

فلسفه بازی‌ها و ورزش



DIREC

Digital games Research Center



فلسفه بازی‌ها و ورزش
«مبانی نظری، تجربه جهانی و بسته راهبردی»
مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال «دایرک»
تهیه و تنظیم: ریحانه رفیع‌زاده‌خویان
صفحه‌آرا: محمد قدیم‌آبادی

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

پیش‌ازاین به مقاله مهم برنارد سوتس با عنوان «عناصر ورزش» پرداخته شد و مفاهیم بازی و ورزش از دیدگاه سوتس تشریح شد. باوجود اعتبار این مقاله، نظریه برنارد سوتس در خصوص تعریف بازی و ورزش پس از او مورد انتقاداتی قرار گرفت. پرداختن به این انتقادات می‌تواند برای مخاطب امروزی بازی‌ها نیز در شناخت بهتر تمایزات و مناقشات در تعریف ورزش الکترونیک مفید واقع شود. در ادامه دو مورد از ایرادهای واردشده به نظریه سوتس بیان‌شده و مورگان، فیلسوف برجسته ورزش، به تبیین آن‌ها می‌پردازد. او درنهایت به این نتیجه می‌رسد که تعریف اولیه سوتس از بازی‌ها و ورزش همچنان قابل استناد است و این تعریف کلاسیک از انتقادات پیروز بیرون می‌آید.

مقاله کلاسیک برنارد سوتس با عنوان «عناصر ورزش» در سال ۱۹۷۳ میلادی، به‌طور گسترده به‌عنوان تعریف استاندارد و مرجع از ورزش شناخته می‌شود. در نزدیک به نیم‌قرن پس‌ازآنکه او نخستین بار این تعریف را مطرح کرد، این تعریف با موفقیت در برابر بررسی انتقادی از جنبه‌های مختلف مقاومت کرده است و این در جهان بسیار مناقشه‌برانگیز پژوهش فلسفی، کارنامه‌ای چشمگیر است. ازآنجاکه سوتس ادعا می‌کند همه ورزش‌ها بازی هستند، روشن است که هر تعریف کافی از ورزش باید در میان ویژگی‌های ضروری خود، چهارعنصر اصلی را که به نظر سوتس یک

یک فعالیت را به‌عنوان بازی مشخص می‌کنند، دربر گیرد. پس مانند دیگر بازی‌ها، ورزش را می‌توان چنین تعریف کرد:

* تلاشی برای رسیدن به یک وضعیت مشخص از امور (هدف پیشالوسوری)،

* با استفاده از تنها روش‌هایی که از سوی قواعد مجاز شمرده‌شده‌اند (روش‌های لوسوری)،

* به‌گونه‌ای که قواعد، وسایل کارآمدتر را به سود وسایل کم کارآمدتر منع می‌کنند (قواعد سازنده) و

* به‌گونه‌ای که قواعد صرفاً ازاین‌رو پذیرفته می‌شوند که امکان خود بازی کردن را فراهم می‌سازند (نگرش لوسوری).

سوتس ادعا می‌کرد که ورزش با چهارعنصر دیگر نیز تعریف می‌شود که آن را به‌عنوان نوعی خاص از بازی یعنی ورزش متمایز می‌کنند.

* نخست آنکه ورزش بازی مهارت است و این آن را از بازی‌های شانسی و بازی‌های طاس متمایز می‌کند.

* دوم آنکه ورزش بازی مهارت جسمانی است که در آن به‌کارگیری مهارت‌های جسمانی برای غلبه بر موانعی که قواعد در برابر آن قرار می‌دهند، ضروری است. این عنصر ورزش را از بازی‌های مهارت مانند بازی‌های تخته‌ای مانند شطرنج و چکرز و نیز بازی‌های کارتی مانند پوکر و بریج متمایز می‌کند، زیرا اینکه فرد چگونه به‌طور جسمانی مهره‌های بازی یا کارت‌های

نخستین این نقدها از خود سوتس سرچشمه گرفت. همین امر او را واداشت تا ادعای مرکزی خود را مبنی بر اینکه همه ورزش‌ها بازی هستند، پس بگیرد. تغییر نظر سوتس نخستین بار در مقاله او با عنوان «سه‌گانه دشوار: بازی‌ها، بازی کردن و ورزش» مطرح شد، جایی که استدلال کرد دو نوع متمایز از ورزش رقابتی وجود دارد که تنها یکی از آن‌ها، به گفته اکنون او، بازی است. این دودسته عبارت‌اند از:

✧ ورزش‌های قانون‌مند که به داور نیاز دارند، مانند فوتبال، بسکتبال، بیس‌بال و مانند آن و
✧ ورزش‌های اجرایی که به داوران نمره دهنده/قضات نیاز دارند، مانند ژیمناستیک، شیرجه، اسکیت نمایشی و امثالهم.

او استدلال کرد که ورزش‌های قانون‌مند همچنان باید به‌عنوان بازی به شمار آیند، زیرا قواعد آن‌ها همان قواعد سازنده‌ای هستند که در همه بازی‌هایی یافت می‌شوند که از بازیکنان می‌خواهند بامهارت بر موانع غیرضروری غلبه کنند؛ بنابراین، سوتس ادامه می‌دهد، در این ورزش‌ها قواعد نکته محوری ماجرا هستند، زیرا آن‌ها مهارت‌های مربوط به خود ورزش را تعیین می‌کنند؛ مهارت‌هایی که ورزش‌های خاص را از یکدیگر از حیث آنچه موفقیت ورزشی و پیروزی به شمار می‌آید متمایز می‌سازند. داوران آشکارا برای این ورزش‌ها حیاتی‌اند، زیرا وظیفه آنان اطمینان از رعایت قواعد و اعمال جریمه در صورت نقض آن‌هاست. در مقابل، سوتس استدلال کرد که آنچه ورزش‌های اجرایی نامیده می‌شوند بازی نیستند،

بازی را حرکت می‌دهد یا دست‌کاری می‌کند، در بازی ماهرانه چنین بازی‌هایی بی‌اهمیت است. ✧ عنصر سوم تعریف سوتس از ورزش این است که ورزش باید پیروان گسترده‌ای داشته باشد و این فعالیت‌هایی را که بیش‌ازحد خصوصی و خاص‌پسند هستند تا بتوانند از جایگاه ورزش برخوردار شوند، کنار می‌گذارد؛ و ✧ چهارمین و آخرین عنصر این است که برای آنکه یک فعالیت ورزش محسوب شود، باید از میزانی از ثبات نهادی برخوردار باشد، به این معنا که نقش‌های اجتماعی فرعی مانند معلمان، مربیان، پژوهشگران، منتقدان و مانند آن‌که به‌عمل و مطالعه آن اختصاص یافته‌اند، در پیرامون آن شکل‌گرفته باشند. مقصود سوتس از این عنصر آن است که ورزش را از مدهای زودگذر مانند متمایز کند. بااین‌حال، تقریباً همه پیروان و منتقدان تعریف سوتس از ورزش، به‌طورمعمول این دو شرط اجتماعی و تاریخی بعدی را که برای ورزش بودن یک‌چیز مطرح می‌شوند، نادیده گرفته‌اند که کاری نادرست است.

ایراد وارد بر تئوری برنارد سوتس: ورزش‌های اجرایی

به‌طور خاص، نقدها به مقاله سوتس دو گزاره کلیدی آن را هدف قرار داده‌اند:

* نخست اینکه همه ورزش‌ها بازی هستند و
* دوم اینکه مهارت جسمانی همان چیزی است که ورزش را از دیگر انواع بازی‌ها متمایز می‌کند.

بگذارند. از همین رو، اگر ورزشی فاقد دومی باشد، از نظر منطقی نتیجه می‌شود که نمی‌تواند اولی را داشته باشد؛ بنابراین استدلال سوتس مبنی بر اینکه ورزش‌های اجرایی بازی نیستند، وابسته به این است که آیا می‌توان برای این ورزش‌ها هدف‌های پیشالوسوری تعیین کرد یا نه. در اینجا مناقشاتی در خصوص تعیین هدف پیشالوسوری برای برخی از ورزش‌ها نظیر شیرجه از سوی منتقدان مطرح شده است.

هرکا استدلال کرد که ورزش‌هایی مانند شیرجه هدف‌های پیشالوسوری دارند که به این معناست که آن‌ها قواعد سازنده، یا دست‌کم یک قاعده محدودکننده روش‌ها از این دست را دارند و بنابراین، از آن مهم‌تر، آن‌ها حقیقتاً، همان‌گونه که سوتس پیشنهاد کرده است، بازی‌های اصیل هستند. هرکا استدلال می‌کند که هدف پیشالوسوری شیرجه را می‌توان به‌سادگی با افزودن قید زیبایی‌شناختی تشخیص داد. آنگاه نتیجه این است که نه تنها شیرجه و همه چنین ورزش‌های داوری‌شونده‌ای هم‌بازی هستند و هم اجراهای زیبایی‌شناختی، بلکه، با تأکید بیشتر، با توجه به این واقعیت که آنچه هدف‌های (پیشالوسوری) این ورزش‌ها را متمایز می‌کند دقیقاً همان آرمان‌های زیبایی‌شناختی آن‌هاست، ویژگی‌ای که آن‌ها را به اجراهای زیبایی‌شناختی تبدیل می‌کند همان ویژگی‌ای است که آن‌ها را به بازی تبدیل می‌کند؛ بنابراین، از هر جهت که بنگریم، ورزش‌های داوری‌شونده بازی‌های زیبایی‌شناختی هستند و چنین خواندن آن‌ها هیچ

زیرا قواعدی که آن‌ها را تعریف می‌کنند قواعد سازنده نیستند، بلکه قواعد مهارت‌اند؛ بنابراین مهارت‌های موردنیاز در ورزش‌های قضاوت‌شونده نه از طریق قواعد سازنده آشنا که روش‌ها را محدود می‌کنند، بلکه از راه فرض کردن آرمان‌هایی که باید به آن‌ها نزدیک شد پدید می‌آیند. پس در اجراهای ورزشی، آرمان‌های زیبایی‌شناختی نکته محوری ماجرا هستند؛ از همین رو، برای نمونه، قاعده زمین‌نخوردن هنگام فرود از تخته تعادل در ژیمناستیک زنان، یک قاعده مهارت است. به آسانی می‌توان دید که چرا ورزش‌های اجرایی به‌جای داور، به قاضیان نمره دهنده نیاز دارند، زیرا وظیفه آنان صرفاً تشخیص و مجازات نقض قاعده نیست، بلکه ارزیابی این ورزش‌ها بر این اساس است که اجراکنندگان تا چه اندازه مهارت‌های مربوط به ورزش خاص خود را به‌خوبی اجرا کرده‌اند.

سوتس روشن کرد که دلیل نداشتن قواعد سازنده در ورزش‌های اجرایی این است که آن‌ها هدف‌های پیشالوسوری، یعنی وضعیت مشخص و قابل‌دستیابی‌ای که در پی رسیدن به آن هستند - مانند عبور از خط پایان در جایگاه نخست یا انداختن توپ در حفره - ندارند. به هر حال یک ورزش باید هدف پیشالوسوری داشته باشد تا بتواند قواعد سازنده داشته باشد، زیرا کارکرد قواعد سازنده این است که بر روش‌هایی که برای دستیابی به هدف پیشالوسوری به کار می‌روند محدودیت

ایراد وارد بر تئوری برنارد سوتس: مهارت جسمانی

نقد دوم بر مقاله سوتس ایرادی به تن کلی او مبنی بر اینکه همه ورزش‌ها بازی هستند وارد نمی‌کرد، بلکه متوجه ادعای خاص او بود که ورزش‌ها اساساً بازی‌هایی هستند که بر جسمانیت تأکید ویژه می‌گذارند. بی‌تردید، جهش بزرگ ورزش‌های الکترونیکی - یعنی بازی‌های ویدیویی که به‌چابکی دیجیتال چشمگیری نیاز دارند- در میان طرفداران آن‌ها این تردید را برانگیخته است که آیا «جسمانیت» شرط لازم برای ورزشی بودن یک فعالیت (بازی) هست یا نه. باوجوداین واقعیت که جسمانیتی که در ورزش‌های سنتی می‌بینیم، عمدتاً در نسخه‌های الکترونیکی غایب است، برای علاقه‌مندان بازی‌های ویدیویی، ورزش‌های الکترونیکی واقعاً ورزش‌اند. طبقه‌بندی شطرنج، بریج و تخته‌نرد به‌عنوان «ورزش‌های ذهنی» از سوی کمیته بین‌المللی المپیک، بی‌تردید تردیدهای مشابهی را درباره جسمانیت به‌عنوان ویژگی تعریف‌کننده ورزش برانگیخته است. فیلسوفان ورزش مانند میچ برمن آشکارا پرسیده‌اند که آیا فعالیت جسمانی درواقع ویژگی تعریف‌کننده ورزش هست یا نه. نقدهای او در این زمینه به‌خوبی با مقاله‌ای بسیار قدیمی‌تر در این ادبیات، یعنی «چه چیزی یک فعالیت جسمانی را جسمانی می‌کند» از رابرت پدیک (۱۹۷۵ میلادی)، هم‌راستا

بی‌عدالتی توصیفی نسبت به آن‌ها محسوب نمی‌شود.

دیوید پست دقیقاً به همین دلیل که استدلال می‌کرد در ورزش‌هایی مانند شیرجه و ژیمناستیک، آنچه اهمیت دارد این نیست که هدفی محقق شده است، بلکه چگونگی تحقق آن است، آنچه را سوتس ورزش‌های داوری شونده می‌نامید، ورزش‌های «زیبایی‌شناختی» توصیف کرد. درواقع، پست اشاره کرد که در ورزش‌هایی از این دست، دستیابی به هدف (پیشالوسوری) فقط به معنای اجرای مهارت‌های مربوطه است و این کار باید بهتر از هر کس دیگری انجام شود. پست با این استدلال که برخلاف شیرجه و ژیمناستیک، تنها چیزی که در این ورزش‌های دوم اهمیت دارد این است که گلی زده شود یا امتیازی کسب شود نه اینکه چگونه زده‌شده است، به تفکیک ورزش‌های زیبایی‌شناختی از آنچه او ورزش‌های «هدفمند» (فوتبال، بسکتبال، بیس‌بال و موارد سنتی و معمول) می‌نامید پرداخت. پست تلاش بسیار کرد تا نشان دهد که هر نوع افتادن به درون آب به‌عنوان شیرجه محسوب نمی‌شود و فرد باید الزامات زیبایی‌شناختی را برآورده کند تا یک اجرا حتی به‌عنوان یک شیرجه بد به حساب آید. او به همین ترتیب اشاره کرد که در رویداد پرش خرک در ژیمناستیک، هدف نه‌تنها عبور از روی جعبه، بلکه انجام آن باوقار و برازندگی است.

می‌شوند.

برمن در این زمینه کار را با این نکته آغاز می‌کند که اگر جسمانیت شرط لازم ورزش باشد، آنگاه جسمانیت «باید با دقت قابل قبولی تعریف شود»؛ چیزی که به نظر او تاکنون هیچ‌کس نتوانسته است به‌طور موفقیت‌آمیز انجام دهد. از این‌رو، او ابتدا تعریف پیشنهادی خود را عرضه می‌کند و در آن این ایده را مطرح می‌سازد که جسمانیت باید به معنای مستلزم «تلاش جسمانی» فهمیده شود؛ اما چه میزان تلاش جسمانی؟ پاسخ برمن دو سر یک طیف را پیش می‌نهد: در یک سر، «کوشش عضلانی شدید یا نیرومند» و در سر دیگر، «هر درجه‌ای از جسمانیت». اگر از سر «شدید» آغاز کنیم، مشکل اینجاست که باید به‌طور دل‌خواهی فعالیت‌های کم‌زحمت‌تر از نظر جسمانی را کنار بگذاریم؛ فعالیت‌هایی که بیشتر مردم با اطمینان و به‌آسانی آن‌ها را ورزش می‌دانند، مانند تیراندازی باکمان، اتومبیل‌رانی، کرلینگ، تیراندازی با تفنگ و تپانچه، دارت و شاید حتی بولینگ از این دایره حذف می‌شوند. گلف در این زمینه نمونه‌ای به‌ویژه گویاست؛ زیرا اگر فعالیت شدید نشانه ورزشی بودن چیزی باشد، آنگاه گلف فقط در صورتی ظاهراً ورزش محسوب می‌شود که بازیکنان مسیر را پیاده نه با کالسکه یا چرخ‌دستی طی کنند. پیاده‌روی در یک زمین گلف ۱۸ حفره‌ای، به‌ویژه زمینی با ناهمواری‌ها و شیب‌های دشوار، سخت‌ترین

بخش جسمانی گلف است و برای گلف‌باز معمولی اصلاً تفریحی سبک و راحت نیست. در مقایسه، ضربه‌زدن به توپ گلف، فارغ از وضعیت قرارگیری توپ یا فاصله، بسیار کم‌اهمیت‌تر است؛ از همین رو حتی گلف‌بازهای آخر هفته‌ای یا یک‌هفته‌درمیان که چندان هم آماده نیستند، معمولاً هنگام بازی ۱۸ حفره با استفاده از چرخ‌دستی هیچ دشواری جسمانی ویژه‌ای ندارند. البته ضربه‌زدن کاملاً بی‌زحمت نیست اما بی‌تردید فعالیتی شدید از نظر جسمانی هم نیست. باین‌همه نادیده گرفتن گلف همراه با چرخ‌دستی به‌عنوان ورزش، صرفاً به این دلیل که از نظر جسمانی به‌اندازه کافی طاقت‌فرسا نیست، کاملاً دل‌خواهی، اگر نگوییم مضحک، به نظر می‌رسد. در سر دیگر طیف، «هر درجه‌ای» از تلاش جسمانی به عنوان ویژگی تعریف‌کننده ورزش امیدوارکننده‌تر به نظر نمی‌رسد. بیشتر کارهایی که کنشگران انسانی انجام می‌دهند، حتی اگر فقط برخاستن از میز شام و رفتن به اتاق نشیمن برای تماشای تلویزیون یا بازی شطرنج کامپیوتری باشد که فقط شامل چند کلیک ماوس است، مستلزم سطحی حداقلی از تلاش جسمانی است؛ بنابراین قطعاً پدیک حق دارد وقتی خاطرنشان می‌کند که کلمه «جسمانی» برای نشان دادن چیزی ویژه درباره حرکت بدنی در فعالیت‌هایی [مانند ورزش] است و این کلمه صرفاً نشان‌دهنده حضور آن نیست. تصمیم اخیر دیوان دادگستری اروپا که

کارت‌های «درست» در زمان درست مربوط است؛ چیزی که نیازمند مهارت شناختی و محاسباتی چشمگیری است.

پاپینو به درستی استنتاج می‌کند: «تیراندازی یک ورزش است زیرا ذاتاً به گونه‌ای جسمانی است که بریج و شطرنج آن‌گونه نیستند». با این حال، پدیک بلافاصله مشکل پیوند دادن نتیجه یک بازی به کنش‌های جسمانی‌ای که به آن انجامیده‌اند، به عنوان شرط لازم برای اینکه یک بازی، ورزش باشد را می‌بیند؛ زیرا در ورزش‌های رقابتی غیرمعمول نیست که نتیجه مسابقه به همان اندازه یا حتی بیشتر با تصمیمات استراتژیک اتخاذ شده در طول مسابقه مرتبط باشد تا با کنش‌های جسمانی انجام شده در آن. تفسیر جایگزین پاپینو با کنار گذاشتن ایده نادرست اینکه کنش‌های جسمانی باید تعیین کننده نتایج ورزش‌های رقابتی باشند و به نفع این ایده که آنچه چیزی را به ورزش تبدیل می‌کند صرفاً این است که آیا هدف اصلی آن «به کارگیری مهارت‌های جسمانی» هست یا خیر، از مشکلات طرح آزمایشی پدیک پرهیز می‌کند. از نظر او، بنابراین، شطرنج، بریج و امثال آن‌ها ورزش نیستند، زیرا به کارگیری مهارت‌های جسمانی هدف اصلی آن‌ها نیست. همین را می‌توان درباره باله و رقص -با وجود مهارت‌های جسمانی ظریفی که این کوشش‌های زیبایی شناختی می‌طلبند- نیز گفت، زیرا مقصود چنین اجراهای بدنی‌ای برانگیختن معنایی

درخواست اتحادیه بریج انگلستان برای اعلام بریج به عنوان «ورزش ذهنی کاردی» را رد کرد، اعتبار بیشتری به نکته پدیک می‌بخشد، زیرا دادگاه حکم داد که بریج با عنصری جسمانی مشخص می‌شود که ناچیز به نظر می‌رسد. پدیک پس از رد حضور ساده کنش جسمانی به عنوان ویژگی تعریف کننده ورزش، گزینه پیشنهادی خود را مبنی بر اینکه حرکات بدنی نقشی مهم در «تعیین نتیجه» مسابقات ورزشی رقابتی ایفا می‌کنند، مطرح می‌کند. بر این اساس، شطرنج، بریج و دیگر بازی‌های این چنینی، حتی اگر شامل درجاتی از کنش جسمانی باشند، ورزش نخواهند بود زیرا حرکات جسمانی‌ای که بازیکنان در چنین بازی‌هایی انجام می‌دهند، تعیین کننده نتایج آن‌ها نیست و درواقع نمی‌تواند باشد. البته درست است که در بازی‌هایی مانند شطرنج، برای نمونه، فیل باید در جهت مورب حرکت داده شود، اما کنش جسمانی واقعی حرکت دادن فیل در این جهت در شطرنج ذره‌ای اهمیت ندارد. درواقع، آنچه تعیین کننده نتیجه چنین بازی‌های تخته‌ای است، این است که فیل و دیگر مهره‌های شطرنج در نهایت در کجای صفحه قرار می‌گیرند. به همین ترتیب، در بریج و دیگر بازی‌های کاردی، آنچه تعیین کننده نتایج آن‌هاست هیچ ارتباطی به کنش‌های جسمانی‌ای که بازیکنان هنگام زمین گذاشتن کارت‌هایشان انجام می‌دهند ندارد، بلکه همه چیز به بازی کردن

را به صورت الکترونیکی شبیه‌سازی می‌کنند (به‌طور مشخص مادن فوتبال) واقعاً ورزش اند، اما همان ورزش‌های غیر الکترونیکی‌ای نیستند که از آن‌ها الگو گرفته‌اند، زیرا مهارت‌های خاصی که طلب می‌کنند به‌طور قطع متفاوت‌اند. به یک‌کلام، هرچند مادن فوتبال واقعاً یک ورزش است، اما همان ورزشی نیست که معمولاً در پاییز روی زمین چمن بازی می‌شود. یکی دیگر از ویژگی‌های جذابِ تعریفِ پاپینو از مهارت جسمانی این است که او صرفاً به این دلیل که یک فعالیت به‌ویژه عقلانی و ذهنی نیست، ورزش را یک کنشِ جسمانی تلقی نمی‌کند. او در این نکته ستودنی است که روشن می‌گوید نه تنها یک بُعد ذهنی آشکار برای ورزش وجود دارد، بلکه حتی قوی‌تر از آن، ورزشکارانی که ذهنشان در وضعیت درست نباشد، نمی‌توانند به بهترین توان خود عمل کنند. ادعای بعدی برمن، اگر به‌درستی مقید شود، ما را در جهت درست راهنمایی می‌کند: «در بسیاری از ورزش‌ها، توانایی‌ها و عملکردهای ذهنی و تاکتیکی به همان اندازه توانایی‌های جسمانی ارزش‌گذاری و پاداش داده می‌شوند». برمن از این نکته برای توجیه تردید خود نسبت به این ایده استفاده می‌کند که جسمانیت شرط لازم ورزش است؛ او استدلال می‌کند که اگر توانایی‌های ذهنی واقعاً به همان اندازه توانایی‌های جسمانی «ارزش‌گذاری» شوند، روشن نیست چرا دومی باید لازم باشد و اولی نه. آنچه برمن

بزرگ‌تر درباره چیزی است که شاید بتوان آن را بی‌پرده‌تر «رنج‌ها و محنت‌های زندگی انسانی» نامید. پاپینو استدلال می‌کند که همین امر درباره اجراهای موسیقایی نیز صادق است، باوجود مهارت‌های جسمانی چشمگیری که بازهم در نواختن سازهای موسیقی دخیل‌اند، هدف اصلی اجراهای موسیقایی به کیفیت صداهایی مربوط می‌شود که از نواختن ماهرانه، مثلاً، ویولن یا پیانو، برمی‌خیزند. یکی از نکات جالبِ کنارِ پیشنهاد پاپینو درباره مهارت جسمانی، دلالت آن بر بحث مناقشه‌برانگیز پیرامون این است که آیا بازی‌های ویدیویی را می‌توان ورزشِ واقعی دانست یا نه؛ زیرا اگر او درست بگوید که هدف اصلی ورزش، به‌کارگیری مهارت‌های جسمانی است، آنگاه به‌سختی می‌توان انکار کرد که بازی‌های ویدیویی ورزشی، در قیاس با بازی‌های متنی و معمایی، ورزش‌اند؛ زیرا آن‌ها بر مهارت‌های دقیق حرکتی دیجیتال تکیه دارند، مهارت‌هایی که هرچند از نوع حرکات درشت بدنی نباشند، بی‌تردید جسمانی‌اند. این، درواقع، دقیقاً برداشت خودِ پاپینو از این گونه موسوم به ورزش الکترونیک است؛ جایی که او بی‌پرده می‌گوید تمام مقصودِ این بازی‌ها نمایش مهارت دیجیتالی با سطوح و محدودیت‌های زمانی است که به‌طور خاص برای برانگیختن سطوح بالاتر و بالاترِ چالاکی طراحی شده‌اند. هرچند ای-اسپورت‌هایی که کنش‌های جسمانیِ ورزش‌هایی مانند فوتبال

طریق اجرای موفقِ مهارت‌های جسمانی لازم که در ورزش‌های مختلف موردنیازند. به بیان دیگر، مهارت‌های ذهنی در ورزش همگی وابسته و فرعی بر مهارت‌های جسمانی‌اند. از همین روست که هرچند مهارت‌های ذهنی در ورزش بسیار ارزشمندند، اما از اجرای مهارت‌های جسمانیِ موردنیاز در ورزش‌های مختلف کم‌ارزش‌ترند؛ و این همان معیاری است که بر پایه آن دآوری می‌کنیم که کارآمدیِ مهارت‌های ذهنی به‌کاررفته در ورزش تا چه اندازه مرهونِ چیست و چه ارزشی برای آن‌ها قائل می‌شویم. آنچه ورزش را از دیگر بازی‌های مهارتی (مانند بازی‌های تخته‌ای و کارتی) متمایز می‌کند، این است که مهارت‌ها و کنش‌هایی که ورزش ارزش‌گذاری می‌کند، ذاتاً جسمانی هستند؛ به این معنا که نحوه حرکت دادنِ بدن توسط بازیکنان، اصل و مقصودِ خود بازی است. پدیک در این زمینه حتی از پاپینو نیز یک گام فراتر می‌رود؛ او نشان می‌دهد که ارزش نهادن به مهارت‌ها و کنش‌های جسمانی به این شیوه، نه تنها با بازی‌گونه کردنِ تمرین این مهارت‌ها سازگار است، بلکه به‌طور حیاتی به آن وابسته است؛ یعنی از طریق گنجاندنِ قواعدی که مستلزم آن است که این مهارت‌ها و کنش‌های جسمانی وقفِ غلبه بر موانع غیرضروری شوند: «چه راهی بهتر برای حفظ و برانگیختنِ حرکاتِ خاصِ ارزشمند، جز گنجاندنِ آن‌ها در بازی‌ای که قواعدش تصریح می‌کنند برد در بازی تنها با اجرای آن حرکاتِ

در اینجا درست می‌فهمد و درعین‌حال به تصحیح دیدگاه پاپینو کمک می‌کند، این است که بُعدِ ذهنیِ ورزش بسیار فراتر از این است که ورزشکاران صرفاً ذهن خود را در وضعیت مناسب قرار دهند تا بتوانند در سطحی بهینه عمل کنند (که هدفِ تمرینِ ذهنی است)، بلکه شامل کسب و به‌کارگیری مهارت‌های ذهنیِ مهمی نیز هست که برای خوب بازی کردنِ ورزش‌ها ضروری‌اند. برای نمونه، در گلف، توانایی محاسبه فاصله تا گرین و بر این اساس انتخاب کردنِ چوبی که بهترین شانس را برای رساندن توپ به گرین به شما می‌دهد و نیز توانایی خواندنِ گرین‌ها برای فرو انداختن موفق پات‌ها، مهارت‌های ذهنی‌ای هستند که هر گلف‌بازی که بخواهد بازی‌اش را بهتر کند باید آن‌ها را تا حد قابل ملاحظه‌ای صیقل دهد؛ اما آنچه من برمن در اینجا نادرست می‌گوید این است که این مهارت‌های ذهنیِ حیاتیِ گلف به همان اندازه مهارت‌های جسمانی آن «ارزش‌گذاری» می‌شوند. درنهایت، توانایی سنجش فاصله توپ تا حفره و خواندنِ استادانه گرین‌ها شاید فردی را به یک کدی بسیار مطلوب و باارزش تبدیل کند، اما او را به یک بازیکنِ ارزشمند و ممتاز بدل نمی‌کند؛ زیرا برای اینکه کسی بازیکنی کارآزموده باشد و یک دور گلفِ درخورِ تحسین بازی کند، باید مهارت‌های ذهنیِ بازی را به شکلی به کار گیرد که در گلف و به طورکلی در ورزش، واقعاً اهمیت دارد؛ یعنی از

منبع:

Morgan, W. J. (2026). Games And Sport. In The Routledge Handbook of Philosophy of Games, Routledge.

ارزشمند ممکن است».

نباید این واقعیت شاید ناخوشایند را نادیده بگیریم که حتی تلاش‌های مانند کار سوتس نیز فقط تا حد مشخصی می‌توانند ما را پیش ببرند. آنچه آن‌ها نمی‌توانند تبیین کنند این است که آنچه ورزش محسوب می‌شود، اغلب به واقعیت‌های دلبخواهی تاریخ اجتماعی بستگی دارد تا هرگونه تعریف اصولی. هرچقدر هم که یک تعریف صوری مانند تعریف سوتس از ورزش منسجم و آراسته باشد، با توجه به خصلت اقتضایی و وابسته به تاریخ ورزش و کارهای فرهنگی هم‌خانواده با آن، هرگز نمی‌توان آن را حرف آخر درباره اینکه چه چیزی ورزش هست یا نیست دانست. سوتس از این نکته مهم غافل نبود، به همین دلیل اصرار داشت برای اینکه یک فعالیت جسمانی ورزش باشد، باید پیروان گسترده‌ای به خود جلب کند و به سطح مشخصی از ثبات نهادی دست یابد. هردوی این ویژگی‌ها، البته، به‌طور کامل اموری اقتضایی و تاریخی هستند، چراکه به این بستگی دارند که آیا مردم در یک‌زمان و مکان خاص، فعالیتی جسمانی را به تعداد کافی برای تماشا کردن خوشایند می‌یابند و آن را به‌اندازه کافی جالب می‌دانند که کادر بزرگی از کنشگران نهادی نظیر مربیان، پژوهشگران، منتقدان و امثال آن‌ها را به خود جلب کند یا نه.



تیر ۱۴۰۵

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

ایمیل: INFO@DIREC.IR

[@Game_Research](https://www.instagram.com/Game_Research)

WWW.DIREC.IRCG.IR

تماس: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۳۷۰

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

طبقه اول، کدپستی: ۱۵۷۵۷۴۵۳۱۱