند، ممکن است بر اساس نشانه‌های فرهنگی یا ترکیب تیم (به عنوان مثال، در مورد تعداد بازیکنان اوکراینی برای تیم‌های اوکراینی مانند *Monte NaVi* یا *IKLA*) تصاویر ذهنی یا فرضیاتی را شکل دهند. زمینه فرهنگی رقابت می‌تواند بر ادراکات و واکنش‌های بازیکنان تأثیر بگذارد. علاوه بر این، این ایده که بازیکنان اوکراینی عملکرد بهتری دارند، ممکن است صرفاً به مهارت‌های فردی آن‌ها نسبت داده نشود، زیرا حریفان نیز ممکن است تحت تأثیر فشار اجتماعی قرار گیرند. شایان ذکر است که تیم‌ها از ترکیب حریفان خود آگاه هستند و این آگاهی ممکن است منجر به اصلاحات رفتاری هنگام رویارویی با تیم‌هایی با سهم بیشتری از بازیکنان اوکراینی شود.

نتایج نشان می‌دهد که بازیکنان اوکراینی در مسابقات LAN بهتر از مسابقات آنلاین عمل می‌کنند. یک توضیح ممکن است حمایت هواداران باشد. در ورزش‌های سنتی، عملکرد ورزشکاران و تیم‌ها به اندازه جمعیت و اینکه آیا در خانه بازی می‌کنند یا

نه بستگی دارد. بازیکنان ورزش‌های الکترونیکی نیز ممکن است به‌طور مشابه تحت تأثیر قرار گیرند. از زمان شروع جنگ، هواداران در استادیوم‌ها از بازیکنان اوکراینی حمایت کرده و تشویق کرده‌اند (حداقل تا زمان نوشتن این مقاله تحقیقاتی)؛ بنابراین، بازیکنان می‌توانند از این حمایت بهره‌مند شوند که در *LAN* وجود دارد اما در مسابقات آنلاین وجود ندارد. عملکرد همه بازیکنان حرفه‌ای اوکراین از زمان شروع جنگ افزایش یافته است. با این حال، میزان آن متفاوت است. بهترین بازیکنان توانستند عملکرد خود را بیشتر بهبود بخشند. این نتیجه نشان می‌دهد که تغییر در عملکرد به دلیل چند بازیکن منتخب نیست، بلکه به دلیل جمعیت عمومی است. همه بازیکنان به یک اندازه تحت تأثیر جنگ در کشور خود قرار نمی‌گیرند؛ با این حال، عملکرد همه بازیکنان تا حدی بهبود می‌یابد.

تمرکز بر بازیکنان روسی

شکل ۲ عملکرد بازیکنان روسی *CS:GO* را با بازیکنان دانمارک و ایالات متحده مقایسه می‌کند. مشابه مورد بازیکنان اوکراینی، عملکرد بازیکنان روسی بهبود می‌یابد. با این حال، در ماه آوریل، عملکرد به‌طور قابل توجهی کاهش یافته است. یک دلیل برای این امر می‌تواند این باشد که در ورزش‌های الکترونیکی، مانند سایر حوزه‌ها، تحریم‌هایی اعمال شد و رقابت را برای بازیکنان روسی در داخل روسیه دشوارتر کرد. بازیکنان روسی از زمان شروع جنگ عملکرد بهتری داشته‌اند. دو نتیجه به‌ویژه جالب هستند. اول، افزایش عملکرد برای مسابقات آنلاین بیشتر از مسابقات *LAN* است. برای بازیکنان اوکراینی، اثر مسابقات *LAN* بیشترین تأثیر مثبت را بر عملکرد داشت (۱۴.۳ درصد) در حالی که برای بازیکنان روسی این اثر کمترین است (۴.۲ درصد). دوم، عملکرد بازیکنان مسن‌تر از میانگین روسی پس از شروع جنگ به‌طور قابل توجهی بهبود یافته است. نتایج برای بازیکنان اوکراینی اثر مخالف داشت - بازیکنان مسن‌تر از میانگین به‌طور قابل توجهی بدتر عمل کردند.



شکل ۵-مقایسه بازیکنان روسیه با دانمارک و آمریکا. منبع: (Nessler, 2025)

بازیکنان روس همچنین پس از آغاز جنگ عملکرد بهتری از خود نشان می‌دهند. یکی از توضیحات احتمالی این است که بازیکنان روس، شبیه به فرضیه برای بازیکنان اوکراینی، می‌خواهند حمایت خود را از کشورشان نشان دهند. در رقابت‌های ورزشی بین‌المللی (به‌عنوان مثال، در تنیس، فوتبال، یا المپیک) تیم‌های روسیه و در برخی موارد بازیکنان روسیه از شرکت منع شده‌اند. در ورزش‌های الکترونیکی (*esports*)، چندین بازیکن آگاهانه تصمیم گرفته‌اند که خود را از دولت جدا کنند. با این حال، این

بازیکنان همچنان مجاز به رقابت هستند؛ بنابراین، بازیکنان روس ورزش‌های الکترونیک می‌توانند خود را به‌عنوان یک استثنا در صحنه بین‌المللی ببینند، زیرا بسیاری از روس‌های دیگر نمی‌توانند کشور خود را نمایندگی کنند. بازیکنان روس در پیمایش این وضعیت دشوار، باید خود را از دولت جدا کنند و در عین حال به‌عنوان اتباع روسیه دیده شوند. این پویایی متمایز می‌تواند عاملی در افزایش تمرکز و عملکرد آن‌ها باشد. یک توضیح احتمالی دیگر برای افزایش عملکرد می‌تواند ترس از جایگزینی باشد. علاوه بر فشار ناشی از بازیکنان جوان‌تر، بازیکنان روسی ممکن است از ممنوعیت کامل بازی بترسند؛ بنابراین، بهبود عملکرد آن‌ها استدلال مهمی برای حفظ جایگاه خود به آن‌ها می‌دهد.

عملکرد بازیکنان روسی *CS:GO* در بازی‌های آنلاین افزایش یافته است، اما این افزایش محدودیت‌هایی دارد. از آنجایی که بازیکنان اوکراینی از حمایت عمومی در مسابقات *LAN* بهره می‌برند، این حمایت تأثیر مثبت اضافی برای بازیکنان روسی ندارد. در واقع، انتظار می‌رود که این امر عملکرد آن‌ها را کاهش دهد.

نکته جالب این است که بازیکنان مسن‌تر از میانگین روسی بیش از بازیکنان جوان‌تر روسی، عملکرد خود را افزایش می‌دهند. چندین دلیل می‌تواند بر این رفتار تأثیر بگذارد. اولاً، ممکن است بازیکنان مسن‌تر از رژیم روسیه و جنگ آن در اوکراین حمایت کنند و بتوانند حمایت خود را از طریق عملکردشان هدایت کنند. ثانیاً، بازیکنان مسن‌تر تجربه بیشتری دارند و ممکن است بیشتر از همتایان جوان‌تر خود به موقعیت‌های بی‌ثبات سیاسی (به‌عنوان مثال، الحاق کریمه در سال ۲۰۱۴) عادت کرده باشند.

در نظر سنجی‌ها، بازیکنان انتظار داشتند بازیکنان اوکراینی و روسی در مقایسه با قبل عملکرد ضعیف‌تری داشته باشند. برخی از پاسخ‌دهندگان به فشار روانی که با بازیکن بودن از اوکراین و همچنان مجبور بودن به اجرا در یک محیط بسیار رقابتی همراه است، اشاره می‌کنند. جالب اینجاست که این فشار غیرمعمول - علاوه بر فشار بازیکن حرفه‌ای بودن - به نظر می‌رسد منجر به یک نتیجه غیرمنتظره شده است: افزایش عملکرد. یکی از توضیحات برای این تفسیر نادرست می‌تواند این باشد که بازیکنان حرفه‌ای از نظر روانی انعطاف‌پذیرتر از حد انتظار هستند. به دلیل حرفه خود، بسیاری از بازیکنان حرفه‌ای ممکن است به استرس روانی عادت بیشتری داشته باشند. برای اوکراینی‌ها، این تأثیر به‌ویژه برای رویدادهای زنده برجسته است، اما برای روس‌ها، این تأثیر برای رویدادهای آنلاین قابل توجه است. یافته‌ها نشان می‌دهد که رفتار گیمرهای حرفه‌ای اوکراینی و روسی به سرعت پس از اشغال تغییر کرده است.

باید در تعمیم این یافته‌ها به سایر صنایع احتیاط کرد. بیشتر تیم‌های ورزش‌های الکترونیک، به‌ویژه تیم‌های *CS:GO*، از گروه‌های کوچکی تشکیل شده‌اند. در *CS:GO*، یک تیم متشکل از پنج بازیکن، یک مربی و احتمالاً یک تحلیلگر، مربی دستیار و مدیر است؛ بنابراین، این تیم‌ها بیشتر شبیه شرکت‌های کوچک یا گروه‌هایی در یک سازمان هستند. وظایف مرتبط با کامپیوتر برای بازیکنان حرفه‌ای شبیه به سایر صنایع است، اما یکسان نیست. پیامدهای یافته‌ها را می‌توان به کارگران در صنایع مختلف که در شرایط چالش‌برانگیز مشابه فعالیت می‌کنند، گسترش داد. بهبودهای عملکردی غیرمنتظره برای بازیکنان اوکراینی و روسی، سؤالات جالبی را در مورد تاب‌آوری و استراتژی‌های سازگاری کارکنان مطرح می‌کند. برخلاف انتظارات رایج، ممکن است کارگران پس از شروع درگیری، عملکرد بهتری داشته باشند.

این تجزیه و تحلیل دارای چندین نقص است که به داده‌ها مربوط می‌شود. جنگ در اوکراین به‌طور متفاوتی بر بازیکنان تأثیر می‌گذارد. علاوه بر این، اندازه نمونه نظرسنجی در مقایسه با تحلیل‌های قبلی در این زمینه کوچک است. تحقیقات آینده می‌تواند نظرسنجی‌های بزرگ‌تری با بازیکنان و کارکنان حرفه‌ای برای گنجاندن دیدگاه آن‌ها انجام دهد. عوامل مخدوش‌کننده دیگر مربوط به ویژگی‌های بازیکن می‌تواند بر عملکرد بازیکن تأثیر بگذارد. متأسفانه، داده‌های اضافی مربوط به بازیکن در دسترس نیست. همچنین، عملکرد بازیکنان در مدت کوتاهی پس از جنگ ثبت شده است. چشم‌انداز بلندمدت به‌ویژه جالب خواهد بود اگر جنگ برای مدت طولانی ادامه یابد.

منبع

Nessler, C. & Shtrum, V. (2025). *War and esports: The Russian invasions impact on the performance of Ukrainian and Russian professional players. Games and Culture*, 20(7), 837-855.

جستار آخر - توسعه بازنمایی‌های خاورمیانه در بازی‌های ویدیویی

این مقاله به صورت انتقادی به بررسی تاریخی بازنمایی خاورمیانه در بازی‌های ویدیویی تا سال ۲۰۰۲ و همچنین پس از رویداد ۱۱ سپتامبر می‌پردازد. میان تحولات سیاسی و این بازنمایی غربی ارتباطی آشکار وجود دارد؛ تغییر از دیدگاه‌های رمانتیک، عجیب و غریب و شرق شناسانه نسبت به منطقه و شخصیت عرب و مسلمان که در قالب تم هزارویک شب نمایش داده می‌شدند به سوی تصویر یک چهره نظامی‌تر و مکانی خطرناک‌تر به وضوح قابل مشاهده است؛ تغییری که در نتیجه نمایش درگیری‌های مسلحانه در خاورمیانه، مانند جنگ اول خلیج فارس، شکل گرفت. رویداد ۱۱ سپتامبر بازنمایی منفی‌تر و اسلام‌هراسانه‌تری را معرفی کرد که با تروریسم اسلام‌گرا پیوند خورده است. این مقاله به تولیدات بازی ویدیویی خاورمیانه، مانند *Under Quraish* یا *Ash Under Siege* که تلاش داشتند روایتی متقابل در برابر بازنمایی‌های غربی از شخصیت عرب مسلمان ارائه دهند، نمی‌پردازد.

مشابه دیگر رسانه‌ها، بازی‌های ویدیویی نقش مهمی در انتشار روایت‌های سیاسی خاص ایفا می‌کنند. بازی‌ها دارای ساختارهای ایدئولوژیکی هستند که سیاست خارجی را ترویج می‌کنند و ارزش‌های خاصی را در میان بازیکنان تشویق می‌نمایند. بازی‌های ویدیویی باید به عنوان «لنزی» در نظر گرفته شوند که به ما کمک می‌کند «زندگی اجتماعی معاصر» و «عقلانیت‌های سیاسی» را درک کنیم. به عبارت دیگر، بازی‌های ویدیویی را می‌توان راهی برای «اقناع و بیان ایده‌ها» دانست. با در نظر داشتن این موضوع، الراوی (نویسنده مقاله) توضیح می‌دهد که بازی‌های ویدیویی چگونه فرهنگ و سیاست آمریکایی را بازنمایی می‌کنند و به عنوان ابزاری برای گسترش کلیشه‌ها و اهداف سیاسی عمل می‌کنند؛ او معتقد است که بازی‌های ویدیویی در شکل‌دهی به دیدگاه‌های تصمیم‌گیرندگان آمریکایی و افکار عمومی نقش دارند. پژوهش محققان دیگر برای بررسی تبلیغات سیاسی در بازی‌های ویدیویی بسیار سودمند است؛ زیرا آنان تعاریف پیشین بازنمایی را با تمرکز بر روایت‌های اصلی تولیدشده در بازی‌های ویدیویی و پیام‌های سیاسی آن‌ها گسترش داده‌اند و پیشنهاد می‌کنند که بازی‌های ویدیویی به عنوان ساختاری از معانی اجتماعی و سیاسی دیده شوند. محققان به طور مشابه اشاره می‌کنند که تجربه‌های گذشته در بازی‌های ویدیویی می‌توانند شکلی از تاریخ باشند. با وجود آنکه بازی‌های ویدیویی رسانه‌ای نسبتاً جدید محسوب می‌شوند، نظریه‌پردازان معتقدند که بازنمایی رسانه‌ای در بازی‌های ویدیویی همچنان از رویکردهای کلیشه‌ای متعارف پیروی می‌کند و تمایل کمتری به تمرکز بر تنوع معنادار دارد. بیش از یک دهه پیش، بوگوست بر اهمیت جدی گرفتن بازی‌های ویدیویی تأکید کرد و شیسلر استدلال نمود که بازنمایی‌های سطحی ممکن است در بازی‌ها بیش از دیگر رسانه‌ها قابل مشاهده باشند؛ زیرا نقد نخبگان رسانه‌ای و تمرکز دانشگاهی در این حوزه کمتر است.

هنگامی که به جهان عرب و مسلمان فکر می‌کنیم، کلیشه‌های موجود در بازی‌های ویدیویی باید به صورت نظام‌مند مورد مطالعه قرار گیرند، به ویژه در شرایطی که تحولات سیاسی و بین‌المللی در حال ظهور هستند و فناوری‌های دیجیتال همچنان تکامل می‌یابند. با توجه به سابقه بازنمایی‌های کلیشه‌ای رسانه‌های آمریکایی و اروپایی از خاورمیانه، جای تعجب نیست که کلیشه‌سازی و تعمیم دادن درباره جهان عرب و مسلمان از تلویزیون و سینما به صنعت بازی‌های ویدیویی نیز گسترش یافته باشد؛ زیرا کلیشه‌ها در ژانرهای مختلف حضور دارند و همچنان «بخشی ذاتی» از گونه‌های گوناگون بازی‌های ویدیویی به شمار می‌روند.

تردیدی وجود ندارد که برخی بازیگران ذی‌نفع در تولید و انتشار بازی‌های ویدیویی حامل پیام‌های ایدئولوژیک سرمایه‌گذاری کرده‌اند؛ زیرا حمایت دولت‌ها و مداخله آن‌ها در صنعت بازی‌های ویدیویی پدیده‌ای تازه نیست و در نقاط مختلف جهان مشاهده می‌شود. فیلیپ پنیکس-تادسن در کتاب «بازی‌های ویدیویی و جنوب جهانی» به نمونه‌هایی اشاره می‌کند که در آن‌ها «حمایت دولتی به‌عنوان یکی از عناصر کلیدی موفقیت در توسعه بازی و ایجاد اکوسیستم پایدار توسعه بازی» مطرح شده است.

چندین مطالعه موردی مداخله دولت را نیروی محرک کشورهای می‌دانند که تلاش می‌کنند وارد این صنعت شوند. این نمونه‌ها شامل کانادا، کره، ژاپن، ایرلند، چین و ایالات متحده هستند. ارتباط قوی میان دخالت دولت و موفقیت بازی‌های ویدیویی نکات مهمی را درباره انتقال پیام‌های ایدئولوژیک در تولیدات رسانه‌ای مطرح می‌کند. برای مثال، ارتش ایالات متحده را می‌توان پیشگام بازی‌های ویدیویی مورد حمایت دولت دانست. علاقه ارتش به بازی‌های ویدیویی از دهه ۱۹۶۰ آغاز شد؛ زمانی که ارتش برخی فناوری‌های مورد استفاده در بازی‌های ویدیویی را تأمین مالی می‌کرد. هرمن منشأ بازی‌های ویدیویی و دخالت ارتش را به دوران جنگ سرد و پژوهش‌های هسته‌ای مرتبط می‌داند. مشابه تکامل اینترنت و دیگر محصولات فناورانه که در ابتدا حاصل پروژه‌های نظامی آمریکا بودند، دخالت ارتش برای توسعه بازی‌های ویدیویی نیز اساسی بود. محققان استدلال می‌کنند که فناوری‌های بازی ویدیویی مانند شبیه‌سازی‌ها، جایگزینی کم‌هزینه برای وزارت دفاع فراهم می‌کنند تا سامانه‌های تسلیحاتی را ارزیابی کند و تمرین‌های آموزشی انجام دهد. این علاقه به تدریج توسعه یافت و بعدها در چندین بازی تجاری نیز بازتاب پیدا کرد؛ از جمله

Quake و بازی *Marine Doom*، *Battle of 73 Easting*، *Desert Storm*

مفهوم «مجتمع نظامی - سرگرمی» توصیف‌کننده پیوند مبهم میان ژانرهای رسانه‌ای و قدرت نظامی در ایالات متحده است. پیش از آن، مفهوم «مجتمع نظامی - صنعتی» نشان‌دهنده قدرتی بود که از طریق مثلثی میان نهادهای سیاسی، نظامی و صنعتی شکل می‌گرفت. بازی‌های ویدیویی راهبرد دیگری بودند که به دولت آمریکا کمک کردند پیام‌های سیاسی و ایدئولوژیک خود را از طریق روش‌های مختلف مورد استفاده پنتاگون منتقل کند؛ از جمله تأثیرگذاری بر دیدگاه‌ها درباره خاورمیانه در دوران جنگ علیه ترور. چندین پژوهش به ارتباط قوی میان ارتش آمریکا و صنعت بازی‌های ویدیویی اشاره کرده‌اند. برای مثال، شرکت *Kuma Reality Games* در سال ۲۰۰۴ توسط گروهی از افسران بازنشسته ارتش آمریکا در شهر نیویورک تأسیس شد و توسعه بازی *Kuma War* با حمایت وزارت دفاع آمریکا انجام گرفت. هر دو طرف این ارتباط را سودمند می‌دانند؛ زیرا توسعه‌دهندگان غیرنظامی بازی اغلب برای تأمین مالی به ارتش وابسته‌اند، درحالی‌که ارتش می‌تواند از انتشار پیام‌های مطلوب و فناوری‌های تولیدشده بهره‌بردار. درعین حال، چنین بازی‌هایی ابزاری برای آموزش نیز بودند.

توسعه بازنمایی عرب‌ها و مسلمانان

یکی از نخستین مضامینی که در بازنمایی شخصیت عرب و مسلمان در بازی‌های ویدیویی پدیدار شد، به «هزارویک شب» مربوط می‌شود. مشابه ادعای رابرت اروین درباره سابقه طولانی استفاده از هزارویک شب در فیلم‌های هالیوودی، همین موضوع را می‌توان درباره اقتباس آن در صنعت بازی‌های ویدیویی نیز مطرح کرد؛ زیرا بازی‌های پین‌بال و دستگاه‌های اسلات با این مضمون از دهه ۱۹۵۰ وجود داشته‌اند. در اینجا، رماتیک‌سازی آشکاری از منطقه و همچنین شخصیت عرب و مسلمان دیده می‌شود؛ به‌گونه‌ای که خاورمیانه اغلب به‌عنوان محیطی عجیب و غریب، سرشار از رمز و راز، جادو و شگفتی به تصویر کشیده می‌شود.

مضمون محبوب دیگری به رمز و رازهای مربوط به محوطه‌های باستان‌شناسی مرتبط است که به‌ویژه با استفاده از پس‌زمینه عجیب و جذاب مصر، محیطی ماجراجویانه و سرگرم‌کننده ایجاد می‌کند. ادوارد سعید در کتاب «شرق‌شناسی» به‌طور انتقادی به جنبه‌های مسئله‌دار این نوع بازنمایی‌های ادبی اشاره می‌کند؛ بازنمایی‌هایی که بازتاب‌دهنده چارچوبی استعماری از سوی غرب هستند و خاورمیانه را منطقه‌ای فروتر، بیگانه و عجیب‌وغریب تصویر می‌کنند. این چارچوب در اوایل قرن بیستم بخشی از بنیان فکری پروژه‌های استعماری غرب در منطقه شد. پس از حملات ۱۱ سپتامبر، این چارچوب عمدتاً به چیزی تبدیل شد که به آن «چارچوب نوبر شرق‌شناسانه» گفته می‌شود که در ادامه به‌طور مختصر به آن پرداخته خواهد شد.

مضمون بعدی در بازنمایی عرب‌ها و مسلمانان در بازی‌های ویدیویی، به‌ویژه از اوایل دهه ۱۹۹۰، حتی تیره‌تر و منفی‌تر شد و درگیری‌های مسلحانه مرگبار در خاورمیانه را به تصویر کشید؛ از جنگ‌های صلیبی گرفته تا مناقشه فلسطین و اسرائیل و جنگ خلیج فارس در سال ۱۹۹۱ علیه عراق. با این حال، در مورد جنگ‌های صلیبی، این بازنمایی کاملاً منفی نیست. برای مثال، شیسلر اشاره می‌کند که بازی‌های ویدیویی که فلسطین را به تصویر می‌کشند، اغلب از یک نگاه تاریخی با تأکید بر جنگ‌های صلیبی استفاده می‌کنند. این امر شامل بازی‌هایی مانند *Civilization III: Stronghold Crusader Age of Empires 2* و *Civilization IV: Conquests* می‌شود که در آن‌ها بازیکنان می‌توانند یک قهرمان، ارتش یا شخصیت عرب و مسلمان را انتخاب کنند و نه فقط شخصیت‌های اروپایی را. در حالی که برخی از این بازی‌ها مانند *Stronghold Crusader* حاکمان مسلمان مانند صلاح‌الدین - رهبر کرد که صلیبیون را در اورشلیم شکست داد - به صورت مثبتی به عنوان شاهزاده‌ای نجیب نشان می‌دهند، این تصویر از صلاح‌الدین همچنان بخشی از «گرایش‌های شرق‌شناسانه» تلقی می‌شود که برخی چهره‌های مسیحی را به بهای کم‌رنگ کردن دیگران می‌ستاید. در بازی *Civilization IV* که به بازیکنان امکان انتخاب میان چهار حاکم مسیحی و چهار حاکم مسلمان را می‌دهد، این رویکرد تا حدی استثنایی در مقایسه با شیوه معمول بازنمایی عرب‌ها و مسلمانان، به‌ویژه در بازی‌های آمریکایی، به شمار می‌آید. در این بازی، توسعه‌دهندگان - به خصوص هنگام توصیف ویژگی‌های تمدن اسلامی - به حساسیت‌های دینی و فرهنگی توجه کرده‌اند. برای نمونه، بازی برداشت‌های نادرست درباره مفاهیم حساس و سنگینی مانند اصل جهاد را اصلاح می‌کند. همچنین گفته شده است که این بازی هنگام بازنمایی مسلمانان از رویکرد شرق‌شناسانه پیروی نکرده و آنان را به عنوان دشمن معرفی نکرده است. به همین ترتیب، در تحلیل مفصل بازی *Assassin's Creed* محصول سال ۲۰۰۷، پژوهشگران بررسی چند فرهنگی دقیقی ارائه داده‌اند و با استفاده از دیدگاه بازیکنانی با پیشینه‌های فرهنگی مختلف از بازی تمجید کرده‌اند. از دیگر بازی‌های متعادل می‌توان به بازی شبیه‌سازی *PeaceMaker* محصول ۲۰۰۷ اشاره کرد که در سه زبان انگلیسی، عربی و عبری تولید شد و در آن بازیکن تلاش می‌کند میان اسرائیلی‌ها و فلسطینی‌ها صلح برقرار کند. در سال‌های اخیر نیز *Assassin's Creed Mirage* محصول ۲۰۲۳ با پرداختن به تاریخ خلافت عباسی در بغداد، تجربه‌ای جالب و جذاب ارائه می‌دهد و در عین حال بازنمایی نسبتاً متعادلی از فرهنگ محلی عرضه می‌کند.

جدای از بازی‌های تاریخی درباره جنگ‌های خاورمیانه، بازی‌های مربوط به درگیری‌های مسلحانه مدرن در جنگ عربی - اسرائیلی، مانند شبیه‌سازی‌های جنگی، بازی‌های راهبردی (استراتژیک) و تیراندازی اول شخص، اغلب به شدت جانب‌دارانه و در بسیاری موارد اسلام‌هراسانه هستند. برای مثال، بازی شبیه‌ساز پرواز *Israeli Air Force* که در سال ۱۹۸۸ توسط شرکت

Electronic Arts منتشر شد، در بستر جنگ‌های سال‌های ۱۹۶۷ و ۱۹۷۳ قرار دارد و این جنگ‌ها را صرفاً از دیدگاه اسرائیل نمایش می‌دهد؛ به گونه‌ای که بازیکنان می‌توانند هواپیماهای جنگی را هدایت کرده و حملات هوایی علیه مصر، سوریه و اردن انجام دهند. جای تعجب نیست که بازی‌های مربوط به درگیری‌های مسلحانه اغلب جنگ را صرفاً از «دیدگاه‌های سیاسی و ایدئولوژیک توسعه‌دهندگان» به تصویر می‌کشند. درواقع، پس از جنگ خلیج فارس در سال ۱۹۹۱ بازی‌های بسیار بیشتری تولید شد و خاورمیانه و کشورهای عربی به منطقه‌ای محبوب برای وقوع درگیری‌های مسلحانه در بازی‌های جنگی تبدیل شدند. همچنین بذره‌های اسلام‌هراسی در بازی‌های ویدیویی از همین مرحله شکل گرفت. برای مثال، بازی‌های تیراندازی تاکتیکی اول‌شخص مانند *Delta Force* که در سال ۱۹۹۸ توسط شرکت *NovaLogic* منتشر شد، به بازیکنان اجازه می‌دهد عضو واحد دلتا فورس ایالات متحده شوند و با کشورهای مختلف عربی که برای تشکیل یک گروه تروریستی متحد شده‌اند، مبارزه کنند. چند سال بعد، در سال ۲۰۰۳، بازی *Command & Conquer: Generals* نیز یک واحد نظامی عربی با نام «ارتش آزادی‌بخش جهانی» را معرفی کرد که چندین ارتش عربی را با یکدیگر ادغام کرده بود. با این حال، در این بازی بازیکنان می‌توانند این واحد نظامی را در کنار ارتش‌های ایالات متحده و چین انتخاب کنند. با وجود این، ارتش عرب همچنان به صورت کلیشه‌ای به شکل گروهی خشمگین از شبه‌نظامیان مسلح به کلاشینکف تصویر می‌شود که برای جنگ با دشمنان خود از خودروهای بمب‌گذاری‌شده و بمب‌گذاران انتحاری استفاده می‌کنند. آن‌هم در مقایسه با سلاح‌ها و فناوری‌های پیشرفته ارتش‌های ایالات متحده و چین. نکته جالب این است که در بازی‌های *Conflict: Desert Storm* و *Conflict: Desert Storm II* محصول ۲۰۰۲ که در جریان جنگ خلیج فارس ۱۹۹۱ رخ می‌دهند، بازیکنان فقط می‌توانند میان نیروهای آمریکایی یا بریتانیایی انتخاب کنند. این گزینه‌های محدود، حضور بسیاری از کشورهای عربی دیگری را که در جنگ شرکت داشتند، مانند کویت، عربستان سعودی، مصر و سوریه، حذف می‌کند؛ «گویی این نبرد صرفاً میان نیروهای آمریکایی/بریتانیایی و سربازان عراقی بوده است». در این زمینه، تامسون اشاره می‌کند که تولیدکنندگان و طراحان بازی، عملیات طوفان صحرا را به شکلی بازسازی کرده‌اند که اهمیت نیروی هوایی و فناوری پیشرفته در جنگ را نادیده می‌گیرد و در عوض بر روایتی تمرکز می‌کند که کنش انسانی آمریکایی و الگوی رایج قهرمان غربی را ستایش می‌کند.

در نهایت، جهش مهم‌تری در بازنمایی عرب‌ها در بازی‌های ویدیویی پس از «جنگ جهانی علیه ترور» پس از ۱۱ سپتامبر، حمله ایالات متحده به عراق در سال ۲۰۰۳ و ظهور داعش (دولت اسلامی عراق و سوریه) در حدود سال ۲۰۱۴ رخ داد. تردیدی نیست که پیامدهای حملات ۱۱ سپتامبر نقطه عطفی در افزایش بازی‌های جنگی تیراندازی اول‌شخص آمریکایی بود که خاورمیانه و جهان عرب را به صورت منفی و اغلب با روایت‌های اسلام‌هراسانه به تصویر می‌کشند. این روند موجی از بازی‌های جنگی را آغاز کرد که تنها بخشی از یک «پروژه آموزشی در راستای شیوه‌های جنگی ایالات متحده» و راهبردی برای نظامی‌سازی سرگرمی به شمار می‌رفت. رویدادهای ۱۱ سپتامبر تصور «تهدید و ترس از فرهنگ ابتدایی عرب» را تقویت کرد و با ترویج «تصورات نوزیادشناسانه‌ای که مفاهیمی چون اسلام‌هراسی، تز بربریت، استبداد و ناتوانی ذهنی ذهن عربی را شکل می‌دهند» این نگرش‌ها را گسترش داد. این نوع نوزیادشناسی پس از ۱۱ سپتامبر به طور گسترده ترکیه و هند را از گفتمان عمومی غرب کنار گذاشت و در عوض بر برجسته‌سازی «دوگانه‌سازی میان ارزش‌های برتر آمریکایی و فرهنگ‌های فروتر عربی» تمرکز کرد. دوره پس از

۱۱ سپتامبر نه تنها در افزایش مداخلات نظامی در خاورمیانه نمود یافت، بلکه در انواع تولیدات فرهنگی مانند رمان‌ها و آثار ادبی نیز منعکس شد که اغلب سیاست‌ها و منافع دولت ایالات متحده در منطقه را بازتاب می‌دهند. در نتیجه، خاورمیانه از یک میدان جنگ ترجیحی به میدان جنگ پیش‌فرض در بازی‌های جنگی تبدیل شد و عرب‌ها به عنوان دشمن ایدئال کنترل شده توسط رایانه معرفی شدند. پرفروش‌ترین بازی‌های تیراندازی نظامی اول شخص مانند *Call of Duty: Battlefield 3* و *Call of Duty: Black Ops II* و *Modern Warfare 3* در محیط‌های خصمانه و بیابانی در کشورهایمانند عراق، سومالی و افغانستان جریان دارند؛ جایی که بازیکن در نقش یک سرباز آمریکایی با سلاحی مأمور می‌شود تا فضای موردنظر را نابود کرده و آن را تحت کنترل درآورد. تحلیل یانگ از مضامین خشونت، هویت و فضا در بازی *Splinter Cell: Blacklist* نیز ایده‌های مشابهی را نشان می‌دهد؛ از جمله تسلط سربازان بر فضاهایی در کشورهای خارجی مانند لیبی و ایران. در این بازی، دشمن در کشورهای عربی مبهم‌تر تعریف می‌شود و به عنوان «دیگری‌ای جهان شمولاً خصمانه، بی‌ثبات و از نظر اخلاقی اصلاح‌ناپذیر» معرفی می‌گردد.

دشمنی که در بازی‌های جنگی به تصویر کشیده می‌شود، ناگهان پدید نیامده است، بلکه حاصل سال‌ها بازنمایی منفی رسانه‌ای و گفتمان درباره عرب‌ها پس از جنگ اول خلیج فارس است؛ گفتمانی که برای مثال مرد عراقی را به دشمن مطلوب افکار عمومی آمریکا تبدیل کرد. در این بازی‌ها که معمولاً از حضور غیرنظامیان تهی شده‌اند، بازیکنان در مأموریتی شرکت می‌کنند که در آن آسیبی به شهروندان یا جوامع صلح‌جو وارد نمی‌شود. این فضای مجازی آشفته و پرتنش که اغلب با خشونت و تهاجم تعریف می‌شود، به گونه‌ای طراحی و تنظیم می‌شود که همه بخش‌ها، اشیاء، افراد و محیط آن «در خدمت نیازهای راهبردی جنگ» قرار گیرند. به طور خلاصه، پس از رویدادهای ۱۱ سپتامبر، بازنمایی شخصیت‌های عرب و مسلمان در بسیاری از بازی‌های ویدیویی غربی معاصر غالباً به شدت غیرانسانی کننده، نژادپرستانه و اسلام‌هراسانه بوده است.

مضمون اول: هزارویک‌شب

نخستین و محبوب‌ترین مضمونی که در بازی‌های ویدیویی پیش از سال ۲۰۰۲ درباره خاورمیانه مشاهده می‌شود، مضمون «هزارویک‌شب» است؛ موضوعی که نشان‌دهنده شیفتگی غرب به داستان‌های رازآلود و جادویی سندباد، علاءالدین و غول چراغ جادو است. ژانرهای گوناگونی از بازی‌ها از این مضمون استفاده کرده‌اند که اغلب پیرامون ماجراجویی و چالش شکل می‌گیرند؛ مانند نجات یک شاهدخت عربی و شکست دادن شخصیت‌های شرور همچون جادوگران یا دزدان، درحالی‌که بازیکن باید از حیوانات خطرناکی مانند ببرها، مارها و عقرب‌ها نیز دوری کند. برای مثال، بازی *Arabian Adventure* محصول ۱۹۸۱ بر مجموعه‌ای از ماجراجویی‌های متنی و مبارزه‌محور استوار بود که در آن سندباد تلاش می‌کند شاهدخت یاسمین را که توسط جادوگری به نام رِکس ربوده شده نجات دهد. برای انجام بازی، بازیکن باید دو واژه (یک اسم و یک فعل) وارد می‌کرد تا کنش موردنظر را مشخص کند؛ کنشی که شامل درخواست کمک از یک غول جادو برای شکست دادن هیولاها و موجودات ترسناکی مانند اسکلتهای متحرک می‌شد. البته بازی یادشده به دلیل مراحل ابتدایی توسعه صنعت بازی‌های ویدیویی بسیار ساده بود.

در دهه بعد، بازی‌های پیشرفته‌تری عرضه شدند؛ از جمله *Aladdin* محصول دیزنی در سال ۱۹۹۴. این بازی در شهر خیالی «عقربه» جریان دارد؛ جایی که علاءالدین تلاش می‌کند زنده بماند و شاهدخت یاسمین را نجات دهد. او برای این کار به مکان‌های چالش‌برانگیز مختلفی مانند قصر سلطان جعفر می‌رود و از وسایلی چون قالیچه پرنده و چراغ جادو استفاده می‌کند. همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، بازنمایی خاورمیانه و شخصیت‌های عرب و مسلمان از الگویی رماتیک و عجیب‌وغریب پیروی می‌کند که در آن کلیشه‌های متعدد جنسیتی و قومی دیده می‌شود. برای مثال، بسیاری از شخصیت‌های خاورمیانه‌ای با ظاهری شرور نمایش داده می‌شوند که به زبانی نامفهوم سخن می‌گویند تا نیت بدخواهانه آن‌ها القا شود، درحالی‌که زنان عمدتاً به‌عنوان افرادی تصویر می‌شوند که باید توسط مردان نجات داده شوند. در برخی موارد، مانند بازی *Arabian Magic* محصول ۱۹۹۲، زنان قدرتمند نیز به‌گونه‌ای جنسی‌سازی شده‌اند؛ به‌طوری‌که اغلب با لباس‌های بدن‌نما و در هیئت رقاصه‌های شرقی نمایش داده می‌شوند که نشان‌دهنده نگاهی جنسیت‌زده است.

مضمون دوم: باستان‌شناسی

دومین مضمون حول محور باستان‌شناسی شکل می‌گیرد و مشابه بازی‌های پیشین، بیشتر شامل ژانرهای ماجراجویی، معمایی و چالش‌محور است. اکثریت قریب به اتفاق این بازی‌ها در مصر جریان دارند و دیگر کشورهای خاورمیانه با پیشینه‌های تمدنی طولانی تا حد زیادی نادیده گرفته می‌شوند. بار دیگر کلیشه‌های تکرارشونده‌ای مشاهده می‌شود که در آن بیابان به‌عنوان ویژگی جغرافیایی اصلی منطقه نمایش داده می‌شود. برای مثال، بازی بقا محور *The Sands of Egypt* محصول ۱۹۸۲ در صحرای بزرگ آفریقا در اواخر قرن نوزدهم جریان دارد و هدف آن یافتن «آرامگاه رع» است. بازیکن در بیابان گم‌شده و باید برای زنده ماندن جواهرات و اشیای یادگاری جمع‌آوری کند، از مارها دوری کند و مرتباً آب پیدا کند. همانند *Arabian Adventure* این بازی نیز متنی و بسیار ابتدایی است. نکته کنایه‌آمیز این است که شخصیت اصلی بازی یک کاوشگر اشراف‌زاده بریتانیایی به نام «سر پرسی» معرفی می‌شود که به نظر می‌رسد از افسر استعماری بریتانیا، سر پرسی کاکس (۱۸۶۴-۱۹۳۷)، الهام گرفته‌شده باشد؛ فردی که نقش مهمی در ترسیم مرزهای بسیاری از کشورهای مدرن خاورمیانه داشت. در اینجا، شخصیت‌های عرب و مسلمان هیچ عاملیتی ندارند و صرفاً از پس‌زمینه منطقه به‌عنوان محیطی جذاب استفاده می‌شود. درعین‌حال، شخصیت استعماری غربی به‌عنوان قهرمانی بالقوه معرفی می‌شود که می‌تواند رازهای باستان‌شناختی را حل کرده و به‌طوری‌معجزه‌آسا از آب‌وهوای گرم و خشن جان سالم به دربرد.

در دهه بعدی می‌توان پیشرفت‌های فناورانه آشکاری را در تولید بازی‌های ویدیویی مشاهده کرد. برای مثال، بازی *Daughter of Serpents* محصول ۱۹۹۲ به بازیکن فرصت می‌دهد در معمایی جنایی شبیه آثار آگاتا کریستی درگیر شود. برخی از شخصیت‌های عرب و مسلمان به‌صورت افرادی مرموز و شیطانی نمایش داده می‌شوند که در تاریکی کمین کرده‌اند تا به دیگران آسیب برسانند یا آن‌ها را ترور کنند؛ مانند زنی اغواگر یا مردی مصری که دو خنجر در دست دارد. این شخصیت مرد پس از کشتن یکی دیگر از شخصیت‌های بازی به مارمولک تبدیل می‌شود و این موضوع حتی در عنوان بازی نیز بازتاب یافته است. بار دیگر، شخصیت اصلی یک مرد سفیدپوست غربی به نام دکتر اس. اسکوئیک است که مأموریت دارد معمای قتل در محوطه‌های باستان‌شناسی را حل کند. بازی‌های کلیشه‌ای و یک‌سویه درباره باستان‌شناسی خاورمیانه همچنان به‌شدت جنسیتی باقی می‌مانند.

زیرا بیشتر شخصیت‌ها مرد هستند. هنگامی که زنان وارد داستان می‌شوند، اغلب جنسی‌سازی می‌شوند؛ مانند شخصیت «رامایا» در بازی مبارزه‌ای *Arabian Fight* محصول ۱۹۹۲ که بار دیگر لباس‌هایی بدن‌نما شبیه رقاصه‌های شرقی بر تن دارد. این شخصیت به‌عنوان زنی قدرتمند نشان داده می‌شود که در فضای هرم‌های مصر با مومیایی‌ها، جادوگران و زنی مارگونه با ظاهری شرور مبارزه می‌کند. در برخی موارد مضمون باستان‌شناسی فقط به‌عنوان اشاره‌ای گذرا در پس‌زمینه استفاده می‌شود؛ مانند بازی مسابقه‌ای *Mad Rider* محصول ۱۹۸۷ که تنها اشاره‌ای کوتاه به مصر دارد.

مضمون سوم: آموزشی

مضمون سوم به بازی‌هایی مربوط می‌شود که ماهیتی آموزشی درباره خاورمیانه دارند. این بازی‌ها که در دوران پیش از اینترنت تولید شده‌اند، عمدتاً بر پایه معما طراحی شده‌اند و برای کودکان و نوجوانان ساخته شده‌اند تا اطلاعات پایه‌ای درباره تاریخ و جغرافیای منطقه ارائه دهند. برای مثال، بازی *Archibald's Guide to the Mysteries of Ancient Egypt* محصول ۱۹۹۴ — که تا حدی با مضمون باستان‌شناسی نیز همپوشانی دارد — بر توضیح تاریخ مصر باستان تمرکز دارد و از طریق آموزش خط هیروگلیف و توضیح اهمیت سنگ روزتا به معرفی این دوره تاریخی می‌پردازد. همچنین بازی *World Tour: Middle East* محصول ۱۹۹۰ جغرافیای منطقه، از جمله جمعیت، ویژگی‌های توپوگرافیک و پوشش گیاهی آن را در قالب معماها و پرسش‌ها معرفی می‌کند. این بازی‌ها رویکردی نسبتاً خنثی دارند و تلاش می‌کنند اطلاعاتی واقعی و آموزشی درباره منطقه ارائه دهند.

مضمون چهارم: درگیری مسلحانه

چهارمین و آخرین مضمون، یعنی «درگیری مسلحانه»، نشان‌دهنده تغییر مهمی در بازنمایی خاورمیانه و شخصیت عرب و مسلمان در بازی‌های ویدیویی است؛ زیرا در اینجا مرزبندی روشنی میان «دشمن» و دیگر شخصیت‌ها شکل می‌گیرد. از آنجاکه تمرکز این پژوهش بر بازی‌های منتشر شده پیش از سال ۲۰۰۲ است، سه بستر اصلی روایت در این بازی‌ها عبارت‌اند از:

■ جنگ‌های صلیبی،

■ مناقشه فلسطین و اسرائیل و

■ جنگ خلیج فارس در سال ۱۹۹۱.

در میان بازی‌های مرتبط با جنگ‌های صلیبی، بازی *Exile II: XZR* محصول ۱۹۸۸ که توسط شرکت *Telenet* تولید شده است، شخصیت خیالی مسلمانی به نام «سادلر» را معرفی می‌کند که یک قاتل است. نام این شخصیت و خط داستانی بازی به نظر می‌رسد از جنگ‌های صلاح‌الدین در دوره جنگ‌های صلیبی الهام گرفته باشد. سادلر قهرمان بازی است و وظیفه او متحد کردن گروه‌های مختلف درگیر، از جمله شوالیه‌های معبد، برای پایان دادن به درگیری‌های مذهبی است. بازیکن می‌تواند از میان چهار شخصیت اصلی خاورمیانه‌ای انتخاب کند: سادلر، رومی (شخصیت زن)، کندی (شخصیتی بسیار مذهبی) و فاخیل (که به نظر می‌رسد از واژه صوفیانه «فقیر» گرفته شده باشد). مشابه مجموعه بازی‌های *Assassin's Creed* که پیش‌تر ذکر شد، در بازی‌هایی که به این دوره تاریخی می‌پردازند بازنمایی نسبتاً مثبتی از منطقه خاورمیانه و شخصیت‌های عرب و مسلمان دیده

می‌شود. باوجود تمرکز بر شخصیت‌های «قاتل» که ظاهری مرموز و هراس‌انگیز دارند، بازیکن می‌تواند این شخصیت‌های عرب و مسلمان را انتخاب کند که در روایت بازی به‌عنوان نیروهای مثبت در برابر شخصیت‌های شرور دیگر قرار می‌گیرند. بازی‌هایی که به درگیری‌های مسلحانه مدرن می‌پردازند، این نوع بازنمایی را تغییر می‌دهند؛ به‌ویژه در ارتباط با جنگ عربی-اسرائیلی. در این دسته از بازی‌ها به‌ندرت می‌توان بازنمایی مثبتی یافت و ژانرهای استراتژی، شبیه‌ساز و تیراندازی اول‌شخص به ژانرهای غالب تبدیل می‌شوند. برای نمونه، بازی *Jane's Combat Simulations: IAF – Israeli Air Force* محصول ۱۹۹۸ یک شبیه‌ساز پرواز است که نیروی هوایی اسرائیل را در شش کارزار جنگی به تصویر می‌کشد؛ ازجمله جنگ عربی-اسرائیلی ۱۹۶۷، جنگ اکتبر ۱۹۷۳ و جنگ لبنان در سال ۱۹۸۲ و همچنین سه سناریوی جنگی خیالی در سوریه، عراق و لبنان. هدف بازی استفاده از هواپیماهایی مانند *F-15* برای نابودی پایگاه‌های راهبردی زمینی، بالگردها و هواپیماهای دشمن عرب است.

جنگ عراق در سال ۱۹۹۱ پس از حمله به کویت نیز موج دیگری از بازی‌های ویدیویی با مضمون درگیری مسلحانه ایجاد کرد که در آن‌ها دشمن معمولاً شخصیتی با ظاهر عربی است که باید از میان برداشته شود. برای مثال، در بازی *Operation Secret Storm* محصول ۱۹۹۱ مأموریت «جورج»، یک مأمور سازمان سیا، این است که با جمع‌آوری یا نابود کردن سلاح‌ها و بمب‌ها، مانع استفاده عراق از سلاح‌های شیمیایی شود و پالایشگاه‌های نفت در کویت و عراق را نجات دهد. در این بازی، صدام حسین و دیگر دشمنان عراقی با پوست تیره، پوشش‌های سنتی عربی و خنجر به تصویر کشیده می‌شوند؛ تصویری که مبارزان را به‌گونه‌ای شبیه بادیه‌نشینان نشان می‌دهد که فاقد سلاح‌های مدرن هستند. بازی‌هایی که به سلاح‌های کشتارجمعی در خاورمیانه می‌پردازند نیز فراوان‌اند. برای نمونه، در بازی *Desert Strike: Return to the Gulf* محصول ۱۹۹۲، ژنرال خاورمیانه‌ای به نام «کیل‌بابا» — که واژه‌ای عربی نیست — صاحب سلاح‌های هسته‌ای است و تهدید می‌کند جنگ جهانی سوم را علیه ایالات متحده آغاز کند. در این بازی، بازیکن هدایت یک بالگرد آپاچی را بر عهده دارد و مأموریت او نابودی این ژنرال و از بین بردن سلاح‌هایش است. بازی *War on Terrorism* محصول ۲۰۰۱ نیز در دسامبر همان سال منتشر شد و به موضوع تروریسم اسلام‌گرا پس از حملات ۱۱ سپتامبر می‌پردازد.

به‌طور خلاصه، بازی‌های ویدیویی که پیش از سال ۲۰۰۲ به خاورمیانه می‌پردازند را می‌توان عمدتاً در چهار مضمون اصلی دسته‌بندی کرد: هزارویک‌شب، باستان‌شناسی، آموزشی و درگیری مسلحانه. هر یک از این مضامین شامل ژانرهای متنوعی مانند ماجراجویی، جنایی، وحشت، ورزش‌های الکترونیکی، مبارزه‌ای، مسابقه‌ای، تیراندازی اول‌شخص، شبیه‌سازی و استراتژی هستند. درحالی‌که بازی‌های آموزشی عموماً رویکردی نسبتاً خنثی دارند، بازی‌هایی که حول مضامین هزارویک‌شب و باستان‌شناسی شکل گرفته‌اند اغلب شامل کلیشه‌ها و تیپ‌های قالبی هستند؛ مانند نمایش عرب‌ها به‌صورت شخصیت‌هایی مرموز و شرور و نیز بازتولید کلیشه‌های جنسیتی متعدد. در بسیاری از این بازی‌ها، شخصیت عرب و مسلمان غالباً در نقش قهرمانی ظاهر می‌شود که هیولاها، جن‌ها و حیوانات ترسناک را شکست می‌دهد. بااین‌حال، خاورمیانه همچنان به‌عنوان فضایی «دیگری‌سازی شده» و عجیب‌وغریب بازنمایی می‌شود؛ منطقه‌ای بیگانه و اسرارآمیز که مردم و فرهنگ آن صرفاً به‌عنوان پس‌زمینه‌ای سرگرم‌کننده در این بازی‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند.

در نهایت، زمانی که بازی‌های ویدیویی به موضوع درگیری‌های مسلحانه پرداختند، به‌ویژه در ارتباط با جنگ عربی-اسرائیلی و جنگ عراق در سال ۱۹۹۱ — و نه جنگ‌های صلیبی — تغییری منفی در این بازنمایی‌ها رخ داد. در این مرحله، شخصیت عرب و مسلمان به «دشمن» تبدیل می‌شود که باید از میان برداشته شود و منطقه به‌صورت فضایی آشفته، «وحشیانه» و به‌طور غیرقابل‌پیش‌بینی خطرناک نمایش داده می‌شود؛ تصویری که در تقابل با غرب «متمدن»، پیشرفته از نظر فناوری و قابل‌پیش‌بینی قرار می‌گیرد. پس از «جنگ علیه ترور»، جنگ عراق در سال ۲۰۰۳ و ظهور داعش، این بازنمایی‌ها حتی اسلام‌هراسانه‌تر، تیره‌تر و منفی‌تر شده‌اند و به‌طور گسترده عرب‌ها و مسلمانان را در چارچوب «تروریسم اسلام‌گرا» تصویر می‌کنند. در چنین بازی‌هایی، خاورمیانه‌ای‌ها به‌طور مداوم شیطانی جلوه داده می‌شوند و از انسانیت تهی می‌گردند؛ به‌گونه‌ای که اغلب به سطحی فروکاسته می‌شوند که کشتن آن‌ها در بازی توجیه‌پذیر جلوه داده شود.

منبع

Al-Rawi, A. (2026). The Development of Video Game Representations of the Middle East. Games and Culture, 21(3), 383-406.



سوالات، پیشنهادات و انتقادهای خود را با ما در میان بگذارید

ایمیل: INFO@DIREC.IR

[@Game_Research](https://twitter.com/Game_Research)

WWW.DIREC.IRCG.IR

تماس: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۳۷۰

نشانی: تهران، خیابان مفتح شمالی، کوچه گلزار، پلاک ۳۲

طبقه اول، کدپستی: ۱۵۷۵۷۴۵۳۱۱