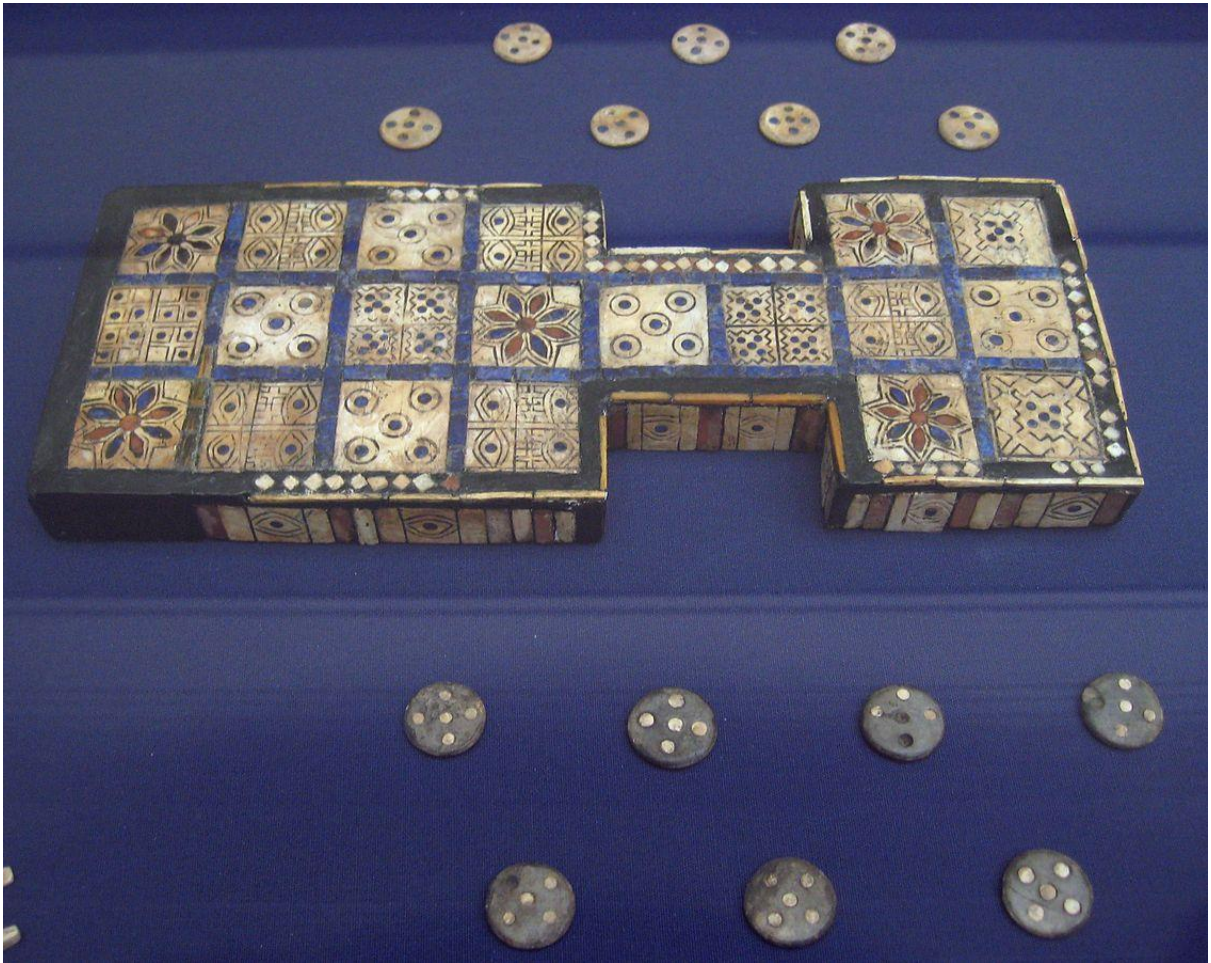
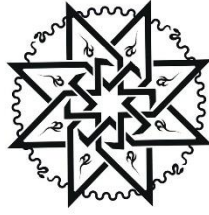


# بازی نامک

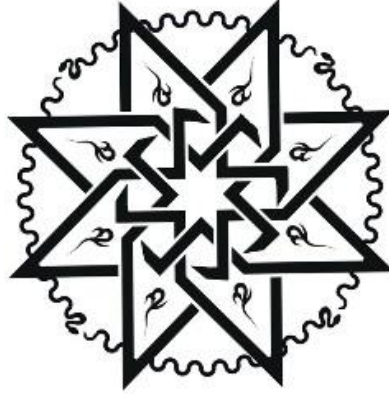
شروین و کیلی





بازی نامک

شروین و کیلی



عنوان: بازی نامک

نویسنده: شروین وکیلی

تاریخ نگارش: زمستان ۱۳۹۳

موسسه‌ی فرهنگی هنری خورشید راگا- نشر شورآفرین - ۱۳۹۵

شابک: ۹-۶-۶۹۵۵-۶۰۰-۹۷۸

شماره‌ی کتابشناسی ملی: ۳۴۴۱۵۴۹

### شیوه‌نامه

کتابی که در دست دارید هدیه‌ایست از نویسنده به مخاطب. هدف غایی از نوشته شدن و انتشار این اثر آن است که محتوایش خوانده و اندیشیده شود. این نسخه هدیه‌ای رایگان است، بازپخش آن هیچ ایرادی ندارد و هر نوع استفاده‌ی غیرسودجویانه از محتوای آن با ارجاع به متن آزاد است. در صورتی که تمایل دارید از روند تولید و انتشار کتابهای این نویسنده پشتیبانی کنید، یا به انتشار کاغذی این کتاب و پخش غیرانتفاعی آن یاری رسانید، مبلغ مورد نظرتان را حساب زیر واریز کنید و در پیامی تلگرامی (به نشانی @sherwin\_vakili) اعلام نمایید که مایل هستید این سرمایه صرف انتشار (کاغذی یا الکترونیکی) چه کتاب یا چه رده‌ای از کتابها شود.

شماره کارت: 6104 3378 9449 8383

شماره حساب نزد بانک ملت شعبه دانشگاه تهران: 4027460349

شماره شبا: IR30 0120 0100 0000 4027 4603 49

به نام: شروین وکیلی

همچنین برای دریافت نوشتارهای دیگر این نویسنده و فایل صوتی و تصویری کلاسها و سخنرانی‌هایشان

می‌توانید تارنمای شخصی یا کانال تلگرام‌شان را در این نشانی‌ها دنبال کنید:

[www.soshians.ir](http://www.soshians.ir)

([https://telegram.me/sherwin\\_vakili](https://telegram.me/sherwin_vakili))

## سپاس

این کتاب به این شکل نوشته نمی شد و به دست مخاطبان نمی رسید، اگر که نویسنده از یاری دوستان و مهر همراهان برخوردار نمی شد. بدنه ی این کتاب در قالب درس گفتارهایی شفاهی در موسسه ی فرهنگی هنری خورشید راگا ارائه شد و خانم مهشید ابوالحسنی زحمت پیاده کردن و ویراستن آن را بر عهده گرفتند. دوستان و یاران گرامی ام مهندس امیرحسین فصیحی و مهندس کسرا تهرانی از موسسه ی فن افزار، فصلهای مربوط به بازیهای رایانه ای را نوشتند. دوستان خوبم مهندس مسعود هاشمیان و مهندس پویان تطهیری مقدم نیز در جریان طراحی و اجرای بازیهای تولید شده در موسسه ی خورشید نقشی کلیدی ایفا کردند که لازم است همین جا از همه شان سپاسگذاری کنم. بی شک اگر معنا و توانمندی و شادمانی ای از این نوشتار برخیزد، سهمی از آن متعلق به این دوستان است.

## شاید همه چیز «بازی» باشد!

در مورد اهمیت بازی و بالیدنش در مسیرهای تکاملی تردیدی وجود ندارد. در جهان جانوران تکامل دستگاه عصبی به الگوهایی بیش از پیش پیچیده از بازی منتهی شده که به تدریج زمانی بیشتر و نیرویی فراوان تر از موجود را به خود اختصاص می دهد و در موجودی مانند انسان به کل عمرش نیز تعمیم می یابد. در زمان نگارش این سطور، اگر عبارت بازی (game) را در موتور جستجوی گوگل وارد کنیم، نزدیک به یک میلیارد (به طور دقیق ۹۹۷ میلیون) نتیجه برایش به دست می آید، و این یکی از پرارجاع ترین کلیدواژه های اینترنت محسوب می شود.

جدی ترین کردارهای ما، برنامه ریزی شده ترین اهداف ما و هر آنچه که می طلبیم و می خواهیم و برای آن می کوشیم را می توان در دل یک بازی بزرگ و پیچیده تعریف کرد. هر ناظر بی طرفی با نگرستن به نظمی که در موجودات زنده و به روابطی که در میان جانداران وجود دارد، خواه ناخواه به این نتیجه خواهد رسید که با استعاره هایی بازی گونه رفتارها و قوانین طبیعت را توجیه کند. کردار جانورانی که در یک نظام اجتماعی در کنار یکدیگر زندگی می کنند، به بازی ای همدلانه و همیارانه شبیه است. همچنان که دویدن شیر به دنبال گور و اسب به مسابقه ای شباهت دارد که شبیه آن را در میدان های بازی ورزشگاه ها بسیار می بینیم. چنین می نماید که بازی، شالوده بنیادین همه چیز باشد. شاید تمام دنیای جدی و همه ی کردارهای هدفمند، رسمی، و خشک

را بتوان در زمینه‌ای بازیگوشانه از نو تعریف کرد. شاید برعکس، بتوان بازیگوشانه‌ترین کردارها و بی‌سرانجام‌ترین رفتارهای تفریحی را همچون امری جدی و مهم قلمداد نمود. این رساله نوشتاری است درباره بازی. بازی به مثابه امری پیچیده، جدی، خشک و بنیادین.

پرداخت ما به این مفهوم ممکن است ساختاری علمی و چشم‌اندازی خشک و منطقی را پیش چشم فراهم نماید؛ اما واقعیت امر آن است که خواهیم کوشید تا به بازی، همچون امری بازیگوشانه بنگریم و تنها در این حالت است که خواهیم توانست مرز نازک و شکننده میان امری جدی و امر شوخی را در نوردیم و به یکسانی و همانندی بنیادین بازی و کار یا بازیگوشی و جدیت پی ببریم.

آنچه که در این نوشتار مورد نظرمان است، فهم ماهیت بازی، مرزبندی بازی از سایر چیزها، درک ساختار بازی و کارکردهای جاری در بازی و در نهایت به دست دادن ترفندهایی برای طراحی بازی و بازسازی بازی بزرگی است که همگی ما به نوعی در آن بازیگر هستیم.

## بخش نخست: ماجرای دروازه‌ی زروان

در ابتدای کار همه فکر می‌کردیم با یک بازی عادی سر و کار داریم. ماجرا با سادگیِ معصومانه‌ای شروع شد. یکی از دوستانم که عضو یک انجمن فرهنگی به نام خورشید بود، خبر داد که قرار است به زودی بازی‌ای برگزار شود و پرسید که می‌خواهم در آن شرکت کنم یا نه؟ برای خودم سن و سالی داشتم، اما هنوز خودم را سرزنده و جوان می‌دانستم. از دو سال پیش که تحصیل دانشگاهی‌ام تمام شده بود، چندان دنبال گردش و تفریح نبودم. وقتی حرفِ بازی پیش آمد فیل‌ام یاد هندوستان کرد و قبول کردم. پیش از این چند باری بازی‌های رایانه‌ای را امتحان کرده بودم و چنگی به دلم نزده بود. گاهی تخته نرد بازی می‌کردم و به خصوص شترنج را خیلی دوست داشتم. در ابتدای کار فکر کردم لابد این هم بازی‌ای است شبیه به بقیه. شاید چند نفری هستند که قرار است با هم شترنج بازی کنند تا قهرمانشان معلوم شود، یا شاید بازی دیگری مثل مافیا است که قرار است به طور دسته جمعی اجرا شود. به هر صورت، انتظارم این بود که با گروهی چند ساعتی را صرف بازی کنیم و در مقابل تمدد اعصاب و استراحتی نصیبمان شود. این بود که پاسخ مثبت دادم. بدم نمی‌آمد بینم این بازی مرموز که دوستم هیچ اطلاعاتی درباره‌اش نمی‌داد، در واقع چیست. خیلی زود فهمیدم که تمام پیش‌فرض‌هایم در مورد بازی نادرست بوده است.



تا چند روزی هیچ خبری نشد. بعد کسی به گوشی همراهم زنگ زد و با استعاره‌ای نمایان در کلامش گفت: "من از خورشید تماس می‌گیرم." می‌خواست اطلاعات شخصی‌ام را برای آغاز بازی بگیرد. شرکت در بازی رایگان بود و همان دوستی که در ابتدای کار پیشنهادش را کرده بود، تمام هزینه‌ها را قبول کرده بود و به عنوان هدیه‌ای اسامی را نوشته بود. بنابراین جایی برای بدگمانی باقی نمی‌ماند. قبول کردم که پرسشها را با صداقت و درستی پاسخ دهم. آن وقت پرسشنامه‌ی عجیبی به صندوق پست الکترونیکی‌ام فرستاده شد که اطلاعات ریز و دقیق و به ظاهر بی‌ربطی را می‌طلبید. پرسشنامه با سوالهایی پیش پا افتاده مانند سن و محل تولد و تحصیلات آغاز می‌شد، اما به تدریج پرسشها دقیقتر و غریبتر می‌شد. در نهایت درباره‌ی نام و نشان پدر بزرگها و مادر بزرگهایم، این که در کدام شهر زندگی می‌کرده‌اند، و این که اسباب و اثاثیه‌ی خانه‌ی مادر بزرگ پدری‌ام را پدرم یا عموهایم به ارث برده‌اند، سوال شده بود. همچنین پرسشهای نگران کننده‌ای مثل گروه خونی و سابقه‌ی بیماری‌های قلبی هم به چشمم خورد.

پرسشنامه را با راستگویی پر کردم. چون از دوستم شنیده بودم که اعضای این گروه در مورد دروغگویی حساسیت زیادی نشان می‌دهند. گذشته از این، هنوز چیزی نبود که نگران کننده باشد. می‌توانستم در هر لحظه از حضور در بازی انصراف دهم و ارتباطم را با آنها قطع کند. هنوز ساعتی از فرستادن پرسشنامه‌ی پر شده با پست الکترونیکی نگذشته بود که تلفن همراهم زنگ خورد. کسی که پشت گوشی بود، با لحنی رسمی و پرطمطراق پرسید که آیا به راستی قصد دارم در بازی شرکت کنم؟ و وقتی پاسخ مثبت دادم، با همان لحن باشکوه گفت: "پس آگاه باشید، از این لحظه بازی آغاز شده است." بعد هم ارتباط قطع شد. هرچه بیشتر آن شماره را گرفتم تا اطلاعات بیشتری به دست آورم، بیشتر متعجب می‌شدم. هر بار پیرزنی گیج و بیمار پشت خط می‌آمد و می‌گفت که اشتباهی شماره را گرفته‌ام. چند بار شماره را در ساعت‌های مختلف شبانه روز گرفتم

و هربار همان پیرزن گوشه را بر داشت. شگفت‌زده از کنکاشِ بیشتر در مورد بازیگردانانِ این بازیِ عجیب دست برداشتم.

چند روز دیگر هم گذشت و هیچ اتفاقی نیفتاد. داشتم کل ماجرا را از یاد می‌بردم که زنگ در خانه‌مان به صدا در آمد. در را باز کردم و با مردی آراسته و مودب روبرو شدم که کیف سامسونتی در یک دست و برگی‌هایی چاپ شده را در دست دیگر داشت. خودش را دکتر فرخی معرفی کرد و کارت شناسایی معتبری را نشان داد که پزشک بودنش را نشان می‌داد. گفت که مشغول انجام پژوهشی در مورد بیماری‌های وراثتی است و به طور تصادفی برخی از خانه‌ها را برای پر کردن پرسشنامه‌ای انتخاب کرده است. ادب و خوشرویی‌اش به قدری بود که در را برایش گشودم و به داخل خانه دعوتش کردم. مرد نشست و پرسشنامه‌ای را به دستم داد. اطلاعاتی که در پرسشنامه مورد نظر بود، به ظاهر به شیوع بیماری‌های وراثتی در خانواده‌مان مربوط می‌شد. آن را به سرعت پر کردم. تا این که به درخت خویشاوندی‌ای رسیدم که می‌بایست روی آن اجدادم را تا سه نسل قبل را نام می‌بردم.

از این که در مدتی به این کوتاهی دو جای متفاوت در مورد اجدادم کنجکاوی به خرج داده‌اند، تعجب کردم. اما اطلاعات را به درستی نوشتم. دکتر فرخی در این مدت در کیفش را باز کرده بود و داشت کاغذهای داخلش را مرتب می‌کرد. بعد هم دسته‌ای از آنها را روی میز گذاشت و سرش را همچنان با چیزهای داخل کیف گرم کرد. پرسشنامه تمام شده بود و بی‌اختیار توجهم به این کاغذها جلب شد. عکس قدیمی بزرگ سیاه و سپیدی روی برگه‌ها قرار داشت که انگار به دوران مشروطه مربوط می‌شد. در عکس می‌شد عده‌ای را دید که لباس‌های بلند عصر قاجار و کلاه بلند دیوانی دارند و جلوی در ساختمانی ایستاده‌اند. ناگهان متوجه شدم که دکتر فرخی زیرچشمی مرا را می‌پاید. وقتی نگاهمان در هم گره خورد، دکتر فرخی لبخندی زد و

گفت: "از آن عکسهای قدیمی دوران مشروطه است، برای پژوهشهای تبارشناسی به کار می‌آید. اگر درست نگاه کنیم، پدر بزرگهایمان را در این عکسها پیدا خواهیم کرد. این عکس برایتان آشنا نیست؟"

دوباره نگاهی به عکس انداختم و با لحنی نیشدار گفتم: "نه، اولین بار است که می‌بینمش. ولی عجیب است که عکس پدر بزرگ مردم را هم در پژوهستان وارد کرده‌اید."

دکتر فرخی با شنیدن این حرف کمی دستپاچه شد. به سرعت کاغذهایش را جمع کرد و پرسشنامه را گرفت و با تشکری کوتاه و مختصر از خانه خارج شد.

این دیدار چندان در ذهنم باقی نمی‌ماند، اگر آن پوشه را پیدا نمی‌کردم. عصر همان روز، کنار همان صندلی‌ای که دکتر فرخی نشسته بود، پوشه‌ای زرد را پیدا کردم که معلوم بود هنگام مرتب کردن کیفش آن را جا گذاشته است. از سر کنجکاوای پوشه را باز کردم و با تعجب دیدم که چند صفحه‌ی تایپ شده به خطی عجیب و غریب در آن وجود دارد. خط کاملاً با تمام چیزهایی که دیده بود تفاوت داشت. بالای تمام صفحه‌ها علامت ازدهایی سیاه را به زیبایی نقش کرده بودند. برگه‌ی کوچک دیگری هم در پوشه بود که رویش با خطی خرچنگ قورباغه اسم و شماره تلفن دو نفر را نوشته بودند.

فکر کردم به بهانه‌ی پس دادن پوشه به آنها زنگ بزنم و بینم ماجرا از چه قرار است. به خصوص این نوشته‌های مرموز بدجوری کنجکاوای ام را تحریک کرده بود. همان شب به هر دو زنگ زدم، اما هیچ کدامشان کسی به نام دکتر فرخی را نمی‌شناختند. یکی‌شان خانمی بود جوان و کم حرف و دیگری مرد جوانی خونگرم و خوش صحبت. شماره تلفن و اسم‌شان درست نوشته شده بود، اما هیچ ربطی به مصاحبه و پرسشنامه و دکتر فرخی نداشتند.

فردای آن روز، همان مرد خونگرم تماس گرفت و خبر داد که کسی به نام دکتر فرخی آن روز به سراغش رفته و پرسشهایی مشابه را مطرح کرده است. مهندس رایانه بود و بهرام نام داشت. در بخشی متفاوت از شهر زندگی می‌کرد و به ظاهر هیچ ارتباطی با من نداشت. وقتی گرم صحبت شدیم و اطلاعاتمان را رد و بدل کردیم، معلوم شد که این مصاحبه‌گر مرموز به آن جوان هم عکسِ قدیمی را نشان داده است. بهرام که ظاهراً کمی فضول بود، در لابه‌لای کاغذهای دکتر فرخی چشمش به یک نشانی اینترنتی خورده بود. قول داد که سری به آن سایت بزند و اگر خبر جالبی در این مورد یافت به من اطلاع بدهد.

دو روز بعد، بهرام تماس گرفت و خبر داد که موفق شده قفل ورود به سایت را بشکند و اطلاعاتی عجیب را از آن دریافت کند. سایتی که دیده بود، به ظاهر یک شرکت صادر کننده‌ی قطعات صنعتی بود. اما بخشی در آن وجود داشت که مخصوص اعضا بود و همه نمی‌توانستند واردش شوند. او به قدری در کارش خبره بود که توانسته بود قفل ورود را بشکند و وارد شود، و در آنجا با مقدار زیادی مطلب روبرو شده بود که به خطی ناآشنا نوشته شده بود. همچنین دیده بود که در آنجا سخن از عملیاتی است که قرار است به زودی اجرا شود، و فهرستی از اسمها را هم یافته بود که اسم خودش هم در میانش بود. جالب این بود که اسم مرا هم در آنجا دیده بود. از فهرست اسامی کپی گرفته بود و قرار شد آن را برایم بفرستد. آنقدر کنجکاو شده بودم که درخواست کردم همان جا پشت تلفن اسمها را برایم بخواند. پانزده بیست نفر بودند که هیچ کدامشان را نمی‌شناختم. اما یکی از آنها همان خانمی بود که اسمش را در پوشه‌ی دکتر فرخی یافته بودم. تصمیم گرفتیم به همهی این جماعت زنگ بزنیم و ببینیم ماجرا از چه قرار است.

همان شب با بهرام اسامی را بین خودمان تقسیم کردم و هرکدام به حدود ده نفری زنگ زدیم. اسامی به گروهی از افراد کاملاً متفاوت تعلق داشت. اما جالب بود که همه‌شان تحصیل دانشگاهی داشتند و تقریباً

همسن و سال خودم بودند. وقتی با چند نفرشان حرف زدیم، معلوم شد که همه‌مان یک وجه مشترک داریم، همه‌مان قرار بود در بازی خورشید شرکت کنیم. به این ترتیب برخی از چیزها روشن شد، به نظر می‌رسید آن بازی چیزی که ما فکرش را کرده بودیم نبوده، و رازی در پس پرده وجود دارد. فکر کردیم خوب است کسانی که اسمشان در آن فهرست بود را با هم در ارتباط قرار دهیم. این بود که فهرست و تلفنهایی را که در آن سایت یافته بودیم برای همه فرستادیم. بهرام روش ورود به بخش اعضای آن را به ما یاد داد و خودمان توانستیم بخش رمز ورود را دور بزنیم و وارد سایت شویم. اصل سایت به یک شرکت صنعتی بسیار بزرگ و خوشنام تعلق داشت، اما وقتی به این بخش خصوصی سایت وارد شدیم، دیدیم که به راستی اسم ما با کلی اسناد عجیب و غریب به خطی ناآشنا در آن نوشته شده است. نکته‌ی مهم این بود که وقتی یکی دیگر از دوستان در این بخش مخفی از سایت پرسه می‌زد، نامه‌ی دیگری یافت که خطاب به گروهی به نام دسته‌ی اژدها نوشته شده بود و خبر می‌داد که چند نفر از جمع ما از "قضیه" خبردار شده‌اند. انگار شکسته شدن قفل سایت‌شان را فهمیده بودند، یا به شکلی خبر داشتند که ما همدیگر را پیدا کرده‌ایم. همچنین معلوم شد آن خط عجیبی که بخشی از اطلاعات سایت را بدان نوشته بودند، زبانی رمزی بوده که گروهی دیگر موسوم به سیمرخ از آن استفاده می‌کرده‌اند و نمونه‌هایی که در سایت می‌دیدیم، نسخه‌های دزدیده شده‌ی آن است که در اختیار اعضای گروه اژدها قرار گرفته است.

اعضای گروه ما کم کم شروع کردند به قرار و مدار و چند نفری‌مان همدیگر را دیدیم و بیشترمان تلفنی با هم حرف زدیم. آن وقت بود که چیزهای جالبی معلوم شد. یک نفر دیگر که دکتر فرخی را دیده بود، می‌گفت آن عکس قدیمی را می‌شناسد و آن را در آلبوم خانوادگی‌شان دارد. از سخنان او بر می‌آمد که یکی از مردان درون آن تصویر، پدر بزرگ مادرش بوده است و آن جمع به یکی از گروههای مشروطه‌چی مربوط

می‌شود که در آن زمان انجمنی مخفی داشته‌اند. من خودم نامه‌ی حاوی متن عجیب را به دوستی که متخصص زبانهای باستانی بود نشان دادم و او گفت که آن نوشته‌ها به نوعی خط پهلوی یا اوستایی نوشته شده و قول داد که حروف الفبایش را استخراج کند و برای همه بفرستد تا بتوانیم آن اسناد را بخوانیم. وقتی چنین کرد، معلوم شد که نامه‌هایی که دکتر فرخی جا گذاشته بود، متونی به زبان فارسی بوده که با این خط نوشته شده است. یعنی زبانش تفاوتی با فارسی خودمان نداشت و فقط با دانستن خط می‌توانستیم آن را بخوانیم.

نامه‌های جا مانده دستورالعملی دقیق را در مورد عملیات اعضای گروهی به نام اژدها در بر دارد، که قرار است به زودی در جایی با نام رمز "ر" انجام پذیرد. در این متون بارها و بارها به جام جم اشاره شده بود و از محتوای جملات طوری بر می‌آمد که انگار منظور از آن یک شیء واقعی و ملموس است و نه مفهومی افسانه‌ای. یکی از کسانی که نامش در فهرست بود و به تازگی با او تماس گرفته بودیم، در دانشگاه ادبیات درس می‌داد و در مورد جام جم چیزهای زیادی می‌دانست. او جست و جویی در منابع تاریخی کرد و مقاله‌ای را که در سایتی پژوهشی یافته بود برایمان فرستاد. طبق این مقاله، از برخی از روایتها بر می‌آید که جام جم در ایران باستان جسمی مقدس بوده که آن را در ارابه‌ای زرین می‌نهادند و با چهار اسب سپید در مراسم رسمی و به خصوص هنگام جنگها پیشاپیش سپاه حرکتش می‌داده‌اند. اشاره‌هایی به این ارابه در تواریخ هرودوت وجود داشت و او آن را گردونه‌ی خورشید نامیده بود. در مقاله چنین آمده بود که این جام از زمان پیشدادیان برای ایرانیان به یادگار مانده بود و آخرین بار در زمان انوشیروان ساسانی دیده شده بود. می‌گفتند مغان دوران این پادشاه وقتی پیش‌بینی کردند که دودمان ساسانیان به زودی منقرض می‌شود و آشوب بر همه جا حاکم می‌شود، جام را در جایی مخفی کردند و برخی معتقد بودند جام جم در گور افسانه‌ای و ناشناخته‌ی انوشیروان دادگر پنهان شده است.

در همین گیر و دار بودیم که از طرف خورشید به ما زنگ زدند و گفتند که بازی در آخر همان هفته برگزار می‌شود و برای انجام آن لازم است دو روز و یک شب را در دهی به نام رامین در منطقه‌ی شهریار بگذرانیم. وقتی نام ده را فهمیدیم، شروع کردیم به جستجو تا ببینیم در رسانه‌ها چیزی در موردش هست یا نه. آن وقت بود که به دو خبر تکان دهنده برخوردیم. یکی این که همین هفته‌ی گذشته درگیری‌ای بین دو گروه ناشناخته در این ده رخ داده بود و دو نفر در این میان کشته شده بودند، و دیگری این که چند ماه قبل یک باند حفاری غیرمجاز و قاچاق عتیقه در آنجا کشف و دستگیر شده بودند. بین خودمان در مورد رفتن و نرفتن مشورت کردیم و در نهایت تصمیم گرفتیم برویم و ببینیم قضیه از چه قرار است. هرچند حالا دیگر همه می‌دانستیم ماجرا چیزی فراتر از یک بازی ساده است.

عصرگاه یک چهارشنبه‌ی پاییزی در باغی در دهی به نام رامین دور هم جمع شدیم. همان طور که حدس می‌زدیم، تمام بازی‌کنندگان همان کسانی بودند که اسمهایشان را پیدا کرده بودیم. در این مدت بیشترمان تلفنی با هم حرف زده بودیم، هرچند قرار گذاشته بودیم در این مورد چیزی به بازیگردان‌ها نگوییم تا ببینیم ماجرا چطور پیش می‌رود. رامین روستایی کوچک و تمیز و خوشنما بود در نزدیکی شهریار، که مردمی مهربان و مهمان‌نواز داشت. شب را قرار بود در یک خانه‌ی متروک بگذرانیم. در محل قرار، دو مرد و دو زن که لباسهایی سپید بر تن و مچ‌بندهایی بر دست داشتند به استقبالمان آمدند. همه خوشرو و پاکیزه و با ادب بودند و رفتاری دوستانه داشتند. توضیح‌هایی در مورد بازی دادند. ابتدا، داستانی را در مورد یک افسانه‌ی قدیمی ایرانی برایمان تعریف کردند.

داستان به ماجرای جام جم مربوط می‌شد. می‌گفتند که در زمانهای بسیار دور، جمشید به زیر زمین و قلمرو دیوان سفر کرده و جام را از آنجا به روی زمین آورده است. این جام شیئی جادویی بود که به دارنده‌اش

نیرویی بی‌پایان می‌بخشید. جمشید به کمک آن بر کل گیتی حاکم شد و بزرگترین شاه دوران خود شد. جام جم در ضمن مفهومی عرفانی و فلسفی هم بود و بعد از کشته شدن جمشید به دست ضحاک، انجمنی از خردمندان که مغان نامیده می‌شدند، نگهبانی از آن را بر عهده گرفتند. راز جام جم، یعنی این که چیست و چه شکلی است و چه کار می‌کند و کجا پنهان شده را تنها همین مغان می‌دانستند. از آن هنگام به بعد، نبردی پنهانی و مرگبار میان دو گروه آغاز شده بود. برخی که عضو انجمن مغان بودند، جام جم را در اختیار داشتند و آن را از چشم بیگانگان پنهان می‌داشتند، و گروه دیگری که شاگردان و پیروان ضحاک بودند، آن را جستجو می‌کردند. وقتی شنیدیم که اسم این گروه اخیر اژدهاست، زیر چشمی به هم نگاهی انداختیم.

یکی دیگر از اعضای گروه استقبال کننده، داستان دیگری را تعریف کرد. طبق گفته‌ی او، انجمن مغان تا زمان انقلاب مشروطه جام جم را در مکانی امن پنهان کرده بود، و خزانه‌دار آن یکی از بزرگان آن دوران به نام صنیع الدوله بود که در ضمن نخستین رئیس مجلس ایران هم محسوب می‌شد. در جریان انقلاب مشروطه، به دنبال ماجرای پیچیده که با خیانت و کشته شدن چند نفر همراه بود، جایگاه این مرد در انجمن مغان لو رفت و اعضای گروه اژدها او را شناسایی کردند. شواهدی وجود دارد که او جام جم را همراه خود به این ده آورده و آن را در جایی پنهان کرده است. اما بعد از آن صنیع الدوله طی ماجرای مرموز کشته شد و جام جم برای همیشه ناپدید شد.

سومین بازی‌گردان، برایمان تعریف کرد که انجمن خورشید و خود آن گروه از دوستداران انجمن مغان هستند و برایشان مهم است که جام جم را پیدا کنند. تازه در اینجا معلوم شد که گروه سیمرخ، همان کسانی هستند که بازی را طراحی کرده‌اند و در واقع میزبانان ما در آن روستا محسوب می‌شوند. بعد هم گفت که به دلایلی ما می‌توانیم در انجام این کار ایشان را کمک کنیم. به بیان دیگر، می‌گفت ما به طریقی جای پنهان شدن



جام جم را در این روستا می‌دانیم، هرچند ممکن است خودمان از این موضوع بی‌خبر باشیم. بعد هم گفت که طبق افسانه‌های قدیمی، اگر جام جم یافته شود، دروازه‌ای که در متون قدیمی دروازه‌ی زروان نامیده شده، گشوده خواهد شد و گذر از آن نخستین گام برای آشنایی با رازهای جام جم است. بازی در واقع برای این طراحی شده بود که ما در آنجا بگردیم و جام جم را پیدا کنیم. اعضای خورشید نمی‌توانستند کمکی در مورد نهان‌گاه جام بکنند. اما معتقد بودند برگه‌ها و نشانه‌های مربوط به این موضوع را می‌توان در همان روستا یافت. قوانین بازی از آنجا به بعد بسیار ساده بود. ما می‌توانستیم هر کاری می‌خواهیم بکنیم و هر جا می‌خواهیم برویم. اما باید از چند چیز خبر می‌داشتیم.

نخست آن که ده رامین یک منطقه‌ی تاریخی مهم بود و آثاری باستانی مربوط به پنج هزار سال پیش در آن یافته بودند و تپه‌ای باستانی به نام وستَر هم در میانه‌اش وجود داشت. به همین دلیل هم نیروی انتظامی با دزدان گنج و حفاران غیرقانونی به شدت برخورد می‌کرد و بخشهایی از روستا مثل اطراف همین تپه‌ی وستَر حریمی ممنوع بود و اگر کسی واردش می‌شد، به او تیراندازی می‌کردند. در ضمن در میان ساکنان ده، دار و دسته‌ای از جوانان شرور هم وجود داشتند که صلاح نبود با آنها درگیر شویم.

از آن به بعد ما تا چهل و هشت ساعت وقت داشتیم تا جام جم را پیدا کنیم. به دلایلی اخترشناسانه، بعد از این مدت دروازه‌ی زروان برای یک دوره‌ی ده ساله‌ی دیگر بسته می‌شد و دیگر امکان عبور از آن برایمان وجود نداشت. ما می‌توانستیم هر طور می‌خواهیم عمل کنیم. تنها قاعده آن بود که قواعد اخلاقی و راستی را رعایت کنیم. چون به زعم ایشان، تنها چیزی که اعضای گروه ازدها و سیمرغ را از هم تفکیک می‌کرد و حق مغان بر جام جم را حفظ می‌کرد، پایبندی‌شان به اخلاق بود. بعد از آن محل اقامتمان را نشان‌مان دادند و دو تلفن ضروری برای تماس در شرایط بحرانی در اختیارمان گذاشتند، و در آنجا تنهایمان گذاشتند. پیش از این

که بروند، کیسه‌هایی به ما دادند که نام‌مان رویش نوشته شده بود، پولها و تلفن همراهمان را گرفتند و گفتند که قرار نیست از ابزاری جز مهارت‌های خودمان برای به پایان بردن بازی استفاده کنیم. تنها یک تلفن همراه در دست‌رسمان بود، تا در شرایط بحرانی بتوانیم با بازی‌گردانان تماس بگیریم.

خانه‌ای که محل اقامتمان بود، جای زیبا و غم‌انگیزی بود. خانه‌ی بزرگی بود که چند اتاق در سمت کوچه و چند اتاق دیگر در سمت دیگر داشت و میان این دو باغی به نسبت بزرگ فاصله انداخته بود. معلوم بود ساله‌ایی طولانی است که متروک افتاده است. چون درختان باغ خشک شده بود و سطح زمین از شاخ و برگ گیاهان پوشیده شده بود. بازیگران برای بار اول بود که همدیگر را می‌دیدند. این بود که صبح آن روز به آشنایی با هم و تبادل نظر گذشت. چنین به نظر می‌رسید که بازی‌گردانان از این که گروه اژدها با ما تماس گرفته و ما چیزهایی در موردشان می‌دانیم چیزی نمی‌دانستند. اصلاً معلوم نبود چرا این گروه خاص را برای بازی انتخاب کرده بودند و چرا فکر می‌کردند ما می‌توانیم جام جم را پیدا کنیم. با این وجود نظریه‌ها و حدس‌های زیادی وجود داشت. در نهایت بین خودمان به سرعت به نتیجه رسیدیم. گروه‌بندی ساده‌ای کردیم و قرار شد هر سه چهار نفر با هم هماهنگ باشند و به جستجو در بخش‌های مختلف روستا پردازند. در نهایت به پنج گروه تقسیم شدیم و هریک در جهتی به راه افتادیم.

گروه ما، از مردم نشانی خانه‌ی کدخدا را گرفت و تصمیم گرفتیم به خانه‌ی او برویم و در این باره از او پرسیم. کدخدای ده مرد سالخورده و خوش صحبتی بود که معلوم شد دکترای ریاضیات دارد و در انگلستان تحصیل کرده است. فکرش را بکنید، یک کدخدا در دهی دور افتاده که ریاضیدان باشد! ما وقتی در سالن خانه‌ی زیبایش نشسته بودیم و داشتیم چای می‌نوشیدیم، با تعجب دیدیم که یکی از همان عکس‌های قدیمی دوران مشروطه در قابی به دیوار اتاق آویخته شده است. عکس دقیقاً همانی بود که دکتر فرخی نشان‌مان داده

بود. ابتدا رویمان نشد در این مورد پرسش کنیم. اما کدخدا خودش اطلاعاتی را در اختیارمان گذاشت و روشن بود که از ماجرای جام جم کاملاً خبر دارد. او برایمان تعریف کرد که حدود صد سال پیش این ده یکی از مراکز تجمع نگهبانان جام جم بوده است و اهالی ده از آن هنگام داستانها و افسانه‌های زیادی در موردشان تعریف می‌کنند. هویت این نگهبانان برای کسی روشن نبود و تنها مردم می‌دانستند که گروهی سپیدپوش و مرموز هستند که گاهی شبها در نقاط دور افتاده دیده می‌شوند. به خصوص پاتوقشان تپه‌ی وستر بوده است و انگار برای اجرای مراسمی روی آن جمع می‌شده و آتش می‌افروخته‌اند. محل تجمع دیگرشان در کنار امامزاده‌ی ده بود که به تدریج طی سی‌چهل سال قبل گورستانی هم در کنارش احداث شده بود.

کدخدا خبر نداشت که صنیع الدوله از اعضای این گروه بوده است. وقتی در مورد او پرسیدیم، برایمان تعریف کرد که او خانه‌ای بیلاقی در این ده داشته که ویرانه‌هایش هنوز باقی است. در آن روزی که او را به قتل رساندند، شتابان برای کاری به آنجا آمده بود. کدخدا از قول پدر بزرگش که یکی از دوستان نزدیک صنیع السلطنه بود و در آن هنگام کدخدای ده محسوب می‌شد، ماجرای کشته شدنش را با جزئیات برایمان تعریف کرد. صنیع الدوله چندان سریع از تهران خارج شده بود و به آنجا آمده بود که اسبهای درشکه‌اش از پا در آمده بودند. او دوستی نزدیک به نام اردشیر داشت که در ده و در خانه‌ی اربابی او ساکن بود. این دو مدتی را با هم خلوت کردند و بعد با حمله‌ی مهاجمان روبرو شدند.

کدخدا برایمان تعریف کرد که در زمان یاد شده، مردی ژنده‌پوش به نام درویش حسن در ده زندگی می‌کرده که کارهای عجیب و غریبی هم انجام می‌داده و مردم برایش کراماتی قایل بوده‌اند. مثلاً از اشیای گمشده خبر می‌داده و سرنوشت مردم را از روی تاریخ تولدشان پیشگویی می‌کرده و اهل جن‌گیری و رمالی

و این جور چیزها بوده است. در آن هنگام سر دسته‌ی لات‌های ده، جوانی بوده بزن بهادر به نام قادر که مرید و سرسپرده‌ی درویش حسن محسوب می‌شد. قادر در همان خانه‌ی قدیمی‌ای که ما در آن ساکن شده بودیم، زندگی می‌کرد و درویش حسن را هم پیش خود برده بود.

وقتی صنیع الدوله شتابان به ده رامین آمد، درویش حسن ناگهان جامه درید و بلوایی پدید آورد و او را به کفرگویی و توهین به مقدسات متهم کرد. این قضیه به سال ۱۲۸۶ خورشیدی، یعنی درست صد سال پیش مربوط می‌شد، یعنی زمانی که تازه مظفرالدین شاه فرمان مشروطه را امضا کرده و مجلس شورای ملی تشکیل شده بود. صنیع الدوله در آن هنگام رئیس مجلس بود و در تب و تاب بعد از انقلاب مشروطه، از این تهمت‌ها و درگیری‌ها زیاد رخ می‌داد. القصه، درویش حسن و دار و دسته‌ی چماقدارانِ قادر همان شبی که صنیع الدوله پایش به رامین رسید، به خانه‌اش حمله کردند. اردشیر و صنیع الدوله و خدمتکار خانه در این جریان کشته شدند و خودِ درویش حسن هم به شکلی مرموز بعد از آن ناپدید شد. بعد از آن، قادر که سر دسته‌ی الواط ده بود، دیوانه شد و پابرنه در کوچه‌ها ول می‌گشت و برای مردم تعریف می‌کرد که در زیرزمین خانه‌ی صنیع الدوله با چیزی بسیار عجیب روبرو شده است. بعد از آن خانه‌ی بزرگ صنیع الدوله به تدریج ویران شد، و چند بار کسانی شبانه سراغش رفتند و انگار در جستجوی گنجی گوشه و کنارش را کردند.

کدخدا که معلوم بود از تاریخ دیرینه‌ی ده رامین سرافراز است، رفت و برایمان کتابی در مورد تاریخ مشروطه آورد و در آن خواندیم که به راستی اعتماد السلطنه در این ده کشته شده است. با دیدن کتاب و شنیدن سخنان کدخدا شگفت‌زده شدیم. چون تا قبلش فکر می‌کردیم کل داستان بازی را بازی‌گردانان طراحی کرده‌اند و انتظار نداشتیم با یک رخداد واقعی تاریخی روبرو شویم.

وقتی از کدخدا درباره‌ی عکس قدیمی روی دیوار پرسیدیم، با افتخار برایمان شرح داد که آن را در زمان مشروطه برداشته‌اند. عکس را برایمان آورد. از این عکسهای قدیمی بود که روی مقوای کلفتی چاپ شده بود و پشتش با خط نستعلیق اسم حاضران در عکس را نوشته بودند. در میانه‌ی تصویر، خودِ صنیع الدوله ایستاده بود. یکی دیگر از آنها، پدربزرگ کدخدا بود، اما عجیب آن بود که اسمهای دیگر پشت عکس هم آشنا از آب در آمدند. جالب آن که یکی از آنها پدر بزرگ پدری من بود. بقیه‌ی اعضای گروهمان هم نام پدربزرگهای پدر یا مادری‌شان در آنجا تشخیص دادند. هیچ کدام مان عکس درست و حسابی از آن جدمان نداشتیم، اما کافی بود به عکس آن نیای گمشده نگاه کنیم تا از شباهتش با خودمان شگفت‌زده شویم. همه با فهمیدن این که پدربزرگهایمان زمانی با هم دوست بوده و در یک انجمن مخفی عضویت داشته‌اند، هیجان‌زده شدیم. از کدخدا عکس را امانت گرفتیم تا آن را به بقیه‌ی بازیگران هم نشان دهیم، و او با مهربانی آن را به ما داد.

وقتی از خانه‌ی کدخدا خارج می‌شدیم، ظهر شده بود و همه‌مان گرسنه بودیم. با دوستانمان قرار گذاشته بودیم برای ناهار دور هم جمع شویم و یافته‌هایمان را رد و بدل کنیم. برای همین به خانه‌ای که حالا فهمیده بودیم زمانی درویش حسن در آن زندگی می‌کرده، بازگشتیم. گروه‌های دیگر هم هر یک چیزهایی پیدا کرده بودند. عکسی که به همراه داشتیم همه را به شگفتی وا داشت و هرکس توانست در آن جدش را تشخیص دهد. یکی دو نفر از میان جمع عکس آن جدشان را دیده بودند و تایید کردند که این عکس واقعا ایشان را نشان می‌دهد.

گروهی دیگر از بازیگران، در ده پرسه زده بودند و با مردم سخن گفته بودند. آنها داستانهای فراوانی درباره‌ی جام جم شنیده بودند و به خصوص پیرزنی که قصه‌گوی خوبی هم بود، روایت‌های زیادی را در این مورد برایشان بازگو کرده بود. طبق این داستانها، امامزاده‌ی ده محل مهمی بود و می‌گفتند روح صنیع الدوله

و یارانش هنوز شبها در تپه و ستر و کنار امامزاده جمع می‌شوند و گاهی دسته جمعی سرودهای سوگوارانه می‌خوانند. او می‌گفت هنوز گاهی وقتها شبها دسته‌هایی از خرقه‌پوشان سایه‌گون شبها در محله‌های دور افتاده‌ی ده دیده می‌شوند که مشعلهایی در دست دارند و گاهی رهگذران را مورد حمله قرار می‌دهند. اهالی ده با دیدن آنها پنهان می‌شدند، چون اگر کسی با آنها روبرو می‌شد، ناپدید می‌گشت. بعضی‌ها می‌گفتند اینها روح همان پیروان درویش حسن هستند که وقتی ماه کامل باشد، از جهنم بیرون می‌آیند و به دنبال نوادگان مخالفانشان می‌گردند تا آنان را با خویش به کام دوزخ بکشند. همچنین داستان دیگری بود که می‌گفت از زیر امامزاده تونلی کنده‌اند که به زیرزمین خانه‌ی صنیع الدوله راه دارد و پیشخدمت صنیع الدوله روز قتل وی از این جا گریخته و گنج اربابش را هم همراه خود برده است. یک داستان هم این بود که در روز حادثه سگ خانه‌ی صنیع الدوله زوزه‌کشان قاتلان اربابش را دنبال کرده و او بوده که درویش حسن را به طریقی از بین برده است. مردم ده می‌گفتند این سگ سیاه و بزرگ هنوز هم بعد از صد سال زنده است و شبها در خرابه‌ها پرسه می‌زند تا مهاجمان به خانه‌ی صاحبش را بیابد و بدرد.

یکی دیگر از گروهها موفق شده بود خانه‌ی ویرانه‌ی صنیع الدوله را پیدا کند و قرار شد عصر آن روز به آنجا برویم. گروهی دیگر، وقتی شنیده بود که درویش حسن و قاتل صنیع الدوله در این خانه زندگی می‌کرده، در خود خانه به جستجو پرداخته بود. چیزهای جالبی از این جستجو پیدا شد. هم معماری خانه عجیب بود و هم نمادهایی که روی در و دیوار کنده بودند رازآمیز می‌نمود. یکی از علائمی که روی سردر خانه وجود داشت و در اثر مرور زمان رنگ و رویش رفته بود، همان بود که در سایت گروه ازدها دیده بودیم و بنابراین تردیدی نبود که درویش حسن عضو این گروه بوده است. بعید نبود او بعد از غارت خانه‌ی صنیع الدوله جام جم را یافته و آن را در همین خانه پنهان کرده باشد. برای همین همگی خانه را به دقت گشتیم. دستاوردمان

آن بود که در پشت آجرهایی لق در انباری بزرگی، کتابچه‌ای دست‌نویس یافتیم که به همان خطِ مرموز نوشته شده بود. همان دوست زبان‌شناسم الفبای خطِ اوستایی را به من داده بود و آن را همراه داشتیم. یک گروه مامور شدند تا متنها را بخوانند. اما کاغذها همه زرد شده و قدیمی بودند و کتابچه بدجوری صدمه دیده بود. بخشهایی از آن معماآمیز و رمزی می‌نمود. مثلاً نوشته شده بود: "راه گذار به جهان زیرین، آیین سگ‌دید است." یا "تنها با شمشیر ضحاک می‌تواند بندِ نافِ ضحاک را گسست." یا "راز هرگز نمی‌میرد و هرگز کاملاً برملا نمی‌شود. بلکه تنها در لایه‌های گوناگونِ آگاهی جا به جا می‌شود." یا "جام جم چیز نیست، که کس است، کس نیست، که حال است."

وقتی شور و هیجان ناشی از تبادل آرا و اخبار فرو نشست، در خانه را کوبیدند. آنقدر سرگرم شده بودیم که نهار از یادمان رفته بود. دو تنِ دیگر با همان لباس سپید و مچ‌بندِ مخصوص پشت در ایستاده بودند و برایمان غذا آورده بودند. خوراک ساده ولی گوارایی بود که معلوم بود در همان ده تهیه شده است. دسته جمعی نهار خوردیم و در فکر بودیم که بعد از آن چه کنیم. گروهی که قرار بود متنها را بخوانند چندان در خطوط مرموز تازه کشف شده غرق شده بودند که به زحمت توانستیم قانعشان کنیم سر سفره به ما بپیوندند. چیزی که برای همه‌مان شگفت‌انگیز بود، واقعی بودنِ امور بود. آن ده به راستی وجود داشت و پیرزنی که در مورد جام جم و روح صنیع‌الدوله داستان تعریف کرده بود، بی‌تردید بومیِ آنجا بود. کدخدا را هم همه می‌شناختند و این که ریاضیدان بود و تاریخ را به این خوبی می‌دانست، غریب می‌نمود. با بررسی کتابهای تاریخی‌ای که او در اختیارمان گذاشته بود، تردیدی برایمان باقی نماند که صنیع‌الدوله به راستی عضو انجمنی مخفی بوده و در همین ده رامین هم کشته شده است. همه چیز بیشتر از آنچه که گمان می‌کردیم جدی و واقعی از آب در آمده بود.

عصرگاه دسته جمعی به سوی خانه‌ی ویرانه‌ی صنیع‌الدوله حرکت کردیم، به این امید که ردپایی در آنجا بیابیم. خانه در یکی از گوشه‌های روستا، مشرف به زمینهای کشاورزی واقع شده بود. از آن خانه‌های اربابی بزرگ و مجلل بود که به تدریج شیرازه‌اش از هم گسسته بود و سقف و دیوارش فرو ریخته بود. با این وجود چند اتاق در طبقه‌ی اول همچنان سالم مانده بود و بقایای حوضی با کاشیهای آبی در جلوی عمارت دیده می‌شد. در کنار ساختمان پلکانی بود که به زیرزمینی سخت مخروبه منتهی می‌شد. درون زیرزمین را همان طور که شنیده بودیم، بارها کنده بودند. معلوم بود کسانی که دزد گنج هستند دیوارها را شکافته و زمین را در چند جا کنده‌اند. اما بعید بود در ساختمانی از دوران مشروطه گنجی باقی مانده باشد و بعید نبود که اعضای گروه اژدها به سودای دست یافتن به جام چنین کرده باشند. بر مبنای همین شاهد، من و چند نفر دیگر به این نتیجه رسیدیم که درویش حسن و پیروانش با وجود کشتن صنیع‌الدوله و آن اردشیر مرموز، نتوانسته بودند به جام دست یابند. خود همین نکته که ما را زیر نظر داشتند و برای پاییدن ما قدم پیش گذاشته بودند، نشان می‌داد که اطلاعی در مورد مکانش ندارند و امیدوارند که ما راهنمایی‌شان کنیم. اما از طرف دیگر معلوم بود که انجمن مغان هم، که انگار موسسه‌ی خورشید نماینده‌اش بودند، جای جام را نمی‌دانند. وگرنه با این همه زحمت این بازی را طراحی نمی‌کردند. به عبارت دیگر، انگار واقعا کسی از میان ما رازی خانوادگی را می‌دانست که کلید حل معما بود.

همان طور که در میان باغ ویرانه‌ی عمارت گردش می‌کردیم، چیز جدیدی کشف کردیم. سنگ قبری در نزدیکی درختی تناور یافتیم که رویش با خط نستعلیق نام اردشیر خان را نوشته بودند. زیرش با همان خط غریب کتیبه‌ای نوشته شده بود، و دوستانی که کم کم در خواندن خط اوستایی مهارت می‌یافتند، گفتند که به



این خط موقعیتش در انجمن مغان را روی مقبره نوشته‌اند: درویش خان، عضوی راستین از مغان، در پایه‌ی مهربد.

شک کردیم که نکند در گورِ او چیزی پنهان شده باشد، اما هیچ کس زهره‌اش را نداشت که سنگ را بردارد و گور را بشکافد. بماند که بیل و کلنگ هم نداشتیم و از ظاهر قبر بر می‌آمد که صد سالی عمر داشته باشد.

وقتی خانه‌ی صنیع‌الدوله را کامل گشتیم، تصمیم گرفتیم به سوی خانه بازگردیم، چون در این بین هوا کم‌کم رو به تاریکی گذاشته بود. دسته جمعی از راه پردرخت و سبز و خرمی که به سوی ده می‌رفت حرکت کردیم و ساعتی بعد از تاریک شدن هوا به خانه رسیدیم. خانه برق و روشنایی نداشت. اما یکی از همسایگان که مردی مهربان بود، کمک کرد و سیمی از خانه‌اش به درون خانه کشید و به این ترتیب توانستیم یکی دو لامپ روشن کنیم و از نورش برخوردار شویم.

آنجا دور هم نشستیم و یک بار تمام یافته‌هایمان را مرور کردیم، معلوم بود که با ماجرابی واقعی سر و کار داشتیم. قضیه‌ی دروازه‌ی زروان درست روشن نبود و نمی‌دانستیم منظور از آن چیست. اما بعید نبود که فقط پوششی باشد برای این که به بازی تن در دهیم. معلوم بود که همه به دنبال جام جم هستند و دست کم یک گروه (ازدها) از آدم‌کشی هم در این راه ابا ندارند. بعد از ماجراهای آن روز، برگه‌هایی جدیدی به دست آورده بودیم. مهمترین جاهایی که انگار لازم بود به آن سرکشی کنیم، امامزاده‌ی ده بود که می‌گفتند از راه تونلی به خانه‌ی صنیع‌الدوله راه دارد، و همچنین داستانی هم شنیده بودیم که گنج مورد نظر را پیشخدمت فراری در همین امامزاده پنهان کرده است. معلوم بود که در روز نمی‌توانیم به جستجوی امامزاده پردازیم، چون اهالی ده ما را می‌دیدند و ممکن بود مشکلی برایمان پیش آید. از این رو تنها امکان آن بود که همان شب به آنجا برویم و کند و کاوی بکنیم. در میان جمع، برخی از دوستان دوست نداشتند شبانه به آنجا بروند،

چون شنیده بودیم که گورستان ده هم همانجا قرار دارد. بین خودمان بحث کردیم و قرار شد یک دسته‌ی داوطلب نیمه‌های شب که اهل ده خواب هستند، بروند و با چراغ قوه امامزاده را بگردند.

کمی بعد، در خانه را کوبیدند باز دو تن از اعضای خورشید بودند که برایمان شام آورده بودند. دعوتمان برای این که برای شام به ما بپیوندند را با ادب و مهربانی رد کردند و فقط هشدار دادند که شبها ده امن نیست و بهتر است مراقب خودمان باشیم. به یاد خبرهایی که در روزنامه‌ها خوانده بودیم افتادیم و با فکر این که شاید درگیری و کشته شدن دو تن در هفته‌ی پیش به این ماجراها مربوط باشد، سرگرم شدیم.

تازه شام‌مان را خورده بودیم و همه در گوشه و کنار پخش و پلا بودیم که دیدیم یکی از دوستان دوان دوان وارد خانه شد و خبر داد که دسته‌ای از افرادِ شنل‌پوشِ مشعل به دست را در کوچه‌ها دیده است. در آن لحظه تازه آرامشی یافته بودیم و در حیاط کنده‌ی هیزمی را آتش زده بودیم و بیشترمان آنجا دور آتش مطبوعی جمع شده بودیم. به سرعت بین خود رایزنی کردیم که چه کنیم. سرشماری کردیم و دیدیم همه در خانه هستند. پس در خانه را بستیم و چراغها را خاموش کردیم. چند نفری می‌گفتند اگر این خرقة‌پوشان به راستی اعای گروه اژدها باشند، ممکن است بتوانیم با تعقیب کردنشان برگه‌ی تازه‌ای به دست آوریم. اما همه نگران بودیم که اصولاً این عده در کوچه‌ها چه می‌کنند.

هنوز بحث‌مان به نتیجه‌ای نرسیده بود که سر و صدایی شبیه به زمزمه کردنی دسته‌جمعی به گوشمان رسید. سکوت کردیم و پشت پنجره‌ها قایم شدیم. به راستی گروهی سیاهپوش که شنل‌های بلندی بر تن داشتند و سر و صورتشان در سایه‌ی سرپوش خرقة‌شان پنهان بود، در حالی که مشعلهایی فروزان در دست داشتند، در کوچه پیش می‌آمدند. زیر لب چیزی را زمزمه می‌کردند و هیچ جایی از بدنشان پیدا نبود. گویی که دستکش بر دست داشته باشند. چون فقط سیاهیِ مبهمی بودند که مشعلی روشن را حمل می‌کرد. کوچه‌ها

کاملاً خلوت بود و دیدیم که خانه‌های همسایه هم چراغهایشان را خاموش کرده‌اند. معلوم بود هراسی که مردم ده از این جماعت داشتند واقعی بود.

گروه خرقه‌پوش وقتی به پشت در خانه‌ی ما رسیدند، ایستادند. برای دقایقی همان طور بی‌حرکت ماندند و به زمزمه‌ی غریبشان ادامه دادند. پنجره‌های قدیمی خانه نیمه شکسته بود و می‌شد بوی دود مشعل‌هایشان را از آن فاصله‌ی کم استشمام کرد. با این که کمتر از ده قدم با ما فاصله داشتند، هیچ بخشی از بدنشان دیده نمی‌شد. گویی که از سایه تشکیل شده باشند. انگار متوجه ما نشده بودند، چون به سوی پنجره‌ها نیامدند. اما ناگهان صدایی برخاست و با وحشت متوجه شدیم که کسانی دارند در خانه را فشار می‌دهند. خوشبختانه دوراندیشی کرده بودیم و در را قفل کرده بودیم. با این وجود سر و صدای چوبهای فرسوده‌ی در برخاسته بود و اگر فشارشان کمی بیشتر می‌شد، لنگه‌های در از لولا در می‌آمد.

در این بین بود که ناگهان سر و صدایی از باغ خانه به گوشمان رسید. گروهی از ما به آن طرف رفتند و با وحشت دیدند که یک نفر از خرقه‌پوشان از روی دیوار به درون باغ پریده است. درهایی که ساختمان را از باغ جدا می‌کرد را با کمترین سر و صدای ممکن بستیم. اما این درها سبک و مشبک بودند و با یکی دو لگد در هم می‌شکستند. برای نخستین بار فکر کردیم سلاخی به دست بیاوریم و با آن از خود دفاع کنیم. اما همه جا تاریک بود و چوبهایی هم که به دردمان می‌خورد در باغ بود. این بود که نفسها را در سینه حبس کردیم و منتظر ماندیم. سایه‌ای که در باغ حرکت می‌کرد، مشعلی به همراه نداشت. همان طور که نگاهش می‌کردیم، دیدیم یکی دیگر هم به او پیوست. با وحشت دیدیم که خرقه‌پوشان انگار وزن نداشته باشند، با چابکی‌ای غیرعادی روی دیوار می‌لغزند و از آنجا به درون باغ پرواز می‌کنند. کاری که با توجه به بلندی دیوار و اشیای ریخته بر زمین باغ، در آن تاریکی خیلی عجیب بود.

دو سایه درون باغ کمی پرسه زدند. با هم حرفی نمی‌زدند و انگار در تاریکی هم خوب می‌دیدند. هرچند ماه کامل بود و بر همه جا نورافشانی می‌کرد. دو سایه به سراغ کنده‌ی نیم‌سوخته‌ی نا رفتند و اطرافش گردش کردند. بعد هم به سراغ اتاقهایی رفتند که آن سر باغ قرار داشت. انگار فکر می‌کردند ما آنجا هستیم، چون کمی به درهای آن کوبیدند و در اطرافش گشتند. خدا خدا می‌کردیم که نظرشان به این طرف باغ و جایی که ما بودیم جلب نشود. خوشبختانه چنین هم نشد. در این بین ناگهان صدای پارس سگی شنیده شد و مشعل به دستانی که در کوچه بودند، زمزمه کردندشان را متوقف کردند. کوبیدن در هم ناگهان موقوف شد. خرجه‌پوشان در چشم به هم زدنی از کوچه سرازیر شدند و از خانه دور شدند. وقتی نور مشعل‌هایشان داشت از چشم‌مان پنهان می‌شد، سگی سیاه و بزرگ را دیدیم که از کوچه گذشت و بار دیگر با صدای بلند پارس کرد. به یاد داستانی که در مورد سگ خان‌های صنیع‌الدوله شنیده بودیم، افتادیم. با احتیاط به باغ نگاه کردیم و با تعجب دیدیم که دو سایه‌ی سیاه هم رفته‌اند.

در این هنگام بود که گروهی از دوستان‌مان تصمیمی شجاعانه گرفتند. چهار نفر داوطلب شدند که گروه خرجه‌پوشان را دنبال کنند، و ببینند محل استقرارشان کجاست. در این میان ممکن بود چیز جدیدی هم در موردشان بیابیم. این حرکت جسورانه بر همه تاثیر گذاشت و گروه بزرگ دیگری داوطلب شدند که جستجو در امامزاده را به انجام برسانند. به این ترتیب دقایقی پس از رفتن خرجه‌پوشان، گروه چهار نفره به دنبالشان رفتند و از روی نور مشعل‌هایشان توانستند ردشان را پیدا کنند. گروه بزرگتری که من هم به آن پیوستم، ده نفری را در بر می‌گرفت. ما به سوی گورستان و امامزاده رفتند. بقیه در خانه ماندند. آنها بعد از ساعتی چراغ را کمی با ترس و لرز روشن کرده و باغ را گشته بودند. اما اثری از مهاجمان پیدا نکرده بودند.

ما با چراغ قوه‌های افراشته به سوی گورستان حرکت کردیم. راهش را روز قبل یک دسته از دوستان یاد گرفته بودند. گوش به زنگ بودیم که مبادا به خرقه‌پوشان برخورد کنیم، اما انگار آب شده و به زمین رفته بودند. تازه ساعتی از شب می‌گذشت، اما ده کاملاً خلوت بود و انگار مردم همه در خواب بودند. چون چراغی هم در خانه‌ها روشن نبود.

ما بدون اشکال به گورستان رسیدیم. محوطه‌ی وسیعی بود که درخت تنومند و بزرگی بر آن مشرف بود. امامزاده بنای کوچک و ساده‌ای بود که ضریحی سبز را درونش نهاده بودند. بی سر و صدا به گردش در اطراف پرداختیم. من با سه نفر دیگر اطراف ضریح را گشتیم و با حیرت دیدیم که زیر آن دریچه‌ای وجود دارد که به تونلی ختم می‌شود. یکی از ما که ریزاندام‌تر از بقیه بود، در تونل خزید و در تاریکی آن از چشمها پنهان شد. مدتی منتظرش ماندیم و چون دیدیم خبری نشد، صدایش زدیم. از انتهای تونل صدایی آمد و گفت که چیزی یافته است. وقتی برگشت، لوحی را در دست داشت. آن را در اواسط تونل یافته بود و می‌گفت راه همچنان ادامه داشته است. لوح، سنگی صاف و تخت بود که رویش را گل و لای پوشانده بود. با انگشت تمیزش کردیم و دیدیم که انگار رویش چیزی نوشته شده است. بخش زیرینش شکسته بود و انگار تنها بخشی از یک لوح بزرگتر بود. همه دور لوح جمع شده بودیم و سرگرم واریسی آن بودیم که ناگهان صدای غریبه‌ای برخاست که: اینجا دارین چیکار می‌کنین؟

آنقدر سرگرم ماجرای تونل و لوح شده بودیم که متوجه نشدیم یک دسته‌ی ده دوازده نفره از جوانانی که قیافه‌های شروری هم داشتند، از سوی دیگر گورستان به سویمان پیش می‌آیند. یکی از دوستان گفت: فرار کنیم؟ اما چند نفری هنوز بین گورها مشغول گردش بودند و درست نبود رهایشان کنیم. این بود که ایستادیم تا به ما برسند. سردسته‌شان جوانی بود بلند قد و تنومند که جای زخم چاقویی روی صورتش خودنمایی

می‌کرد، حالتی مهاجم و خشن داشت و معلوم بود اطرافیانش از او حساب می‌برند. جوان گفت: حالا دیگه بچه شهریا میان امامزاده‌ی رامین دزدی؟

دوستی که لوح را در دست داشت، با شنیدن این حرف پشت سر دیگران ایستاد و آن را پشتش نگه داشت. آنقدر بزرگ بود که نمی‌شد پنهانش کرد. اما معلوم بود که هنوز آن را ندیده‌اند. یکی از جمع ما جلوی طرف در آمد که: فقط داشتیم امامزاده را نگاه می‌کردیم.

جوان گفت: الان؟ نصفه شبی اومدین زیارت؟ یا اومدین دزدی؟

یکی دیگر از جمع ما که از تکرار این تهمت خشمگین شده بود، گفت: اوهوی، حرف دهنتو بفهم.

جوان که انگار حریفی شایسته یافته بود، او را هل داد و گفت: مثلاً نفهمم چی میشه؟ انگار تو خبر نداری، همین دیروز من با چاقو زدم دو نفرو نغله کردم...

از اینجا به بعد قضیه را نمی‌شود به درستی توصیف کرد. چون همه چیز با هم قاطی شد. دوست ما به جای جواب آن جوان را هل داد و ناگهان جنگ مغلوبه شد. در جمع ما چند خانم هم بود و بنابراین از نظر نظامی هیچ تعادلی بینمان برقرار نبود. چند نفری از پسرها که قلدرتر بودند ایستادند و با جوانهای محلی روبرو شدند و دو سه نفر دیگر به همراه خانمها عقب‌نشینی کردند و به سوی خانه بازگشتند. در همین گیر و دار ناگهان صدای آژیری برخاست و دیدیم یک ماشین پلیس دارد از جاده به سوی گورستان می‌آید. ما هم که می‌دیدیم سنبه‌ی جوانان رامین پرزورتر است و بقیه از دایره‌ی خطر دور شده‌اند، پا به فرار گذاشتیم. خوشبختانه پای چاقو و آلات جنگی دیگر به میان کشیده نشد و تمام آنچه که رد و بدل شد چند مشت و لگد بود.

گروه ما هم موقع فرار چند شاخه شد، چون داشتند دنبلمان می‌کردند. من و سه نفر دیگر از دوستان، به کوچه‌ای تاریک پیچیدیم و همان را ادامه دادیم. یکی از ما همان کسی بود که لوح را در دست داشت. کوچه‌ای که در آن افتاده بودیم راهی پر پیچ و خم و طولانی بود که در نهایت از میان باغهایی پردرخت سر در آورد. هیچ تصویری از این که به کدام سمت باید برویم، در ذهن نداشتیم. لحظه‌ای دور هم جمع شدیم تا جهت‌یابی کنیم. یکی از ما که انگار بیشتر به جهات جغرافیایی توجه داشت، گفت که اگر در فلان جهت پیش برویم، به حول و حوش خانه می‌رسیم. مشکل در اینجا بود که اسم ساکنان خانه‌های اطراف را درست نمی‌دانستیم و مردم هم خواب بودند و نمی‌توانستیم از آنها راه را بپرسیم. حالا هم که وارد باغها شده بودیم، اصلا خانه‌ای در اطرافمان نبود. تلفن همراهی هم که دست بازیگران بود، پیش کسانی مانده بود که خانه را ترک نکردند.

دل را به دریا زدیم و در همان جهت راه افتادیم. شب قشنگی بود و ماه بزرگی آسمان را نورانی کرده بود. راه ما از میان باغهایی پردرخت می‌گذشت و کم‌کم سر و صدای سگهایی که از گوشه و کنار بر می‌خاست، نگران‌مان می‌کرد. وقتی برای یک ساعتی پیش رفتیم و خبری از آبادی نشد، اطمینان یافتیم که گم شده‌ایم. بدتر از همه این که انگار یک گله از سگهای ولگرد دنبلمان می‌کردند. چون صدایشان مرتب از پشت سرمان می‌آمد و گاه زیر نور ماه سایه‌هایشان را هم می‌دیدیم. بالاخره به دیوار کاهگلی بلندی رسیدیم که انگار به قلعه‌ای تعلق داشت. آن را گرفتیم و پیش رفتیم و به دیوار دیگری به موازات آن رسیدیم. همچنان راهمان را ادامه دادیم و به تعجب دیدیم دو دیوار دارند به هم نزدیک می‌شوند. در این میان باز صدای آژیر بلند شد و دیدیم در فاصله‌ی کمی نسبت به ما، یک ماشین پلیس در وسط بیابان ایستاده است. ماشین به خاطر وجود دیوارها نمی‌توانست نزدیک شود و معلوم بود پلیس‌ها نمی‌دانند چند نفر هستیم و بیم دارند که سراغمان بیایند.

صدای ایست ایست از طرف پلیسها بلند شد و ما پا به فرار گذاشتیم. دوستی که لوح سنگین را حمل می کرد به زحمت افتاده بود و چند بار وسوسه شدیم که آن را بیندازیم. اما سرسختی کرد و آن را همراه خود آورد. بخت یارمان بود که در سایه‌ی میان دو دیوار پنهان شده بودیم و دیده نمی شدیم. همان طور که پیشتر رفتیم، با تعجب دیدیم دو دیوار دارند به هم نزدیک می شوند. تا آن که با زاویه‌ای بسیار تند به هم رسیدند و در هم جوش خوردند. حیران در این بن بست مانده بودیم که چه کنیم. از دور نور چراغ قوه‌ی پلیسها را می توانستیم ببینیم. اگر با آن لوح در دستمان دستگیر می شدیم بی برو برگرد به اتهام حفاری غیرمجاز بازداشت می شدیم و معلوم نبود چه بلایی سرمان بیاید.

پس با حرکتی خلاقانه تصمیم گرفتیم محل برخورد دو دیوار را بگیریم و از آن بالا برویم. دیوارها شیبدار و کاهگلی بودند و چون کنار هم قرار داشتند می توانستیم به یکی تکیه بدهیم و پایمان را بر دیگری بگذاریم. همین طوری با هزار سختی از دیوار بالا رفتیم و از آن بالا توانستیم ببینیم که اطرافمان چه خبر است. دیوارها به ظاهر به قلعه‌ای ویرانه و قدیمی مربوط می شد که کنارمان قرار داشت. پلیسها در این بین از تعقیب ما منصرف شده بودند و ماشین شان داشت به سوی ده باز می گشت. از آنجا می شد روشنایی میدان ده را هم دید که در نزدیکی خانه‌ی محل اقامتمان قرار داشت. به این ترتیب راه را هم یافته بودیم. انگار جانی در تن مان دمیده شده باشد، از آن سمت دیوار سرازیر شدیم و بی توجه به سگهای بیابانی رفتیم و بالاخره با سر و رویی عرق کرده و خاک آلود به خانه برگشتیم. در آنجا با خبرهایی تازه و نامنتظره روبرو شدیم. خبر اول این که گروه شجاعان که خرقه پوشان را تعقیب کرده بودند، توانستند خانه‌ای را شناسایی کنند که احتمالاً مقر آنها بود. خرقه پوشان بعد از شنیدن پارس سگ سیاه یک راست به سوی باغی رفته بودند و در آنجا ناپدید شده بودند. باغ دیوارهایی بلند و دروازه‌های فلزی زنگ زده‌ای داشت و انگار برای مدتها متروک بوده است.



خبر دیگر به دوستانمان مربوط می‌شد که بی‌نظم و ترتیب و در وضعیتی منهزم از گورستان به خانه بازگشته بودند. یکی از این دسته‌ها که از دو مرد و سه خانم تشکیل یافته بود، مورد حمله‌ی خرقه‌پوشان قرار گرفته بود. دو مرد ایستاده بودند و با مهاجمان درگیر شده بودند تا به بقیه فرصتی برای فرار بدهند. چنین هم شده بود و آن سه نفر سلامت به خانه برگشته بودند. اما هیچ خبری از دو دوستانمان نبود. وقتی بقیه از موضوع خبردار شده بودند یک گروه برای نجات ایشان گسیل شده بود. اما در محل درگیری هیچ اثری از آنها نیافته بودند. مانده بودیم که چه بکنیم. در این بین آنان که خط اوستایی را یاد گرفته بودند، لوح را شستند و خطوط رویش را خواندند. لوح تنها این جمله‌ی معماآمیز را در بر داشت که: "سگِ جمشیدِ بزرگ شایستگان را به دروازه‌ی زروان راهنمایی خواهد کرد و هرکس که سزاوار باشد از آن خواهد گذشت، اما..." در اینجا لوح شکسته شده بود و ادامه‌ی جمله معلوم نبود.

بین خود جلسه‌ای تشکیل دادیم و به سرعت به جمع‌بندی روشنی رسیدیم. معلوم بود که فردای آن روز باید چند کار انجام دهیم. نخست آن که به سراغ مسئولان ده -مثلا کدخدا- برویم و بخواهیم که باغ شناسایی شده را بگردند، شاید که دوستانمان را در آنجا زندانی کرده باشند. دیگر این که انگار باید دنبال همان سگی می‌گشتیم که شب پیش در کوچه دیده بودیم و با پارس کردنش خرقه‌پوشان را به فرار واداشته بود. از طرف دیگر، به یاد داشتیم که فردا آخرین روز بازی بود و می‌بایست دروازه‌ی زروان را بیابیم. اینها همه در حالی بود که نه کسی در میان‌مان چیزی در مورد جام جم به یادش آمده بود و نه برگه‌ای در مورد ماهیت آن دروازه داشتیم. یک نفر این حدس را مطرح کرد که شاید اعضای گروه ازدها در میان ما جاسوسانی داشته باشند، و دیگری این موضوع را پیش کشید که شاید کسی از بین‌مان واقعا جای جام جم را می‌داند، اما آن را به دلایلی بروز نمی‌دهد.

بحثها همه‌مان را خسته کرده بود و می‌دانستیم که باید برای ماجراهای فردا نیروی کافی داشته باشیم. برای همین هم تصمیم گرفتیم بخوابیم. هرچند شوخی‌ها و خنده‌ها تا دیرزمانی خواب را از چشم‌مان ربود.

صبح فردا، با صدای کوبیده شدن در بیدار شدیم. همان دو خورشیدی بودند که این بار برایمان صبحانه آورده بودند. با هیجان ماجرای دزدیده شدن دو تن را برایشان تعریف کردیم. برآشفته شدند و گفتند که احتمالاً باید پلیس را خبر کنیم و بازی را لغو شده بدانیم. بعد هم گفتند فعلاً صبحانه‌مان را بخوریم تا آنها از مدیران بازی کسب تکلیف کنند. ما صبحانه‌ی گوارایی مشتمل بر نان و پنیر و سبزی محلی را نوش جان کردیم و داشتیم فکر می‌کردیم که انگار قضیه‌ی این بازی دارد زیادی بیخ پیدا می‌کند. آشفتگی خورشیدی‌ها باعث شده بود نگران شویم. چون تا آن لحظه این شک را داشتیم که شاید این آدم‌ربایی هم چیزی طراحی شده در درون بازی باشد. اما انگار چنین نبود.

در همین بین تلفن همراهی که در دست داشتیم زنگ زد و کسی که خود را یکی از بازی‌گردانان خورشیدی معرفی می‌کرد، روی خط آمد. ابتدا پرسشهایی کرد و به خصوص می‌خواست مطمئن شود که در محل درگیری دیشب اثری از خون یا بخشی از لباس دوستانمان را یافته‌ایم یا نه. این سوالها بیشتر نگرانمان کرد. اما گفتیم که چیزی نیافته‌ایم، چون آنجا را خوب گشته بودیم. آن وقت طرف گفت که بازی همچنان ادامه دارد و دوستانمان هنوز زنده و سالم هستند. اما باید برای رهاندنشان بجنیم. و بعد ارتباط قطع شد.

به سرعت بین خودمان تصمیم گرفتیم. یک گروه به خانه‌ی کدخدا رفتند تا موضوع آدم‌ربایی را خبر بدهند و کمک بخواهند. یک گروه دیگر با رهبری یکی از شجاعان دیشبی به سراغ مقر گروه ازدها رفتند و آنجا را زیر نظر گرفتند تا در این فاصله آنجا تخلیه نشود. گروه دیگری در ده به جستجو پرداختند تا اثری از سگ سیاه بیابند.

گروه ما که برای دیدن کدخدا رفته بود، خانه را خالی یافت و خبردار شد که کدخدا دیشب برای انجام کاری به تهران رفته است و تا عصرگاه باز نمی‌گردد. از همسایه‌ای که این خبر را به ما داده بود، پرسیدیم که در غیاب کدخدا مرجع حل مشکلات در ده کیست، و او هم گفت که باید به دهداری مراجعه کنیم. نشانی‌اش را گرفتیم و رفتیم و دهدار را در آنجا دیدیم.

مردی میانسال و خوش صحبت بود که حضور ما را در ده خوشامد گفت و ابراز کرد که شنیده گروه خورشید مشغول اجرای یک بازی در آنجاست. وقتی برایش گفتیم که دیشب دو تن از دوستانمان را دزدیده‌اند و حدس می‌زنیم که در خانه‌ای به فلان نشانی باشد، خندید و گفت که غیرممکن است. گفت آنجایی که نشانی‌اش را داده‌ایم، خانه‌ی کسی نیست. آنجا باغ اردشیر خان بود که تنها دو اتاق در وسطش ساخته بودند و خالی از سکنه بود. بعد هم گفت که مردم آنجا را بدیمن می‌دانند و کسی به آنجا نزدیک نمی‌شود. پرسیدیم که اگر خودمان بخواهیم واردش شویم چه می‌شود؟ و به شوخی گفت که بروید ولی جانتان پای خودتان است. پرسیدیم صلاح می‌داند موضوع را به پلیس بگوییم؟ او هم اندرزمان داد که حتما این کار را بکنیم. اما در این بین برای این که از کفایت پلیس تعریف کند، خبر داد که دیشب گروهی - که خبر نداشت خودمان بودیم- در جریان دستبرد زدن به امامزاده شناسایی شده‌اند و جوانهای ده هم آنها را دیده‌اند و حالا پلیس دنبالشان می‌گردد. به این ترتیب گزینه‌ی مراجعه به پلیس هم منتفی شد. چون کافی بود یکی از آن جوانها ما را ببیند و بگوید که همان دستبرد زندگان دیشب به گورستان بوده‌ایم.

به این ترتیب دیدیم تیرمان به سنگ خورده است. راه افتادیم و در راه بازگشت به دسته‌ی دیگری از دوستانمان برخوردیم که قرار بود سگ سیاه را پیدا کنند. آنها از بچه‌های ده در مورد این سگ پرسیده بودند. هرکدام از آنها هم داستانی عجیبتر از دیگری تعریف کرده بود و در نهایت یکی‌شان نشانی آسیابی قدیمی را

داده بود که انگار پناهگاه سگ در آنجا قرار داشت. همگی به آن سمت رفتیم و با کمال تعجب سگ را در آستانه‌ی آسیاب خرابه یافتیم. وقتی ما را دید، پارسی دوستانه کرد و به درون آسیاب بازگشت. دنبالش رفتیم و در محوطه‌ی وسیع اما مخروبه‌ی آسیاب سوراخی را یافتیم که انگار به تونلی دراز منتهی می‌شد. یک نفر داوطلب شد و سینه خیز وارد تونل شد. راه به تدریج باریک می‌شد و او تنها توانست ده متری پیش برود. اما همین کافی بود برای آن که شمشیری قدیمی را در دل تونل بیابد. او با شمشیری در دست بیرون آمد. شمشیر به ظاهر خیلی قدیمی بود و رویش نقش ازدهایی کنده شده بود. با این وجود همچنان تیز بود و آثاری از خون خشکیده رویش دیده می‌شد.

مانده بودیم که با شمشیر چه کنیم، که سگ از آسیاب خارج شد و به تاخت به جانبی حرکت کرد. همگی دنبالش راه افتادیم. حالا یا از هیجان ما دور برداشته بود و یا واقعا مشغول راهنمایی مان بود. چون او هم به سرعتش افزود. وقتی یکی دو کوچه را رد کرد، از چشمان پنهان شد. اما یکی از همراهانمان که دیروز در جریان کشف محل اختفای خرجه‌پوشان حضور داشت، خبر داد که در نزدیکی آنجا قرار داریم و احتمالا سگ به آن سو رفته است. پس همگی به آن سمت به راه افتادیم، در حالی که شمشیر را هم در دست داشتیم.

در آنجا سایر دوستانمان را دیدیم که در لای شاخ و برگ درختان موضع گرفته بودند و آن باغ را می‌پاییدند. دروازه‌های باغ همچنان بسته بود و ظاهرش طوری بود که انگار دهها سال است گشوده نشده است. در این بین بود که دیدیم دری کوچک در کنار باغ باز شد و سه نفر از آن خارج شدند. یکی از آنها که انگار رئیس بقیه بود، مردی بلندقد و لاغراندام بود و بلافاصله شناختمش. او همان دکتر فرخی بود که به بهانه‌ی پرسشنامه پر کردن به خانه‌ام آمده بود.

به سرعت بین خودمان فکر کردیم که چه کنیم. اما دورادور باغ موضع گرفته بودیم و همه به هم دسترسی نداشتیم و تلفن همراهی هم نداشتیم که با هم هماهنگ شویم. برای همین هم یک دفعه دیدیم از یک گوشه گروهی از دوستان خارج شدند و به سوی این سه نفر حمله بردند. آنقدر نزدیک دیوار باغ بودند که آن سه تن نمی توانستند به باغ برگردند. پس هریک از آن سه نفر در جهتی گریختند. احتمالاً به آن هوا که تعقیب کنندگان را متفرق کند و به شکلی باز به باغ بازگردند. دکتر فرخی در آن بین راست به سوی ما دوید. ما هم که می دانستیم او مهمتر از بقیه است، دو تن دیگر را رها کردیم و او را محاصره کردیم و دستگیرش کردیم. ابتدا به دروغ می گفت که این باغ به عمویش تعلق دارد و برای گردش به آنجا آمده است. اما دربارهی این که چرا با دیدن ما گریخته است توضیحی نداشت. وقتی برایش گفتیم که توانسته ایم به سایت آن شرکت صنعتی نفوذ کنیم و در مورد گروه اژدها اطلاعات زیادی داریم، تعجب کرد و وادار به اعتراف شد. ابتدا سعی کرد با گفتن این که گروه اژدها در واقع صاحبان اصلی جام جم هستند و گروه سیمرغ و خورشیدی ها مشغول فریب دادن ما هستند، اعتمادمان را به خودش جلب کند. چند شاهد هم برای اثبات سخنانش ارائه کرد و مثلاً گفت که خورشیدی ها با وجود خبردار شدن از آدمربایی دیشب بازی را قطع نکرده و پلیس را در جریان نگذاشته اند و دلیلش آن است که خودشان آن دو تن را دزدیده اند. حرفش این بود که گروه سیمرغ که از طرف خورشید بازی را برگزار کرده، می خواهد کسانی که راز مخفیگاه جام جم را به ارث برده اند را شناسایی کند و حالا که آن دو تن را شناخته و ایشان را دزدیده، بقیه را به حال خود گذاشته است. این نظریه اش باعث شد کمی اختلاف نظر پیش آید. یکی دو نفر در جمع از نظرش هواداری کردند و گفتند که خیلی هم نمی توان به گروه خورشید اعتماد کرد. چون آنها هم اطلاعات کافی در مورد جام جم و پدربزرگهایمان را به ما نداده بودند. دکتر فرخی به همین ترتیب مدعی بود که کسی در باغ زندانی نیست، و از سرنوشت دوستان ما بی خبر

است. ما از او خواستیم اگر راست می‌گوید در باغ را باز کند تا آنجا را جستجو کنیم. اما می‌گفت کلید باغ دست یکی سرایدارش است و او یکی از کسانی بوده که با دیدن ما فرار کرده است.

دکتر فرخی به قدری مسلط و آرام بود و محکم سخن می‌گفت همه‌ی ما را به تردید انداخت. این تردید فقط زمانی از بین رفت که دو نفر از دوستان‌مان که چابکتر از بقیه بودند، از دیوار باغ بالا رفتند و آنجا را زیر نظر گرفتند. آن وقت بود که نیرنگ دکتر فرخی برملا شد. دوستان‌مان خبر دادند که در وسط باغ ساختمان کوچکی با یک یا دو اتاق وجود دارد و عده‌ی زیادی با چماق در آنجا مستقر شده‌اند. دست کم یکی از آنها زمانی که از خانه خارج می‌شد، خرجه‌ای سیاه در دست داشت. بنابراین هیچ تردیدی وجود نداشت که ساکنان باغ همان ربایندگان دوستان ما هستند. در این میان بود که دکتر فرخی چشمش به شمشیری افتاد که در آسیاب یافته بودیم‌اش. با دیدن آن هیجان‌زده شد و می‌خواست بداند از کجا پیدایش کرده‌ایم. اما هرچه کردیم نگفت که آن را از کجا می‌شناسد یا قصه‌ی مربوط به آن چیست.

دکتر فرخی وقتی دید مکرش کارگر نیفتاده، کوشید تا ما را وسوسه کند. او گفت که می‌داند درگیر نوعی بازی هستیم و قرار است از دروازه‌ی زروان بگذریم. گفت که می‌داند آن دروازه کجاست و حاضر است ما را به آنجا راهنمایی کند. به این ترتیب ما می‌توانستیم با عبور از آن در بازی برنده شویم. اما شرطش این بود که دوستان‌مان را فراموش کنیم و برای رها شدنشان تلاشی نکنیم. می‌گفت که ما تازه بیست و چهار ساعت است که همدیگر را دیده‌ایم و بنابراین دوستی چندانی میان‌مان برقرار نیست. دیگر به این نکته اشاره نکرد که احتمالاً یکی از همان دو تن راز جام جم را می‌دانند، هرچند خودمان به این نتیجه رسیدیم. اگر چنین نبود، به این سادگی بقیه‌ی ما را از سر خود باز نمی‌کرد که به راه خودمان برویم.

با دوستان رایزنی کردیم و همگی به این نتیجه رسیدیم که درست نیست کسی را در دست این گروه باقی گذاریم. در همین میان نظریه‌ای مهم شکل گرفت، مبنی بر این که جام جم چیزی و جسمی نیست، که نوعی خصلت اخلاقی و توانایی درونی است که همه‌ی ما آن را داریم و تنها وقتی که دوستانمان را در اولویت قرار دهیم و برای رهانداشان بکوشیم، آن را به دست آورده‌ایم. این نظریه با یادآوری یکی از جمله‌هایی شکل گرفت که در کتابچه‌ی رمزی خوانده بودیم: "جام جم چیز نیست، که کس است، کس نیست، که حال است." این تفسیر از جمله‌ای که دیروز خوانده بودیم، به شور و هیجانی دامن زد، چون کم کم خیلی از چیزهایی که خوانده و شنیده بودیم معنادار می‌شد. در واقع بعید نبود تمام ما وارثان اعضای انجمن مغان، راز جام جم را در درون خود حمل کرده باشیم و از این موضوع بی‌خبر باشیم، چرا که این راز، چیزی جز توانایی‌های خودمان برای بهتر شدن و دگرگون کردن هستی نبوده است.

این بحثها که با سرعت انجام شد و باشتاب به جمع‌بندی مشترکی رسید، به اینجا ختم شد که پذیرفتیم یافتن دروازه‌ی زروان و برنده شدن در بازی جز با وفادار ماندن به دوستانمان ممکن نخواهد شد. پس تصمیم گرفتیم به باغ حمله کنیم و رفیقانمان را رها نماییم. در این بین درهای باغ گشوده شد و اعضای گروه اژدها که مانند دیشب خرقه‌هایی سیاه بر تن داشتند، چوب و چماق به دست از آن خارج شدند. معلوم بود دستگیر شدن دکتر فرخی و حضور چند نفر بر سر دیوار را دیده‌اند و به این نتیجه رسیده‌اند که رئیس‌شان در فریفتن ما کامیاب نمی‌شود. ما به دو گروه تقسیم شدیم. بخشی برای رویارویی با گروه اژدها پیش رفتیم و قرار شد آنها را تا حد امکان از باغ دور کنیم. همین گروه دکتر فرخی دست بسته را هم همراه داشت و قرار بود از او به عنوان طعمه استفاده کنیم. گروه دیگری در این فاصله به باغ حمله می‌کردند و زندانیان را می‌رهاندند.

نقشه‌ی ما درست پیش رفت. خرجه‌پوشان به حدود ده نفری که دکتر فرخی را در اختیار داشتند حمله کردند و همراه با عقب‌نشینی ایشان به دنبالشان رفتند و از باغ دور شدند. در همین میان ده نفر دیگر از دیوارها پریدند و به باغ وارد شدند و بعد از درگیری مختصری سه چهار نگهبان آنجا را دستگیر کردند و آن دو تن ربوده شده را دست بسته در یکی از اتاقها یافتند و رهایشان کردند. آنگاه همگی از باغ بیرون آمدند و خرجه‌پوشان را از دو طرف مورد حمله قرار دادند. در این هنگام بود که ناگهان سر و کله‌ی مردی سپیدپوش بر فراز تپه‌ی مشرف به درگیری پیدا شد. حضورش چندان تاثیرگذار و غیرمنتظره بود که همه‌ی طرفهای دعوا برای لحظاتی دست از کشمکش برداشتند.

مرد سپیدپوش با صدایی رسا گفت که با آزاد شدنِ دوستانِ ما، دروازه‌ی زروان پدیدار شده و ما می‌توانیم از آن بگذریم. بعد هم به سوی باغ اشاره کرد و دیدیم که دروازه‌ی قدیمی و فرسوده‌ی باغ به راستی گشوده شده است. آنگاه تعریف کرد که دروازه‌ی زروان جای خاص و مکان مشخصی نیست، بلکه مفهوم و ماهیتی است که می‌تواند در شرایط خاص به درگاه و دروازه‌ی خاصی نازل شود و آنجا را به گذرگاهی به درونِ قلمروی ناشناخته به نام زروان تبدیل نماید.

من از مرد سپیدپوش پرسیدم: یعنی بازی تمام شده است؟

لبخندی زد و گفت: بازی هرگز تمام نمی‌شود. بازی تنها شروع می‌شود.

یکی دیگر از دوستان‌مان پرسید: یعنی می‌توانیم از دروازه رد نشویم؟ یا کار دیگری انجام دهیم؟

باز لبخندی زد و گفت: چرا نتوانید. هرکاری بخواهید می‌توانید بکنید.



بعد هم انگار جمله‌ی مشهوری را نقل قول کند، گفت: "راز هرگز نمی‌میرد و هرگز کاملاً برملا نمی‌شود.

بلکه تنها در لایه‌های گوناگونِ آگاهی جا به جا می‌شود."

به محض این که این سخن را بر زبان آورد، با تعجب دیدیم که تمام اعضای گروه اژدها بر جای خود خشک شدند. درست مثل این که مجسمه‌ای سنگی باشند. با تعجب دستی به آنها زدیم و دیدیم همان‌طور بی‌حرکت مانده‌اند. هرکس در همان وضعی که بود، خشک شده بود و این شامل حال دکتر فرخی هم می‌شد.

در گیر و دار شگفتیِ این موضوع، متوجه نشدیم که مرد سپیدپوش چطور ناگهان ناپدید شد. بحثی در میانمان درگرفت. گروهی می‌گفتند به سادگی به سراغ دروازه‌ی زروان برویم و از آن بگذریم و بازی را ببریم. اما گروهی دیگر می‌گفتند قاعدتاً حضور گروه اژدها در اینجا حکمتی دارد و شاید باید در مورد آنها هم کاری انجام بدهیم. با توجه به این که حرکت نمی‌کردند و بر جای خود خشک شده بودند، غلبه بر آنها طی نبرد معنی نداشت. در نهایت یکی از ما به این نتیجه رسید که شاید باید هدفی بزرگتر از رهاندن خود و عبور از دروازه را در نظر داشته باشیم. یکی دیگر دنباله‌ی همین حرف را گرفت و گفت که شاید باید اعضای گروه اژدها را نیز از زیر سلطه‌ی نیروهای اهریمنی آزاد کنیم و آنها را هم از این دروازه بگذرانیم. اما پرسش در اینجا بود که چطور باید چنین کرد. در حالی که خرجه‌پوشان و دکتر فرخی همچنان بر جای خود مانده بودند و خورشید کم کم به میانه‌ی آسمان نزدیک می‌شد، بین خود بحث کردیم که چطور می‌توان ایشان را از طلسم ضحاک رهاند. نوشته‌هایی که خوانده بودیم را مرور کردیم و به آنچه که تا آن لحظه در دست داشتیم اندیشیدیم. تا آن که جمله‌ی معماگونه‌ای یادمان آمد که در کتاب یافته شده در خانه‌ی درویش حسن خوانده بودیم: "تنها با شمشیر ضحاک می‌تواند بندِ ناف ضحاک را گسست."

بنابراین شاید می‌شد با آن شمشیرِ اژدها نشان به نوعی خرقه‌پوشان را از نفرین سلطه‌ی ضحاک آزاد کرد؟ یک نفر شمشیر را به دست گرفت و با آن ضربه‌ی آرامی به سرِ یکی از خرقه‌پوشان زد. خرقه‌پوش به حرکت در آمد و با خنده خرقه را از تن بیرون آورد. شور و خنده در میان دوستان پیچید. پس یکی یکی اعضای گروه اژدها را با شمشیر لمس کردیم و همه از خرقه‌های سیاهشان بیرون آمدند و با ما همراه شدند. بعد دسته جمعی به سوی باغ رفتیم و سه چهار نفری از اعضای گروه اژدها که در آنجا مانده بودند و به همین ترتیب خشک شده بودند را هم نجات دادیم. آن وقت، یک به یک در حالی که شمشیرِ اژدهانشان را در دست داشتیم از دروازه‌ی باغ گذشتیم.

در این هنگام بود که گروهی از سپیدپوشان نزدمان آمدند. عبورمان از دروازه و برنده شدن در بازی را تبریک گفتند و دعوتمان کردند که برای ناهار به خانه‌ی درویش حسن برویم. به آنجا رفتیم و همه دور هم آتش خوشمزه‌ای خوردیم. برای نخستین بار بود که خورشیدی‌ها و گروه اژدها دور هم غذا می‌خوردیم. بعد جلسه‌ای تشکیل شد تا بازی در آن جمع‌بندی شود. با حیرت دیدیم که کدخدا و مدیر دهداری و شماری از اعضای ده، از جمله همان جوان شروری که به ما حمله کرده بود، به خانه آمدند و همگی دور هم نشستیم و به گپ و گفت پرداختیم. در واقع بخش مهمی از کسانی که در جریان بازی دیده بودیم، بازی‌گردانان و همکارانِ خورشید بودند و بر اساس برنامه‌ای دقیق رفتار می‌کردند. برایمان توضیح دادند که چه بخشهایی از داستانی که با آن روبرو شدیم، واقعی و تاریخی، و چه بخشهایی تخیلی و آفریده‌ی بازی‌گردانان بوده است، و کمی در مورد واکنشها و رفتارهای خودمان و تصمیم‌هایی که گرفته بودیم، گپ زدیم.

وقتی بالاخره خستگی بر ما غلبه کرد و سخنان پایان یافت، به سوی تهران به راه افتادیم. در راه، حس می‌کردیم واقعا از دروازه‌ی زروان گذشته‌ایم.

## بخش دوم: تاریخ بازی

۱. برخی از بازیهایی که امروز بخش عمده‌ی مردم دنیا با آن آشنا هستند و به شکلی منظم بدان می‌پردازند، قدمتی چشمگیر دارند. در واقع بازی‌ها را باید به همراه روایتهای اساطیری و متون مقدس، از دیرپاترین و محافظه‌کارترین عناصر فرهنگی دانست که گاه تا یک هزاره بی‌تغییر همچنان از نسلی از به نسل دیگر منتقل می‌شوند. شماری از مشهورترین بازی‌های رایج در جهان ما، خاستگاهی ایرانی دارند و از این رو مرور سیر تحول بازی‌ها هم برای موقعیت‌یابی‌مان در جهان آینده کارآیی دارد، و هم می‌تواند علاقمندان به آفرینش بازی را به ارزش و اهمیت میراث فرهنگی دیرینه‌مان آگاه سازد.

در میان بازیهای گوناگون، آنهایی که با اسباب خاصی اجرا می‌شوند، بازمانده‌های معنادارتر و قابل‌تشخیص‌تری را برای باستان‌شناسان به جا می‌گذارند. در میان این اسبابها، به ویژه تخته‌ی بازی اهمیت دارد و از این روست که بخش عمده‌ی آنچه که در مورد تاریخ بازی‌ها می‌دانیم، به بازی‌های تخته‌ای<sup>۱</sup> مربوط می‌شود.<sup>۲</sup> در اینجا برای پرهیز از به درازا کشیدن کلام، تنها چکیده‌ای از سیر تحول بازی‌های تخته‌ای در

---

<sup>۱</sup> Board games

<sup>۲</sup> Bell, 1979.

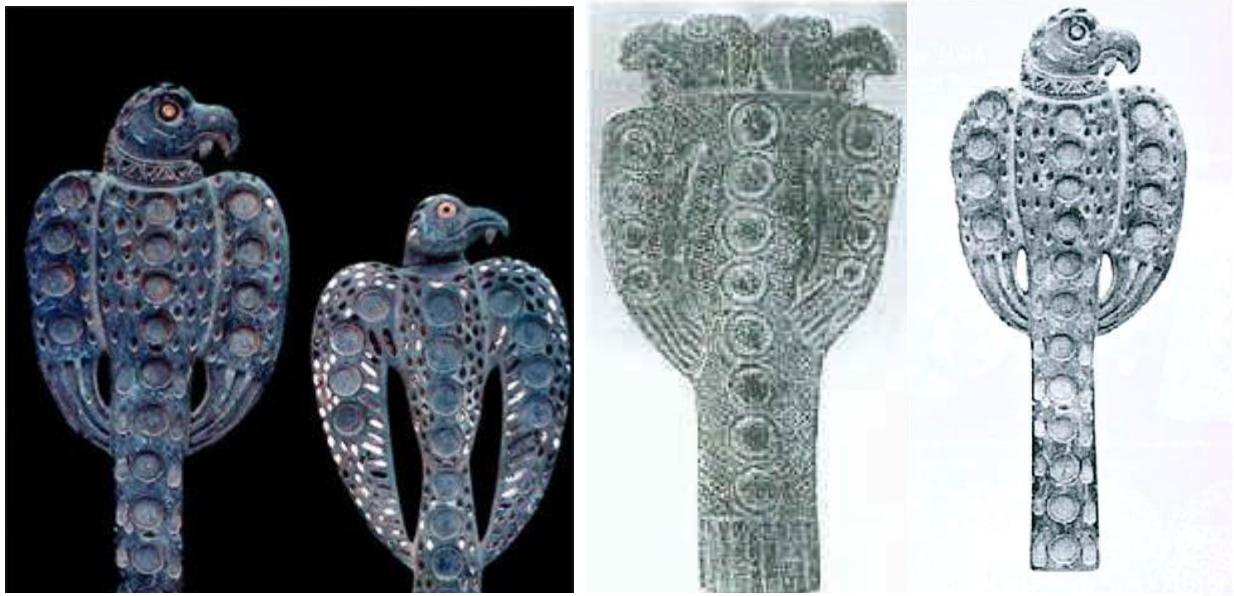
جهان باستان را ارائه می‌کنم. چرا که تاریخ این شاخه از بازی‌ها می‌تواند همچون نمودی از الگوی عمومی تکامل بازی‌ها در نظر گرفته شود.

با توجه به دست یافته‌های باستان‌شناسان در ده سال اخیر، تقریباً قطعی است که کهن‌ترین و کامل‌ترین مجموعه از بازی‌های جهان باستان در شهر جیرفت ابداع شده است. پیش از آن نیز در شهر سوخته تخته‌هایی برای بازی یافته شده بود که از نظر قدمت با کهنترین آثار یافت شده در مصر رقابت می‌کرد. ۳ طبق یکی از گزارش‌ها که در ششم فوریه سال ۲۰۰۵ در مجله *Persian Journal* منتشر شد، پنج تخته‌ی بازی در این شهر یافت شده است که سه تا از آن‌ها به شکل عقاب ساخته شده‌اند. یکی از آن‌ها همچون یک انسان-عقرب ساخته شده و دیگری یک تخته بازی انتزاعی و فاقد تزئین است. عقاب‌های یاد شده معمولاً بیست خانه دارند که به صورت یک خانه طولی دوازده‌تایی و دو ردیف خانه‌ی چهارتایی در دو سو کشیده شده‌اند.<sup>۴</sup>

---

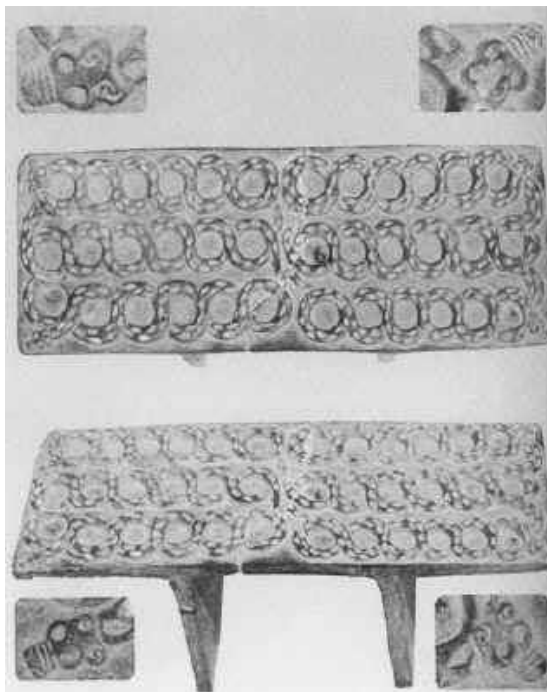
<sup>3</sup> CHN, 2004.

<sup>4</sup> Muscarella, 2005.



بالا: نمونه‌هایی از تخته‌ی بازی عقاب‌نما که در جیرفت یافت شده است. خانه‌های روی بال و تنه محل نهادن مهره‌ها بوده‌اند.

پایین: نمونه‌های تخته‌ی شبیه به انسان-عقرب و صفحه‌ی ۳۹ خانه‌ای ساخته شده شبیه مارهای به هم پیچیده.



به این ترتیب عقاب‌های یاد شده شکل نخستین بازی آسب<sup>۵</sup> در مصر را نشان می‌دهند که دقیقاً به همین ترتیب و با همین آرایش ساخته می‌شده است و برای مدت‌ها کهنترین بازی دنیا دانسته می‌شد. تاریخی که برای ساخت این اشیا پیشنهاد شده، بین ۳۵۰۰ تا ۳۲۰۰ پیش از میلاد است و به این ترتیب شکی وجود ندارد که آثار مورد نظر به بازی‌هایی کهن‌تر از تمدن مصر و سومر<sup>۶</sup> مربوط می‌شوند. در مورد برخی از آن‌ها مانند تخته‌های عقاب‌گون یاد شده، احتمال زیادی وجودی دارد که منشا بازی‌هایی مانند آسب در مصر قلمداد شوند.

کهن‌ترین بازی تخته‌ای که با تمام ابزارها و وسایل آن کشف شده نیز به ایران زمین تعلق دارد و در گوشه‌ی جنوب غربی این قلمرو، در بافت تمدن میانرودان کشف شده است. آثار این بازی را برای نخستین

---

<sup>5</sup> Aseb

<sup>6</sup> سومریان (Sumer) از اقوام باستانی ساکن در جنوب سرزمین کنونی عراق یعنی میانرودان (سرزمین میان دو رود دجله و فرات) و شمال خلیج فارس بودند. ایشان از جمله در شهر باستانی بابل سکنی داشتند و تمدنی پرمایه را پی‌ریزی نمودند. سومری‌ها قومی بودند که خود شاخه‌ای جدا از نظر نژادی و زبانی تشکیل می‌دادند و با هیچ‌یک از اقوام امروزی خویشاوندی ندارند. زبان آن‌ها نیز تک‌خانواده است.

بار سر لئونارد وولی<sup>۷</sup> در دهه‌ی ۱۹۲۰ م. هنگام خاک‌برداری گورستان سلطنتی شهر اور<sup>۸</sup> در میان‌رودان<sup>۹</sup> کشف کرد و آن را به همین دلیل بازی سلطنتی اور<sup>۱۰</sup> نامید.<sup>۱۱</sup> بازی یاد شده بر روی تخته‌هایی انجام می‌پذیرد و با مهره‌ها و تاس‌هایی همراه است. گورستان یاد شده در حدود سال ۲۶۰۰ پیش از میلاد تاسیس شده و بنابراین بازی یافت شده یکی از کهن‌ترین بازی‌هایی است که درباره‌اش داده‌های کافی در دست داریم.<sup>۱۲</sup> آنچه که در گورستان سلطنتی اور پیدا شد مجموعه‌ای از مهره‌ها، تاس‌ها و چوب‌های بازی است که به همراه تخته چندخانه‌ای بازی کنار هم نهاده شده بودند.<sup>۱۳</sup> تاس بازی هرمی شکل و چهاروجهی است و بازیکنان در دو گروه سپید و سیاه می‌گنجند و با هفت مهره و سه تاس بازی می‌کنند.<sup>۱۴</sup>



<sup>7</sup> Sir Leona

ن خلیج فارس

ابهت در عراق

کی از مهم‌ترین

شهرهای تمدن سومر در ربع او هزاره سوم پیش از میلاد، و از فعالترین مراکز شهری در جنوب میان‌رودان بود. سومریان به این شهر اوریم می‌گفتند.

<sup>9</sup> میان‌رودان یا بین‌النهرین یا میان‌دورود (Mesopotamia) نام منطقه‌ای جغرافیایی است که میان دو رود دجله و فرات قرار گرفته‌است. بیشتر سطح این منطقه در کشور عراق قرار گرفته‌است. میان‌رودان به سبب تمدن‌های کهن و باستانی‌اش آوازه دارد و نامش همواره با نام و آثار این تمدن‌ها همراه است. تمدن‌های سومر، اکد، بابل، آشور، کلدانی در این منطقه شکوفا شدند.

<sup>10</sup> Royal Game of Ur

<sup>11</sup> Finkel, 2008 (B).

<sup>12</sup> Finkel, 1991.

<sup>13</sup> Finkel, 1995.

<sup>14</sup> Becker, 2008: 11-15; Finkel, 2008: 16-32.

<sup>8</sup> اور (Ur) نام

می‌ریزند و چسب

به حساب می‌آید

نخستین اطلاعات درباره قواعد انجام این بازی به مدت‌ها بعد یعنی سال‌های ۱۷۷ یا ۱۷۶ پیش از میلاد برمی‌گردد. در این تاریخ کتیبه‌ای در شهر بابل<sup>۱۵</sup> نوشته شده که قواعد حاکم بر این بازی را شرح داده است. بازی یاد شده مانند سنت که در مصر رواج داشت، نوعی مسابقه شبیه‌سازی شده است و به احتمال زیاد جد بازی تخته‌نرد بعدی محسوب می‌شود. در یکی از بخش‌های کاخ خُرساباد<sup>۱۶</sup> که توسط شروکین

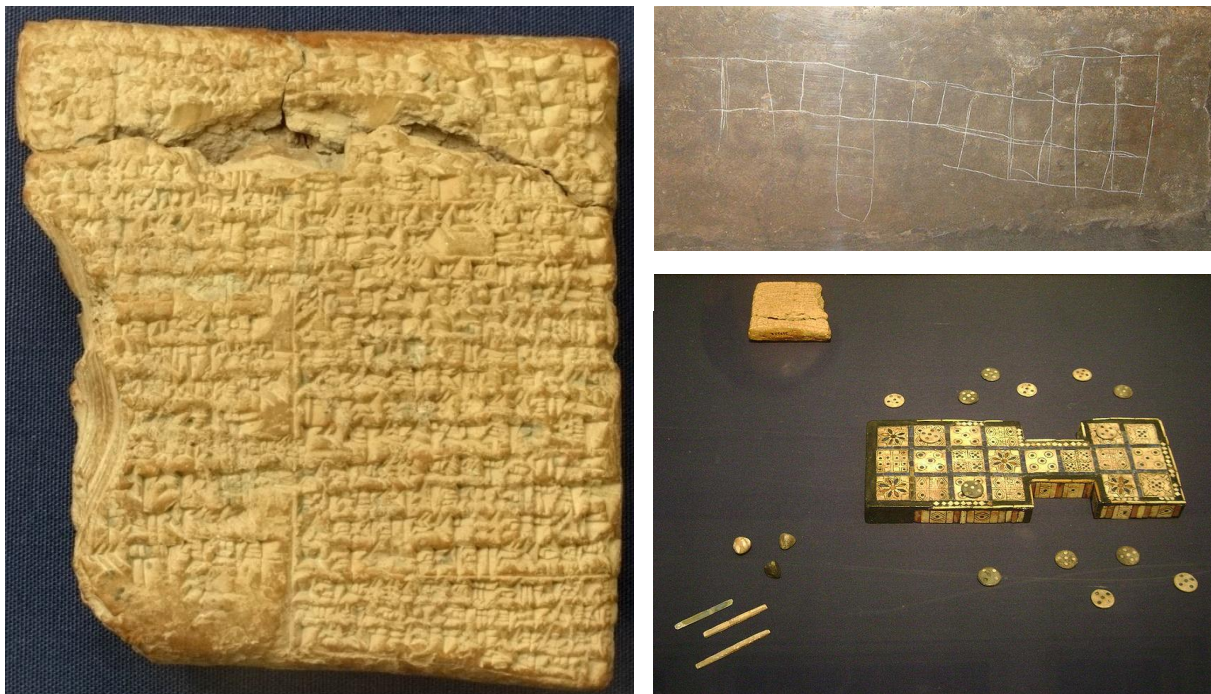
---

<sup>15</sup> بابل (به زبان بابلی: باب‌ایلو، به بابلی کهن: بابیلیم، به عبری: بابل یا بابل)، یکی از نامدارترین شهرهای دوران باستان بود. این شهر از اوایل هزاره دوم پیش از میلاد تا اوایل هزار اول پیش از میلاد، پایتخت تمدن بابل در جنوب میان‌رودان و در سده هفتم و ششم پیش از میلاد که هنگام اوج شکوه و جلال آن محسوب میشد، پایتخت امپراتوری بابل نو (کلده) بود. در ۵۳۹ پیش از میلاد، بابل توسط کوروش بزرگ بنیانگذار امپراتوری هخامنشی در ایران، فتح شد و پس از آن، مرکز ثروتمندترین ساتراپ این امپراتوری بود. به نقل از هرودوت تاریخنگار یونانی، بابل در این زمان باشکوه‌ترین شهر جهان بود. در سال ۳۳۱ پیش از میلاد، شهر به دست اسکندر مقدونی افتاد که تصمیم داشت آنرا پایتخت قلمرو خود کند. اسکندر در همین شهر و در قصر نبوکدنصر از دنیا رفت. در زمان سلوکیان، با احداث شهر بزرگ سلوکیه به عنوان پایتخت این امپراتوری و انتقال ساکنان بابل به آن شهر، بابل اهمیت پیشین خود را از دست داد. بقایای این شهر امروزه در استان بابل در شهر الهلال عراق، حدود ۸۸ کیلومتری جنوب بغداد، واقع شده است.

<sup>16</sup> Khorsabad (Dur-Sharrukin یا دژ شروکین یا دژ سارگن)



دوم<sup>۱۷</sup> پادشاه آشور (۷۲۱-۷۰۵ پیش از میلاد) ساخته شده شکلی از تخته این بازی و خانه‌های آن روی زمین نقش شده است و آشکار است که به شکلی ساده آن را روی زمین نیز بازی می‌کرده‌اند.



بازی سلطنتی اور و لوحی که درباره‌ی آن است. در گوشه‌ی راست بالا خطوط کف خرساباد را می‌بینید که تقلیدی از خانه‌های این بازی است.

در میان منابع نوشتاری، کهن‌ترین فهرست بازی‌های به دست آمده، فهرست بازی‌های بودا نامیده می‌شود. این فهرست بازی‌ها را در ترجمه ت. و. رایس دیویدز<sup>۱۸</sup> از کتاب «برهماجایاسوتا»<sup>۱۹</sup> می‌توان بازیافت. در این متن که به خود بودا منسوب است و به احتمال زیاد در قرن چهارم یا پنجم پیش از میلاد نوشته شده

---

<sup>17</sup> Sargon II  
<sup>18</sup> T.W. Rhys Davids  
<sup>19</sup> Brahmajalasutta

فهرستی از شانزده بازی، پشت سر هم، ردیف شده و چنین آمده که بودا به شاگردان خود گفت که این بازی‌ها را انجام نخواهد داد. به عبارت دیگر در این جا با فهرستی از بازی‌ها روبرو هستیم که درآیین بودایی حرام اعلام شده است. بسیار جالب است که یکی از این بازی‌ها، آشت پَدَه یعنی همان شترنج بعدی نامیده شده است؛ هرچند به احتمال زیاد بازی شترنج به شکل امروزی آن هنوز در آن زمان تکامل نیافته بود و این یکی از اشکال کهن بازی‌های تخته‌ای را نشان می‌دهد که روی هشت یا ده ردیف انجام می‌پذیرفته است. آشت پَدَه به معنای هشت پا است و نشان می‌دهد که بازی مورد نظر روی هشت خانه انجام می‌گرفته است.

در میان بازی‌هایی که در این فهرست می‌توان یافت نمونه‌های جالبی مانند ریختن تاس، بازی با توپ، بازی کردن با نی‌های اسباب‌بازی که از برگ درست شده‌اند، حدس زدن فکر دیگری، بازی کردن با کارت‌های بازی، بازی کردن با کمان اسباب‌بازی و تقلید کردن حرکت افراد معلول را می‌توان یافت. بنابراین چنین به نظر می‌رسد که طیف وسیعی از سرگرمی‌ها و تفریح‌هایی که به صورت گروهی انجام می‌پذیرفته‌اند از دید بودا در رده‌ی بازی‌ها گنجانده شده و حرام اعلام شده‌اند.

۲. تا پیش از کشف بازی‌های جیرفت، باستان‌شناسان کهن‌ترین بازی تخته‌ای دنیا را مصری می‌پنداشتند. این بازی سنِت<sup>۲۰</sup> نام دارد و به احتمال زیاد در اواخر هزاره‌ی چهارم پ.م در سرزمین مصر رایج داشته است اما نخستین نشانه‌های آن را در زمان گذار دوران پیشادودمانی به دودمان نخست فراعنه مصر یعنی

---

<sup>20</sup> Senet

در حدود سال ۳۱۰۰ پیش از میلاد می‌بینیم. نقش‌هایی که فراغنه را در حال بازی سنت نشان می‌دهند و نمونه‌های سفالی یا دست‌ساخته از این بازی در گور بسیاری از فرعون‌ها یافت شده‌اند. در مقبره مرکن رع<sup>۲۱</sup> (۲۷۰۰-۳۳۰۰ پیش از میلاد) نمونه‌ای از این تصویر را می‌بینیم. نقاشی‌های دیگری در گور فراغنه دودمان سوم دیده می‌شوند. به عنوان مثال هسی<sup>۲۲</sup> (۲۶۱۳-۲۶۸۶ پیش از میلاد) و راشپس<sup>۲۳</sup> (حدود ۲۵۰۰ پیش از میلاد) از فرعون‌های این دودمان هستند که نمونه‌های این بازی را در گور خود دارند. در قرن شانزدهم پیش از میلاد که سلسله‌ی پادشاهی نو در مصر به قدرت رسید، بازی سنت به یکی از عناصر دینی رایج در مصر تبدیل شده بود.

در بازی سنت نقش اصلی بر عهده‌ی بخت و تقدیر است. دیدگاه تقدیرگرایانه و جبرگرای مصری بر این باور بود که کسانی که بازیکنان بهتری هستند، مورد لطف خدایان بزرگ مصری نیز قرار دارند و به عبارت دیگر بازی نوعی ابزار و دستگاه سنجش احتمال رستگاری افراد بود. خدایانی که لطفشان به کامیابی در این بازی منتهی می‌شد عبارت بودند از: رع<sup>۲۴</sup>، توت<sup>۲۵</sup> و در برخی از اسناد اُزیریس<sup>۲۶</sup>.

<sup>21</sup> Merknera

<sup>22</sup> Hesy

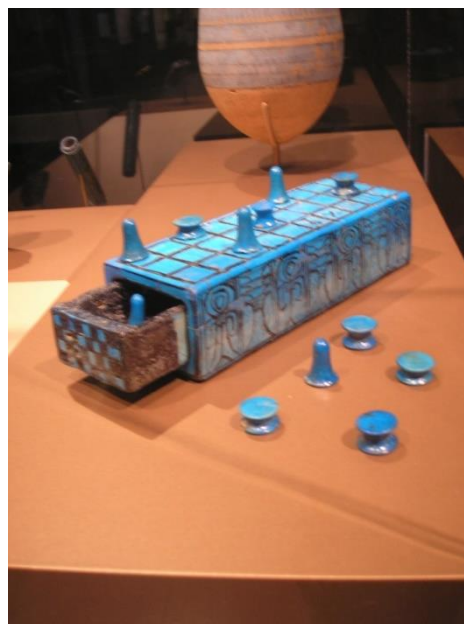
<sup>23</sup> Rashepes

<sup>24</sup> رع یا را (Ra) مهمترین خدای مصر باستان و تجسم شخصیت آفتاب یا نیمروز. بر طبق اساطیر آفرینش شهر خورشید (هلیوپلیس) او خود را به وسیله آب باستانی که از نون «Nun» سرچشمه می‌گرفت یا از نخستین گل نیلوفر آبی خلق کرده است. او سپس هوا (شو Shu) و رطوبت (تفنوت Tefnut) را آفرید که موجب بوجود آمدن خدای زمین (گب Geb) و ایزدبانوی آسمان (نوت Nut) شد. وی به شکل مردی با سر شاهین نشان داده می‌شود که عصای سلطنتی را به یک دست و آنخ (نماد زندگی) را به دست دیگرش گرفته است. بر فراز سر او قرص خورشید دیده می‌شود.

<sup>25</sup> Toth

<sup>26</sup> Osiris

بازی سنّت در نهایت بدین دلیل در گور پادشاهان و افراد بلندمرتبه نهاده می‌شد که هم‌چون نمادی برای گذار به زندگی پس از مرگ و رستگاری در آن مورد پذیرش قرار گرفته بود. در کتاب «مردگان»<sup>۲۷</sup> فصل هفدهم اشاره‌ای به این دیده می‌شود. بازی سنّت به تدریج در منطقه آسورستان، قبرس و کرت رواج یافت هرچند دلالت مصری مرسوم در میان مصریان را نشان نمی‌داد.



تخته و مهره‌های بازی آسب

یکی دیگر از کهن‌ترین بازی‌های تخته‌ای دنیا، بازی مِهِن<sup>۲۸</sup> است که در گور فراعنه مصری یافته شده است. مِهِن نام ایزدبانویی مارگونه است که بر مبنای اساطیر مصری در زمانی که خورشید مسیری واژگونه روز یعنی از باختر به خاور در هنگام شب طی می‌کند، نگهبان رَع یا خدای خورشید محسوب می‌شود. در گور فراعنه‌ای که به ویژه در دودمان کهن می‌زیستند، نقش‌هایی بر دیوار یافت شده و نمونه‌هایی از تخته این بازی

<sup>27</sup> Book Of The Dead

<sup>28</sup> Mehen

به دست آمده که نشان می‌دهد به احتمال زیاد مهن نام یک بازی تخته‌ای و دو نفره بوده است. تخته‌های یاد شده یک مار نشان می‌دهند که بدن وی با خطوطی موازی به خانه‌هایی پیاپی تقسیم شده است. نمونه‌های چندی از تخته‌های یاد شده، شماره‌های متفاوتی را برای این تعداد خانه‌ها به دست می‌دهند بنابراین چنین به نظر می‌رسد که تعداد خانه‌ها در نوع بازی و انجام آن تاثیر چندانی نداشته است.

اشیایی که در گورهای یاد شده، به ویژه در گور هورِسی<sup>۲۹</sup>، پیدا شده نشان می‌دهد که به احتمال زیاد مهره‌هایی که با آن بازی می‌کرده‌اند به شکل شیر نر یا ماده تراشیده شده بود. احتمالاً بازی با سه تا شش مهره انجام می‌پذیرفته اما هیچ اطلاعی در مورد نوع انجام بازی و قواعد حاکم بر آن در دست نیست. آخرین نشانه از بازی مهن را در حدود سال ۷۰۰ پیش از میلاد در نقشی که دیوار یک مقبره کشیده شده می‌توان یافت. در این زمان بازی مهن از یادها رفته بود و هنرمندی که این نقش را بر دیوار کشیده تنها از نقش‌های قدیمی موجود در گور فراغنه هزاره سوم پیش از میلاد تقلید می‌کرده است. به احتمال زیاد زمان اوج رواج این بازی میان سال ۳۰۰۰ تا ۲۳۰۰ پیش از میلاد بوده است.



نقشی از ملکه هنگام بازی  
آسب، بر دیوار مقبره‌ی نفرتاری

<sup>29</sup> Hor-Hesi

۲. چین نیز یکی از کهنترین تمدنهایی است که آثاری از بازی در آن یافت شده است. در فرهنگ چینی بازی‌ای به نام شیانگ جینگ<sup>۳۰</sup> وجود داشته که همتای آن را در ایران زمین با نام شترنج می‌شناسیم. این بازی نیز بر روی تخته و با مهره‌هایی که نماینده‌ی عناصر جنگی هستند، بازی می‌شود. مخترع آن را امپراتور وودی<sup>۳۱</sup> (۵۷۸-۵۶۱ میلادی) می‌دانند، که بنیان‌گذار دودمان ژوی شمالی (بی‌ژو)<sup>۳۲</sup> محسوب می‌شود. در کتاب سویی شو<sup>۳۳</sup> نوشته وئی ژنگ<sup>۳۴</sup> (۶۴۳-۵۸۰ میلادی) چنین آمده وقتی که وودی بازی شیانگ جینگ را اختراع کرد آن را نزد روان امپراتور پیشین برد و از او در مورد ماهیت این بازی و چگونگی حکومت کردن بر چین، مشورت خواست. از محتوای این سخن برمی‌آید که بازی شیانگ جینگ قواعدی داشته و تحت تاثیر فلسفه چینی در مورد نجوم و تاثیر اختران بر مردمان شکل گرفته بوده است. از این رو است که خود چینیان بازی شیانگ جینگ را یک بازی اخترشناسانه یا طالع‌بینانه می‌دانند.

متن اصلی‌ای که شیوه بازی شیانگ جینگ را صورت‌بندی می‌کند، کتابی است به همین نام که به زبان چینی «راه‌نما یا دستورالعمل بازی نمادین» معنی می‌دهد. طبق روایت چینی این کتاب در سال ۵۶۹ میلادی توسط خود امپراتور وودی نوشته شده است. کتاب وودی با وجود ارجاعاتی که به آن وجود دارد امروزه گم شده و اثری از متن آن در دست نیست. با این وجود دانشمندی به نام وانگ بائو<sup>۳۵</sup> که در ۵۷۸ یا ۵۸۱ میلادی درگذشته، فصلی در مورد شیانگ جینگ نگاشته و در آن به امپراتور وودی و رساله او در این

---

<sup>30</sup> Xiangjing

<sup>31</sup> Wudi

<sup>32</sup> Beizhou (Northern Zhou Dynasty)

<sup>33</sup> The Sui Shu

<sup>34</sup> Wei Zheng

<sup>35</sup> Wang Bao

مورد اشاره کرده است. نام کتاب وانگ بائو «مقدمه‌ای بر شیانگ جینگ» یا «شیانگ جینگ شو»<sup>۳۶</sup> نام دارد. در این متن می‌خوانیم که بازی شیانگ جینگ بر روی صفحه‌ای و به کمک مهره‌هایی انجام می‌پذیرفته و اندیشه رزم‌آرایانه و راهبردهای جنگی در آن نقش مهمی ایفا می‌کرده‌اند. بنابر روایت وانگ بائو این بازی مجموعه‌ای از دوازده عنصر اصلی فلسفه چینی را که در مکتب‌های گوناگون اندیشه این قلمرو رواج داشته، در درون خود می‌گنجانده است. در این بازی به عناصری مانند آسمان و زمین (یین و یانگ)<sup>۳۷</sup>، گذر فصل‌ها، هشت سه خطی که شالوده کتاب ای‌چینگ<sup>۳۸</sup> را می‌سازد، مقیاس‌های موسیقایی، وفاداری به پادشاه و پدر، رابطه میان ارباب و رعیت، امور شهری و جنگی و مناسک و فضیلت‌ها پرداخته شده است.

امروز می‌دانیم که بازی‌ای به نام شیانگ چی<sup>۳۹</sup> هم در چین رواج داشته که تا حدودی به شترنج شبیه بوده است. رساله‌هایی به این نام هم در چین قرون میانه وجود داشته و بسیاری از مورخان چینی آنها را شکلی مقدماتی از متون راهنمای شترنج قلمداد کرده‌اند. با این وجود این امکان وجود دارد که منابع یاد شده با عنوان شیانگ‌شی خوانده شوند که در این صورت معنی آن «کتاب بازی‌های آسمانی» می‌شود و به احتمال زیاد در این حالت آنچه که موضوع اجرای این متون بوده شکلی از طالع‌بینی و فال‌بینی بوده است که توسط مهره‌هایی بر روی یک صفحه انجام می‌پذیرفته و اشکال دیگری از آن را نیز در هنر جادوگری و پیشگویی چینی سراغ داریم.

---

<sup>36</sup> Xiangjingxu

<sup>37</sup> Yin & Yang

<sup>38</sup> I Ching (The Book of Changes, Classic of Changes; Zhouyi)

<sup>39</sup> Shiang-chi (Xiangqi)

اشاره‌ی دیگری به این بازی در کتاب شیانگ شی فو<sup>۴۰</sup> یعنی «سروده‌های شیانگ شی» دیده می‌شود. این متن به احتمال زیاد در حدود سال ۵۸۱ میلادی نوشته شده و نویسنده آن یکی از سرداران مشهور چینی به نام یو شین<sup>۴۱</sup> است که بین سال‌های ۵۸۱-۵۱۳ میلادی می‌زیسته است. در این سرود یک با به این بازی اشاره شده و در آن آمده که تمام چیزها در درون بازی با تناسب‌های کامل و مطلق بازنموده می‌شوند. اشاره‌ی دیگری نیز هست مبنی بر این که امپراتوری که تاج و تخت سلطنت را به دست می‌آورد، این توانایی را به کمک ورزیده شدن در بازی‌هایی کسب می‌کند که رابطه‌ی میان عناصر و نیروهای طبیعی را به خوبی بازنمایی می‌نمایند. این بازی بر روی تخته‌ای چهارگوش اجرا می‌شده و در بخش شمالی آن نمادهایی نشانگر «رودخانه سرخ» و در بخش جنوبی آن نمادهای دیگری به نشانه «کوهستان سیاه» بازنموده می‌شده است. همچنین در بخش شمالی راهبردهای عمومی و در بخش جنوبی تاکتیک‌ها را نشان می‌داده‌اند.

۴. امروزه مشهورترین و رایج‌ترین بازی‌های تخته‌ای کهن دنیا، شترنج و تخته نرد هستند که هر دو در ایران تکامل یافته‌اند. برخی از مورخان خاستگاه شترنج را هند و پادشاهی گوپتا دانسته‌اند.<sup>۴۲</sup> مثلاً موری<sup>۴۳</sup> متنی سانسکریت به نام واساواداتا<sup>۴۴</sup> را به شترنج مربوط دانسته که به حدود سال ۶۰۰ یا ۶۲۰ میلادی مربوط

---

<sup>40</sup> Shiang Shi Fu

<sup>41</sup> Yu Xing

<sup>42</sup> Leibs, 2004: 92.

<sup>43</sup> Jacob Murey (1941-)

<sup>44</sup> Wasa Wadatta



می‌شود و نویسنده‌ای به نام سوبهاندو<sup>۴۵</sup> آن را نوشته است. متن یاد شده یک داستان عشقی است که در یکی از بندهای آن چنین جمله‌ای دیده می‌شود: «در زمانی که باران بازی خود را با قورباغه‌ها هم‌چون مهره‌های شترنج انجام می‌دهد، دو رنگ زرد و سبز ایشان چنان است که انگار بر روی مربع‌های سیاه زمین جست و خیز می‌کنند.»

موری این بند را هم‌چون اشاره‌ای به بازی شترنج قلمداد کرده<sup>۴۶</sup> اما چنان که آشکار است این اشاره کاملاً نادرست است. آنچه که موری مهره‌های بازی شترنج ترجمه کرده، در اصل سانسکریت کلمه «تونایادیوتائیر»<sup>۴۷</sup> است که هر نوع مهره و اسباب بازی را نشان می‌دهد و به بازی شترنج اختصاص ندارد. گذشته از آن رنگ‌های سبز و زردی که به قورباغه‌ها نسبت داده شده نیز ربطی به رنگ‌های سیاه و سپید دو ارتش شترنج ندارد. هم‌چنین چهارگوشه سیاهی که در متن به بازی شترنج منسوب دانسته شده در زمان یاد شده اصولاً در بازی شترنج هندی وجود نداشته است. صفحه‌های شترنج هندی و ایرانی در آن دوران چهارخانه‌هایی هم‌رنگ بودند و رنگ کردن آن به صورت سیاه و سپید ابداعی است که در قرون وسطا و در اروپا رواج یافت. از این رو تا اینجای کار آشکار است که اشاره‌های سانسکریت به شترنج در واقع سندیت و شفافیت چندانی ندارد.

در واقع نخستین متنی که بدون تردید و با صراحت به بازی شترنج و مهره‌های آن اشاره می‌کند متنی پهلوی است به نام «ویزاریشنی شترنگ اود نیهیشنی نیو ارتخشیر»<sup>۴۸</sup> یعنی «گزارش شترنج و اختراع نیو اردشیر»

<sup>45</sup> Subhandu

<sup>46</sup> Murray, 1952.

<sup>47</sup> Tonayadyutair

<sup>48</sup> Wizârišn î chatrang ud nihišm î nêw-ardaxšîr

که همان تخته نرد باشد. این متن به زبان پهلوی نوشته شده و در مورد زمان نگاشته شدن آن بحث و جدل فراوانی میان پژوهشگران واقع شده است. کهن‌ترین نسخه خطی آن به سال ۱۳۲۲ میلادی باز می‌گردد و این نسخه‌ای است که در هندوستان نوشته شده است. موری این متن را به میان سال‌های ۶۵۰ تا ۸۵۰ میلادی مربوط می‌داند<sup>۴۹</sup> و برای مدتی طولانی قرن نهم را زمان نگاشته شدن این رساله می‌دانستند اما «آنتونیو پاناینو»<sup>۵۰</sup> که متخصص ریشه‌شناسی زبان‌های ایرانی است، نشان داده که متن یاد شده در زمان خسرو اول انوشیروان<sup>۵۱</sup> در اواخر قرن ششم میلادی یا اوایل قرن هفتم نوشته شده است. این متن را «مداین شترنج» یا «شترنج نامک» نیز می‌نامند.

برای نخستین بار در این متن به مهره‌های شترنج و نام آنها و همچنین شیوه این بازی به شکلی صریح اشاره شده است. کهن‌ترین اشاره به بازی شترنج به این متن پهلوی مربوط می‌شود و متون چینی و هندی که پیش از این نام بردیم، تنها تاریخ‌تراشی‌هایی هستند که سرزمین‌های کهن سال دیگر برای منسوب ساختن این بازی به خود، بدان‌ها استناد کرده‌اند.

در این متن می‌خوانیم که یکی از شاهان هندی که «دری شرم»<sup>۵۲</sup> نام داشت، سفیران خود را نزد خسرو اول فرستاد و پیش‌کش‌هایی را برای او آورد. نام این پادشاه به احتمال زیاد «دوه سرو سَرمَن»<sup>۵۳</sup> است

<sup>49</sup> Murray, 1913.

<sup>50</sup> Anotonio Panaino

<sup>51</sup> خسرو اول معروف به خسرو انوشیروان یا انوشیروان دادگر یا کسری، شاهنشاه ساسانی از سال ۵۳۱ تا سال ۵۷۹ میلادی بود.

<sup>52</sup> Deri Sharm

<sup>53</sup> Devas'arvarman

که پادشاه کَناج<sup>۵۴</sup> از دودمان ماوکاری<sup>۵۵</sup> است که در شمال هند قرار داشت. آشکار است که این پادشاه یکی از دست‌نشانندگان و باج‌گزاران شاهنشاه ساسانی محسوب می‌شده است چون در این متن می‌خوانیم که این پادشاه وزیر خود «تاتاریتوس» یا «تاتریتوس»<sup>۵۶</sup> را به همراه کاروانی که اموال زیادی را نزد پادشاه پیشکش می‌بردند، نزد خسرو اول فرستاد. در میان این پیشکش‌ها به ۱۶ قطعه زمرد و ۱۶ قطعه یاقوت به همراه ۹۰ فیل و ۱۲۰۰ شتر که بارشان طلا، نقره، جواهرات و مروارید بود اشاره شده است. از این رو آشکار است که یکی از امیران شمال هند که خراج‌گزار خسرو اول بوده است برای او پیشکش‌ها و خراج‌های سالانه‌اش را گسیل داشته است.

اما نکته در این جا است که وزیر او تاتاریتوس در دربار ساسانی بازی شترنج را پیشاروی شاهنشاه نهاد و پیام سرور خود را چنین ابلاغ کرد که قاعدتاً انتظار می‌رود که شاه شاهان خردمندترین مردمان را نیز در دربار خود داشته باشد و اگر چنین است باید بتواند راز چگونگی بازی کردن با این مهره‌ها و تخته را دریابد. چنان که در این متن آورده شده، مهره‌ها و شیوه حرکت کردن آنها در دربار ساسانی توسط بزرگمهر<sup>۵۷</sup> حکیم شناسایی شد و او همان کسی بود که نام‌های مشهور امروزی را برای آنان انتخاب کرد. او مهره مرکزی را شاه<sup>۵۸</sup> نامید، مهره دوم متحرک را فرزین<sup>۵۹</sup>، آنگاه رخ<sup>۶۰</sup>، پیل<sup>۶۱</sup> و اسب<sup>۶۲</sup> را به عنوان مهره‌های سواره دیگر

<sup>54</sup> Kanauj

<sup>55</sup> Maukhari

<sup>56</sup> Tataritos/ Takhtritus

<sup>57</sup> بزرگمهر بختگان (سده ۶ میلادی) فرزند بُختگ وزیر خردمند انوشیروان بود.

<sup>58</sup> Shāh (King)

<sup>59</sup> Farzīn (Fers, Counsellor, Wazīr)

<sup>60</sup> Rukh (Chariot)

<sup>61</sup> Pīl (Elephant, Alfil, Aufin)

<sup>62</sup> Asp (Horse, Faras)

انتخاب کرد. از این جا آشکار می‌شود که نام‌گذاری مهره‌های شترنج طبق همین متن پهلوی، اصولاً در دربار ایران انجام پذیرفته است. از این گزارش چنین بر می‌آید که بازی‌ای شبیه به شترنج در هند رواج داشته و از آنجا به ایران زمین منتقل شده، و بعدتر به شترنج تکامل یافته است. هم شاهنامه و هم متن پهلوی «گزارش» آورده‌اند که نامگذاری مهره‌ها و تدوین قواعد بازی شترنج در ایران زمین انجام شده و آن را به بزرگمهر منسوب دانسته‌اند. در شاهنامه‌ی فردوسی در ادامه داستان می‌خوانیم که بزرگمهر علاوه بر حل کردن معمای شترنج، تخته نرد را نیز اختراع کرد و آن را همچون معمایی برتر به دربار شاه هندی فرستاد و به این ترتیب وی، هم‌چنان خراج‌گزار شاهنشاه ساسانی باقی ماند.



این نکته قابل توجه است که ایرانیان باستان شترنج را که بازی‌ای کاملاً فکری است به عنوان روشی فروپایه‌تر از تخته نرد در نظر می‌گرفتند و در روایتی که آشکارا برای تقویت غرور ملی ایشان تدوین شده است، بازی شترنج را که اتفاقاً قواعد و نام مهره‌های آن کاملاً ایرانی است به یکی از استان‌های دوردست خود نسبت می‌داده‌اند و در مقابل بازی تخته نرد را که عنصر بخت و تصادف در آن نمایان است، هم‌چون نمادی از غرور ملی قلمداد می‌کردند. این کاملاً با تصویری که امروز از این دو بازی داریم متفاوت است؛

یعنی امروز تخته نرد به دلیل همین خصلت تصادفی بودن، موقعیتی فروپایه‌تر از شترنج را اشغال می‌کند و این به دلیل ارج و قُربی است که عقلانیت و محاسبات استدلالی در دوران مدرن پیدا کرده است.

متن دیگری که در آن اشاره‌ای به شترنج وجود دارد «کارنامه‌ی ارتخشیری بابکان»<sup>۶۳</sup> یعنی همان «کارنامه‌ی اردشیر بابکان»<sup>۶۴</sup> است که احتمالاً در سال ۶۲۸ میلادی نوشته شده است. این متن در واقع به داستان زندگی اردشیر بابکان<sup>۶۵</sup> که در سال ۲۲۶ تا ۲۴۱ میلادی پادشاهی می‌کرد، اشاره می‌کند اما به احتمال زیاد زمان نگاشته شدن آن در دوران حکومت خسرو دوم<sup>۶۶</sup> (خسرو پرویز - سال ۵۹۰ تا ۶۲۸ میلادی) بوده است. در این متن چنین نوشته شده که اردشیر مردی جنگاور و دلاور بود و در چوگان، سوارکاری، شترنج و نیواردشیر یعنی تخته نرد، مهارت و استادی تمام داشت. به احتمال زیاد بازی شترنج در زمان اردشیر بابکان وجود نداشته و این اشاره نوعی ناهم‌زمانی تاریخی را در متن یاد شده نشان می‌دهد.

از تمام این شواهد چنین بر می‌آید که به احتمال زیاد زادگاه شترنج یکی از مناطق واقع در گوشه‌ی جنوب شرقی قلمرو ساسانی بوده است. این منطقه امروز بخشی از هند محسوب می‌شود، اما در زمان یاد شده سپهر تمدن هندی تنها به بخشهایی جنوبی‌تر محدود می‌شده است. شواهدی در دست است که بر مبنایشان شهر گناوج در این منطقه نامزدی محتمل برای زادگاه شترنج بوده است. این حدس توسط متنی به

<sup>63</sup> *Kārnāmag ī Ardaxšīr ī Pābagān*

<sup>64</sup> *The Kārnāmag-ī Ardaxšīr-ī Pābagān*

<sup>65</sup> اردشیر بابکان یا اردشیر یکم یا اردشیر بابکان بنیان‌گذار شاهنشاهی ساسانی بود. از ۲۲۶ تا سال ۲۴۱ میلادی، به عنوان شاهنشاه ایران سلطنت کرد. وی بجای، اردوان پنجم، آخرین پادشاه اشکانی بر تخت نشست.

<sup>66</sup> خسرو دوم نامی است که رومی‌ها به وی داده‌اند. مورخین ایرانی وی را خسرو پرویز (ابرویز) گفته‌اند. از ۵۹۰ تا سال ۶۲۸ میلادی، پادشاه ساسانی بود.

نام «هرشه چَریدا»<sup>۶۷</sup> پشتیبانی می‌شود. این متن توسط شاعری به نام بانا<sup>۶۸</sup> در میان سال‌های ۶۲۵ تا ۶۴۰ میلادی در آن شهر سروده شده است.<sup>۶۹</sup> کناوج همان شهری است که امروز کانیاکوبجا<sup>۷۰</sup> نام دارد و در کرانه رود گنگ<sup>۷۱</sup> ساخته شده است. این شهر در اواخر قرن ششم و اوایل قرن هفتم میلادی مرکز یک واحد سیاسی به نسبت مقتدر در شمال هند بود که چنان که گفتیم طبق روایت پهلوی دست‌نشانده و خراج‌گزار شاهنشاه ساسانی محسوب می‌شده است.

در متن تاریخ رسمی شاه شیری‌هرشه<sup>۷۲</sup> (یعنی هرشه‌ی رستگار شده یا هرشه‌ی بخشوده شده) می‌خوانیم که در زمان حکومت این پادشاه صلح و صفا بر زمین کناج حاکم بود. بانا در این شعر مجموعه‌ای از استعاره‌ها و تشبیه‌های پیچیده را برای توصیف شرایط نیک و خوب زمام‌داری این پادشاه به کار گرفته است. ناگفته نماند که هرشه به آیین بودایی<sup>۷۳</sup> هم گروید و به این ترتیب برای مدتی طولانی در قلمرو خود از جنگ و کشمکش جلوگیری کرد.

<sup>67</sup> Harshacharita

<sup>68</sup> Banabhatta (Bana)

<sup>69</sup> Cazaux, 2004.

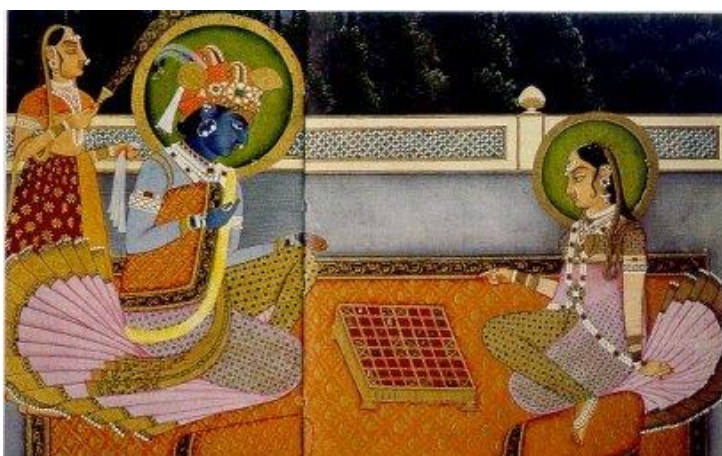
<sup>70</sup> Kanyakubja

<sup>71</sup> رود گنگ (Ganges) بزرگ‌ترین رود شبه‌قاره هند و دارای ۲۵۱۰ کیلومتر طول است. این رود از ایالت اوتارانچاند در کشور هندوستان و از مرکز کوه‌های هیمالیا سرچشمه می‌گیرد و سراسر شمال هند و نیز کشور بنگلادش را سیراب می‌کند و سپس از طریق یک دلتا به خلیج بنگال می‌ریزد. در کناره رود گنگ مزرعه‌های حاصلخیز و شهرهای بزرگی قرار گرفته‌اند.

<sup>72</sup> Shri Harsha

<sup>73</sup> بوداگرایی دین و فلسفه‌ای مبتنی بر آموزه‌های سیدارتا گوتاما که در حدود ۵۶۶ تا ۴۸۶ پیش از میلاد می‌زیسته است.

در متن «هَرشه چَریتا» می‌خوانیم که در دوران پادشاهی این شخص تنها زنبوران بر سر دست‌یابی به شبنم با یکدیگر کشمکش داشتند و بریدن دست و پای مجرمان کاملاً موقوف شد. در همین اشاره استعاره‌ای چشم‌گیر وجود دارد که می‌تواند به بازی شترنج مربوط باشد. در این جا نوشته شده که تنها بریدن پاها از اندازه‌های آشت پَدَه (یعنی هشت‌خانه‌ای) رایج بود و این روشی بود که در آن چَتورَنگَه مورد مجازات قرار می‌گرفت. اشاره به آشت پَدَه و چَتورَنگَه به احتمال زیاد به بازی شترنج مربوط می‌شود چون آشت پَدَه نام همان صفحه هشت در هشت شترنج است و چَتورَنگَه نام هندی بازی شترنج است که در فارسی نیز رواج یافته. ناگفته نماند که کلمه‌ی آشت پَدَه (هشت‌پای) در زبان سانسکریت به معنای هشت‌خانه‌ای است و چَتورَنگَه نیز به معنای «چهارجبهه» یا «چهاررزم» است؛ چون «چَتور» یعنی چهار و «رَنگَه» یعنی جبهه و صف‌آرایی نظامی. برخی از پژوهشگران معتقد هستند که این اشاره‌ها به بازی شترنج مربوط نمی‌شوند بلکه به غولی اساطیری به نام «پوروشا»<sup>۷۴</sup> مربوط هستند. پوروشا معمولاً در اساطیر ودايي به صورت غولی با دست و پای خمیده بازنموده می‌شود که بر صفحه‌ای هشت در هشت به نام آشت پَدَه نشسته است و در بسیاری بخش‌های دیگر ودا، آفرینش جهان با قربانی شدن وی و بریده شدن دست و پای او آغاز می‌شود. به همین ترتیب چَتورَنگَه نیز به نبردی که پوروشا در آن مغلوب شد و قربانی گشت، محسوب می‌شود.



رادا کریشنا در حال

بازی شترنج

نام آشت پَدَه از این نظر اهمیت دارد که در متن «خسروی کَوَاتان اود ریدک<sup>۷۵</sup>» یعنی «خسرو قبادان و ریدگ» که در سال ۶۵۱ میلادی نوشته شده است، اشاره دیگری به شترنج وجود دارد و در آن نام این بازی به صورت «هشت پای» ذکر شده و هشت پای به شکل دقیق کلمه، همتای آشت پَدَه در سانسکریت است. در این متن هم به بازی تخته نرد و هم به شترنج اشاره شده و آشکار است که بزرگان و خردمندان دوران ساسانی به عنوان بخشی از آموزش درباری خویش می‌بایست بازی شترنج و تخته نرد را به خوبی می‌آموختند.

در مدت کوتاهی پس از «خسرو قبادان و ریدگ»، متن دیگری نوشته شده که احتمالاً مسیر مهاجرت این بازی به سرزمین چین را نشان می‌دهد. در متنی به نام «فام وانگ فازانگ شو<sup>۷۶</sup>» (یعنی شرحی بر فان وانگ جینگ) که در سال ۷۱۲ میلادی نوشته شده، رساله‌ای به زبان چینی را باز می‌یابیم که توسط یک جهان‌گرد سغدی<sup>۷۷</sup> و بنابراین ایرانی به نام فازانگ تدوین شده است. فازانگ نام چینی شده یک شخصیت ایرانی است که شاید در اصل فرزین یا فرزبان یا چیزی شبیه به این بوده باشد. در این رساله می‌بینیم که این مرد سغدی که یک راهب و مبلغ آیین بودایی در چین بوده، از بازی‌ای به نام «پراسنا<sup>۷۸</sup>» نام می‌برد و اشاره می‌کند که پراسنا بازی‌ای جنگی است که در مناطق غربی یعنی در آسیای میانه رواج دارد و توسط دو بازیگر انجام می‌پذیرد. هر یک از بازیگران بیش از بیست مهره یشمی را در اختیار دارند و با آن عناصر جنگی مانند فیل و اسب و بقیه نیروهای نظامی را بازنمایی می‌کنند و بر تخته‌ای با یکدیگر می‌جنگند. برخی این بازی را

<sup>75</sup> Xusraw î Kavâtân ud rêdak

<sup>76</sup> Fanwang fazang shu

<sup>77</sup> سغد سرزمینی است شامل تاجیکستان کنونی و بخش خاوری ازبکستان کنونی میان کوه‌های تیان‌شان و رود آمودریا. گاهی به این سرزمین سغدیانان هم می‌گویند.

<sup>78</sup> Prasena



نخستین اشاره به بازی شیانگ‌چی چینی در نظر گرفته‌اند، اما با توجه به اشاره‌ای که به فیل وجود دارد، آشکار است که این بازی همان شترنج بوده است چرا که فیل از جانوران بومی چین نیست و بعید است بازی‌ای چینی، فیل را در هسته مرکزی خود داشته باشد. با این وجود این احتمال را نمی‌توان نادیده انگاشت که شاید بازی شیانگ‌چی، شکلی تغییر یافته از خود شترنج باشد و فزانگ نخستین کسی باشد که به پل ارتباطی میان این دو اشاره می‌کند. در چنین شرایطی در اوایل قرن هشتم میلادی ورود بازی شترنج به چین از راه مبلغان بودایی سغدی انجام پذیرفته است.

نخستین اشاره به بازی شترنج در منابع دوران اسلامی را در شعر الفَرَزْدَق<sup>۷۹</sup> به نام «مقاعد جرید والفرزدق» می‌بینیم. در این متن شعری به زبان عربی وجود دارد که در حدود سال ۷۲۸ میلادی سروده شده است. در اینجا برای نخستین بار واژه «بیدق» که معرب شده‌ی «پیاده» است را می‌بینیم و این عبارت به چشم می‌خورد که تو هم چون بیدقی در میان بیادیق (یعنی هم‌چون پیاده‌ای در میان پیادگان دیگر) باقی خواهی ماند

---

<sup>79</sup> فرزدق (زاده ۳۸ هـ/۶۵۸ م بصره - درگذشته ۱۱۰ هـ/۷۲۸ م بصره) از شاعران برجسته و سرشناس عرب‌زبان دوره آغاز اسلام و سده یکم هجری است. نام کامل او همام بن غالب بن صعصعه الدارمی التمیمی ملقب به ابوفراس است و لقب اصلی او یعنی فرزدق عربی‌شده واژه فارسی پرازده به معنای قرص ضخیم نان و خمیر است. این لقب را به خاطر درشتی چهره و ترش‌رویی به او داده بودند. فرزدق شاعر رسمی ولید خلیفه اموی بود و شماری از چامه‌های ستایشی را به او پیشکش کرده‌است. شعر فرزدق به آکندگی عبارات از معانی و گوناگونی ترکیب‌ها معروف است و دست‌نویسان، سروده‌های بسیاری از او را در نوشته‌های خود به عنوان گواه برای واژه‌ها و کاربردها آورده‌اند. نامورترین سروده او شعری است که در مکه و در هنگام ورود امام زین‌العابدین، امام چهارم شیعه به حرم کعبه سرود. این شعر باعث خشم امیر هشام بن عبدالملک و زندانی شدن فرزدق شد. فرزدق در زندان قصیده‌ای در نکوهش هشام سرود. جامی، سراینده پارسی‌گوی این قصیده را ترجمه کرده و در دفتر یکم سلسله‌الذهب آورده است.

و از اشاره متن، آشکار است که منظور پیاده شترنج است. بنابراین در سال ۷۲۸ میلادی پس از فتح ایران توسط سپاه عرب، بازی شترنج کاملاً در میان اعراب شناخته شده بوده است.

در سال ۷۶۷ میلادی زمانی که ابوحنیفه<sup>۸۰</sup> مجموعه قوانین فقهی خود را تدوین می‌کرد، به بازی تخته نرد و شترنج اشاره کرد و تخته نرد را به خاطر شکل قمارگونه و ارتباط آن با بخت و تصادف، ممنوع دانست و شترنج را نیز با ناخرسندی و دیدگاهی منفی نظاره کرد اما آن را ممنوع نساخت. در مقابل، مالک ابن انس<sup>۸۱</sup> که فقه مالکی را تاسیس کرد و در سال ۷۹۵ میلادی درگذشت، به شدت با بازی شترنج و تخته نرد مخالفت کرد و هر دو حرام دانست. در فقه شافعی که توسط شافعی<sup>۸۲</sup> (درگذشته‌ی سال ۸۲۰ میلادی) تاسیس شده

<sup>80</sup> ابوحنیفه نعمان بن ثابت (۸۰ - ۱۵۰ هجری قمری/ ۶۹۹-۷۶۷م) فقیه و متکلم نامدار کوفه و پایه‌گذار مذهب حنفی از مذاهب چهارگانه اهل سنت است. اهل سنت او را «امام اعظم» و «سراج الأئمه» لقب داده‌اند. پیروان ابوحنیفه را حنفی می‌نامند.

<sup>81</sup> مالک ابن انس (۹۳ - ۱۷۹) هجری قمری. دومین امام از ائمه اهل سنت بود. نام کامل وی (مالک بن انس بن مالک بن انس بن الحارث بن عَیْمَان بن خُثَیْل بن عمرو بن الحارث الأصبَیحی) بود. مادرش العالیة بنت شریک بن عبدالرحمان بن شریک اسدی و یکی از فضلاء عصر خود بود. وی در سال ۹۳ هجری قمری در واحه ای به نام «ذُو المَرَوَه» (در شمال مدینه) که در حدود ۳۲ فرسخ از مدینه فاصله دارد، متولد شد. پیروان مالک ابن انس به مالکی مشهورند.

<sup>82</sup> محمد ادریس الشافعی (۱۵۰ - ۲۰۴) هجری قمری. ملقب به أبو عبدالله، از علما اهل سنت بود. نام کامل وی (محمد بن ادریس بن العباس بن عثمان بن شافع بن السائب بن عبید بن عبد یزید ابن هاشم بن المطلب بن عبد مناف القرشی) بود. وی در ماه رجب سال ۱۵۰ هجری قمری برابر با ۷۶۸ میلادی در شهر غزه از سرزمین فلسطین (و به قولی در سوریه) به دنیا آمد. مادر شافعی، «فاطمه» (أم حبیبه) نام داشت که از قبیله ازد بود. الأزدیه، یکی از قبائل معروف در یمن السعید (یمن پر برکت، بخش سر سبز و پر آب سرزمین یمن) بود. نسب شافعی به عبد مناف می‌رسد که جد اعلامی پیامبر است. امام الشافعی در مکه در زمینه علوم فقهی پیشرفت می‌کند و یکی از علماء برجسته آن دیار می‌شود. وی بنا به ترتیب زیر سومین امام از ائمه اهل سنت است. پیروان محمد بن ادریس شافعی به شافعی مشهورند.

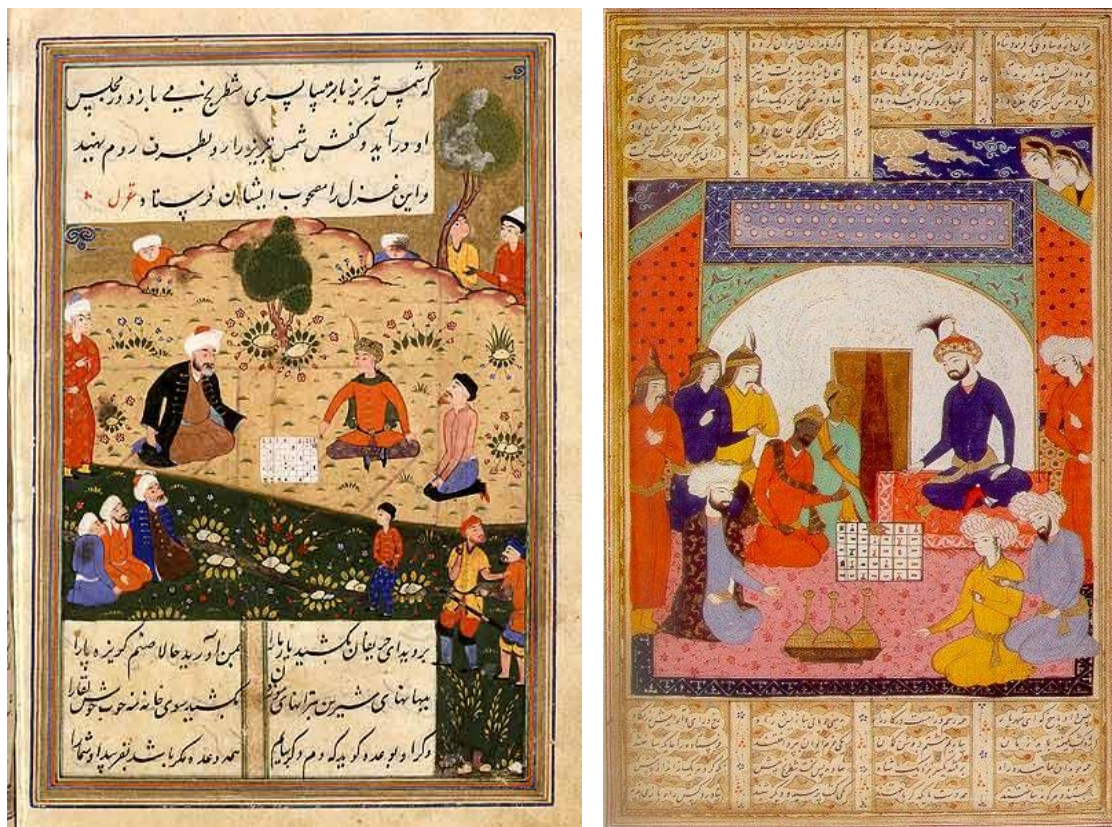
است، بازی شترنج تا حدی که قمار و بُرد و باخت پولی نینجامد، مجاز دانسته شده است. در فقه حنبلی که توسط احمد ابن حنبل<sup>۸۳</sup> در گذشته سال ۸۵۵ میلادی تدوین شده، همان قواعد فقه حنفی پذیرفته شده است.



بازی شترنج در

شاهنامه‌ی بایسنقری

<sup>83</sup> ابو عبدالله احمد بن محمد بن حنبل متکلم و فقیه مسلمان، شاگرد شافعی در ۷۸۰ میلادی [ ۱۶۴ هـ ق ] در بغداد زاده شد؛ پدر و مادرش از اعراب ساکن مرو بودند. نام کامل وی (احمد بن محمد بن حنبل بن هلال بن اسد بن ادريس بن عبدالله الشيباني المروزي البغدادي). سفرهای زیادی کرد؛ در بغداد برآمد، و در [ ۲۴۱ هـ ق ] در همان جا درگذشت. مکتب فقه حنبلی، یکی از فرق اربعه سنت، پس از مرگ وی به وسیله شاگردانش ایجاد شد. این مکتب جریان متقابلی بود که تفسیر تحت‌اللفظی قرآن و احادیث و تقلیل ارزش قیاس و اجماع را مورد توجه قرار می‌داد. احمد بن حنبل مسند را تألیف کرد، که مجموعه‌ای بود بالغ بر ۳۰۹۰۰۰ حدیث. این احادیث نه به ترتیب موضوعی، بلکه برحسب اسامی صحابه‌ای که بدیشان استناد شده، تنظیم شده‌است. این بهترین و بزرگ‌ترین مجموعه در نوع خودش است. ابوحنیفه، مالک بن انس، شافعی و احمد بن حنبل را، که مؤسسان فرق اربعه سنت بودند، ائمه اربعه می‌نامند. فرقه حنبلی، جز در ایجاد دروس و مشکل‌سازی ناموفق‌ترین این فرقه‌ها بود. مذهب حنبلی، اکنون جز در میان وهابیان عربستان مرکزی قدرتی ندارد. پیروان احمد ابن حنبل به حنبلی مشهورند.



عرضه‌ی شترنج در بارگاه انوشیروان (شاهنامه) و شترنج باختنِ شمس تبریزی و پسری جوان (غزلیات شمس)

مجموعه متون و فرهنگ تولید شده درباره بازی شترنج در ایران زمین چنان فراوان و گسترده بود که وقتی ابن ندیم<sup>۸۴</sup> در سال ۳۷۷ هجری (۹۸۸ میلادی) کتاب مشهور خود الفهرست<sup>۸۵</sup> را تدوین می‌کرد، یک فصل کامل را به کتاب‌های مربوط به شترنج اختصاص داد. در میان کتاب‌هایی که ابن ندیم از آنان نام برده، می‌توان از "کتاب الشطرنج" نوشته‌ی العَدلی، "لطیف فی شطرنج" نوشته‌ی رازی، "کتاب الشطرنج" نوشته

<sup>84</sup> محمد بن اسحاق ندیم مشهور به ابن ندیم کنیه‌اش ابو الفرج است (درگذشت ۳۸۵ هجری قمری) از کتاب‌شناسان و دانشوران ایرانی شیعه بود. کنیه پدرش ابو یعقوب بود. او آثاری چون الفهرست، فهرست الکتب و کتاب التشیبهات دارد.  
<sup>85</sup> کتاب الفهرست، نوشته ابن ندیم در سال ۳۷۷ ه. ق. به اتمام رسیده است. کتاب مزبور حاوی اطلاعات مبسوطی درباره کتب و خطوط دوره ساسانی و منبع بسیار مناسبی در مورد مانی و آیین او است. این کتاب را فهرس العلوم نیز نامیده‌اند.

الصَّوْلِي که در دو جلد تدوین شده بود، کتاب "منصوبات الشطرنج" نوشته اللجّج و "کتاب مجموع فی منصوبات الشطرنج" نوشته ابن علیق لیدیسی یاد کرد. در سال ۷۲۸ میلادی اشاره‌ای به بازی شترنج در سخنان حسن بصری<sup>۸۶</sup> نیز وجود دارد. در منابع دوران اسلامی به این نکته نیز اشاره شده که شترنج‌بازان بنا به مهارت و توانی خود به پنج رده‌ی متفاوت تقسیم می‌شدند. گروهی از آنان «عالیات» خوانده می‌شدند که استادان و توانمندترین بازیکنان بودند. پس از ایشان «مُتَقَرِّبات» قرار می‌گرفتند که می‌توانستند از هر ۱۰ دست بازی شترنج، بین دو تا چهار دست را ببرند. رده‌ی سوم بازیگرانی را در بر می‌گرفت که گاه مهره‌ی وزیر را در بازی از دست می‌دادند و به این ترتیب ناشی محسوب می‌شدند. رده‌ی چهارم این اشکال را در مورد مهره فیل و رده پنجم آن را در مورد مهره رخ نمایان می‌ساختند.



عرضه‌ی شترنج در دربار انوشیروان به روایت شاهنامه‌ای از قرن چهاردهم میلادی

<sup>86</sup> حسن پسر یسار ملقب به ابو سعید و یا حسن بصری متولد سال ۲۱ هجری در مدینه و متوفی به سال ۱۱۰ هجری قمری (۶۴۲-۷۲۸ میلادی) در بصره است. او یکی از اولین پیشگامان زهد و تصوف در اسلام است. وی در ردیف تابعین (مسلمانانی که در زمان حیات پیامبر اسلام زندگی کرده‌اند) و به روایتی دیگر از اصحاب نزدیک به علی بن ابیطالب بوده‌است. هم‌چنین برخیاز صوفیه وی را از مریدان و خرّقه‌داران علی ابن ابیطالب می‌دانند.

در دوران اسلامی از چند تن از بازیکنان مشهور شترنج نیز نام و نشانی در دست داریم. می‌دانیم که در دربار مامون<sup>۸۷</sup> سه تن به نام‌های جبیر کوفی، رَبرَب و ابونعم ساکن بوده‌اند که شترنج‌بازهایی ورزیده محسوب می‌شده‌اند. العَدلی که گفتیم کتابی درباره شترنج نوشته بود در دوران حکومت خلیفه واثق<sup>۸۸</sup>، نیرومندترین شترنج‌باز تلقی می‌شد و تنها کسی بود که در رده‌ی عالیات می‌گنجید. رازی که در ۸۴۷ میلادی یک مسابقه بزرگ را در مقابل العَدلی بُرد، همان کسی بود که کتاب دیگری را درباره شترنج نوشت. خلیفه متوکل<sup>۸۹</sup> کسی بود که در زمان اجرای این بازی حضور داشت و رقابت دو طرف را تماشا می‌کرد. الصَّولی که نام وی در الفهرست ابن ندیم آمده، در زمان پادشاهی مکتفی<sup>۹۰</sup> عباسی، نیرومندترین بازیگر تلقی می‌شد. در

<sup>87</sup> ابوالعباس عبدالله مأمون پسر هارون الرشید خلیفه عباسی، در ۷۸۶ میلادی [ ۱۷۰ ه. ق ] در بغداد زاده شد، در ۸۳۳ [ ۲۱۸ ه. ق ] در نزدیکی طرسوس درگذشت. هفتمین و بزرگ‌ترین خلیفه عباسی (۸۱۳ - ۸۳۳). مادر و همسرش ایرانی بودند، که مبین تمایلات ایرانی و علوی اوست. او معتزلی پرشوری بود و کوشید تا با اعمال زور عقاید خود را به کرسی بنشاند. او پس از برادرش امین به خلافت رسید.

<sup>88</sup> واثق (نام کامل: هارون الواثق بالله بن محمد المعتصم بالله بن هارون الرشید) خلیفه عباسی بود که از سال ۸۴۲ تا ۸۸۷ میلادی فرمان راند. او پس از مرگ پدرش معتصم به خلافت رسید. مادرش کنیزکی رومی به نام قراطیس بود. وی پیشتر نایب هارون الرشید در بغداد بود و با بابک خرمدین نبرد کرده بود. در عهد واثق ولایتداران نفوذ یافتند و عبدالله بن طاهر، حکمرانی خراسان، طبرستان و کرمان را برعهده داشت. در زمان او، شورش‌هایی در شام و فلسطین روی داد و به همین دلیل او اشناس ترک را به ولایت شام فرستاد و بعدها مغرب و مصر را نیز به قلمرو حکمرانی وی افزود. وی به سبب تب شدید در سال ۸۴۷ میلادی درگذشت و خلافت را به برادرش متوکل گذاشت.

<sup>89</sup> متوکل (نام کامل وی: أبو الفضل جعفر المتوکل علی الله بن المعتصم بن الرشید بن المهدي) خلیفه عباسی بود که در سال‌های ۸۴۷ تا ۸۶۱ در سامرا فرمان راند. متوکل پس از درگذشت برادرش واثق با کمک غلامان ترک به خلافت نشست و به دست هم آنان به قتل رسید. او نخستین خلیفه عباسی بود که مذهب شافعی اختیار کرد؛ همچنین در فقه و سنت مطالعه کرده بود. در زمان او توفان سختی بر بغداد، بصره، کوفه و عراق وزید و چهارپایان و کشت‌زارها از بین رفت و قحطی و خشکسالی پدید آمد. در این دوره، رومیان نیز به قلمرو عباسی دست اندازی می‌کردند. آغاز خلافت متوکل، همزمان با قدرت یافتن ترکان در حکومت بود. خود متوکل به دست شماری از ترکان درباری به قتل رسید.

<sup>90</sup> مکتفی (نام کامل وی: أبو أحمد علی المکتفی بالله ابن المعتضد بن أبی أحمد بن المتوکل) خلیفه عباسی در بغداد بود که از سالهای ۹۰۲ تا ۹۰۸ میلادی فرمان راند. مکتفی به هنگام مرگ معتضد در رقه بود و قاسم وزیر برای او بیعت گرفت؛ تا این که

این زمان رازی در گذشته بود و از میان استادان قدیمی کسی که بتواند هم‌آورد وی باشد وجود نداشت. اللجلیج شاگرد الصّولی بود و در دوران خود به یکی از بزرگ‌ترین استادان این بازی در ایران زمین تبدیل شد.

۷. بازی شترنج پس از فتح اسپانیا و بخش‌هایی از آناتولی توسط سپاهیان اسلام به اروپاییان معرفی شد. نام این بازی در تمام زبانهای اروپایی از شترنج فارسی وام‌گیری شده است. مثلاً در اسپانیا و پرتغال که ش به صورت **j** و **x** نوشته می‌شود، این نام به ترتیب به *ajedrez* و *xadrez* تبدیل شده است. یونانیان نیز این کلمه را به صورت *ζατρίκιον* (*zatrikion*) ثبت کرده‌اند.

می‌دانیم که در حدود سال ۱۰۰۰ میلادی طبقه‌ای از نخبگان دینی و کلیساییان بازی شترنج را آموخته و آن را روشی برای شکوفایی عقلانیت و اندیشه تلقی می‌کردند. در حدود سال ۱۲۰۰ میلادی، شکل امروزی بازی شترنج در سرزمین‌های جنوبی اروپا به ویژه در پرتغال و ایتالیا تدوین شد. به عنوان مثال این قاعده که مهره پیاده می‌تواند در نخستین حرکت دو خانه به جلو حرکت کند و یا محدود بودن حرکت فیل و رخ به مسیرهای مستقیم و کج، برای نخستین بار در این زمان در اروپا نهادینه شد.

---

به بغداد رسید و رسماً فرمانروایی را برعهده گرفت. در دوران مکتفی، سامانیان در ایران قدرت یافتند. اسماعیلیان در بصره، بغداد و سوریه به تبلیغ می‌پرداختند. از سوی دیگر، گروهی از آشوبگران به هنگام بازگشت از مکه، بر کاروان حج یورش بردند و چندین هزار تن را کشتند. مکتفی یحیی بن زکوریه را که از سران شورش بود، کشت و در دفع قرمطیان کوشش نمود. وی در سال ۹۰۸ میلادی برابر با ۲۹۵ هجری مُرد.

قدیمی‌ترین کتاب درباره‌ی بازی‌های تخته‌ای اروپایی که تا به امروز باقی مانده است، *Libro de los juegos* (کتاب بازیها) است که در زمان حکومت آلفونسوی دهم<sup>۹۱</sup> پادشاه کاستیل، گالیسیا و لئون<sup>۹۲</sup> در کتابخانه شهر تولدو<sup>۹۳</sup> به سال ۱۲۸۳ میلادی نوشته شده است.<sup>۹۴</sup> این متن نخستین کتاب مستقل در زمینه بازی در سپهر فرهنگ اروپایی محسوب می‌شود و برخی از کهن‌ترین اشاره‌ها به بازی‌های ایرانی مانند تخته نرد و شترنج را می‌توان در آن یافت. تاثیر بازیهای شرقی بر این کتاب را از آنجا می‌توان دریافت که نام دیگر آن *Libro de acedrex, dados e tablas* بوده که یعنی «کتاب شترنج، تاس و تخته». این کتاب در ابعاد ۴۰×۲۸ سانتیمتر بر روی پوست گوسفند نوشته شده و ۹۷ برگه بزرگ را در بر می‌گیرد که برخی از آنها مصور هستند و ۱۵۰ مینیاتور و نگارگری نیز در آن به چشم می‌خورد. این رساله در مورد بازی‌های گوناگونی که در آن زمان در سرزمین اسپانیا رایج بوده، شرح حال مفصلی به دست می‌دهد. از متن یاد شده تنها یک نسخه در صومعه سان لورنزو دل اسکوریان<sup>۹۵</sup> در نزدیکی مادرید وجود دارد اما یک کپی دیگر از آن در آکادمی تاریخ<sup>۹۶</sup> شهر مادرید نگهداری می‌شود که در سال ۱۳۳۴ میلادی نوشته شده است.

---

<sup>91</sup> Alfonso X (23 November 1221 – 4 April 1284)

<sup>92</sup> The King of Castile, León and Galicia

<sup>93</sup> Toledo

<sup>94</sup> Golladay, 2007.

<sup>95</sup> San Lorenzo del Escorial

<sup>96</sup> Royal Academy of History Madrid





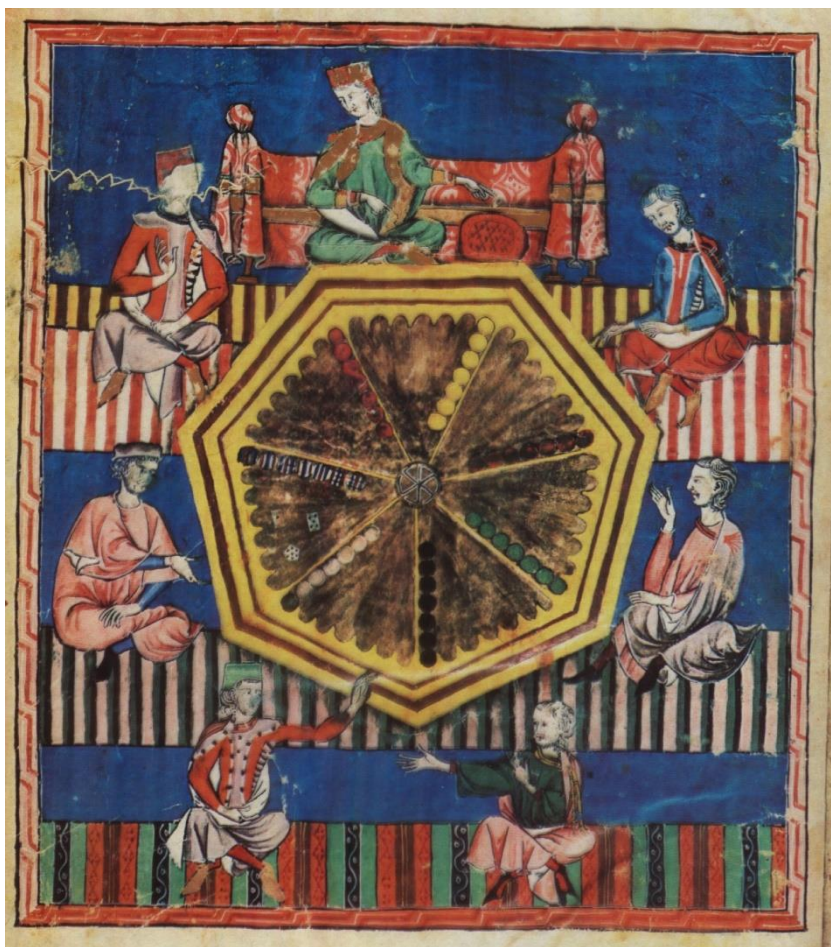
شترنج و تخته نرد در کتاب بازی آلفونسو

شواهدی وجود دارد که نوشته شدن کتاب آلفونسو تا حدودی زیر تاثیر اشکال دیگری از بازی نامه‌های اروپایی هم عصر خود بوده است. چنان که می‌دانیم در همین دوران فردریک دوم<sup>۹۷</sup> در سرزمین‌های ژرمنی کتابی در زمینه‌ی پرورش باز و شاهین‌درباری<sup>۹۸</sup> نوشت و این آشکارا تقلیدی از کتاب‌های مشابهی بود که از دیرباز در ایران زمین رایج بوده است و پس از اسلام نیز در قالب رساله‌های عربی با مضمون مشابه، تدوین می‌گشت.

---

<sup>97</sup> Frederick II of Hohenstaufen (26 December 1194 – 13 December 1250)

<sup>98</sup> De Arte Venandi cum Avibus (The Art of Hunting with Birds).



تخته نرد هفت نفره به روایت کتاب بازی

از اطلاعات مندرج در کتاب درمی یابیم که مهم ترین بازی های این دوران عبارتند از تخته نرد و شترنج. کتاب در سه فصل نخست به بازی هایی که تنها به مهارت عقلانی مربوط می شوند (مانند شترنج) و بازی هایی که تنها بخت و تقدیر در آنها نقش ایفا می کند (مانند تاس بازی) و در نهایت بازی هایی که هر دوی این

ویژگی‌ها را با هم ترکیب می‌کنند (مانند تخته نرد) اشاره می‌کند و این سه را از یکدیگر متمایز می‌سازد. متن یاد شده برخی از کهن‌ترین توصیف‌ها از شیوه بازی تخته نرد را نیز به دست می‌دهد.<sup>۹۹</sup>

در این کتاب به بازی‌های خلاقانه‌ای مانند شترنج چهار فصل ( *ajedrex de los quatro tiempos* ) و اشکال دیگری از شترنج اشاره شده است. شترنج چهار فصل به ظاهر شکلی از شترنج بوده که توسط چهار تن بازی می‌شده و تخته‌ی آن شکلی متفاوت با آنچه که امروز می‌بینیم، داشته است. هم‌چنین در یکی از فصول به تخته نردی اشاره شده که تحت تاثیر عناصر اختربینانه طراحی شده و هفت بخش پیاپی دارد و توسط هفت تن بازی می‌شود. آلفونسو این را تخته‌ی دایره البروجی نامیده است. او هم‌چنین به اشکال متفاوتی از بازی تخته اشاره کرده است. آنچه که در فصلی از کتاب زیر عنوان بازی‌های مربوط به بخت و خرد صورت‌بندی شده، قوانین و عناصر بازی تخته‌ی امروزمین را تشکیل می‌دهد. بازی تخته نرد و شترنج هر دو از بازی‌هایی هستند که در حدود سال ۱۰۰۰ میلادی توسط مهاجمان مسلمان به اسپانیا و آناتولی معرفی شدند و راه خود را به درون طبقه نخبه و دین‌مردان مسیحی اروپایی، گشودند.<sup>۱۰۰</sup>

تاثیر نفوذ فرهنگ ایرانی در این بازی‌ها کاملاً آشکار است. مثلاً در نام‌گذاری عناصر و بخش‌های گوناگون شترنج می‌بینیم که مهره‌ها و راهبردهای بازی، با واژگان پارسی نامگذاری شده‌اند.<sup>۱۰۱</sup> لباس‌ها و شیوه‌ی نشستن کسانی که به بازی مشغول هستند معمولاً در وضعیتی هم‌چون مسلمانان بازنموده شده است.

<sup>99</sup> Carpenter, 1988: 267-278, 278.

<sup>100</sup> Tronzo, 1977: 15-26, 15.

<sup>101</sup> Tronzo, 1977: 15-26, 18.

یعنی در بسیاری از نگارگری‌های این کتاب می‌بینیم که بازیگران چهار زانو روی زمین نشسته‌اند و این شیوه‌ای است که در آن زمان در اسپانیا تنها در میان مسلمانان رایج بوده است. جالب آن است که آلفونسو در یکی از فصل‌های کتاب خود به شکلی از بازی تخته نرد اشاره کرده که در آن تاسی با هفت وجه مورد استفاده قرار می‌گرفته است.<sup>۱۰۲</sup> یکی از عناصری که رگه‌های تاثیرپذیری آشکار و نمایان از فرهنگ ایرانی را نشان می‌دهد همین شیفتگی آلفونسو به عدد هفت و عناصر و نمادهای اخترشناسانه است.

چنان که گفتیم این کتاب از سه بخش پیاپی تشکیل می‌شود. یک بخش به توضیح بازی‌ها و قواعد آنها و هم‌چنین معماها و شیوه‌های حل این معماها می‌پردازد. در بخش دوم بخت و اراده یا هوش به عنوان مهم‌ترین متغیرهای حاکم بر زندگی انسانی قلمداد شده‌اند و این چیزی است که در متون پارسی هم‌دوران این نوشتار مثلاً در متنی مانند شاهنامه‌ی فردوسی، به روشنی دیده می‌شود. «کتاب بازی‌ها» از این نظر اهمیت دارد که در بخش سوم آن بحثی مفصل و جامع در مورد پیوند میان بازی‌ها و تربیت اخلاقی مردمان به چشم می‌خورد.<sup>۱۰۳</sup> در اینجا تمام عناصری که بعدتر در عرفان ایرانی و فلسفه آن روز حکیمان ایرانی شاهد آن هستیم، بازتاب یافته است؛ چنان که در این بخش می‌بینیم که به رابطه میان جهان اکبر و جهان اصغر و آنچه که میان طبیعت بیرونی و دستگاه‌های درونی نفس انسان وجود دارد، اشاره شده و مضمونی که در این بیان‌ها به چشم می‌خورد هم‌چون وام‌گیری ساده‌ای از آرای ناصرخسرو و ابن سینا می‌نماید. یعنی چنین به نظر می‌رسد که پی‌رنگی از آراء و اندیشه‌های اسماعیلی به همراه بازی‌های ایرانی به اسپانیا منتقل شده است.

---

<sup>102</sup> Golladay, 2006.

<sup>103</sup> Wollesen, 1990: 277-308.

نویسنده‌ی این کتاب کوشیده تا با استفاده از استعاره‌های اخترشناسانه و فلسفی بازی‌های یاد شده را به پرورش قوای نفسانی و تربیت اخلاقی بازیگران منسوب کند.<sup>۱۰۴</sup> آشکار است که این برداشت‌ها از فرهنگی که بازی‌ها را به اسپانیایی‌ها معرفی کرده بودند، وام‌گیری شده است. به عبارت دیگر روشن است که فرهنگ ایرانی تولید کننده بازی‌ها چنین چارچوب متافیزیکی‌ای را برای بازی‌های یاد شده در نظر می‌گرفته‌اند. به این ترتیب می‌بینیم که نویسنده کوشیده تا سجایای اخلاقی پرورده شده توسط بازی‌های مورد نظر را در چارچوبی مسیحی بازسازی کند.

---

<sup>104</sup> de Parga, 1987: 13-28, 17.

## بخش سوم: تعریف بازی

### گفتار نخست: سطح زیست‌شناسانه

هر جانورشناس کنجکاو و علاقمندی به سادگی متوجه رده‌ای از رفتارهای غیرعادی و در عین حال جذاب و چشم‌نواز در برخی از جانوران می‌شود. این رده از رفتارها را با توجه به آنچه که در میان آدمیان نیز رواج دارد، بازی می‌نامند. بازی بچه‌گربه یا بازی توله‌سگ با همسالان یا مادرش چیزی است که بسیاری از ما به طور عینی تجربه برخورد با آن را داشته‌ایم. شواهد تجربی نشان می‌دهد که تمام جانوران خون‌گرم، که دستگاه عصبی‌شان به نسبت پیچیده است، توانایی بازی کردن را دارند. جالب توجه است که در میان تمام

رده‌های جانوی، جانوران خون‌سرد شاید با استثنای یک نمونه -سوسمار کومودو<sup>۱۰۵</sup>- از بازی کردن عاجز هستند.

در میان خزندگان، تنها موردی از بازی‌ای که گزارش شده، به همین سوسمار کومودو<sup>۱۰۶</sup> مربوط می‌شود. این سوسمار، اگر تفسیر ما از رفتار او درست باشد، با رفتاری شبیه به آنچه که در بچه گربه‌ها و بچه سگ‌ها می‌بینیم، سنگ‌های بزرگ را جابجا می‌کند و به دنبال شکاری خیالی در زیر آن می‌گردد، در حالی که می‌داند که موجود زنده یا شکاری در زیر آنها پنهان نشده است. این رفتار بازی‌گونه که به ندرت در میان این سوسمارها دیده می‌شود، تنها نمونه‌ی محتمل و چشمگیر از رفتار یاد شده در میان جانوران خون‌سرد است.

اما آنچه که بدیهی و روشن است آن است که جانوران دارای دستگاه عصبی توسعه یافته که خون‌گرم هم هستند همگی توانایی بازی کردن را دارند. این تعریف در واقع دو رده اصلی از مهره‌داران یعنی پستانداران و پرندگان را در بر می‌گیرد. هر دو گروه یاد شده توانایی بازی کردن با همسالان خود یا بازی کردن با والد خویش و یا بازی کردن به تنهایی را دارند. می‌دانیم که بخش عمده‌ی رفتارهای بازی‌گونه به تمرینی برای کردارهای جدی دوران بلوغ شباهت دارد. این بدان معنا است که جست و خیز کردن‌های گربه‌سانان و گشتی گرفتشان با یکدیگر همچون مقدمه‌ای برای رفتار شکار کردن و پریدن بر شکار گریزپا می‌نماید. به همین ترتیب، رفتارهایی که در پرندگان هنگام بازی کردن می‌بینیم، مدل‌سازی رفتارهایی است که در آینده قرار است انجام دهند و به کمک آن، بر رقیبان جنسی خویش غلبه کنند و به جفت‌گیری بپردازند. بنابراین آنچه

<sup>105</sup> Wilson, 1999: 95.

<sup>106</sup> Varanus Komodoensis

که در میان جانوران شاهد آن هستیم، همان تمرین رفتار بزرگسالان است که در قالب بازی در کودکان نمود می‌یابد. این نکته‌ایست که از دیرباز برای طبیعی‌دانان شناخته شده بود و داروین نیز در موردش شرحی مفصل نگاشته است.<sup>۱۰۷</sup>

در مورد رفتارشناسی بازی جانوران، یک نکته دیگر هم قابل اشاره است و آن هم این که علاوه بر محدود بودن آن به موجودات دارای مغز بزرگ، معمولاً تنها در موجودات نابالغ دیده می‌شود. جانورانی که در سنین بزرگسالی نیز توانایی بازی داشته باشند، بسیار بسیار نادر و کمیاب هستند. نمونه‌های مشهوری که در این زمینه در دست داریم، شامپانزه، گوریل، برخی از میمون‌های بزرگ مانند اورانگ‌اوتان، انسان و دلفین است. تمام این جانوران علاوه بر خون‌گرم بودن و زندگی گروهی شبه اجتماعی، صاحب دستگاه عصبی بسیار توسعه یافته‌ای هستند. بنابراین، به عنوان یک جمع‌بندی، می‌توان بازی را شکل خاصی از رفتار دانست که در گروهی ویژه از جانوران خون‌گرم درشت‌مغز تکامل یافته است.

چنان که گفتیم، کارکرد تکاملی آن مربوط به تمرین کردن عضلانی رفتارهای بزرگسالانه است. به همین دلیل است که جانوران شکارچی، بازی‌های خشن همراه با گاز گرفتن، چنگ زدن و گرفتن یکدیگر را اجرا می‌کنند. در مقابلشان، جانورانی مانند سُم‌داران و چهارپایان -اگر بازی کنند- آن را در قالب جست و خیز کردن، دویدن و پریدن که مدل‌سازی فرار کردن از دست شکارچی است، به انجام می‌رسانند.

---

<sup>107</sup> Walker, 2001.



از این رو، در مورد خاستگاه تکاملی رفتار بازی ابهام اندکی وجود دارد. می‌دانیم که در ابتدای کار، بازی کردن همچون شکلی از تمرین کردن رفتارهای عضلانی حیاتی در جانوران پدیدار شده است و تنها جانورانی این رفتار را از خود نشان می‌دهند که پیچیدگی دستگاه عصبی‌شان و حجم انرژی ذخیره شده در بدن‌شان، از آستانه‌ای کمی گذر کرده باشند. این نکته که بازی تنها در جانوران خون‌گرم دیده می‌شود، بدان معنا است که مقدار انرژی ذخیره شده در بدن بر شدت متابولیسم موجود برای پشتیبانی کردن رفتارهایی که به طور مستقیم سودآور قلمداد نمی‌شوند، کافی بوده است. جانوران خون‌گرم از این نظر که چرخه‌های فیزیولوژیک سریع و پرشتابی دارند، زبازند هستند. از این رو است که بسیاری از اندیشمندان قرون گذشته مانند اسپنسر و شیلر اصولاً زیاد بودن تولید انرژی در بدن جاندار را دستمایه‌ی اصلی بازی کردن می‌دانند.

چنان که دیدیم، وجود منابع انرژی کافی یکی از شرطهای ظهور بازی در جانوران است. یعنی تنها جانورانی که حجم زیادی از غذا را در واحد زمان مصرف می‌کنند و سازوکارهای بیوشیمیایی کافی برای جذب و صرف انرژی فراوان را دارند، به توانایی بازی کردن دست می‌یابند. همین روند است که به خون‌گرم شدن نیز منتهی می‌شود. از سوی دیگر، توسعه یافته بودن دستگاه عصبی بدان معناست که امکان یادگیری این رفتارها و برنامه‌ریزی ژنتیکی برخی از رفتارهای بعدی در دستگاه عصبی آن موجود، فراهم آمده است. تمام جانورانی که بازی می‌کنند، مغزی درشت و پیچیده دارند و هرچه مغز موجود پیچیده‌تر و بزرگ‌تر باشد، احتمال بازی کردن و حجم بازی کردن او و احتمال این که در زمان‌های بزرگسالی نیز به بازی پردازد، بیشتر خواهد شد.

بر این مبنا، در میان زیست‌شناسان بیشتر نظریه‌های کارکردگرایی که بازی را همچون وسیله‌ای برای دستیابی به غایتی تکاملی در نظر می‌گیرد، رواج دارد. بر اساس نظریه‌های کارکردگرا، رفتارهایی مانند

جستجو کردن غذا، گریختن از شکارچی، تمرین کردن برای دریافت داده‌های حسی پیچیده و تمرین اندرکنش با موجودات همگونه و ورزیده شدن در مورد رفتارهای اجتماعی و هماهنگی با گروه، اهدافی هستند که توسط بازی کردن برآورده می‌شوند. از دید کارکردگرایان، بازی چیزی نیست جز یک تمرین ضروری برای آماده‌سازی موجود در سنین بالاتر که توسط برنامه‌های ژنتیکی راه‌اندازی می‌شود. در این زمینه، البته نظریه‌های دیگری نیز وجود دارد. نظریه‌ی شالر و لازاروس که بازی کردن را شکلی از استراحت و خستگی در کردن در نظر می‌گیرند؛ هرچند با ماهیت عضلانی و پرتنش بیشتر بازی‌ها در تضاد است، در زمانی برای خود رواج و اعتباری فراهم کرده بود. نظریه کارل گروس که بازی کردن را زمینه‌سازی و مقدمه‌چینی برای رفتارهای آتی قلمداد می‌کند، در واقع شکل اجدادی همین نظریه تکاملی است که شرح آن گذشت.

## گفتار دوم: سطح روانی

بازی پدیداری است که با لذت گره خورده است. بازی آن چیزی است که سرگرم‌کننده، شاد، جذاب و خوشایند است. مردمان -و گویا جانوران- برای آن که شادتر باشند، بازی می‌کنند و لذت را دست‌مایه‌ی اصلی بازی خویش قرار می‌دهند. از این رو تردیدی وجود ندارد که در سطح روانی، بازی کردن یکی از پاداش‌دهنده‌ترین رفتارهای ابداع شده در میان جانوران پیچیده است. دست کم در میان آدمیان آنچه که اهمیت دارد آن است که فرآیندهای سطح روانی مردمان هنگام بازی کردن از زندگی روزانه و نظم حاکم بر امور کنده می‌شوند و در زمینه‌ای تخیلی و خودساخته از شرایطی ساده شده -اما مطلوب‌تر- جریان می‌یابند.

این پیوند میان لذت و بازی از دیرباز مورد توجه نظریه‌پردازان قرار داشته است به شکلی که «کار» -یکی از نخستین نظریه‌پردازان بازی- هدف از انجام این کار را ارضای غرایز دانسته است. به همین ترتیب، روانکاوان، بازی را شکلی از ارضای نمادین غرایز می‌دانند یعنی به عنوان مثال، باور دارند که ناکامی جنسی می‌تواند توسط بازی‌هایی که محتوای جنسی دارند، جبران شود. مینی و رابینسون دو تن از روان‌شناسانی هستند که بر این جنبه‌ی جبران‌کنندگی بازی تاکید می‌کنند و اعتقاد دارند بازی در جوامع انسانی شکلی کمکی از ترمیم ناکامی‌ها و شکست‌هایی است که مردمان در زندگی روزمره بدان دچار می‌شوند. در میان نظریه‌پردازانی که در سطح روانی به بازی نگریسته‌اند باید نگرش استنلی هال را نیز عنوان کرد که مهمترین دنباله‌رو و سخنگوی جدید آن، کارل گوستاو یونگ است. یونگ معتقد است که بازی شکلی از تکرار رفتار اجدادی

آدمیان است. به عبارت دیگر، او مفهوم بازی را در سطح روانی با ناخودآگاه جمعی مردمان و ردپای خاطراتی که در زمان‌های گذشته و نسل‌های پیشین وجود داشته‌اند، مربوط می‌کند.

در نگاه روان‌شناسانه، آنچه که بازی را ارزشمند می‌سازد، تخیلی بودن عناصر به کار گرفته شده در بازی و آمیخته بودنش با لذت است. از این رو است که بخش مهمی از فعالیت‌های فرهنگی و روشنفکرانه در جوامع انسانی را می‌توان حالتی از بازی در نظر گرفت. این که نظریه‌پردازان، دانشمندان و پژوهشگران چگونه وقت فراوانی را با پشتکاری بی‌مانند صرف پیگیری کنجکاوی‌های شخصی خود می‌کنند، اگر همچون رفتاری بازیگوشانه نگریسته شود، به سادگی توجیه‌پذیر می‌گردد. چنین می‌نماید که بخش مهمی از خلاقیت‌های هنری، علمی و فرهنگی شکل گرفته در جوامع انسانی از مشتقی از بازی ناشی شده‌اند؛ یعنی شکل خاصی از بازی در صورتی که از حدی بیشتر جدی گرفته شود، می‌تواند به زایش ابزارها و سایر فرآورده‌های هنری و منس‌های جدید فرهنگی منتهی شود.

بیشتر روان‌شناسانی که در زمینه بازی پژوهش کرده‌اند، به خصلت تکوینی و برنامه‌ریزی شده‌ی آن اشاره نموده‌اند. پیاژه یکی از نخستین کسانی است که سیر تحول این رفتار را در کودکان انسان بررسی کرد. از دید او در حدود دو سالگی، بازی به معنای واقعی کلمه در کودکان ظاهر می‌شود. در فاصله دو تا سه سالگی این بازی وضعیتی تمرینی دارد. یعنی بیشتر به فعالیت‌های حرکتی و عضلانی مربوط می‌شود که به طور فردی و خودمحوارانه اجرا می‌گردد. سال چهارم و پنجم زندگی کودک، به بازی‌های رمزی می‌گذرد. از دید پیاژه این‌ها بازی‌هایی هستند که کودک خود را در آن با دیگران همسان می‌انگارد و در واقع شکلی از نمادگذاری و رمزپردازی در مورد جهان اطراف را در جهانی تخیلی بازسازی می‌کند. از حدود چهارده سالگی است که بازی‌های قاعده‌دار، یعنی آنچه که دارای قوانین شبه اخلاقی هستند، ظاهر می‌شود. از دید پیاژه این سه مرحله

یعنی مرحله تمرینی، مرحله رمزی و مرحله قاعده‌دار، گام‌های متفاوت تکوین بازی در کودکان انسانی هستند. از دید او بازی قاعده‌دار همان است که به کردار اجتماعی جدی منتهی می‌شود و بنابراین سراسر این فرآیند را باید شکلی از مقدمه‌چینی و تمرین برای ورود به سپهر اجتماعی در نظر گرفت.

امروزه نظریه‌پردازان دنباله‌روی پیاژه از دیدگاه وی گامی پیشتر نهاده‌اند. چنین می‌نماید که بازی از همان ابتدای دوران نوزادی آغاز می‌شود؛ هرچند از هنگام تولد تا دو سالگی ارتباطی به محیط ندارد و شکلی کاملاً انفرادی و خودمدارانه را در پیش می‌گیرد. کودکان در سنین کمتر از دو سالگی با ایجاد سروصدا، حرکات و بازی کردن با اشیای پیرامونشان شکلی از این رفتار را نمایش می‌دهند، اما این شکل بیشتر در حد کنجکاوی کردن، حس کردن چیزهای جدید و انجام رفتارهای تکراری تمرینی خلاصه می‌شود. چنان که پیاژه گفته است، از حدود دو سه سالگی رفتارهای بازیگونه دستخوش دگرگونی می‌شوند. در این سن کودکانی که در کنار یکدیگر در یک محیط به بازی مشغولند، ممکن است رفتار یکدیگر را تقلید کنند اما اندرکنشی با یکدیگر ندارند. یعنی دیگری می‌تواند در این مرحله همچون سرمشقی مورد استفاده قرار گیرد اما همچون یک همبازی رسمیت نمی‌یابد. این دوره را مرحله “بازی موازی” می‌نامند؛ چرا که ممکن است هریک از کودکانی که در کنار هم نشسته‌اند به بازی خاص مشغول باشند و به بازی دیگری توجهی نکنند.

از حدود سه سالگی، “بازی همیارانه” آغاز می‌شود. از اینجا است که کنش متقابل میان کودکان شکل می‌گیرد و امکان همبازی شدنشان فراهم می‌آید. در چنین شرایطی، کودکان می‌آموزد که اهداف تخیلی و شخصی خود را با یکدیگر در میان گذارند و به این ترتیب دیگری را در جهات تخیلی و بازی‌گونه‌ی خویش، سهیم سازند. آشکار است که این توانایی با مهارت‌های زبانی کودکان پیوند خورده است و از این رو است که از سه سالگی به بعد آغاز می‌شود چون کودکان فاصله دو تا سالگی را صرف مسلط شدن بر مهارت‌های

زبانی می‌کنند. از حدود چهار سالگی، فرآیندهای همکاریانه<sup>۱۰۸</sup> آغاز می‌شود. در چنین شرایطی، شکلی از تقسیم کار در میان کودکان همبازی نمود می‌یابد و کودکان می‌آموزند تا برای دستیابی به هدفی مشترک که ممکن است رقابت‌آمیز هم باشد، با یکدیگر همکاری کنند. از سال نهم زندگی به بعد، بازی‌های سازمان‌یافته<sup>۱۰۹</sup> آغاز می‌شود که در این بازی‌ها، اصول اخلاقی و قواعدی انتزاعی تمرین می‌شوند. چهارده سالگی‌ای که مورد نظر پیازه بود، زمان نهایی شدن و رسیده شدن این ادراک اخلاقی در قواعد بازیگونه است. بنابراین، در سطح روانی، بازی کردن عبارت است از رفتاری لذت‌بخش، آمیخته با تخیل، دارای برنامه‌ی پیش‌تنیده در مغز و وابسته به رفتارهای اجتماعی، که کارکردش تمرین چیزی است که کودک در نهایت باید در سطوح اجتماعی بر آن مسلط باشد.

---

<sup>108</sup> Co-operative

<sup>109</sup> Organized Games

## گفتار سوم: سطح اجتماعی

از دیرباز، بخش مهمی از رفتارها و اندرکنش‌های انسانی را زیررده‌ای از مفهوم عمومی بازی، تلقی کرده‌اند. در واقع بخش عمده‌ای از رفتارهای هماهنگ میان آدمیان و کردارهای تنظیم شده و سازمان یافته در قالب نهادهای اجتماعی را می‌توان ادامه همان رفتار قاعده‌مدار کودکانه دانست که بازی نامیده می‌شود.

هرچند در مورد تفسیر بازی در سطح زیست‌شناختی، کارکردگرایان دست بالا را دارند و با تفسیرهایی تکاملی، رفتار بازی‌گونه‌ی جانوران و آدمیان را توجیه می‌کنند، اما در سطح اجتماعی نگرش ساختارگرایانه رواج بیشتری یافته است. بر مبنای این نگرش، رفتار بازی‌گونه در سطح اجتماعی شکلی از کردار اغراق‌آمیز، غیر واقع‌گرا و منحرف شده است که شکلی کاریکاتورگونه از رفتارهای عادی و منضبط اجتماعی را به نمایش می‌گذارد.

نظریه‌های فراوانی وجود دارد که بازی‌های انسانی را روشی برای تخلیه تنش‌های ناشی از قواعد و چفت و بست‌های اجتماعی قلمداد می‌کنند<sup>110</sup>. دیدگاه باختین در مورد کارکرد کارناوال در جوامع قرون وسطای متاخر، نمونه‌ای بارز از چنین دیدگاه‌هایی است. بر اساس این نگرش‌ها، کردارهایی مانند بازی، خنده، جوک

---

<sup>110</sup> Lhôte, 1994.

گفتن و رفتارهای اجتماعی عمومی تری مانند کارناوال که در آن قواعد اجتماعی واژگونه می‌شوند، همگی روش‌هایی برای تخلیه‌ی فشار و تنش هستند که از سوار شدن قواعد و هنجارهای اجتماعی بر انسان‌های منضبط شده‌ی درون جامعه بر می‌خیزد. به عبارت دیگر، قواعد انضباطی آنگاه که توسط افراد رعایت شده و مورد توجه قرار می‌گیرند، در نهایت تنش روانی را بر افراد وارد می‌کند و این تنش به کمک رفتارهایی مانند بازی و جوک گفتن، در سطح اجتماعی تخلیه می‌شود.

یک نمونه‌ی برجسته از کارکرد بازی برای تخلیه هیجان‌ات و تنش‌های اجتماعی، به حادثه‌ای مربوط می‌شود که در هفدهم فوریه سال ۱۹۸۹ م در مدرسه‌ی کلیولند در آمریکا رخ داد. در این تاریخ، پسر جوانی به نام پاتریک پرودی<sup>۱۱۱</sup> همراه با یک مسلسل به این مدرسه وارد شد و هر کس را که سر راه خود می‌دید، به رگبار گلوله بست. پس از هفت دقیقه، پنج کودک کشته و بیست و نه نفر دیگر زخمی شدند. در نهایت پرودی پس از این هفت دقیقه، خودکشی کرد.

پس از چند ماه، پژوهشگران متوجه شدند که کودکانی که در این مدرسه تحصیل می‌کردند بازی جدیدی را به فهرست بازی‌های خویش افزوده‌اند. این بازی به نام همین قاتل جوان، «پرودی» نامیده می‌شد و به نوعی تکرار رفتار کشتارگرانه‌ی او بود. چنین می‌نماید که کودکان مدرسه برای کنار آمدن با قتل همشاگردی‌ها و مجروح شدن بسیاری از همسالانشان، تکرار همین رفتار تنش‌زا را به عنوان راهی برای تسخیر و غلبه بر خاطرات هولناک برخاسته از آن، در پیش گرفته‌اند. همچنین می‌دانیم که در بیماری PTSD<sup>۱۱۲</sup>، یعنی بیماری

---

<sup>111</sup> Patrick Prudy

<sup>112</sup> Post Traumatic Stress Disorder



ناشی از تنش‌های بعد از آسیب روانی، بازی یکی از راه‌های خوب برای مهار کردن خاطرات ناخوشایند و لطمه‌ی روحی ناشی از تنش‌های تجربه شده است.

گذشته از کارکردِ تخلیه‌ای بازی‌ها، چنین می‌نماید که بخش عمده‌ای از کردارهای میان‌آدمیان و اندرکنش‌های اجتماعی نیز ساختار و قالبی بازی‌گونه داشته باشند. از این رو است که برخی از پژوهشگران کلیت رفتارهای اجتماعی و پیامدهای آن در سطح فرهنگی را مشتقی از رفتار بازی‌گونه «نخستی‌های عالی» می‌دانند. به عبارت دیگر پیدایش نظام‌های اجتماعی پیچیده و پایداری نهادهایی که از اندرکنش پیوسته و مکرر آدمیان با یکدیگر ناشی شده‌اند را ادامه تکاملی بازی‌هایی می‌دانند که نخستی‌های آلی و کودکان آدمیزاد بدان دست می‌یازند.

## گفتار چهارم: سطح فرهنگی

در سطح فرهنگی، با مجموعه‌ای از منش‌ها، معانی، چارچوب‌ها و قالب‌های اعتقادی روبرو هستیم که هر یک به شکلی مفهوم بازی را در خود می‌گنجانند. بسیاری از نظام‌ها فرهنگی، بازی‌ها یا اشکال خاصی از بازی را همچون امری حرمت‌آمیز و تابو تلقی می‌کنند. در مقابل، رواج چشمگیر و فراگیر بودن رفتار بازی‌گونه در میان تمام جوامع انسانی و تمام گروه‌های سنی، نشان‌دهنده‌ی این حقیقت است که این حرمت‌گذاری و منع بازی‌ها، روشی کارآمد در مسیر تاریخ نبوده است.

در سطح فرهنگی، مجموعه‌ای از دستاوردهای هنری و خلاقیت‌های شخصی، به طور مستقیم به بازی‌هایی پیوند خورده است که افراد به تنهایی یا در گروه‌های کوچک صمیمانه انجام می‌دهند. از سوی دیگر، بسیاری از فرآورده‌های پیچیده و فن‌آورانه‌ی فرهنگی مانند دانش تجربی و فن‌آوری مدرن را بسیاری از اندیشمندان به رفتار بازی‌گونه‌ی مخترعان و دانشمندان منسوب کرده‌اند. در نهایت، این نکته حقیقت دارد که فرآیند زایش منش‌های فرهنگی و فرآیند بازی کردن، شباهت‌های چشمگیر و روشنی با یکدیگر دارند. در هر دو مورد با رفتاری کنجکاوانه، اکتشافی، بازیگوشانه و عدم قطعیتی بالا روبرو هستیم که در شرایطی که بازی با برنده شدن با پیروزی خاتمه یابد، شکلی از لذت راستین یعنی لذت ناشی از پردازش اطلاعات را برای بازیگر به ارمغان می‌آورد و این همان است که در فرآیند تولید فرهنگ در حوزه‌های گوناگون عملی، هنری و ادبی شاهد آن هستیم.

## بخش دوم: مرزبندی بازی

یکی از نخستین کسانی که تعریف بازی را به مرزبندی و تفکیک شدن آن از سایر فعالیت‌های انسانی منوط دانست، رژه کیلوآ است که در سال ۱۹۵۸ م کتاب مشهور خود را با فصلی در این زمینه، به بازار عرضه کرد.<sup>۱۱۳</sup> از دید کیلوآ، بازی با هنر و کار تفاوت دارد. هنر به بیان ایده منتهی می‌شود و کار برای دریافت مُزد انجام می‌پذیرد؛ اما بازی نه لزوماً بیان‌گر است و نه مُزدی را به دنبال دارد. در عین حال، بازی مانند کار ساختار دارد و برنامه‌ای از پیش معلوم را دنبال می‌کند. همچنین بازی همچون هنر، رفتاری خودبیان‌گرانه دارد، هرچند لزوماً به بیان ایده‌ای منتهی نمی‌شود، اما به دلیل همین کردار بیان‌گرانه‌اش، لذت‌بخش و سرگرم‌کننده است. گذشته از این، بازی یک ویژگی منحصر به فرد دارد که در هنر و کار دیده نمی‌شود و آن این که معمولاً به آموزش و مهارت‌یابی در زمینه‌ای منتهی می‌گردد. از این رو، کیلوآ معتقد بود که هنر، بازی و کار را می‌توان همچون سه رده‌ی اصلی از فعالیت‌های انسانی در نظر گرفت.

از دید کیلوآ، بازی رفتاری انسانی است که این ویژگی‌ها را داشته باشد: از سویی با سرگرمی، شادی و خرسندی پیوند بخورد و رفتاری لذت‌بخش تلقی شود، و از سوی دیگر، تولیدگر نباشد. یعنی بازی برای انجام ماموریتی خاص یا تولید شیئی ویژه انجام نمی‌پذیرد. سوم آن که بازی شرایطی ویژه را می‌طلبد و در زمان و مکانی خاص و متمایز از زمینه‌ی زندگی روزمره اجرا می‌گردد. چهارمین نکته آن است که کردارهای

---

<sup>113</sup> Caillois, 1958.

جاری در زمان بازی با عدم قطعیت درآمیخته‌اند و پیامدهای روشن و دقیقی را به دنبال ندارند. ویژگی دیگر آن که ساختارهای بازی توسط مجموعه‌ای از قوانین صریح و روشن تعیین می‌شوند و از این رو شباهتی با کارکردهای اجتماعی و قوانین حاکم بر نهادها و سازمان‌های انسانی دارند. آخرین نکته آن که، بازی لزوماً با تخیل درآمیخته است و به ظهور جهانی موازی و مشتقی خیال‌گونه از زندگی عادی آدمیان منتهی می‌شود.

چنان که آشکار است، دیدگاه کیلواً درباره‌ی بازی، کارکردگرایانه است. از دید او بازی کردن به مجموعه‌ای از دستاوردهای انسانی منتهی می‌شود و دلیل تکاملی ظهور بازی نیز، رسیدن به همین اهداف بوده است. از سویی، بازی کردن به معنای دستیابی به چندین راه حل برای یک مساله است. هنگامی که بازی می‌کنیم برخلاف زمانی که به حل مساله‌ای جدی مشغول هستیم، امکان آزمودن و رها کردن و حرکت کردن گرداگرد یک مساله را به دست می‌آوریم و از این رو معمولاً چندین راه حل برای هر مساله پیش چشمان ما نمودار می‌گردد. نکته دیگر آن که در زمان بازی کردن، مجموعه‌ای از قواعد و ریخت‌ها و پیکربندی‌های حاکم بر سیستم رفتاری خود را شناسایی می‌کنیم. این بدان معنا است که بازی کردن همواره با شکلی از مدل‌سازی قدرت در قالب کردارهای کلیشه‌ای و از پیش تعریف شده همراه است به شکلی که بُرد و باخت در نهایت توانمندی افراد برای چیرگی بر یک مهارت یا یک کارکرد را نشان می‌دهد. ویژگی دیگر آن است که بازی کردن بر الگوی تفکر افراد تاثیر می‌گذارد و در نهایت به ارتقای سطح آگاهی و مهارت پردازشی ذهن منتهی می‌شود. همچنین می‌توان همین ویژگی را تعمیم داد و امکان مسئولیت‌پذیری و حمل بار یک نقش اجتماعی را نیز از بازی مشتق دانست.

بازی همچنین به ظهور واژگانی انتقادی و پیچیده و در عین حال سرگرم‌کننده و سرخوشانه منتهی می‌شود که معمولاً در سهم شدن در تجربیات دیگری نقشی به سزا دارد و روشن‌تر و دقیق‌تر از بسیاری از واژگان

جدی و رسمی عمل می‌کند. هنگامی که بازی می‌کنیم، در حوزه شناخت نیز، دیدگاهی ژرف‌تر به دست می‌آوریم و دیدی عمیق‌تر درباره ماهیت و خُلق و خوی خویشتن و همبازی‌هایمان پیدا می‌کنیم. از سوی دیگر، بازی کردن شکلی از خلاقیت است، یعنی بر مرزها و قواعد جاری و هنجار فشار وارد می‌آورد و مشتق‌هایی تازه، نوظهور و خلاقانه از آن را به دست می‌دهد. بر مبنای این هفت متغیر، کیلوا معتقد بود که بازی کردن شرایط و اهدافی را می‌طلبد و در قالبی سودگرایانه قابل تحلیل و بررسی است.

نگرش بسیاری از اندیشمندانی که در دوران ما به تعریف کردن بازی روی آورده‌اند، ادامه‌ی راهبردی است که کیلوا بنیان نهاد. یکی از مشهورترین کسانی که در این زمینه نظر داده است، کریس کراوفورد نام دارد که طراح بازی‌های رایانه‌ای است. از دید کراوفورد، مهمترین تمایز میان هنر و سرگرمی وجود دارد: هر دوی این عناصر بیانی خلاقانه از رفتارهای انسانی هستند؛ یعنی هم هنر و هم سرگرمی، با خلاقیت درآمیخته‌اند و رفتاری داوطلبانه، سرخوشانه و خوجوش را برای دستیابی به لذت نشان می‌دهند. با این وجود، هنر هدف‌مند است و هدف آن، آفرینش زیبایی است؛ در حالی که سرگرمی، چنین هدفی را ندارد، هرچند گاهی با دستیابی به اقتدار اجتماعی، اعتبار یا پول گره می‌خورد.

از دید کراوفورد، سرگرمی دو نوع است: اگر سرگرمی با مخاطبی کنش متقابل نداشته باشد، از جنس کتاب، فیلم یا عناصر فرهنگی مشابه آن است. اما اگر سرگرمی با مخاطبانی ارتباط برقرار کند و کنش متقابلی را با ایشان رقم بزند، می‌توان آن را «چیز بازی‌گونه» نامید که کراوفورد نام **Play Thing** را برای آن به کار برده است. چیز بازی‌گونه خود بر دو نوع است: اگر چیز بازی‌گونه هدفی نداشته باشد و تنها به کمک قواعدی به یکدیگر متصل شود، آن را «اسباب‌بازی» می‌نامیم و به عنوان عنصری در بازی مورد استفاده قرار می‌دهیم. اسباب‌بازی به تنهایی کاربردی ندارد و تنها در پیوند با قواعد و چارچوبهای یک بازی است که زنده می‌شود

و نقشی بر عهده می‌گیرد. اگر چیز بازی‌گونه هدف‌مند باشد و دستیابی به نقطه‌ای خاص را آماج قرار دهد، آن را «چالش» می‌نامیم. در نگرش کراوفورد، چالش دو نوع است: اگر چالش فاقد عنصر فعال و مبارزه‌جویانه باشد و از دیگری، نشانی در آن دیده نشود، با «معما» روبرو هستیم؛ اما اگر دیگری فعالی در آن وجود داشته باشد، با «کشمکش»<sup>۱۱۴</sup> سر و کار داریم. کشمکش خود دو نوع است: اگر امکان حمله به دیگری و کنش متقابل با او وجود نداشته باشد، «رقابت» خوانده می‌شود. در این شرایط فرد رفتاری مشابه را به طور موازی با دیگری اجرا می‌کند و در نهایت امتیازها شمرده می‌شوند. مسابقه‌های ورزشی نمونه‌ای از این رفتارها هستند. در شرایطی که فرد امکان حمله به دیگری و کنش متقابل متداخل با وی را به دست آورد، با «بازی» روبرو هستیم.

بنابراین کریس کراوفورد با تفکیک کردن سرگرمی از هنر، دو شاخه کردن سرگرمی در قالب کتاب‌ها، فیلم‌ها و محصولات هنری یا چیز بازی‌گونه، جدا کردن اسباب‌بازی از چالش، تفکیک کردن معما از کشمکش و تقسیم کشمکش با بازی و رقابت، مفهوم بازی را مرزبندی و تعریف کرده است.

از میان نویسندگان دیگری که به موضوع ارتباط هنر و بازی پرداخته‌اند، باید از مولیگان نام برد که معتقد است هنر پیش شرط وجود سرگرمی و تفریح است<sup>۱۱۵</sup>، در حالی که راف کوستر سرگرمی و تفریح را زیربنای هنر می‌داند<sup>۱۱۶</sup>. در حالی که دیوید اتان کنرلی اصولاً تمایز میان هنر و سرگرمی را انکار می‌کند و مثلاً طراحی بازی را هنر تراشیدن سرگرمی در قالب یک بازی می‌داند<sup>۱۱۷</sup>. آرای او از این نظر به گرگوری کوستیکیان

---

<sup>114</sup> Conflict

<sup>115</sup> Mulligan, 2001.

<sup>116</sup> Koster, 2001.

<sup>117</sup> Kennerly, 2003.

شبهات دارد که مدعی است اگر بخواهیم در ابتدای قرن بیست و یکم فهرستی از هفت هنر اصلی تهیه کنیم، ناگزیریم هنر طراحی بازی را در صدر آن بگنجانیم<sup>۱۸</sup>.

نمونه‌ی دیگری از مرزبندی و تعریف بازی، در این نگرش دیده می‌شود که آن را بر حسب متغیرهای حاکم بر آن رده‌بندی و فهم کنیم. چنین می‌نماید که بازی بر مبنای متغیرهای حاکم بر آن، به پنج رده اصلی قابل تقسیم باشد:

الف: برخی از بازی‌ها بر اساس مجموعه‌ای از قوانین تعریف می‌شوند و به این ترتیب درجه آزادی زیادی دارند؛ این گروه را «بازی‌های قانون‌مند» می‌نامیم.

ب: برخی دیگر بر حسب بخت و تقدیر و رخدادهای تصادفی تعیین می‌شوند که بازی تخته نرد نمونه‌ای از آن است.

پ: برخی دیگر به کمک ابزاری اجرا می‌شوند و کارکردی ویژه را در شرایطی خاص ممکن می‌سازند. به عنوان مثال بازی با آجر لگو در این رده می‌گنجد.

ت: بخش دیگری از بازی‌ها بر مبنای راهبردهای منطقی و محاسبات عقلانی ممکن می‌شوند که بازی شطرنج نمونه‌ای از آن است.

---

<sup>118</sup> Costikyan, 2003.

ث: رده پنجم بازی را بر اساس متغیر اصلی مهارت تعریف می‌کند. ورزش‌هایی مانند تیراندازی، کشتی و اسکیت بازی‌هایی از این رده هستند.

بنابراین یکی دیگر از روش‌های تعریف بازی آن است که بازی کردن را رفتاری سرخوشانه، لذت‌بخش و داوطلبانه بدانیم که زیر حاکمیت قانون، راهبرد، بخت، مهارت یا ابزار تحقق می‌یابد.

سیدنیر یکی دیگر از صاحب‌نظران در این زمینه است و او همان کسی است که بازی Civilization را طراحی کرده است. از دید او بازی، مجموعه‌ای از انتخاب‌های معنادار است و همین تعریف کوتاه برای تفکیک کردن آن از سایر کردارهای انسانی، کفایت می‌کند. ارنست آدامز و اندرو کرولینگز در کتاب «بازی و طراحی بازی»<sup>۱۱۹</sup> می‌گویند بازی عبارت است از یک یا چند سری از چالش‌های مرتبط به هم در محیطی برانگیزاننده. کتی زالن و اریک زیمرمان<sup>۱۲۰</sup> در کتاب «قواعد بازی»<sup>۱۲۱</sup> بازی را چنین تعریف کرده‌اند: سیستمی که بازیگران در آن با کشمکشی مصنوعی روبرو می‌شوند که زیر حاکمیت مجموعه‌ای از قوانین قرار گرفته است و به نتایج کمی منتهی می‌شود. به عبارت دیگر، از دید ایشان، مجموعه‌ای از قواعد که بُرد و باخت و کردارهای بازیگران را رمزگذاری و کمی نماید، برای تفکیک بازی از سایر کردارها، کفایت می‌کند. در شرایطی که افراد زیر تاثیر این مجموعه از قوانین با یکدیگر درگیر چالش و کشمکش شوند، در حال بازی کردن هستند.

---

<sup>119</sup> Game and Game Design

<sup>120</sup> Kathie Salen & Eric Zimmerman

<sup>121</sup> Rules of Play



در میان تمام این نظریه‌های جدید، دیدگاهی که در کتاب «نظریه‌ای درباره سرگرمی و تفریح در طراحی بازی»<sup>۱۲۲</sup> ارائه شده است، به دیدگاه نگارنده بیشترین نزدیکی را دارد. بر مبنای این کتاب، کارکرد اصلی مغز آن است که الگوهای قابل تشخیص، معنادار و منظم را از میان آشوب جاری در میان محرک‌های محیطی تشخیص دهد. به عبارت دیگر، چنین می‌نماید که کارکرد تکاملی و پایه مغز، تشخیص دادن الگوهای گوناگون و شناسایی نظم‌ها از دل زمینه آشوبناک می‌باشد. این استخراج الگوها، همواره با نادیده انگاشتن بخش عمده‌ی زمینه و جدا ساختن اشیا از زمینه پیرامونشان ممکن می‌شود. به عبارت دیگر، در واقع دستگاه عصبی ما با تمرکز بر برخی از چیزها و نادیده انگاشتن سایر امور از راه ندیدن بیشتر چیزها، شناسایی را ممکن می‌سازد. دستگاه عصبی به همان ترتیبی که برخی از محرک‌های خاص را در دامنه‌ای ویژه لمس و ادراک می‌کند، سایر داده‌ها و بخش عمده‌ی آن چه که در میان پنجره توجه قرار نگرفته را از دایره شناسایی و خودآگاهی بیرون می‌راند. به این ترتیب، مغز آدمی دستگاهی است که از مجرای "ندیدن دنیا" تصویری از آن را بازسازی می‌کند. این استخراج الگوها بر ساده‌سازی، رده‌بندی و طبقه‌بندی افراطی محرک‌های حسی استوار شده است. در شرایطی که این استخراج الگو شکلی لذت‌بخش و امن و فارغ از مخاطره را به خود بگیرد، وضعیتی بازی‌گونه پیدا می‌کند.

چنین می‌نماید که بازی کردن در وضعیت پایه‌ی خود، فرآیندی شناختی باشد. به همان ترتیبی که شناخت ماهیتی تنش‌زا و دغدغه‌آفرین دارد، بازی نیز با وضعیتی تنش‌زا و مساله‌زا آغاز می‌شود. در واقع، ساختار بازی مدلی از کنش‌های واقعی است که در حالت عادی توسط بازیگران در جهان خارج اجرا می‌شود اما این

---

<sup>122</sup> A Theory of Fun for Game Design

کنش‌ها توسط مجموعه‌ای از قواعد و قوانین ساده و فراگیر، خود نیز ساده و خطی تلقی می‌شوند تا تنش نهفته در کردارها را به وضعیتی مدیریت شده و قابل کنترل تبدیل نمایند. با این تعبیر، بازی کردن عبارت است از تمرین رفتار کردن در شرایطی امن و تمرین رویارو شدن با تنش‌هایی که تا حد خاصی ساده شده‌اند. بازی کردن از نظر تکاملی لذت‌بخش است، چرا که تمرینی برای شناخت و تشخیص الگو از زمینه‌ی آشوبناک پیرامونش را فراهم می‌کند. همه‌ی ما برای آن که بتوانیم در سطحی زیست‌شناختی نیرومند و پیروزمند عمل کنیم، نیاز داریم تا دستگاه عصبی و مدارهای حسی تعلیم یافته و ماهره داشته باشیم و این مهارت دست کم در سنین پایین کودکی از مجرای بازی کردن به دست می‌آید. این که موجودی مانند انسان، توانایی بازی کردن را در سنین بالا و حتی در پیری نیز حفظ می‌کند، بدان معنا است که مغز بزرگ آدمیان، ابزاری برای کنکاش بیشتر، کنجکاوی دائمی و تشخیص الگوها و شناختنی‌های جدیدتر و جدیدتر را فراهم می‌آورد. از این روست که بازی وقتی از آموزاندن چیزی به بازیگر باز ایستد لذت‌بخش بودن خود را از دست می‌دهد. بازیگونه بودن فرآیند پژوهش علمی نزد کسانی مانند ریچارد فاینمن به خوبی دیده می‌شود. او در شرایطی جایزه‌ی نوبل فیزیک را برد که به قول خودش تنها مشغول تفریح و بازی با مفاهیم مورد علاقه‌اش بود<sup>۱۲۳</sup>

کتاب «نظریه‌ای درباره تفریح در طراحی بازی»، بر این اعتقاد است که محور اصلی بازی کردن، لذت ناشی از این استخراج الگو است کلیدواژه اصلی معرفی شده در این کتاب، مفهوم Fun یا تفریح است. Fun در زبان‌های اروپایی از ریشه **Fonne** مشتق شده در زبان انگلیسی میانه، واژه **Fool** به معنای احمق را نیز

---

<sup>123</sup> Feynman, 1990.

برساخته است. همین واژه در زبان گالیک باستانی، به شکل Fonn دیده می‌شود که معنی لذت را می‌دهد. از این رو به پیوندی میان رمزگان مربوط به لذت، تفریح و ساده ساختن امور پی می‌بریم، که در برخی از زبانها نمایان است.

پس بازی مجموعه‌ای از کنش‌ها است که توسط چند قاعده ساده و فراگیر، منظم شده و به سوی هدفی خاص جهت‌گیری کرده‌اند. این مجموعه قواعد، برای کمی کردن، رمزگذاری و سنجش و ارزیابی آن شبکه کردارها کفایت می‌کند؛ به شکلی که رفتارهای فرد در هنگام محک خوردن با آن مجموعه از قواعد، دسترسی یا ناکامی در رسیدن به هدف را تعیین می‌کند و به این ترتیب، برنده از بازنده، متمایز می‌گردد. مجموعه این قواعد ساده شده و قابل درک هستند و از این رو از قواعد طبیعی که پیچیده، مبهم و باعث سردرگمی هستند، تنش کمتری را به بازی‌کن تحمیل می‌کنند. کنش‌های یاد شده نیز معمولاً تکراری، یک‌نواخت و ساده شده هستند و از این رو تکرار در بازی، مهارت بازیگر را در انجام آنها افزایش می‌دهد. از سوی دیگر، هدفی که به عنوان دستاورد بازی در نظر گرفته می‌شود و برنده را از بازنده تفکیک می‌کند، هدفی است که نتیجه‌ای مهم و دست‌آوری مخاطره‌انگیز را برای فرد به همراه ندارد. به عبارت دیگر، هدف بازی امری تخیلی و اغراق‌آمیز است که تنها در ذهن بازیگر به آن شکل تجربه می‌شود، و گرنه در جهان خارج دست‌یابی یا نرسیدن به هدف یک بازی تغییر چندانی در زندگی فرد ایجاد نمی‌کند. به همین دلیل است که بازی کردن در نوعی فضای امن و اعتمادپذیر انجام می‌پذیرد چرا که باخت در آن برخلاف زندگی راستین، به رنج و تنبیه نمایانی منتهی نمی‌شود.

در این تعبیر، بازی را می‌توان شبیه‌سازی کنش پرمخاطره تلقی کرد، در شرایطی که قوانین و راهبردهای گوناگون به ساده شدن موقعیتها انجامیده و بنابراین آن را امن و مدیریت‌پذیر ساخته‌اند. به همین دلیل، بازی

همواره محتوایی تخیلی را حمل می‌کند تا مخاطره‌ی گنجیده در ساز و کار ساده شده‌ی بازی را به کلیت آن تزیین نماید. به این ترتیب، معمولاً داستان بازی جهان‌ها و شرایطی تخیلی را مفروض می‌گیرد که محتوایش از مخاطراتی چشم‌گیر و اغراق‌آمیز مانند گشته شدن، و شکست در جنگ سرشار است. در این تعبیر، بازی شکلی از تنش هدایت شده است.

تنش، شکافی است که میان وضعیت موجود و وضعیت مطلوب دهان می‌گشاید و غیاب امر مطلوب را نمایان می‌سازد. بازی، راهبردی است برای مهارت یافتن در زمینه‌ی کنار آمدن با تنش‌ها. هنگام بازی کردن، وضعیت موجود و مطلوب توسط نظامی از رمزگذاری تخیلی از هم تفکیک می‌شوند. گذار از وضعیت موجود به مطلوب، توسط مجموعه‌ای از قوانین و رمزگان ساده و آشنا و فراگیر مشخص می‌شود. این نظام رمزگذاری معمولاً رقابت، کشمکش و عناصر پرمخاطره را به مترادف‌هایی امن و آسان ترجمه می‌کنند. تخیلی که در این شکاف میان وضع موجود و مطلوب نهفته است باعث می‌شود تا بازیگر در هنگام تجربه کردن تنش یاد شده، به سطحی بودن، کم عمق بودن و کم مخاطره بودن آن توجهی نکند و در مقابل به رمزگذاری افراطی مخاطره و ترسی که در آن نهفته است، متمرکز شود.

به این ترتیب، بازی شکلی از کنش متقابل «من با من» است که تخیل در آن حرف اول را می‌زند. در مواردی که بازی‌ها گروهی، رقابتی و چند نفری اجرا می‌شوند، «من» جهان درونی تخیل شده در ذهن خود را با «دیگری» شریک می‌شود و باز همچنان کلید اصلی دستیابی به لذت در یک بازی، آن است که این تخیل فردی و درونی پرورده و کارآمد باشد. بر این مبنا میتوان بازی را شکلی از برهم افتادگی سپهرهای گوناگون زیست‌جهان دانست.

زیست‌جهان آدمیان به سه بخش «من، دیگری و جهان» تقسیم می‌شود و این کلیت هستی را برای هر یک از ما در بر می‌گیرد به این معنی که هر یک از ما یک محور درون‌زاد، منفرد، خودمختار و شهودی به نام «من» را تجربه می‌کنیم که در زمینه‌ای از هستنده‌های مشابه با ما، اما دوردست و غریبه که «دیگری» نامیده می‌شوند، حضور دارد. این «من» و مجموعه «دیگری‌ها»، در زمینه‌ای از اشیای بی‌جان که ویژگی «من» یا «دیگری» را فاقد هستند، حضور می‌یابند و این «جهان» است. به این ترتیب، «من» منفرد، خودمختار و به طور شهودی قابل دسترسی، در کنار «دیگری» متکثر، پُر شمار و قابل دست‌یابی از مجرای زبان، و در زمینه‌ی فراگیری که اشیای مادی و رخدادها و چیزها - یعنی «جهان» - دریافت می‌شود. این سه قلمروی متمایز اما در هم تنیده، کلیت زیست‌جهان یعنی همه‌ی هستی تجربه شده توسط «من» را در بر می‌گیرد.

معمولاً ارتباط میان «من» و «جهان» از مجرای چیزها برقرار می‌گردد و فن‌آوری - همان *τεχνή* - به معنای کهن کلمه - دست‌آورد آن است. ارتباط میان «من» و «دیگری» از مجرای زبان ممکن می‌شود و رخدادهایی را شامل می‌گردد و این همان است که کنش متقابل میان افراد را بر هم می‌زند و ظهور دستگاه‌های اخلاقی را ممکن می‌کند، چنان که ارتباط میان «من» و «جهان» نیز ظهور دانش یعنی علم تجربی بی‌طرفانه و فارغ از جهت‌گیری را امکان‌پذیر می‌سازد.

چنین می‌نماید که ارتباط میان «من» و «دیگری» همان است که در شرایط قاعده‌مند و اجتماعی شده به «کار» منتهی می‌گردد؛ یعنی «من» و «دیگری» در زمینه‌ای اجتماعی به تقسیم کار اجتماعی روی می‌آوریم و به این ترتیب، مجموعه‌ای از نقش‌های اجتماعی ظهور می‌کند که «من» با بر عهده گرفتن آن، امکان برخورداری از مُزد، یعنی پاداش اجتماعی شده، را به دست می‌آورد. از سوی دیگر، ارتباط میان «من» و «جهان» ارتباطی شناختی و علمی است. یعنی کنش متقابلی از «من» بر «جهان» اعمال می‌شود که ممکن است خصلتی فن‌آورانه

داشته باشد و معمولاً «جهان» در این مورد، خصلتی کنش‌پذیر و منفعل را در پیش می‌گیرد. رابطه میان «من» با «من» از دیرباز در قالب نظام‌های هنری و زیبایی‌شناسانه صورت‌بندی می‌شده است؛ چنان که در این مورد نیز ارتباطی میان «من» و «من» برقرار می‌شود که تخیل و آفرینش هنری در آن نقش اصلی را بر عهده دارد اما هدف آن، بیان‌گری و ارسال معانی خاصی است که در حلقه بسته میان «من» و «من» شکل گرفته است.

چنین می‌نماید که بازی، از بر هم افتادن تمام این عرصه‌ها، یعنی از ترکیب سه قلمرو «من»، «دیگری» و «جهان» بر می‌خیزد. بازی، از سویی خصلت علم‌گونه دارد چرا که به قوانینی پایه و مدل‌سازی‌ای از شرایط طبیعی و محیط پیرامونی اتکا کرده است. از سوی دیگر، بازی با اخلاق نیز پیوند دارد چرا که رعایت این قوانین در شرایطی که با رقیبانی بازی می‌کنیم، شالوده اصلی لذت بردن از بازی را برمی‌سازد. چنان که گفتیم، تخیل نیز هسته مرکزی بازی را تشکیل می‌دهد و از این نظر، خصلت بیانگری هنر را به یاد می‌آورد. چنین می‌نماید که از بر هم افتادن هنر، کار و دانش یعنی سه عرصه ارتباط «من با من»، «من با دیگری» و «من با جهان»، بازی زاییده می‌شود.

در این معنا، بازی را می‌توان ابزاری برای تغییر شکل دادن هستی در نظر گرفت. در واقع، بازی روشی است برای آن که ایجاد تاثیر در جهان خارج را تجربه کنیم و تغییر دادن و دگرگون ساختن شکل هستی را در شرایطی کنترل شده و ساده شده، مدل‌سازی نماییم. از سوی دیگر، بازی راهی برای افزایش مهارت و بنابراین افزون شدن بر انضباط و خویش‌داری شخصی نیز هست. این یکی از محدود مواردی است که افزایش انضباط و خویش‌داری به کاهش لذت منتهی نمی‌شود. بازی، کیمیای پیچیده‌ای است که به کمک آن می‌توان هم مهارت و انضباط درونی را افزایش داد و هم از لذت و تفریح کافی بهره برد.

در واقع بازی شکلی از انباشت لذت بر نظام‌های انضباطی است که با خلاقیت و تخیل بسیار درآمیخته باشد. از سوی دیگر، بازی عاملی است برای مدل‌سازی انتخاب‌ها و تصمیم‌سازی‌هایی که در زندگی روزمره نیز کاربرد می‌یابد. تمام کردارهای فرد در جریان بازی، در جهانی تخیل‌آمیز که موازی با جهان جدی بیرونی وجود دارد، بازتعریف می‌شود و بنابراین شیوه‌ی تصمیم‌گیری، محاسبه، ارزیابی و اجرایی کردن تصمیم‌ها در شرایطی سرگرم‌کننده و لذت‌بخش مدل‌سازی می‌گردد. از طرف دیگر، اگر بازی را از زاویه‌ای کلان‌تر بنگریم و به بازی‌های بزرگ چنان که در این رساله مورد نظر است، روی آوریم، می‌بینیم که بازی در شرایطی که خصلتی فراگیر پیدا کند و کلیت کردارهای جدی را شامل شود، به نوعی نظریه‌ی فراگیر (TOE<sup>۱۲۴</sup>) می‌ماند. بازی می‌تواند با رمزگذاری تمام رخداد‌های جدی روزمره، شکلی تخیل‌آمیز، شاد، سرزنده و خلاقانه از زیستن را فراهم آورد که در طی آن مرز میان امر جدی و امر شوخی فرومی‌پاشد و تنش‌های بزرگی که در حالت عادی رویاروی آدمی قرار گرفته‌اند را بازتعریف و تحمل‌پذیر می‌سازد. تنش‌هایی کلان مانند مرگ، اعتماد به دیگری و آشفتگی حاضر در طبیعت با این کیمیا به عناصری بازی‌گونه و لذت‌بخش بدل می‌گردند.

## بخش چهارم: رده‌بندی بازی

از دیرباز، رده‌بندی‌های گوناگونی برای بازی‌ها پیشنهاد شده است<sup>۱۲۵</sup>. چنان که گفتیم، پیازه سه رده اصلی از بازی‌ها را در نظر گرفته بود و بازی‌های تمرینی که در دو تا سه سالگی بروز می‌کنند را از بازی‌های رمزی که به چهار تا پنج سالگی کودک مربوط هستند، تفکیک می‌کرد. در نهایت هم از بازی‌های قاعده‌دار نام می‌برد که در حدود چهارده سالگی ظهور می‌کنند.

نویسنده‌ی دیگری که آرای تاثیرگذاری در این زمینه به جا گذاشته است، بوهلر است. بوهلر بازی‌ها را به چهار رده‌ی کنشی، تخیلی، آفرینشی و اجتماعی تقسیم می‌کرد و معتقد بود که به همین ترتیب نیز در کودکان ظهور می‌یابد. یعنی در ابتدای کار کودکان با بکارگیری نیروی ماهیچه‌ای و رفتارهای حرکتی، بازی‌های کنشی را انجام می‌دهند که در واقع تقلیدی از رفتار بزرگسالان است. پس از بازی‌های تخیلی شکل می‌گیرد که معمولاً در ذهن کودک و به شکلی یک نفره اجرا می‌شود و با آفرینش تخیل آمیز جهان ذهنی

---

<sup>125</sup> Botermans, 1987.



همراه است. آنگاه بازی‌های آفرینشی آغاز می‌شود که کودک در طی آن چیزی را می‌سازد یا مهارتی را به دست می‌آورد و واپسین مرحله از دید بوهلر، بازی‌های اجتماعی است که با وضع قوانین اخلاقی در جریان بازی، همراه می‌شود.

کراو با الگویی مشابه بازی‌ها را به سه رده‌ی ارثی، تقلیدی و تجسمی تقسیم کرده بود. بازی‌های ارثی از نظر او رفتارهایی غریزی بودند که همچون جست و خیزهای کودکانه یا بازی‌های جانوران، برنامه عملیاتی برای تمرین و مهارت‌یابی رفتارهای بزرگسالانه را تمرین می‌کردند. رفتارهای تقلیدی، در واقع شکلی از آموزش هستند که در جریان این بازی‌ها، کودک رفتار کردن همچون بزرگسالان را از ایشان می‌آموزد. رفتارهای تجسمی، به بازی‌هایی مربوط می‌شوند که به آفرینش و تخیل فراوان هستند.

گروس بازی‌ها را به دو رده تقسیم کرده است: بازی‌های عمومی مانند ورق بازی کردن که در هر شرایطی قابل اجرا هستند می‌شود. در مقابل، بازی‌های اختصاصی به شکل خاصی از مهارت بدنی مربوط می‌شوند و می‌توانند مانند گشتی خصلتی حرفه‌ای پیدا کنند. رده‌بندی دیگر، به اشتراک مربوط می‌شود. اشتراک بازی‌ها را به دو رده‌ی اصلی فردی و گروهی تقسیم کرده است. از دید او بازی‌های فردی در غیاب دیگری و به شکلی معمولاً ذهنی انجام می‌پذیرند اما بازی‌های گروهی خود به سه رده‌ی متفاوت تقلیدی، ایفای نقش و جنگی قابل تقسیم هستند.

پیچیده‌ترین رده‌بندی در میان موارد یاد شده، به کیلوا تعلق دارد. کیلوا چنان که دیدیم در مورد ماهیت بازی نظریه‌ای اصیل و در خور توجه داشت. از دید او بازی‌ها به چهار گروه عمده تقسیم می‌شوند. او نخستین رده از بازی‌ها را AGON می‌نامد و معتقد است که این بازی‌هایی هستند که بر مبنای رقابت شکل گرفته‌اند. فوتبال مشهورترین و رایج‌ترین بازی از این خانواده محسوب می‌شود. کی لوآ برای توضیح دادن

مفهوم رقابت در بازی، به ریشه لاتینی کلمه **COMPETE** اشاره کرده است که از دو جزء **CON** به معنای با هم و **PETIRE** به معنای جستجو کردن و گشتن گرفته شده است و روی هم رفته "با هم جستجو کردن" و "با هم گشتن" را به ذهن متبادر می‌کند. بنابراین از دید کیلوا بازی‌های رقابت‌آمیز با وجود تنش و کشمکش که در درون خود نهفته‌اند، در نهایت به شکلی از همکاری و همیاری بازیکنان بازمی‌گردند.

دومین رده از بازی‌ها از دید او **ALEA** نام دارد. این بازی‌ها بر مبنای بخت و تقدیر سازمان‌دهی شده‌اند، چنان که بازی‌هایی مانند تخته و ورق در این رده می‌گنجد. سومین خانواده بازی‌های **ILINX** هستند. این بازی‌ها با تغییر در وضعیت آگاهی و هشیاری همراه هستند. به عنوان مثال بازی‌های بدنی مانند اسکی که با افزایش سطح هشیاری همراه است، یا بازی‌های هیجان‌انگیزی مانند چرخ و فلک که عنصری مانند ترس را افزایش می‌دهد، در این خانواده قرار می‌گیرند. چهارمین رده که از همه مهم‌تر تلقی می‌شود، **MIMICRY** یا تقلیدی نامیده می‌شود. این بازی‌ها روایتی جایگزین از واقعیت را به دست می‌دهند و به این ترتیب در آفرینش جهان خیالی، نقشی به سزا دارند. تمام هنرها، تئاتر، رقص و فعالیتی مانند داستان‌نویسی در این رده از بازی‌ها می‌گنجد. به گمان من می‌توان با مرور تمام این رویکردها و بازسازی‌شان در قالب نظریه‌ی سیستمها، رده‌بندی فراگیرتر و کارآمدتری را به دست داد.

اگر ساختار بازی‌های گوناگون را واریسی کنیم، به سه جفت متضاد معنایی اصلی می‌رسیم.

نخست، چنین می‌نماید که بازی‌های فردی به راستی با بازی‌های گروهی تفاوتی کیفی داشته باشند. بازی‌های فردی معمولاً در زمینه‌ای فرهنگی و روانی اجرا می‌شوند در حالی که بازی‌های گروهی در سطحی زیست‌شناختی و اجتماعی تحقق می‌یابند. به عبارت دیگر، بازی‌های فردی معمولاً ماهیتی نرم‌افزاری، ذهنی، درونی و آرام دارند و با پردازش اطلاعات همراه هستند. در حالی که بازی‌های گروهی معمولاً خصلتی بدنی،

حرکتی، دسته جمعی و بنابراین، عضلانی-عصبی را دارا هستند ولی با پردازش روابط میان افراد و روابط میان بدن‌ها با یکدیگر مدیریت می‌شوند. بازی‌های فردی معمولاً فاقد رمزگذاری زبانی پیچیده هستند و شخص از مجرای آشکارگی و به طور مستقیم با موضوع بازی برخورد می‌کند؛ در حالی که در بازی‌های گروهی زبان نقش مهم و به سزایی را بر عهده دارد. در بازی‌های فردی، قواعد و قوانین معمولاً به شکلی تلویحی بیان می‌شوند و در ذهن فرد اجرا می‌گردند و به همین دلیل هم خلاقیت و نوسان‌های تخیل‌آمیز در اطراف این قوانین در بازی‌های فردی بیشتر است. در مقابل در بازی‌های گروهی، قوانینی صریح، روشن و صورت‌بندی شده در زبان وجود دارند و اگر بازی از سطحی پیچیده‌تر باشد، به داور یعنی ناظری خارجی که رعایت این قوانین را تضمین کند، نیاز می‌افتد.

دومین جفت متضاد معنایی مهم که در شکل‌گیری بازی‌ها و رده‌بندی آنها ارزشمند هستند، جفت تکراری در مقابل خلاقانه است. برخی از بازی‌ها به افزایش مهارت فرد منتهی می‌شوند و از زنجیره‌ای از رفتارهای تکراری تشکیل شده‌اند. این بازی‌ها معمولاً خصلتی عضلانی و حرکتی دارند و ورزش‌ها، نمونه آشکار و بارز آن هستند. مسلط شدن بر حرکات بدنی و چیرگی بر پیچیدگی‌های تنظیم انقباض عضلات، کلید اصلی لذت بردن از بازی‌های تکراری هستند. بازی‌های تکراری معمولاً ساختاری هستند و در قالبی ریختی و قابل مشاهده و عینی تبلور می‌یابند. از سوی دیگر، بازی‌های خلاقانه به آفرینش و خلاقیت فردی مربوط می‌شوند. ساختار این بازی‌ها معمولاً با پردازش عصبی و رخدادهای روانی گره خورده است. ظهور عناصر هنری در این زمینه خلاقانه، ممکن و مرسوم است و از این رو است که بازی‌های خلاقانه را باید در مقابل خصلت ساختاری بازی‌های تکراری، دارای ویژگی کارکردی در نظر گرفت.

سومین مرزبندی بازی‌ها که برای نخستین بار در این رساله پیشنهاد می‌شود<sup>۱۲۶</sup>، بازی‌های شهری در مقابل بازی‌های کوچ‌گردانه است. بازی‌های شهری بر مبنای قواعد و ساختارهای زندگی یک‌جانشینانه سازمان‌دهی شده‌اند. قوانین در آنها نقش عمده‌ای را بر عهده دارند و عقلانیت و رعایت گام به گام و مستدل قواعد یاد شده به پیدایش راهبردهایی رقابت‌آمیز منتهی می‌شود. بازی شترنج را می‌توان نمونه‌ای از این بازی‌ها در نظر گرفت<sup>۱۲۷</sup>.

در مقابل بازی‌های یک‌جانشینانه، بازی‌های کوچ‌گردانه را داریم. بازی‌های کوچ‌گردانه، خصلت خود را از سبک زندگی مردم عشیره‌ای و متحرک می‌گیرند. بخت و تصادف در این بازی‌ها نقش عمده‌ای را ایفا می‌کند و به جای عقلانیت، عواطف و احساسات هستند که نقش مهمی را بر عهده می‌گیرند. بازی‌ای مانند تخته، نمونه‌ای از بازی‌های کوچ‌گردانه محسوب می‌شود. در این بازی‌ها مهارت و تخصص نقشی کمتر از بازیهای شهری ایفا می‌کند، و در مقابل بروز عواطف و احساسات و لاف و رجز در پیوند با رخداد‌های تصادفی، بیشتر دیده می‌شود.

---

<sup>126</sup> ناگفته نماند که دلوز و گتاری در کتاب زیبای نومادولوژی برای شرح مفهوم کوچگردی در برابر یک‌جانشینی از استعاره‌ی تخته‌نرد در برابر شترنج استفاده کرده‌اند که به تمایز مورد نظر من نزدیک است. اما موضوع بحثشان بازی نبوده است و در مورد این دو بازی نیز تنها از زاویه‌ی قوانین و چارچوبهای معنایی بحث کرده‌اند و در کل مفهومی فلسفی و کارکردی جامعه‌شناختی را در نظر داشته‌اند، نه رده‌بندی بازی‌ها و ماهیت بازی را.

<sup>127</sup> Deleuze and Guattari, 1997.

## بخش پنجم: عناصر بازی

می‌توان عناصر بازی را به پنج رده‌ی عمومی تقسیم کرد. این بدان معنا است که هر بازی، دست کم بخشی از عناصر پنج‌گانه یاد شده را برآورده می‌سازد و در صورت فقدان یکی از این موارد، بازی دچار اختلالی جدی خواهد شد. مهم‌ترین عنصر در مورد بازی، تنش یا چالشی است که ماموریت بازی را نامحتمل و دشوار جلوه می‌دهد. هر بازی، از مجموعه‌ای از واحدهای رفتاری تشکیل شده که در پیوند با یکدیگر، برآورده شدن هدفی را ممکن می‌سازند. این هدف، نباید چندان آسان باشد که دست‌یابی بدان ساده بنماید. از سوی دیگر، اگر هدف یاد شده خیلی سخت هم باشد، انگیزه و لذت مشارکت در بازی را از بین می‌برد. بنابراین، مجموعه‌ای از رفتارهای منسجم به هم پیوسته که هدفی با دشواری متعادل را پیگیری کنند، چالش یا تنش اصلی بازی را برمی‌سازند.

دومین عامل عمده، رفتار یا تصمیمی است که بازیگر برای دست‌یابی به هدف و حل کردن تنش یاد شده در پیش می‌گیرد. به عبارت دیگر، سیر گسترش بازی را می‌توان گام‌هایی پیاپی از کردارهای پشت سر هم بازیگران در نظر گرفت. هر یک از این کردارها در زمینه‌ای از ابهام و در یک نقطه‌ی چند شاخه شدن از امکان‌های رفتاری تحقق می‌پذیرد. به عبارت دیگر، بازیگر به ازای هر یک از تصمیماتی که اتخاذ می‌کند و

هر یک از کردارهایی که در پیش می‌گیرد، چندین گزینه‌ی رفتاری دیگر را نیز در پیش رو دارد؛ یعنی بازیگر با برداشتن هر گام و پیش رفتن هر قدم در درون مسیر بازی، یکی از تقارن‌های جاری در زمینه‌ی بازی را می‌شکند. به این ترتیب بازیگر با هر انتخاب یکی از شاخه‌های پیش روی خود را برمی‌گزیند و در واقع به رمزگذاری فضا و حالت بازی، همت می‌گمارد. تنش در پیوندی تنگاتنگ با کنش یا تصمیم بازیگر، رفع و رجوع می‌شود. در صورتی که بازیگر بتواند این دو عامل را به طوری شایسته و موفق به یکدیگر پیوند دهد، به هدف مورد نظر دست می‌یابد و تنش گنجدیده در بازی را پشت سر می‌گذارد.

این که بازیگر به هدف یاد شده دست یابد یا خیر، به سومین عامل بازمی‌گردد و آن هدف است. هدف بازی در واقع مجموعه‌ای از قواعد در درون زمینه داستانی بازی است که بُرد و باخت را رمزگذاری و معین می‌کند. بازیگر برای دستیابی به هدفی مشخص حضور در بازی را برمی‌گزیند. هدفی که به دقت رمزگذاری و تعریف شده، و با قواعدی خاص به کردارهای خودش متصل شود. دست‌رسی به هدف بدان معنا است که مجموعه‌ای از کردارهای فرد با پیوند خوردن با یکدیگر، چیرگی بر مجموعه‌ی تنش‌های تعریف شده در بازی را رقم بزند. تعیین هدف درست، کلید اصلی طراحی بازی است، و آن عبارت است از تعیین نقطه‌ای که در آن تنش منحل شود و کردارها به سرانجامی مطلوب ختم گردد.

تنش، هدف (شرایط رفع تنش) و کنش (راهبرد رفع تنش) ارکان سه‌گانه‌ی بازی هستند. به این سه عنصر پایه، باید دو عامل مهم دیگر را نیز افزود: یکی اسباب بازی است. اسباب بازی، مجموعه‌ای از وسایل، ابزارها و عناصر تخصص یافته است که به کار بازیگر برای اتخاذ تصمیم یا انجام کنش در بازی می‌آید. به عبارت دیگر، کنش یا تصمیم‌گیری در درون بازی به زمینه‌ای فن‌آورانه و افزارمندانه نیاز دارد که همان اسباب بازی باشد.

پنجمین عامل که از جنبه‌ای، مهم‌ترین متغیر تعیین کننده‌ی لذت در یک بازی است به داستان بازی باز می‌گردد. داستان بازی مجموعه‌ای از رمزگان، عناصر نمادین و روایت‌هاست که مجموعه کنش‌های بازیگر را از مرتبه رخدادی روزمره و جدی خارج کرده و آن را به جهانی داستانی یا تخیلی مربوط می‌سازد. تنشی که بازیگر با آن روبرو است در واقع در زمینه‌ای داستانی و رمزگذاری شده است که معنا می‌یابد. در غیر این صورت تنش‌هایی که در تمام بازی‌ها وجود دارند به قدری تلطیف شده، نرم و ملایم هستند که خطری جدی را متوجه بازیگر نمی‌سازند. به همین دلیل، بازیگر برای درگیر شدن با تنش و برای جدی تلقی کردن کنش‌هایی که برای رفع آن در پیش می‌گیرد و برای مهم پنداشتن هدفی که در بازی تعریف شده، نیاز به نظامی از رمزگذاری افراطی جهان دارد. این نظام رمزگذاری که همان داستان بازی را تشکیل می‌دهد، مجموعه رفتارهای بازیگر را از زمینه عادی و هنجارین آنها برمی‌کند و آن را به زور در شبکه‌ای از رخدادهای معنادار و معمولاً انباشته از عناصر هیجان‌انگیز، برمی‌نشانند.

بر مبنای متغیرهای یاد شده، می‌توان بازی را به شکلی دقیق‌تر تعریف کرد: بازی در واقع روایتی واقع‌نما اما غیرواقعی است که شبکه‌ای از کردارها و رفتارهای بازیکنان را در زمینه‌ای نمادین و تخیلی که با واقعیت عینی تفاوت دارد، رمزگذاری می‌کند. اما این شبکه از رفتارها در تغییر شکل هستی به شکل مستقیم و سراسر موثر نیستند. به عبارت دیگر، به سپهری از رفتارهای انسانی مربوط می‌شوند که بازیگوشانه و غیرجدی قلمداد می‌شوند. در عین حال همین رفتار و همین زمینه‌ی روایی این امکان را دارد که فرد به راستی تغییری در شکل هستی خود را تجربه نماید و در جهان خارج تاثیر و نفوذی واقعی به جا گذارد. این آن نقطه‌ای است که سپهر تخیلی و داستانی بازی، امکان اتصال به جهان هنجارین روزمره را پیدا می‌کند و نقاط اتصالی میان امر جدی و امر بازی برقرار می‌گردد.

در بازی، همیشه مجموعه‌ای از قوانین که دامنه حصر و محدودیتی کمتر از شرایط واقعی را در بر می‌گیرد، حضور دارند. بازیگر همیشه با مجموعه‌ای از قوانین روبرو است که محدودیت‌های اندکی را به وی تحمیل می‌کنند و به همین دلیل هم درجه‌ی آزادی بازیگران در درون بازی از آنچه که در زندگی واقعی تجربه می‌کنند؛ بسیار بیشتر است. ماهیت آزاد سازنده و رهایی‌بخش بازی، تا حدودی به همین محدود نبودن و پرشمار بودن قوانین پایه تعریف کننده آن بازمی‌گردد.

بازی مانند تمام پدیدارهای ملموس اطرافمان، از مجموعه‌ای از چیزها و رخدادها تشکیل یافته است. ویژگی بازی آن است که این مجموعه قواعد اندک و این مجموعه کردارهای آزادانه، در نهایت مجموعه‌ای از «قلبم» یعنی قدرت، لذت، بقا و معنای متراکم در کردارها و رخدادها را برای بازیگران به ارمغان می‌آورند. به عبارت دیگر بازیگران به ازای هر تصمیمی که اتخاذ می‌کنند و هر رفتاری که در درون زمینه بازی در پیش می‌گیرند، حجمی بسیار بیشتر از «قلبم» را نسبت به شرایط واقعی دریافت می‌کنند، یا دست کم شکلی بسیار افراطی از این «قلبم» را در قالبی رمزگذاری شده، پیش‌روی خود دارند.

در بازی‌ها معمولاً به مسائلی که به مرگ و زندگی، به رستگاری یا نفرین‌شدگی، به دست یافتن به لذتی بسیار بزرگ و ثروتی افسانه‌ای یا رنجی بسیار خطرناک و تباهی بسیار چشمگیر اشاره می‌شود و این‌ها بدان معنا است که مخاطره رمزگذاری شده در بازی با وجود غیر واقعی بودن، باید واقع‌نما و به همین دلیل اغراق‌آمیز بنماید. به عبارت دیگر، بازی شکلی از شبیه‌سازی "هنگامه" است. هنگامه در نگرش زروانی<sup>128</sup>

---

<sup>128</sup> نگرش زروانی چارچوب نظری پیشنهادی من است که با پشتوانه‌ی نظریه‌ی سیستم‌های پیچیده مفهوم "من" و پیوندهایش با نهادهای اجتماعی را صورتبندی می‌کند. نام زروان را از این رو برای این نگرش برگزیده‌ام که مفهوم زمان در آن موقعیتی



عبارت است از امر خطیری که در زمانِ "اکنون" متراکم شده و رویاروی «من» قرار گرفته است. به همین دلیل هم بازی با "امر شگفت" ارتباطی تنگاتنگ برقرار می‌کند. «من» در شرایطی که با یک بازی واقعی روبرو شود، شگفت‌زده می‌شود و حضور در یک هنگامه راستین و جنگیدن برای هدفی خاص را تجربه می‌نماید.

از سوی دیگر، بازی با مفهوم «خودانگاره» نیز ارتباط برقرار می‌کند. در تمام بازی‌های پیچیده، بازیگر با خودانگاره‌ای مصنوعی، ساختگی و بازی‌گوشانه کردارهای خود را به انجام می‌رساند. به عبارت دیگر بازی می‌تواند به عنوان دست‌مایه‌ای برای آفرینش یک خودانگاره‌ی آزمایشی و محتمل اما محقق نشده مورد استفاده قرار گیرد. خودانگاره‌ای که نوسان در اطراف آن و تجربه کردن امکانات نهفته در آن، لزوماً به لذت منتهی می‌شود اما این لذت به کردارهای جدی‌ای مربوط به جهان هنجارین بیرونی مربوط نمی‌شود بلکه از پردازش اطلاعات و نوسانات بازی‌گوشانه‌ی خودانگاره در شرایطی امن سرچشمه می‌گیرد.

---

کلیدی دارد، و زروان نام ایزد زمان در ایران باستان است. نباید آن را با دین زروانی اشتباه گرفت که آیین پرستش این خدا در ایران باستان بوده است.

## بخش ششم: ساختار بازی

ساختار یک بازی موفق را می‌توان به دو بخش استخوان و گوشته تقسیم کرد. این بدان معنا است که هر بازی، در هر چهار لایه فراز<sup>129</sup> (سطوح زیستی، روانی، اجتماعی و فرهنگی) نمود می‌یابد. به عبارت دیگر، بازی یک مرکز و یک پیرامون را در بر می‌گیرد. مرکز، بخشی سخت‌افزاری، عینی، ملموس و فیزیکی است که رخدادها و حوادث بازی به همراه رفتارها و کردارهایی که بازیگر آن را رقم می‌زند، در آن جریان می‌یابند. سطوح زیستی و اجتماعی، لایه‌هایی هستند که مرکز یا استخوان بازی را تشکیل می‌دهند. در این مرکز یا استخوان است که یک ماموریت یا یک معما طرح می‌شود و کنش مرکزی بازیگر، حل کردن معما و برآورده شدن ماموریت را ممکن می‌سازد. در استخوان بازی که بخش مرکزی آن را تشکیل می‌دهد، چالش اصلی عبارت است از دستیابی به نقطه‌ای در فضای حالت رفتارهای بازیگر، با پیمودن میسری مشخص در آن. این نقطه‌ی مطلوب که بازیگر باید با کنش خویش یا حل کردن معمایی بدان دست یابد، معمولاً به

---

<sup>129</sup> فراز سرواژه‌ی سطوح زیستی، روانی، اجتماعی و فرهنگی است که چهار لایه‌ی سیستمی توصیف انسان در نگرش زروانی را بر می‌سازد.

دشواری حاصل می‌آید. این بدان معنا است که کنش مورد نظر توسط لفافی از دشواری‌ها و حد و مرزهای ناممکن در فضای حالت، پوشانده شده است.

چنان که گفتیم، کنشی که بازیگر انجام می‌دهد در نهایت به تغییر شکل هستی منتهی می‌شود. این تغییر شکل در حالت بازی‌گونه و بازی‌گوشانه‌اش، وضعیتی نمادین و غیر جدی دارد و تنها به تغییر هستی در درون دنیای بازی منحصر می‌گردد. اما در نهایت می‌توان هر کنش و هر رفتار بازیگر را در شرایطی که به برآورده شدن ماموریت بازی و حرکتی در امتداد استخوان بازی منتهی شود، نوعی از حضور راستین در هستی‌ای واقعی دانست. بازیگر به کمک جمع ماموریت‌های خود در دنیای بازی حضور می‌یابد و با انتخاب-هایی که انجام می‌دهد، بر شکلِ هستی تعریف شده در درون دنیای بازی فشاری اعمال می‌کند و آن را دگرگون می‌سازد و به این ترتیب است که حضور بازیگر در جهان بازی اثبات می‌شود و استقرار می‌یابد.

دستیابی به این نقطه‌ی حضور مطلوب -که توسط قواعد حاکم بر بازی و فرآیندهای تعیین‌کننده ماموریت‌ها و معماها تعریف می‌شود- در واقع بخش‌های بزرگی از فضای حالت رفتاری را محدود می‌کند و محصور می‌سازد. دستیابی به یک ماموریت تنها در شرایطی ممکن است که فرد از دشواری‌ها و مراحل سختی گذر کند و تنها در آن حالت است که این حضورِ خاص لذت‌بخش و معنادار می‌گردد. به این ترتیب در هسته‌ی مرکزی استخوان بازی، ما با یک حضور پیچیده شده در لفاف غیاب روبرو هستیم: یک کنش مطلوب که به برآورده شدن ماموریتی ویژه منتهی می‌شود و توسط طیفی وسیع از کردارهای غیر مجاز و ممنوع پوشانده شده است و آماج کردن این نقطه‌ی خاص است که پیش رفتن در درون دنیای بازی و امتیاز آوردن و برنده شدن را ممکن می‌سازد. این کنش مرکزی و این مامورت پایه می‌تواند همچون یک معادله ساده‌ی ذهنی باشد که در قالبی ریاضی‌گونه حل شود. این امکان نیز وجود دارد که این ماموریت ماهیتی بدنی

و فیزیکی داشته باشد و یا مهارتی عضلانی و بدنی برآورده گردد. در نهایت آن چه که در هنگام دستیابی به ماموریت‌های پایه بازی انجام می‌شود، اعمالِ شکلی از یادگیری و آموزش ذهنی و عصبی - عضلانی است که از مجرای حرکت گام به گام در دنیای بازی تحقق می‌یابد.

علاوه بر این استخوان‌بندی مرکزی، بازی یک گوشته و یک محیط پیرامونی نیز دارد. این محیط پیرامونی در سطوح روانی و فرهنگی جریان می‌یابد. گوشته‌ی بازی عبارت است از: داستان، گفتمان، روایت و مجموعه‌ی نمادینی که معنای کردارهای بازیگر را تعبیر می‌نماید. لذت اصلی‌ای که بازیگر از بازی به دست می‌آورد به معنای کردارهای او در دنیای بازی معطوف است و به این ترتیب در یک جمع‌بندی نهایی، لذتِ بازی ماهیتی نرم‌افزاری دارد و با همین گوشته پیوند خورده است. آن چیزی که بازی را سرگرم‌کننده، لذت-بخش و شادی‌آفرین می‌سازد نه دستیابی به ماموریت‌هایی خشک و خالی بلکه معنایی است که این ماموریت-های در زمینه داستان تخیلی حاکم بر بازی به دست می‌دهند. در درون گوشته‌ی بازی، با مجموعه‌ای از قواعد، روایت‌ها، پاره‌داستان‌ها و رمزگذاری‌هایی روبرو هستیم که کردارها و موقعیت‌های درون بازی را از وضعیت زندگی روزمره و دنیای هنجارین خارج کرده و ماهیتی هیجان‌انگیز، بحرانی و گاه ترسناک را بدان می‌بخشد. به این ترتیب، روایتی که گوشته بازی را تشکیل می‌دهد داستانی است که دنیایی تخیلی را مجسم می‌کند و بازیگر را در شرایطی حدی و موقعیتی بحرانی قرار می‌دهد به طوری که انتخاب‌های او و کردارهایی که در زمینه بازی انجام می‌دهد، به مرتبه‌ی امری مهم و خطیر برکشیده شوند و این در شرایطی است که این مهم و خطیر بودن کردارها، هم‌چنان امنیت خود را حفظ می‌کنند و در محیطی غیرجدی و بازیگوشانه جریان می‌یابند.

## بخش، مضمون: آسیب‌شناسی بازی

ساختار دولایه‌ای بازی‌ها و آنچه که مرکز و پیرامون یا استخوان و گوشته بازی را ممکن می‌کند در واقع همان است که می‌تواند برای آسیب‌شناسی بازی‌ها نیز به کار گرفته شود. مهم‌ترین آسیبی که امروزه می‌توان در بازی‌های موجود بازجست آن است که گوشته‌ی بازی‌ها معمولاً تابع استخوان آن پنداشته شده است. این بدان معنا است که دستیابی به هیجانی اندک و سطحی، به خاطر کاربرد تجاری و عامیانه‌ای که دارد، هسته‌ی مرکزی بیشتر بازی‌ها را تشکیل داده است و داستان‌ها به امری حاشیه‌ای و فرعی بدل شده‌اند. بنابراین، بازی با اضافه‌باری چشم‌گیر از استخوان و سبک‌بودن و ساده بودن گوشته روبرو است. یعنی مجموعه‌ای از معماها که هیجان‌انگیز و جذاب هستند، در یک زنجیره به یکدیگر متصل شده‌اند بدون آنکه گوشته‌ای و روایتی پیچیده‌تر و گفتمانی فراگیر آن را احاطه کند و رمزگذاری آن را به شکلی شایسته به انجام رساند.

این واقعیت که در بازی‌های امروزی، گوشته تابع استخوان شده است را از آنجا می‌توان دریافت که داستان‌ها و عناصر معنایی و بافت تخیل حاکم بر بازی‌ها معمولاً وامی سطحی از داستان‌های عامیانه و فاقد معنای ژرف و عمیق هستند. چگالی معنا و لذت در بازی‌ها نسبت به آنچه که در حوزه قدرت و بقا می‌بینیم بسیار کم است و این همان الگویی است که اتفاقاً در ابتدای پیدایش بازی، در نظام‌های تکاملی جانوری نیز شاهد آن هستیم. اما در موجودی مانند انسان که دستگاه پیچیده پردازنده‌ای مانند مغز را دارا است و در نظام

اجتماعی‌اش لایه‌هایی مانند لایه‌ی روانی و فرهنگی از سایر سطوح فراز تفکیک شده‌اند، این انتظار می‌رود که بتوان بازی‌هایی با گوشته‌ی تنومند و محتوای اطلاعاتی رمزگذاری پیچیده را پدید آورد.

دومین ایرادی که به بازی‌های امروزی وارد است آن است که معماها و کردارهایی که بازیگر باید به انجام برساند، به شکلی روزافزون صنعتی و فن‌آورانه می‌شوند. این بدان معنا است که مجموعه‌ای از تکنولوژی‌ها تعیین کننده ماموریت‌ها و کردارهای بازیگران قلمداد شده‌اند. کردارهای بازیگران در سطوحی عالی‌تر و در قالب یک سوژه و یک "من" متمرکز به یکدیگر چفت و بست نمی‌شوند و تنها از ارتباط میان دستگاه رفتاری یک موجود انسانی و شبکه‌ای از فنون و فن‌آوری‌ها خلاصه می‌شود.

این را به خوبی در بازی‌های رایانه‌ای که در آن بخشی از ذهنیت بازیگر با نظامی فن‌آورانه و بسیار پیچیده درگیر می‌شود، می‌توان بازیافت. در چنین شرایطی، بازیگر در حین بازی افزایش و فربه شدن را در نظام هویت شخصی خود تجربه نمی‌کند بلکه تنها بخشی از دستگاه پردازنده‌ی او و معمولاً بخشی که به سرعت مهارت می‌یابد و با ماموریت اصلی بازی خو می‌گیرد، با دستگاهی فن‌آورانه مانند رایانه درگیر می‌شود و لذتی سطحی، سبک و گسیخته از سایر عناصر نمادین، عاید بازیگر می‌شود. این بدان معنا است که مجموعه کردارهایی که یک بازیگر را در جهان بازیگونه تعریف می‌کند به درستی به یکدیگر متصل نشده و از ترکیب آنها دنیای تخیلی راستینی زاییده نمی‌شود. نتیجه آن است که بازی‌ها معمولاً فاقد یک آبرداستان و گفتمان اصیل هستند. روایت‌هایی که در خُرده کردارها و ماموریت‌های جسته و گریخته بازیگران حاکم است، داستان‌هایی کوتاه، پراکنده و نامرتب با هم هستند که در واقع از مجرای ستون فقرات زندگی روزمره به یکدیگر متصل می‌شوند و در آفرینش جهان خیالی راستینی، ناکام می‌مانند.

سومین آسیبی که در مورد بازی‌های دوران جدید می‌توان عنوان کرد، فشار بازار است که پول را به متغیر یگانه و غایی تعیین کننده در ساختار بازی‌ها تبدیل کرده است. بازی‌هایی موفق هستند که توانایی درآمدزایی

برای سازندگانشان داشته باشند و این بدان معنا است که فروش موفق و کارآمد بازی، تنها عاملی است که باقی ماندن یا نابود شدن بازی‌ها را رقم می‌زند. این تبدیل شدن تمام متغیرها به پول در طراحی بازی‌ها، منتهی به آن می‌شود که گوشته‌ی بازی بیش از پیش چروکیده شده و استخوان آن به شکلی روزافزون به سمت ایجاد تحریکات حسی - هیجانی سطحی و عامیانه سوق داده شوند. معمولاً در ادامه‌ی چنین رخدادی ما با نوعی تخت شدن، مسطح شدن و بی‌مایه شدن بازی‌ها در سطح اجتماعی روبرو هستیم. یعنی بازی که می‌تواند رخدادی فراگیر و جاری در تمام سطوح فراز باشد، در نهایت به یک سطح خاص یعنی سطح اجتماعی فروکاسته می‌شود و حتی در آن سطح نیز تنها بر مبنای یک متغیر پایه یعنی درآمدزایی و پول سازمان‌دهی و تخصص پیدا می‌کند. به این ترتیب، می‌توان علت وابستگی و چروکیدگی بازی‌ها در اطراف یک رسانه و یا یک ابزار خاص را تحلیل کرد.

در نهایت باید این نکته را در نظر داشت که بازی در جهان امروز ما به صورت صنعتی پول‌ساز درآمده و بنابراین بازی‌سازان نمی‌توانند با وفادار ماندن نسبت به آرمانها و گرایشهای فلسفی یا هنری خود، سلیقه‌ی مخاطب را نادیده بگیرند. به قول ریچارد روس، در کل سه رده از بازیهای رایانه‌ای وجود دارند، آنهایی که در آن سازنده‌ی بازی بیشترین تفریح را می‌کند، آنهایی که تفریح و رضایت بیشتر از آن رایانه است، و آنهایی که بازیگر در آنها سهم اصلی تفریح را می‌برد. آشکار است که سازندگان سومین رده در صنعت بازی سازی کامیاب‌تر هستند<sup>۱۳۰</sup>.

<sup>130</sup> Rouse, 2001: 40.

ایراد دیگری که در مورد بازی‌ها قابل ذکر است، آن است که شاخه‌زایی در داستان بازی به رقیق بودن معنا در هر یک از این شاخه‌ها منتهی می‌شود. این ایراد در واقع از تفاوت بنیادین میان بازی و داستان برمی‌خیزد. در داستان ما با محصول یک اندیشه روبرو هستیم که در قالب روایتی پیاپی، یکسره، منسجم و بنابراین دارای محور زمان درونی، تعریف می‌شود. اما در بازی محور زمان درونی‌ای وجود ندارد. یعنی روایتی که به عنوان بازی داستان رمزگذاری جهان تخیلی را بر عهده می‌گیرد، در واقع یک شبکه از عناصر داستانی و روایی است که در زمانی گشوده و وابسته به کردارهای بازیگر جریان می‌یابد.

در داستان ما مجموعه‌ای از آموزش‌ها را از مجرای اندرز و مفاهیم از پیش تنیده شده منتقل می‌کنیم؛ اما در بازی مفاهیم و مهارت‌ها از راه تجربه‌ی خود بازیگر منتقل می‌شوند. به همین دلیل است که در داستان‌ها، هم‌ذات‌پنداری و هم‌دردی با قهرمانان داستان رکن اصلی را برمی‌سازد، در حالی که در بازی، تحقق یافتن و عینی بودن کردارهایی که بازیگر بدان مشغول است، موفقیت بازی را تعیین می‌کند. پس به لحاظ رمزپردازی، داستان‌ها به ایهام، تعمیق و پیچیده‌تر کردن فضای حالت معنا گرایش دارند در حالی که در بازی‌ها، به سادگی می‌توان گرایشی عمومی را در جهت کمی کردن، رده‌بندی کردن و فروکاستن روندهای بازی به متغیرهایی مانند امتیاز و عناصر بُرد و باخت مشاهده کرد.

بازی به دلیل همین بیرونی بودن‌اش و وابسته بودن‌اش به کنش اختیاری و انتخابی و غیرقابل پیش‌بینی بازیگران، ماهیتی واگرا، شاخه‌شاخه و گسترده دارد. بازی به درختی می‌ماند که شاخه‌های خود را در فضای حالت کردار بازیگر می‌گستراند و در هر لحظه با بروز امکانات جدید برای انتخاب بازیگر، ماهیتی نو به خود می‌گیرد. در مقابل، در داستان ما با روایتی هم‌گرا، خطی و متمرکز روبرو هستیم که به انباشت نمادها و معناها در نقاط خاص منتهی می‌شود. در بازی‌ها به دلیل همان گستردگی و شاخه‌شاخه بودن روایتی که بازی رقم می‌زند، معمولاً با شکلی از بی‌مایگی و فقر معنا در هر یک از این شاخه‌ها روبرو هستیم. شاید از این رو است



که بازی‌ها معمولاً داستان‌نویسانی ادیب و فیلسوف را در پشت سر خود ندارند و این در تقابل با داستان‌های موفق‌تری قرار می‌گیرد که در حوزه ادبیات نمودار می‌شوند و به نویسندگانی معمولاً متخصص با گرایش فلسفی تکیه می‌کنند.

در مورد فیلم و بازی هم می‌توان به مقایسه‌ای مشابه دست زد. چنان که آندرو بوید، سازنده‌ی موسیقی بازی ارباب حلقه‌ها گفته معیارهای ساخت و داوری در مورد فیلم و بازی کاملاً متمایز هستند. به عنوان مثال راوی در بازی نقش اصلی را ایفا می‌کند، و عاملی است که بازیگر را در درون فضای بازی غرقه می‌سازد. در حالی که در فیلم راوی سخنگو نقشی حاشیه‌ای بر عهده دارد و معمولاً اصولاً غایب است، چون خود جریان فیلم است که روایت اصلی را بر می‌سازد و قرار نیست بازیگری خودمختار به آن افزوده شود و ماجراهایی جدید را تولید کند<sup>۱۳۱</sup>.

ترکیب تمام این آسیب‌شناسی‌های چهارگانه به آنجا منتهی می‌شود که ما در بازی‌های مدرن در واقع مخاطبی خاص، یعنی یک پسر جوان چهارده-پانزده ساله را در مرکز توجه‌مان تثبیت کرده‌ایم. تقریباً تمام بازی‌ها در نهایت شکلی خاص از لذت ناشی از خشونت یا سکس را رمزگذاری می‌کنند و این، به ویژه در پسرپچه‌های تازه بالغ، مهم‌ترین میل‌های غریزی محسوب می‌شود. رواج بازی‌هایی که انباشته از عناصر جنسی یا خشونت‌آمیز هستند بدان معناست که بازی‌ها در شرایط مدرن برای مخاطبانی تولید می‌شوند که بیشترین زمان و امکان برای بازی کردن را به همراه توانایی خرید این بازی‌ها در اختیار دارند. ایشان معمولاً پسران نوجوان و تازه بالغ هستند که عناصری مانند سکس و خشونت را بر سایر متغیرهای هیجان‌انگیز، ترجیح

---

<sup>131</sup> Boyd, 2003.

می‌دهند. اینان دقیقاً همان کسانی هستند که هنوز پول توجیبی می‌گیرند و از نظر مالی توسط خانواده‌شان تامین می‌شوند، در حالی که هنوز به سر کار نرفته‌اند و بنابراین وقت اضافی برای بازی کردن دارند.

در واقع سیر تحول بازی‌هایی که امروزه شاهد آن هستیم، مانند بسیاری از خوشه‌های دیگر فرهنگ عمومی از اوایل قرن بیستم با ظهور طبقه‌ی متوسط شهری ممکن شد. طبقه‌ای که پول کافی داشت تا برای اوقات فراغت خود لذت خریداری کند. این طبقه‌ی متوسط شهری معمولاً ارزش افزوده‌ی اقتصادی‌اش را بر تفریح، سرگرمی و آموزش فرزندان خود سرمایه‌گذاری می‌کرد و یکی از نخستین گرانیگاه‌هایی که این فرزندان می‌توانستند خود خرج این منابع مالی را سازماندهی و انتخاب کنند، به سن بلوغ و پسرپچه‌ها مربوط می‌شد. با توجه به آنچه در مورد فروکاسته شدن همه‌ی متغیرهای بازی به معیار پول گفتیم، روشن است که در این برش تاریخی مخاطب بوده که ساخت و ماهیت بازی را تعیین کرده است. این مخاطبان طبقه‌ای از نوجوانان نرینه‌ی تازه بالغ بودند که شکل و ساختار بازی‌های دلخواه خود را به بازار تولید بازی تحمیل کرده‌اند. شاید به این دلیل است که بسیاری از بازی‌ها، آنگاه که به شکلی تحلیلی نگریسته شوند، ماموریت پایه یا معمای پیچیده و دل‌چسبی را در محور مرکزی خود ندارند. محور اصلی بخش عمده‌ای از بازی‌های رایانه‌ای امروز، اعمال خشونت بر بدن حریف یا به دست آوردن شکلی از لذت جنسی رمزگذاری شده – مثل رهاندن دختری زیبا از خطر – است. تمرکز ماموریت‌ها و معماها بر این دو محور بنیادین، تنها حالت خاصی از طراحی بازی را نشان می‌دهد که در شرایط مدرن و به دلیل حاکمیت نظام‌های اقتصادی پولی بر سازمان‌دهی بازی، برجستگی و اهمیتی اغراق‌آمیز به دست آورده‌اند.

شاید به این دلیل است که بخش مهمی از مخاطبان بازی‌های امروز، هرچند ممکن است از پرداختن به بازی لذت ببرند اما ارتباط با جهان بازی را به مرتبه‌ای درونی و تامل‌انگیز، ارتقاء نمی‌دهند. بازی به نوعی کنش متقابل سطحی و میان‌مایه تبدیل شده است که فاقد هم‌ذات‌پنداری ژرف با قهرمانان است. یکی از

دلایل این غیاب هم‌ذات پنداری آن است که قهرمانان وضعیتی یک سویه و سطحی دارند و معمولاً برای به دست آوردن چیزی ساده و بیش از اندازه رمزگذاری شده، می‌کوشند. نتیجه این اختلال آن است که بازیگران در جریان پرداختن به بازی، دچار رشدی فراگیر و عمیق نمی‌شوند و تنها مهارتی خاص در زمینه‌ای فن‌آورانه را کسب می‌کنند که کاربردش به همان حیطه‌ی بازی محدود می‌شود.

## بخش هشتم: مطالعات موردی

### گفتار نخست: بازی دروازه‌ی زروان

آنچه که در ابتدای کتاب خواندید، روایتی بود از زبان یکی از کسانی که در بازی دروازه‌ی زروان شرکت کرده بود. این بازی در موسسه‌ی فرهنگی خورشید راگا طراحی و اجرا شد و در آخرین هفته‌ی اسفندماه سال ۱۳۸۷ در دهی به نام رامین انجام پذیرفت، که در نزدیکی شهریار و در حومه‌ی تهران قرار دارد. روایت یاد شده بدنه‌ی اصلی آنچه که رخ داد را با چند اصلاح جزئی بازگو می‌کند. استخوان‌بندی تاریخی و بخش عمده‌ی داده‌هایی که در بازی به کار گرفته شده بود، واقعی و مستند بود، و گروه طراحان بازی از همکاری کارشناسانی برخوردار بودند که در زمینه‌ی زبانهای باستانی، تاریخ معاصر، و مهندسی نرم‌افزار صاحب تخصص و تجربه بودند.

اهالی ده رامین، که خاستگاه خانوادگی یکی از طراحان بازی بود، از همان ابتدای کار که تیم طراحی و اجرا به محل رفت، به همکاری با خورشیدی‌ها پرداختند و کدخدای فرهیخته و شماری چند از مردم ده در عمل عضوی از تیم اجرایی بازی شدند و با رویی گشاده و همدلی‌ای بی‌مانند تا پایان در کنار ما بودند. در

این میان به ویژه باید از دوستی گرامی یاد کرد که یکی از سردسته‌های جوانان آن منطقه بود، و با وجود آن که روز پیش از آغاز بازی در یک درگیری کسی را ناکار کرده بود و تحت تعقیب پلیس بود، بر سر قرار حاضر شد و نقش خویش را به درستی و کمال ایفا کرد. پلیسهایی که در میانه‌ی بازی دنبال بازیگران می‌کردند، با وجود پیگیری‌های ناموفقی که برای هماهنگی با نیروی انتظامی کردیم، از ماجرای بازی خبر نداشتند و چه بسا که اگر بازیگران را دستگیر می‌کردند، می‌بایست خر می‌آوردیم و باقالی بار می‌کردیم!

در میان بازیگران، چهار نفر بودند که در واقع به گروه طراحان بازی تعلق داشتند و گهگاه در حل معمایی کمکی می‌کردند و واسطه‌ی هماهنگی بازیگران با بازی‌گردانان بودند. چون خود بازیگران به سرعت در بازی غرق شدند و ارتباطشان با بازی‌گردانان از دست دادند. این چند تن همچنین وظیفه داشتند در شرایط پیش‌بینی نشده و خطرناک اوضاع را مدیریت کنند. چنان که در زمان تعقیب و گریز با پلیس‌ها، یکی از ایشان همراه بازیگران بود و تا حدودی در مدیریت اوضاع موثر بود.

بازیگرانی که برای شرکت در این برنامه دعوت شده بودند، به دقت از میان دوستان و مخاطبان موسسه‌ی خورشید برگزیده شده بودند و هدف از اجرای بازی، آن بود که دروازه‌ی زروان - یکی از انجمنهای درونی موسسه‌ی خورشید- را بیابند و وارد آن شوند. کل این برنامه همچون یک عیدی نوروزی برای این دوستان طرح شده بود. بازی به قدری جدی طراحی شده بود که پیشاپیش معلوم نبود که در انجام این کار کامیاب خواهند شد یا نه. اگر در شرایط بحرانی قواعد اخلاقی و همدلی‌شان را حفظ نمی‌کردند، اگر از پشتیبانی هم و هم‌افزا ساختن نیروهایشان دست بر می‌داشتند، و یا اگر شجاعت، راستگویی، خلاقیت، و دانش کافی را در شرایط خاص از خود بروز نمی‌دادند، در یافتن این دروازه و عبور از آن ناکام می‌ماندند.

چنان که انتظارش را داشتیم، ویژگیهای خودِ بازیگران بر سیر تحول بازی و گشایش‌ها و فرجامش تاثیر گذاشت. دعوت شدگان مردان و زنانی جوان بودند که بیست و پنج تا سی و پنج سال سن داشتند. همگی فرهیخته و متخصص بودند و بیشترشان پزشک، مهندس، و متخصصان علوم پایه بودند. هوشمندی و زیرکی و خلاقیت‌شان چنان بود که خیلی زودتر از زمانِ پیش‌بینی شده، چند تا از معماهای اصلی بازی را حل کردند و طراحان را وا داشتند تا دور از چشم ایشان، به شکلی فی‌البداهه در محل معماهایی تازه را طراحی کنند و اجرا نمایند. به این ترتیب، تنها بازی‌گردانان نبودند که بازیگران را هدایت می‌کردند، که بعد از پایان روز نخست، خودِ بازیگران نیز با فشارِ کردارهای نامنتظره‌شان بازی‌گردانان را به چالش می‌کشیدند. چنان که بخشِ پایانی بازی به کل به شکلی دگرگونه اجرا شد.

بازیگران و بازی‌گردانان پس از پایان بازی دوستی عمیق و بسیار استواری را در میان خویش تجربه کردند، که هنوز هم ادامه دارد. بخشی از این دوستی به همکاری‌های بعدی‌شان در خورشید مربوط می‌شد، اما بخش بزرگی از آن، خصلتی شخصی و درونی داشت، چندان که دو تن از بازیگران پس از یک سال با هم ازدواج کردند. یکی از این دو از همان طراحان بازی بود که به عنوان بازیگرِ نفوذی در جریان بازی حضور داشت.

بازی دروازه‌ی زروان در میان بازی‌های واقع‌نمای طراحی و اجرا شده در خورشید، نقطه عطفی بود و پس از آن بسیاری از طرح‌های بازی دیگر در قیاس با آن سنجیده می‌شد. کامیابی کامل و چشمگیر بازی در خلق دنیایی تخیلی، که در ضمن پیوندهایی استوار با جهان واقع داشته باشد، کلید اصلی موفقیت بازی بود. با این ترفند بود که هدف اصلی بازی، که بسیار جدی هم بود، بر آورده گشت. این هدف عبارت بود از آزمودن بازیگران و سنجیدن توانایی‌شان، به همراه انتقال مجموعه‌ای از مهارتها و آموزشها در مورد کار گروهی

و اخلاق جمعی. هدف نهایی بازی، آن بود که مفهوم هویت تاریخی به بازیگران یادآوری شود و ایشان بتوانند در پیوند با گذشته‌ی خود، و با فهم اشتراکِ نهفته در پیشینه‌ی جمعی ایرانیان، شکلی از هویت جمعی مهربانانه را در زمانِ اکنون بازآفرینی کنند. خلاقیت ایشان و نوآوری‌های کوچک و بزرگِ تک تک دست‌اندرکارانِ بازی چندان بود که پس از پایان یافتنِ آن، نه تنها بازیگران، که بازی‌گردانان نیز به درکی ژرفتر در همین زمینه دست یافته بودند.

کلیدِ موفقیت بازی دروازه‌ی زروان، از سویی فربه بودن گوشته نسبت به استخوان بود، و از سوی دیگر جدی بودن چالشی که در بطن آن نهاده شده بود. پرسش بنیادین بازی را می‌توان چنین صورتبندی کرد: من کیستم و خوبشکاری من در ارتباط با دیگران چیست؟

برای پاسخگویی به این پرسش، بر داربستِ داده‌های تاریخی راستینی مانند ماجرای صنیع‌الدوله و انجمنهای مخفی صدر مشروطه، که با داده‌هایی اساطیری در مورد آیین سگ‌دید و جام جم و داستان نبرد ضحاک و جمشید ترکیب شده بود، روایتی تخیلی و داستانی برساخته شد، که از روزگار دوردستِ آغازین تا دوران پدربزرگهای شرکت کنندگان ادامه می‌یافت. تقریباً تمام اطلاعاتی که بازیگران با آن برخورد می‌کردند، از صحتی علمی برخوردار بودند. چنان که بسیاری از ایشان هنوز هم می‌توانند خط اوستایی را بخوانند و دانشی دقیق و جزئی در مورد رخدادهای دوران مشروطه دارند. ترکیب و آمیختگی داستان با این داده‌های مستند و باورکردنی، باعث شد دیوارِ میان واقعیت و تخیل فرو بریزد و مثلاً داستانِ درویش حسن و گروه اژدها اعتبار و پذیرشی همسان با داستان قتل صنیع‌الدوله پیدا کند. حوادث پیش‌بینی نشده نیز البته به یاری ما آمد. مثلاً درگیریِ منتهی به قتل در این روستا به راستی رخ داده بود و تنها کاری که طراحان بازی می‌بایست بکنند، متصل کردنش به بافتار داستان بود.

## گفتار دوم: اندیشه‌هایی درباره‌ی دبلنا

۱. مشاهده‌ای که شاید در جمع‌های دوستانه‌ی این زمانه چندان هم ناآشنا نباشد:

گروهی از دوستان در ویلای آشنایی در منطقه‌ای ییلاقی جمع شده‌اند، فعالیت‌های عمومی مانند درست کردن و خوردن غذا به سرانجام رسیده و گردش در طبیعت هم پایان یافته است، و حالا وقت آن است که دوستان دور هم کمی خوش بگذرانند. پس توافقی جمعی برای "بازی کردن" شکل می‌گیرد. بحث کوتاهی که در مورد نوع بازی در می‌گیرد، به سرعت با این پیشنهاد که "دبلنا بازی کنیم" فرو می‌نشیند. همه — که بیشترشان این بازی را در کودکی آزموده و حالا فراموشش کرده‌اند، — با شادمانی قوانین ساده‌ی آن را باز می‌آموزند و دست به کار بازی می‌شوند. بعد از یکی دو دست، پیشنهاد می‌شود که برای گرم‌تر شدن بازی، بر سر پول بازی کنند، و به این ترتیب دبلنا به نوعی قمار تبدیل می‌شود. بازی‌ای که شور و شوق این گروه دوستانه را برای ساعاتی دراز بر پا نگه می‌دارد و برد و باخت‌های ناچیزشان را با لاف‌های خودستایانه، درخواست‌های التماس آمیز از ایزد بخت، و دلهره، شادمانی، و افسوس در هم می‌آمیزد.

بازی دبلنایی که من در آن شامگاه اواسط خرداد ۱۳۸۵ خورشیدی شاهدش بودم، نمونه‌ای عام بود از آنچه که در ابعادی خرد به همین شکل، و در ابعادی کلان به شکلهایی مشابه و بسیار پیچیده‌تر اجرا می‌شود، و برخالی غول‌آسا از یک ماشین تولید سوژه را بر می‌سازد. این نوشتار برای آن پرداخته شده است تا روند ظهور تدریجی شکلی ویژه، استانده و هنجارین از "من" را از خلال بازی‌هایی از این دست واریسی



کند. بازی‌هایی که عمومیت و شمول بسیار دارند، و اندک است ساعاتی از عمر ما که از رخنه‌شان پاکیزه مانده باشد.

۲. بازی دبلنا، قواعدی ساده دارد. هر بازیکن پول اندکی را برای خرید کارتهایی پرداخت می‌کند که بر روی هر کدامشان اعدادی در سه ردیف و چندین ستون نوشته شده است. برخی از خانه‌های این جدول اعداد خالی است، و بر سایر خانه‌ها اعدادی به صورت تصادفی نوشته شده‌اند، که برای سادگی بیشتر به شکلی دهگانی مرتب شده‌اند. بازیکنان می‌توانند برای خرید شمار بیشتری از کارتها، پول بیشتری بپردازند. این پول به صورت خزانه‌ای در میان باقی می‌ماند. بازیکنان در میان خود توافق می‌کنند تا حدود یک چهارم این خزانه را به کسی بدهند که اولین "خط را بزند" و سه چهارم باقی نصیب کسی می‌شود که بتواند خانه‌هایش را پر کند. بعد بازی شروع می‌شود. یکی از حاضران که استاد بازی محسوب می‌شود، مهره‌هایی هم شکل را به طور تصادفی از درون کیسه‌ای بیرون می‌آورد و اعداد روی آن را می‌خواند و بازیکنانی که عدد یاد شده را در جدول‌های خود دارند، خوانده شدنش را با گذاشتن نخود یا لوبیایی روی آن نشان می‌دهند. نخستین کسی که یک ردیف از اعداد جدولش خوانده شود، به اصطلاح یک "خط می‌زند" و یک چهارم خزانه را دریافت می‌کند. بعد خط زدن در آن دست از بازی اهمیت خود را از دست می‌دهد و بازی آن قدر ادامه می‌یابد تا یک نفر بتواند تمام خانه‌های یکی از جدول‌های خود را به طور کامل پر کند. در این حالت او با گفتن عبارت "دبلنا" پیروزی خود را اعلام می‌کند و باقی مانده‌ی خزانه را تصاحب می‌کند.

چنان که از قواعد ساده‌ی بازی بر می‌آید، همه چیز به بخت و اقبال بستگی دارد. بازیکنان هیچ تدبیر و نقشه‌ی شخصی‌ای را به کار نمی‌بندند و اثری از استراتژی، فریب، دام‌افکنی و سایر عناصر بازی‌های پیچیده‌تری مانند شترنج در این بازی دیده نمی‌شود. در واقع، کل بازی عبارت است از جمع کردن مقداری

پول از حاضران، و بخشیدن آن به کسی که به طور تصادفی با اعداد بیرون آمده از داخل کیسه مشخص می‌شود.

من وقتی برای نخستین بار با این بازی برخورد کردم، حدس می‌زدم حاضران خیلی زود از ادامه‌ی بازی خسته شوند. چون نقش ایشان تنها به نهادن لوبیا بر خانه‌هایی که اعدادشان خوانده می‌شد منحصر بود، و حتی فرآیند اولیه‌ی خریدن کارت‌ها - یعنی تنها انتخابی که بازیکنان در اختیار داشتند هم طعمه‌ی دندان‌گیری به نظر نمی‌رسید. چون ساختار بازی به سادگی نشان می‌داد که هرکس تعداد بیشتری از کارت‌های حاوی جدول اعداد را در اختیار داشته باشد، بخت برنده شدنش بیشتر است. چون کارت‌های اضافی انباشتی عمل می‌کردند نه رقابتی. یعنی کسی که دو کارت داشت، اعداد خوانده شده را روی هر دو کارت لوبیاگذاری! می‌کرد و بنابراین مثل این بود که از بختِ دو نفر بهره‌مند شده است. بدیهی است که در این شرایط، تنها یک راهبرد وجود داشت، و آن هم خرید بیشینه‌ی کارت ممکن بود. به این ترتیب البته سهم مهمی از خزانه توسط خریدهای بازیکن تشکیل می‌شد، اما بخت وی هم با مضربی ثابت، به ازای هر کارت اضافی افزایش می‌یافت. به طوری که با محاسبه‌ی ساده‌ای می‌توان نشان داد که دارنده‌ی کارت بیشتر، بر مبنای معادله‌ای انباشتی و متقارن، احتمال برنده شدن بیشتری دارد.

در عمل، آنچه که رخ داد خارج از انتظار من بود. بازیکنانی که من در آن شامگاه ناظر بازی‌شان بودم، شش هفت نفر جوان تحصیل کرده، هوشمند و به نسبت فرهیخته بودند. هیچ یک ساده لوح یا کم هوش محسوب نمی‌شدند، و همه از دامنه‌ای متنوع و گسترده از علایق ذهنی برخوردار بودند. با این وجود، همه به شدت نسبت به این بازی علاقه نشان دادند، با شور و شوق با آن درگیر شدند، و برای ساعت‌ها به این بازی ادامه دادند. این در شرایطی بود که هر دست از بازی، الگویی کاملاً مشابه را به نمایش می‌گذاشت:

الف) خرید کارت‌ها توسط بازیکنان، که در کمال تعجب گاه با راهبردی عکس روش منطقی، یعنی با خرید کمترین تعداد کارت همراه بود! این تنها مرحله‌ی فعال بازی بود. یعنی اختیار و انتخاب بازیکنان تنها در این مرحله اثر داشت. اکثر بازیکنان در اکثر دستهای بازی نسبت به این گزینه‌ی منحصر به فرد مداخله در بازی نیز به طور تصادفی واکنش نشان می‌دادند و فارغ از تنها راهبرد منطقی موجود، شماری کم یا بیش از کارت‌ها را خریداری می‌کردند.

ب) مرحله‌ی اصلی بازی، یعنی بیرون کشیدن مهره‌ها از کیسه، خواندن شماره‌شان، و عملیات نشانه-گذاری اعداد خوانده شده بر جدول‌ها به کمک لوبیا. این بخش کاملاً تصادفی بود و به طور متقارن بین همه‌ی بازیکنان و همه‌ی جدول‌ها پراکنده شده بود.

پ) مرحله‌ی پرهیجان بازی، که بردن بود و با تکمیل شدن خط و کل جدول اولین نفر همراه بود. از آنجا که هر جدول از سه ردیف (خط) تشکیل شده بود، شمار کارتهای اضافی بخت بردن خط را سه برابر از انباشتن کل جدول بیشتر می‌کرد.

ت) مرحله‌ی شادی و افسوس که با تقسیم خزانه بین برندگان همراه بود.

۳. در جریان یک بازی دبلنا، اتفاقی بسیار مهم رخ می‌دهد. اتفاقی که شاید بتواند به مثابه کلیدی برای درک ماهیت روان انسان، و ویژگی‌های منتهی به زایش "من" ای منحصر به فرد و یکتا در نظر گرفته شود.

بازی، در عمل عبارت است از سرمایه‌گذاری اختیاری حاضران در خزانه‌ای، و بخشیدن این خزانه به کسی که با قرعه‌ای تصادفی انتخاب می‌شود. اما این فرآیند، اگر به این شکل ساده شده انجام شود، مانند بازی دبلنا

لذت بخش و شورآفرین نیست. چیزی در جریان بازی دبلنا به این فرآیند لوس و بی مزه افزوده می شود، که آن را به امری شورآمیز و هیجان بخش تبدیل می کند.

نخستین چیزی که در بازی آشکار است، روند به تعویق افتادن لذت است. در شرایطی که عده ای دور هم جمع شوند و پول هایشان را روی هم بگذارند، و مجموعه ای آن را بر اساس قرعه به یک یا دو نفر از بین خودشان ببخشند، روند سرمایه گذاری و بازگشت تصادفی سرمایه - یعنی بازتوزیع پول های خزانه - به سرعت انجام می پذیرد. بنابراین رنج اندک سرمایه گذاری و لذت فراوان برنده شدن با فاصله ی زمانی اندکی به دنبال هم قرار می گیرند. در این شرایط، همه برای دستیابی به بخت لذتی بزرگ، که به احتمال کمی نصیب یک یا دو نفر می شود، در رنجی اندک سهم می شوند. همه اندکی پول می پردازند، تا در بخت اندک برنده شدن پولی زیاد سهم شوند. نتیجه ی این سرمایه گذاری قمارگونه را می توان خیلی زود با یک قرعه کشی ساده مشخص کرد. اما این کار هرگز به عنوان بازی محبوبیت نمی یابد و نمی تواند برای ساعتها ادامه یابد.

بازی دبلنا، که در اصل همین روند را طی می کند، از یک جنبه با قرعه کشی ساده تفاوت دارد و آن هم فاصله ایست که بین سرمایه گذاری اولیه و تعیین برندگان وجود دارد. در این بازی فرآیند قرعه کشی به روند زمان گیر، طولانی، و تدریجی پر شدن جدولی از اعداد توسط دنباله ای از اعداد تصادفی تحویل شده است. با این ترفند، نقطه ی تعیین برنده برای مدتی محدود به تعویق می افتد. مدتی که به تعلیق و نامعلوم بودن برنده و رقابت بختهای شرکت کنندگان می گذرد. در ضمن، همین دوره، با پر شدن تدریجی جدولها و بنابراین شکل گیری بیم ها و امیدهای بسیار در دل بازیکنان همراه است. به این شکل، در بازی دبلنا، روندی ریاضی - گونه، آماری، و بسیار ساده، در میان نقطه ی شروع (سرمایه گذاری از راه خرید کارتها) و پایان (تعیین برنده بر مبنای پر شدن جدولها) فاصله گذاری می کند. این فاصله گذاری، عرصه ای از هیجانها، خواستها، امیدها، بیمها، تردیدها و قطعیتها را خلق می کند که شور و شوق بازی از دل آن زاده می شود.

بازی دبلنا، مانند تمام بازیهای دیگری که بر محور بخت و فرآیندی تصادفی استوار شده، افقی از عدم قطعیت و ابهام را در برابر بازیکنان می‌گشاید که رنج ناشی از سرمایه‌گذاری بر کارتها و وعده‌ی لذتِ ناشی از برنده شدن در آن پرورده می‌شوند، می‌بالند، و با بخشهای مختلفِ روند تکراری و کاتوره‌ای خوانده شدن شماره‌ها پیوند می‌خورند. به این ترتیب، فرآیندی کور و کر و بی‌هدف مانند خوانده شدن دنباله‌ای تصادفی از اعداد، در این فضای عدم قطعیت با میل پیوند می‌خورد، و به این شکل معنادار می‌شود. شور و شوق بازی تا حدود زیادی به این معنادار شدن شماره‌های خوانده شده مربوط می‌شود. کافی است برای لحظه‌ای از بیرون به بازی بنگریم، تا این شور و شوق از بین برود. اگر دریابیم که بختِ خوانده شدن هر عدد برابر با بقیه است، و بختِ هر کارت هم مشابه دیگران است، روند خوانده شدن شماره‌ها به رخدادی تکراری، یکنواخت، و بی‌معنا تبدیل می‌شود که تنها نتیجه‌اش -یعنی برگزیده شدن تصادفی برنده- است که معنا و اهمیت دارد. بازی دبلنا اما، شبکه‌ای از روابط را در میان بازیکنان پدید می‌آورد، که به فراموشی این نگاه از بیرون منتهی می‌شود. بازیکنان معنای نهایی زنجیره‌ی اعداد -یعنی تعیین برنده- را به هر عضو از زنجیره‌ی تصادفهای منتهی به آن تعمیم می‌دهند و به این ترتیب دامنه‌ای از رخدادهای مبهم و غیرقطعی آغشته با میل را در شبکه‌ای هدفمند، معنادار و غایت‌مدار با هم تخمیر می‌نمایند. عنصر اصلی بازی دبلنا، بر حيله‌ای استوار است که در همدستی میل و ابهام ریشه دارد، و به معنادار شدن زنجیره‌ی ای از رخدادهای تصادفی (و بنابراین بی‌معنا) منتهی می‌شود.

۴. در بازی دبلنا، یک آغاز سرشته شده با رنج نخستین (سرمایه‌گذاری اولیه)، و یک پایان مشخص همراه با توزیع لذتی بزرگ (تعیین برنده) توسط مقطعی ابهام‌آمیز و انباشته از فرآیندهای کاتوره‌ای و تکراری از هم جدا شده‌اند. ساختار این بازی، شباهت زیادی با ساخت انضباط دارد.

انضباط، چنان که در چارچوب نظریه‌ی قدرت<sup>۱۳۲</sup> تعریف می‌شود، عبارت است از به تعویق افکندن لذت و پذیرش رنجی اندک، به سودای دستیابی به لذتی بزرگتر در آینده. انضباط، در واقع نوعی سرمایه‌گذاری بر زمان و اعتماد کردن به سیر منظم حوادث است، و باور به این که تعویق لذت، با دستیابی به لذتی بزرگتر جبران خواهد شد. این امر، البته، تنها در سطح روانشناختی به این ترتیب صورتبندی می‌شود. وگرنه انضباط فرآیندی پیچیده‌تر و عامتر است که می‌تواند با سرمایه‌گذاری زمان‌مدارانه بر قدرت، بقا، و معنا هم همراه باشد. سازواره‌های زنده‌ای که با هم‌آوری و تولید مثل، محتوای اطلاعات ژنومی خود را بازتولید می‌کنند و با صرف هزینه رشد و بقای فرزند خویش را تضمین می‌کنند، شکلی از انضباط را بر محور بقا نمایش می‌دهند، و نظام‌های اجتماعی تولید انضباط، که ورزش و سنن سلحشوری نمونه‌هایی مشهور از آن هستند، در راستای تولید ارزش افزوده‌ای از جنس قدرت سازمان یافته‌اند. معنا نیز به همین ترتیب در جریان به تعویق افتادن لذت درک و شهود تولید می‌شود، و زبان ماشینی است که این فاصله‌افکنی میان امر موجود و مطلوب، و سرمایه‌گذاری شناختی بر زمان را ممکن می‌سازد.

آنچه که در بازی‌هایی مانند دبلنا رخ می‌دهد، مدل‌سازی انضباط در سطح لذت است. بازیکنان با تکیه بر قواعدی ساده - که تصادفی بودن نهادین رخدادهای بازی را پنهان می‌کنند، - سرمایه‌گذاری نخستین

---

<sup>132</sup> بخشی از دیدگاه زروانی است که مفهوم جامعه‌شناختی قدرت و چگونگی به جریان افتادن آن را مدل‌سازی می‌کند.

خود را از مجرای نوعی فاصله‌گذاری در زمان، به بازگشت سرمایه‌ی نامطمئن و هیجان‌انگیزی تبدیل می‌- نمایند. بازیکنان لذت ساده و در دسترس تعیین برنده به کمک قرعه را به تعویق می‌اندازند، و گذر زنجیره‌ای از عملیات خارج از کنترل خود را تحمل می‌کنند تا به لذتی بزرگ دست یابند. بازیهای مانند دبلنا به این ترتیب انضباط را مدل‌سازی می‌کنند. آنها را می‌توان به مثابه تمرینی برای فهم انضباط در نظر گرفت، و مگر نه آن که کودکان پیش از تسلط بر نظامهای انضباطی، دوره‌ای فشرده از آموزش انضباط را در قالب بازیهای از این دست از سر می‌گذرانند؟

بازی دبلنا، از سوی دیگر، با انضباط واقعی تفاوتی بزرگ دارد. در انضباط، تعویق لذت و تحمل فاصله‌ی زمانی با ضرورتی گره خورده است. یک نظام انضباطی، از زمان به مثابه ماده‌ی خامی برای تولید ارزش افزوده استفاده می‌کند. زمان منبعی بزرگ، بازگشت‌ناپذیر، و پایان‌یافتنی است که می‌تواند در جریان کار ساز و کارهای انضباطی، به ارزش افزوده‌ای از جنس بقا، لذت، قدرت و معنا تبدیل شود. نظامهای انضباطی با سازمان دادن زمان، ساختار بخشیدن به آن، و مرتب کردن کردارها در محور آن، نوعی مازاد امر مطلوب را می‌آفرینند که در نهایت به ارزشمندی نظام انضباطی و پایدار ماندنش در روند تکامل منتهی می‌شود. بازی دبلنا اما، ارزش افزوده‌ای تولید نمی‌کند. لذتی که در پایان نصیب برنده می‌شود، از ابتدا معلوم است. سرمایه‌گذاری اولیه و برداشت نهایی می‌تواند به راحتی با یک قرعه‌کشی یک مرحله‌ای و مختصر به هم مربوط شوند و نتیجه به لحاظ منطقی و آماری تفاوتی با یک قرعه‌کشی وقت‌گیر و طولانی ندارد. بازی‌ای مانند دبلنا، در واقع ساز و کارهای اصلی انضباط را برای توسعه و پیچیده ساختن خود به کار می‌گیرد، بی آن که وظیفه‌ی تولید ارزش افزوده را ایفا کند. فاصله‌اندازی میان امر موجود و مطلوب، سرمایه‌گذاری بر زمان، و تحمل رخدادهای واسط میان رنج اولیه و لذت نهایی، عناصری هستند که از نظامهای انضباطی به درون بازیهای قمارگونه نشت می‌کنند و آنها را پایدار می‌سازند.

بازیهای قمارگونه در واقع منشی‌هایی انگل گونه هستند که در اطراف نظامهای انضباطی و بر اساس رونوشت برداری از الگوی آنها ساخته می‌شوند. به همین ترتیب، کردارهایی که در زمینه‌ی بازیهای قمارگونه- ای مانند دبلنا جریان می‌یابند، ساختارهایی ساده شده هستند که بر مبنای قواعد رفتار انضباطی قالب برداری شده‌اند. دبلنا، و تمام بازیهای دیگری که نام قمار را به خود گرفته‌اند، در این موارد با نظامهای انضباطی اشتراک دارند:

الف) با سرمایه‌گذاری‌ای اندک به سودی بزرگ آغاز می‌شوند.

ب) با جریانی از رخدادهای تصادفی دنبال می‌شوند که ممکن است نقش انتخابهای بازیگر در آن بسیار کم (دبلنا) یا زیاد (تخته نرد) باشد. در صورتی که عنصر بخت و تصادف از بازی حذف شود، و همه چیز (مثل شترنج) به انتخابهای بازیکنان وابسته شود، بازی از حالت قمار گونه خارج می‌شود.

پ) این رخدادها میان رنج سرمایه‌گذاری اولیه و لذتِ محتملِ ناشی از بردِ نهایی فاصله‌گذاری می‌کنند، و به این ترتیب فضایی ابهام آمیز را پدید می‌آورند.

ت) رخدادهای تصادفی یاد شده، در این زمینه‌ی ابهام با میل به برنده شدن پیوند می‌خورند و معنادار تلقی می‌شوند.

اما این بازیها خصلت پنجمی هم دارند که آنها را از نظامهای انضباطی متمایز می‌سازد:

ث) سود نهایی، و حتی احتمال آماری دستیابی به آن از ابتدا مشخص است، و در جریان بازی افزایش نمی‌یابد. به عبارت دیگر، فرآیند بازی ارزش افزوده‌ای از جنس قدرت، معنا، لذت و بقا تولید نمی‌کند.

سازمانی اقتصادی (مانند کارخانه) که بر انضباط کارکنانش مبتنی است، در نهایت ارزش افزوده‌ای عینی و ملموس مانند کالا را پدید می‌آورد. فرآیندی انضباطی مانند ورزش، از مجرای تعویق لذت‌های زیستی و سرمایه‌گذاری مهارتی/عضلانی بر زمان، شکلی ملموس و عینی از قدرت را پدید می‌آورد که در قالب



توانمندی جسمی تبلور می‌یابد. نهادی انضباطی مانند آموزش نیز، به دنبال تعویق لذت‌های سطح روانی/فرهنگی و منضبط کردن -معمولا زبان مدارانه‌ی- آگاهی، شکلی سنجش پذیر از مازاد مطلوبیت را در قالب معنا و دانش خلق می‌کند. اینها همه محصولات هستند که در ابتدای کار وجود نداشته‌اند و در جریان عمل نظام انضباطی بر منبعی به نام زمان آفریده شده‌اند. بازیهای قمارگونه از این مازاد امر مطلوب محروم هستند، و کاری جز جا به جا کردن امر مطلوب در زمان انجام نمی‌دهند، و فاصله‌گذاری‌شان به دگردیسی امر مطلوب منتهی نمی‌شود.

۵. بازیهایی که این پنج عنصر را در خود گرد آورنده باشند، می‌توانند قمار نامیده شوند. پویایی روانی قماربازان، مستقل از نوع قماری که در می‌بازند، چند الگوی مشترک را در خود داراست: نخست آن که قماربازان، با سود نهایی به شکلی برخورد می‌کنند که انگار در جریان بازی افزایش می‌یابد. یعنی با وجود آن که لذت نهایی به دست آمده از مجرای بازی -حتی به شکلی نمادین، کمی و عینی مانند پول- از پیش معلوم است، بازیکنان طوری رفتار می‌کنند که گویی این مقدار به خاطر نوع بازی کردنشان ارزشی بیشتر به خود می‌گیرد. در نهایت، سود ناشی از قمار با وجود عینیت بیرونی ثابت‌اش، در ذهن بازیکنان ارزش بیشتری به خود می‌گیرد. به عبارت دیگر، با وجود آن که از نگاه ناظری خارجی، مقدار لذت، معنا، یا قدرت برد و باخت شده در جریان قمار ثابت و از ابتدا معلوم است، اما بازیکنان در جریان بازی شکلی از لذت ذهنی را تجربه می‌کنند، که با سود نهایی در آمیخته می‌شود و آن را ارزشمندتر می‌نماید. به این شکل، قمار نوعی لذت مازاد ذهنی را پدید می‌آورد که با لذت عینی و بیرونی تبادل شده در می‌آمیزد و مقدار آن را کم و زیاد می‌نماید. این لذت ذهنی، همان است که لذت قمار یا شوق بازی قمارگونه نامیده می‌شود.

دوم آن که قماربازان، رخدادهای تصادفی جاری در فضای ابهام بازی را، به خود منسوب می‌کنند. یکی از مشاهدات تکان دهنده‌ای که من در جریان مشاهده و مشارکت در بازی دبلنا داشتم، آن بود که بازیکنان رخدادهای آشکارا تصادفی‌ای مانند خوانده شدن شماره‌ی یک مهره را به خود منسوب می‌کردند، و می‌کوشیدند با اجرای رفتارهایی مناسک‌آمیز - مانند تکرار کردن عددی دلخواه در ذهن‌شان، یا حتی با صدای بلند!- بخت تغییرناپذیر و کاتوره‌ای ظهور آن رخداد را دگرگون سازند. این پدیده با مشاهدات مدون روانشناسانی که بر رفتارهای قماربازان تمرکز کرده‌اند، همخوان است. نشان داده شده است که در قمارخانه‌های بزرگ، کسانی که به بازیهای قمارگونه اعتیاد دارند، مجموعه‌ای از رفتارهای مناسک‌آمیز، آیینی، و حتی آمیخته با خرافات متافیزیکی را برای شانس آوردن و رام کردن اقبال خویش به کار می‌بندند. رفتارهایی مانند لمس کردن کارتها، خواندن ورد، دست مالیدن به کسی که شانس زیادی داشته، و ...، که هیچ ارتباط منطقی یا ملموسی با رخداد تصادفی مورد نظر ندارند. به عبارت دیگر، دومین ویژگی روانشناختی حاکم بر قمار، کنترل پذیر پنداشتن رخدادهای تصادفی بازی است.

سومین ویژگی قمار، به طور مستقیم از بند پیشین نتیجه می‌شود. برداشت ویژه‌ی قمارباز در مورد رخداد تصادفی تنها به خرافه‌ای بی‌آزار و امیدوارانه محدود نمی‌شود، بلکه تا حد نوعی همذات پنداری با رخداد تصادفی، و درونی ساختن مسئولیت و معنای آن رخداد توسعه می‌یابد. قمارباز نه تنها می‌کوشد تا با اجرای رفتارهایی آیینی و مناسکی جادویی بخت را رام خویش سازد، که هنگام کامیابی یا شکست خوردن در این وظیفه‌ی خیالی، دچار دگرگونی‌هایی در خودانگاره‌ی خود هم می‌شود. کسی که شانس می‌آورد، همچون کسی رفتار می‌کند که با اراده و قدرت خویش رخداد تصادفی جاری را هدایت و کنترل کرده است، و از این رو برخورداری از بخت خوب را همچون نوعی افزایش خودارزیابی و ارتقای عناصر مثبت خودانگاره اش تجربه می‌کند. به همین ترتیب، کسی که بدشانسی می‌آورد، این ماجرا را در قالب ضعف، ناتوانی، و شکستی

شخصی تفسیر می‌کند. این ماجرا به قدری عام و فراگیر است که بازیکنان، چنین برداشتهای غیرعقلانی‌ای را در مورد یکدیگر نیز تعمیم می‌دهند و همبازی‌های شکست خورده‌ی خود را همچون افرادی ضعیف، ناتوان، یا در شرایط حدی به تعبیری معنادار -بدبخت- بازنمایی می‌کنند. در نتیجه باخت فردی توانمند و اثرگذار در یک جمع، همچون امری غیرعادی و نامنتظره تفسیر می‌شود، در حالی که باخت برد یا باخت وی در بازی‌ای تصادفی مانند قمار، برابر با دیگران است. به همین شکل، برنده شدن کسانی که تازه بازی را آموخته‌اند یا سن و سالی کمتر از سایرین دارند، به صورت باخت تازه کار فهمیده می‌شود و امری نامعمول یا شگفت پنداشته می‌شود. در حالی که آنچه شگفتی را برانگیخته، برنده شدن یک مهره در میان مجموعه‌ای از مهره‌ها بر مبنای حساب احتمالات است.

از جمع بستن سه روند یاد شده نتیجه‌ای شگفت‌انگیز به دست می‌آید: قمار، فرآیندی اجتماعی است که در جریان آن زنجیره‌ای از رخدادهای تصادفی به پیکربندی سوژه منتهی می‌شوند. قمار فرآیند است. از آن رو که از حلقه‌هایی پیاپی، قابل پیش‌بینی و ساختار یافته از کردارها و معانی تشکیل یافته است و آغازی مشخص (سرمایه‌گذاری) را به پایانی مشخص (تعیین برنده) متصل می‌کند. قمار فرآیندی اجتماعی است، چون همواره در جمع و در حضور دیگری اجرا می‌شود و اندرکنش پیچیده‌ای در میان شرکت کنندگانش در جریان است. این اندرکنش گاه به قدری اهمیت می‌یابد که (مثلاً در بازی پوکر) همچون نوعی مهارت ارتباطی به کار گرفته می‌شود و محتوا و کارکرد رخدادهای تصادفی را دگرگون می‌سازد. قمار، به پیکربندی هویت سوژه منتهی می‌شود. از یک سو، من‌بازیگر از مجرای رویارویی با رخدادهای تصادفی مطلوب یا نامطلوب و منسوب کردن آنها به اراده، توانایی، یا مسئولیت خویش، خودانگاره‌ی خویش را بازنگری می‌کند، و از سوی دیگر همبازی‌های وی نیز در سطح انگاره‌ای که از او دارند و نقشی که برایش قایل هستند، چنین کاری را تکرار می‌کنند.

به این ترتیب، قمار کارکردی نامنتظره به دست می‌آورد. هرچند قمار مانند نظام انضباطی در تولید مازاد امر مطلوب موفق نیست، اما از یک جنبه‌ی بسیار کلیدی با این نظامها اشتراک عمل دارد و آن هم اثری است که بر ساخت هویتی من باقی می‌گذارد. به عنوان یک اصل، می‌دانیم که نظام انضباطی ساختار هویتی عاملان خود را دگرگون می‌سازد، و شاید در تعبیری افراطی بتوان تمام اشکال هویت را محصول عملکرد نظامهای انضباطی دانست. قمار با اثری که بر ساخت هویتی افراد باقی می‌گذارد، نقطه‌ی اشتراکی تعیین کننده و مهم را با انضباط به دست می‌آورد. با توجه به این نکته می‌توان پدیده‌ی اعتیاد به قمار را نیز تفسیر کرد. کسی که با وجود باختهای پیاپی باز هم به شکلی خودکار شرط می‌بندد و به قمار ادامه می‌دهد، به کسی شباهت دارد که به دلیل تحمل توهین و خدشه‌دار شدن خودانگاره‌اش، با برانگیختگی عاطفی و هیجانی غیرمستدلی حاضر است احتمال توهین‌هایی بزرگتر را هم تحمل کند، اما در عوض بخت پاک کردن آن لکه‌ی ننگ را در اختیار بگیرد. به همین ترتیب، کسی که با چند برد شادمان می‌شود و با اعتماد به نفس این روند را تکرار می‌کند، به کسی شباهت دارد که در جریان اجرای عملی شایستگی خود را نشان داده و حالا تلاش می‌کند با تکرار آن، این شایستگی را تثبیت کند. شیادان و کلاهبردانی هم که در جریان قمار جیب قربانی خود را خالی می‌کنند، دقیقا بر همین رفتار خودکار و ناسنجیده انگشت می‌گذارند و طعمه‌شان را به دام می‌اندازند. مثلا برای بردن تمام پول کسی، کافی است چند بار به طور جزئی از او بیازی، تا تمام پولش را رو کند و به این ترتیب همه را ببازد.

مخاطره در اینجاست که قمار اصولا با فرآیندی تصادفی پیوند خورده است و با روندهایی کاتوره‌ای تعیین می‌شود. از این روست که پیوند اندام‌وار و قطعی انگاشته شده‌ی میان خودانگاره و برد و باخت در قمار، پایه در واقعیت ندارد و تنها از خطایی ذهنی برخاسته است. این خطاست که قمار را به امری خطرناک و گول‌زننده تبدیل می‌کند. به خاطر این خطاست که "من" مدل ساده شده و تصادفی انضباط یعنی قمار را با

خود انضباط اشباه می‌گیرد و دستاوردهای بی‌معنای کاتوره‌ای قمار را با پیامدهای معنادار و واقعی انضباط یکسان می‌انگارد.

۶. بسیاری از جامعه‌شناسان، بر این باورند که نظام‌های انضباطی اموری بیرونی و مسلط بر سوژه هستند و هویت انسانی را به شیوه‌ای سلطه‌مدارانه و بیرونی تعیین می‌کنند. من چنین نمی‌اندیشم و گمان می‌کنم هویت سوژه و ساختار من، چیزی پیچیده‌تر، کنترل‌ناپذیرتر، و پرمحتواتر از نظامهای انضباطی موثر بر آن است. این بدان معناست که از دید من، سوژه پدیداری فربه‌تر از ساختارهای انضباطی اجتماعی است، و نمی‌توان او را به هیچ فرآیند اجتماعی - از جمله انضباط - فرو کاست.

به این ترتیب، من یا سوژه، چیزی است که زیر تاثیر نظامهای انضباطی شکل می‌گیرد، توسط آنها قالب‌بندی می‌شود، و از مجرای آنها به دستگاه‌هایی برای تولید افزوده‌هایی از جنس معنا، قدرت، لذت و بقا تبدیل می‌شود. با این وجود هرگز ماهیت وجودی خود را به عنوان سیستمی پیچیده و خودمختار از دست نمی‌دهد. من، چیزی متاثر، شکل یافته، و گاه تحت تسلط نظامهای انضباطی است، اما هرگز تنها همین نیست. من در عین حال نظامی خودبسنده و خودسازمانده است که راهبردهای ویژه‌ی خویش را در شبکه‌ی معنایی خودساخته‌ای پیگیری می‌کند. من نیز به نوبه‌ی خود بر نظامهای انضباطی اثر می‌گذارد، و آنها را دگرگون می‌سازد. از همه مهمتر آن که من، چیزی است که امری نامنتظره و شگفت را به نظامهای انضباطی تزریق می‌کند، و آن انتخاب است.

شواهد تاریخی و جامعه‌شناختی نشان می‌دهند که نهادهای اجتماعی - از جمله نهادهای انضباطی - به سطحی از پیچیدگی دست نیافته‌اند که بتوانند زنجیره‌ای پیوسته و هدفمند از انتخابها را در دل خویش خلق کنند. گزینشهای رفتاری نظامهای انضباطی، امری تکاملی است که بر مبنای متغیرهایی بیرونی و درگیر و دار

رخدادهایی پیرامونی تعیین می‌شود. این با کردار من‌هایی که انتخاب‌گرانه گزینه‌های رفتاری خویش را سبک سنگین می‌کنند و یکی از آنها را در فضایی ابهام آمیز بر می‌گزینند، تفاوت دارد.

از این رو، من امری پیچیده و رام نشدنی است که می‌تواند زیر سلطه‌ی نظام انضباطی در آید، اما همواره در پشت سپری استوار از انتخابها به این سلطه تن در می‌دهد.

انتخاب در یک نظام انضباطی امری بسیار مهم و بنیادین است. من در جریان انتخاب سرمایه‌گذاری- هایش، و از مجرای برگزیدن نظام انضباطی مطلوبش، نوعی از برخورد با زمان را نمایش می‌دهد که در نهایت به زایش شکلی خاص از مطلوبیت مازاد، و شکل‌گیری پدیدارشناسانه‌ی نوعی خاص از زمان می‌انجامد. من از میان گزینه‌های رفتاری گوناگون، گزینه‌ای با چشم انداز مطلوبیت بیشتر را برای خویش بر می‌گیرد، و زیر بار سطحی ویژه از تعویق لذت می‌رود، و میزانی مشخص از تلاش و صرف نیرو برای دستیابی به هدف را بر می‌تابد. به این ترتیب، نظام انضباطی را نباید همچون قالبی از پیش تعیین شده و اجبارآمیز در نظر گرفت. چنین قالبهایی، البته در سطح اجتماعی تکامل یافته‌اند و نهادهای سرکوبگر خوانده می‌شوند. نظامهای انضباطی در مقابل، شبکه‌هایی از روابط کرداری هستند که گزینه‌های رفتاری را در شرایطی ویژه صورتبندی می‌کنند، ارزیابی سود و زیان به دست آمده را ممکن می‌سازند، و از همه مهمتر این که شکلی خاص از زمان را در دل خویش خلق می‌کنند. سوژه، عاملی است که با انتخاب کردن مسیر خویش در این افق‌گزینشها، ماشین انضباطی را به کار می‌اندازد، و آن را بازتولید می‌کند، و البته خود نیز در همین بین بازسازی و باز-برنامه ریزی می‌شود.

در نگرش زروانی، انتخاب من در عرصه‌ی انضباطی، داو نامیده می‌شود. داو، انتخابی است که با هدف دستیابی به امر مطلوب مازاد انجام می‌پذیرد. داو بستن از چند جنبه به قماربازی شباهت دارد. سرمایه-گذاری اولیه، تحمل فضای ابهام، پرتاب کردن خویش به درون عرصه‌ای از عدم قطعیت، و دستیابی به بهره‌ای کلان اما غیرقطعی در پایان، جنبه‌های اشتراک این دو را بر می‌سازند.

سوژه نیز در جریان داو بستن، دگرگون می‌شود. این دگرگونی اما، با آنچه که در قمار دیدیم تفاوت دارد. در اینجا جوهر من است که دگرگون می‌شود. من در شرایطی که با الزام‌ها و امکان‌های یک نظام انضباطی دست و پنجه نرم می‌کند، به طور پیوسته پیروزیها و شکست‌هایی را تجربه می‌کند که شاید بعدها در قالبی نمادین بازنمایی شوند، اما در لحظه‌ی ظهور، اموری پیشانمادین و درون‌زاد هستند که مستقیماً بر من رسوب می‌کنند. نظام انضباطی از آن رو مهم و نیرومند است که همچون ماشینی برای زایش قدرت، لذت، معنا و بقا در سوژه عمل می‌کند. من بعد از داو بستن و کوشیدن در عرصه‌ی نظام انضباطی، همچون بستری عمل می‌کند که زمان در زمینه‌اش به قدرت، لذت، معنا یا بقایی تبدیل می‌شود. هیچ یک از این چهار عنصر جز در من و جز در تار و پود روابط ساختاری و کارکردی برساننده‌ی من وجود ندارند، و از این روست که نظام‌های انضباطی سازمان دهندگان اصلی هویت منت محسوب می‌شوند. چون اینها دستگاه‌هایی هستند که زایش، جاگیر شدن، رسوب، و نهادینه شدن عناصر چهارگانه‌ی فوق را در من ممکن می‌سازند.

داو بستن از این رو اهمیت دارد که نقطه‌ی شروع بازی‌ای جدی، برای دستیابی به قدرت، لذت، معنا و بقاست. بازی‌ای چنان جدی که به دگردیدی من منتهی می‌شود. منی که با به کارگیری شکلی از انضباط، قدرتی را خلق کرده است، آن را در درون خویش باز می‌یابد، و معنا و لذتی را که از این مجرا برگرفته، در اندرون خویش حمل می‌کند. قمار، از آن رو در تولید مطلوبیت مازاد ناکام می‌ماند که فاقد این عنصر کلیدی

است. در قمار داوی بسته نمی‌شود. من در این فضای عملیاتی بیشتر دستخوش بازیهای سرنوشت است، تا برساننده‌ی آن، و اصولاً هیجان قمار نیز از همین جا بر می‌خیزد.

۷. قمار از این رو، در تولید قدرت و معنا شکست می‌خورد. تنها قدرت و معنایی که در جریان قمار تولید می‌شود، تغییراتی سطحی در خودانگاره و خودارزیابی فرد است. تغییراتی که بر مبنای شواهدی بی‌ربط و نامعقول استوار شده‌اند، و معمولاً برای زمانی به کوتاهی چند ساعت پس از پایان یافتن بازی دوام می‌یابند. تنها عنصری که در جریان قمار تولید می‌شود، و بازیگران را به ادامه‌ی آن تشویق می‌کند، شکلی از لذت است. لذتی نمادین شده، که به چند دلیل به لذت دروغین شباهت بیشتری دارد تا لذت راستین.

نخست آن که لذتِ قمار، بر خود اثری کاهنده دارد. یعنی مدلسازی ریاضی یک رفتار قمارگونه در نظریه‌ی بازیها نشان می‌دهد که حاصل جمع نهایی سود و زیان در یک روند قمار مداوم، بیشتر به سمت باخت سنگینی می‌کند و از این روست که مردم قمار "بازی" می‌کنند، نه قمار "بری"!

از آنجا که لذتهای راستین اثری خودافزاینده دارند و به تداوم و توسعه‌ی خویش یاری می‌رسانند، قمار را باید دروغین دانست. چون در نهایت -بنابر زبانزد مشهور- "قمارباز را به خاک سیاه می‌نشانند".

دوم آن که لذتِ قمار با معنا و قدرت و بقا ارتباطی معنادار ندارد. معنایی تولید شده در جریان قمار، در سطح ناچیزِ مناسب و آیینهای یاد شده برای رام کردن سرنوشت محدود می‌شوند. از آنجا که لذت راستین پیوندی ناگسستنی با قدرت و معنا و بقا دارد، و در واقع سویه و جنبه‌ای از همین مفاهیم محسوب می‌شود، لذتِ قمار را باید از لذتهای راستین تفکیک کرد.

به این شکل، لذتِ قمار را باید شکلی از لذت دروغین دانست. لذتی که به مانند سایر لذتهای دروغین، به شکل‌گیری و تداوم نوعی رفتار تکراری منتهی می‌شود. این رفتار تکراری، به تنهایی همچون



واسطه‌ای برای سرمایه‌گذاری تصادفی و ساختار نیافته بر زمان، و در نتیجه نوعی تعویق لذت بی‌دلیل جلوه می‌کند. اما هنگامی که در چارچوبی تکاملی نگریسته شود، معنایی دیگر به خود می‌گیرد.

۸. گمان می‌کنم قمار، نتیجه‌ی روندی تکاملی باشد. این نکته را نباید از یاد برد که قمار نوعی بازی است، و به تعبیری رایج‌ترین و دیرپاترین شکل از بازیها محسوب می‌شود. بازیها، محصول روندی تکاملی هستند که آموزش دستگاه‌های عضلانی-عصبی نو پا را ضروری می‌ساخته است. کارکرد تکاملی بازیهای ورزشی و فکری، به قدر کافی آشکار است. اما این نکته که چرا رده‌ی خاصی از بازیهای قمارگونه مانند دبلنا تکامل یافته و تداوم پیدا کرده‌اند، در نگاه نخست دشوار می‌نمایند. بازیهای قمارگونه تکیه کردن بر رخدادهایی تصادفی را آموزش می‌دهند، بی آن که خلق ارزش افزوده از مجرای آن را نهادینه کنند. از نظر تراز سود و زیان هم، این بازیها معمولا و در دراز مدت به باخت منتهی می‌شود. از این رو دلیل ظهور و استمرار این الگوهای رفتاری محل پرسش است.

گویا بازیهای قمارگونه نیز مانند سایر بازیها، برای آموزش دادن و آشنا کردن سوژه با ساختاری انضباطی کارکرد داشته باشند. می‌دانیم که تمام بازیهای بدنی و فکری، از این نظر که ساختاری انضباط گونه دارند و سوژه را از مجرای زنجیره‌ای از داوهای موضعی و "مشقی" سازماندهی می‌کنند، با هم شباهت دارند. چنین می‌نماید که بازیهای قمارگونه نیز خصیلتی مشابه داشته باشند. با این تفاوت که فاقد داو هستند و به جای آن از نوعی اعتماد به امر تصادفی برخوردارند که شور و هیجان بازی را دوچندان، و دستاورد نهایی آن را از نظر قدرت و لذت و معنا، ناچیز می‌سازد.

بازیهای قمارگونه می‌توانند محصول جهشی در منش‌های مربوط به بازی‌های عادی باشند. جهشی که به خاطر حذف داو و از دور خارج کردن شرط وجود ارزش افزوده، روند بازی را تا حدودی از انتخابهای سوژه تهی کرده و آن را در اشکالی بسیار متنوع از تکیه بر روندهای تصادفی تکثیر نموده است. این جهش، به ظهور نوعی از بازی انجامیده است که پیوستگی و توازن لذت-قدرت-معنا را در روند بازی بر هم زده، و به جای این مجموعه‌ی دشواریاب، شکلی از لذت دروغین را جایگزین ساخته است. بازی مزبور، مانند سایر روندهای زاینده‌ی لذت دروغین، حجمی چشمگیر و بی‌سابقه از لذت را در جریان اجرای بازی آزاد می‌کند، و از این رو مانند اعتیاد و مستی و سایر انواع لذت دروغین، در سطح جامعه پراکنده می‌شود.

اما آنچه که از آزاد شدن لذت دروغین بیشتر اهمیت دارد، اثری است که بازیهای قمارگونه بر ساختار هویتی من باقی می‌گذارند. من، زیر تاثیر قمار بازتفسیر می‌شود. در آنها رخدادهایی تصادفی جایگزین روندهای خودساخته و ارادی می‌شوند و اموری کاتوره‌ای به جای نظمهای ناشی از رفتار سوژه، دستمایه‌ی صورتبندی و ارزیابی من قرار می‌گیرند. به این ترتیب، نسخه‌ای تازه از من پدید می‌آید که به خاطر اعتماد کورکورانه و خرافی‌اش به رخدادهای تصادفی، منسوب کردن این رخدادها به میل و اراده‌ی خویش، و ارزیابی کردن قدرت خویش بر اساس دستاوردهای حاصله، از من سازمان یافته زیر تاثیر نهادهای انضباطی متمایز است.

تمایل عمومی در فرهنگ امروزین ما، آن است که بازیهای قمارگونه را همچون اموری خاص، ویژه، غیررایج و دوردست تصویر نمایند. اموری که به مکانهایی خاص (قمارخانه‌ها) و شرایطی ویژه (اوقات بیکاری تنبلانه‌ای که با دوستان می‌گذرد) فرو کاهد. ترفندهای گوناگونی که برای پنهان کردن قمار در زندگی روزانه‌ی ما ابداع شده است، طیف وسیعی از ابتکارها را در بر می‌گیرد. از انکار قمار در بخش عمده‌ی جاهایی

که وجود دارد (مثل بازار بورس)، تا محصور کردن نمادینش در فضاهایی مانند قمارخانه‌های لاس وگاس و مونت‌کارلو، یا حرام و غیراخلاقی پنداشتنش در نظامهای دینی.

اما اینها روشهایی برای گریز از حقیقتی خطرناک هستند. قمار، شیوه‌ای باستانی و دیرپا از تولید لذت دروغین است. شیوه‌ای کهنسال که از دیرباز همچون رقیبی برای نظامهای انضباطی در تمام جوامع وجود داشته است. این که تحریم‌های دینی، اخلاقی یا حقوقی در یک جامعه تا چه پایه ضد قمار باشند، اهمیتی ندارد. آنچه که مهم است، حضور سماجت‌آمیز و حذف ناشدنی بازیهای قمارگونه در تمام جوامع شناخته شده، و تمام دوره‌های تاریخی است. این بدان معناست که بازیهای قمارگونه، تنها رویه‌ای آشکار و تبلور یافته از امری نهادینه، زیربنایی، و فراگیر هستند. امری که با تار و پود نظم اجتماعی ما تنیده شده است. امری که می‌توان آن را نهاد اجتماعی قمار نام نهاد.

چنین می‌نماید که در بطن تمام جوامع، روندی به نام قمار وجود داشته باشد. روندی که مانند اعتیاد، یا الکلیسم به خاطر محدود ماندن به لذت دروغین و ناتوانی در تولید قدرت و معنا، ساختار نهادهای اجتماعی پیچیده (مانند نظامهای انضباطی) را به خود نگرفته است. اما با این وجود با کامیابی بسیار به مصرف نیروهای اجتماعی و چریدن بر منبع زمان مشغول بوده است. روند قمار، جریان‌ی از قواعد، رخدادهای، و کردارها را در بر می‌گیرد که بازیهای قمارگونه را - با هر پنج عنصر یاد شده در بند ۵- تولید و بازتولید می‌کنند. روندهایی که شکلی ویژه از استفاده از منبع زمان را ترویج می‌کنند، و همچون رقیبی نیرومند برای نظامهای انضباطی - که آنها نیز به همین منبع وابسته‌اند - عمل می‌نمایند.

بازیهای تعمیم یافته‌ی قمارگونه هستند که بخش مهمی از شالوده‌ی سوژه‌ی هنجارین مدرن را بر می‌سازند. سوژه‌ای که به رخدادهای تصادفی تکیه می‌کند، سرنوشت و قضا و قدر را مهمتر از اراده و تصمیم

و انتخاب می‌داند، لذت دروغین اما در دسترسِ قمار را بر لذتِ دیریاب و راستینِ داو بستن ترجیح می‌دهد، و نتایج اتفاقات کاتوره‌ای را به ساخت هویتی خویش منسوب می‌سازد.

ردیابی عناصری از قمارگونگی که در رفتارهای ماست، گامی ضروری اما دشوار است که باید همراه با نهادینه ساختن انضباط در خویش و دست یازیدن به داو، بدان پرداخت. خودِ بازیهای قمارگونه، به دلیل محدود ماندنشان به لذت دروغین، از تولید معنا محرومند. اما ساختارهای فرهنگی رنگارنگی وجود دارند که توسط نهادهای فربه و نیرومند سرکوب تراوش شده‌اند و برای بهره برداری از این رده از کردارها تخصص یافته‌اند.

شاید با این تفصیل، از این پس، دبلنا را تنها همچون تجربه‌ای ژرف در راستای بازشناسی عناصر هویتی خویش، و ابزاری برای واسازی و چیرگی بر قمارگونگی، بازی کنیم.

## References

"Jiroft: Fabuleuse decouverte en Iran," *Dossiers d'Archeologie*, No. Double 287, October, 2003.

"What Was Jiroft?", Volume 55, Number 5, September/October 2004, <http://www.saudiaramcoworld.com/issue/200405/what.was.jiroft..htm>.

Becker, A., "The Royal Game of Ur" in Finkel, ed., 2008 pp. 11-15.

Bell, R. C., *Board and Table Games from Many Civilisations Revised edition*, two volumes bound as one. New York, Dover Publications, 1979.

Botermans, J. et al, *Le monde des Jeux*, Paris, Cité Nlle des Editions du Chêne, 1987.

Boyd, Andrew. "When Worlds Collide: Sound and Music in Film and Games"  
4 February 2003.  
<[http://www.gamasutra.com/features/20030204/boyd\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20030204/boyd_01.shtml)> 8 February 2003.

Caillois, R. *Les jeux et les hommes*, Galimard, 1958.

Carpenter, Dwayne E. "Fickle Fortune: Gambling in Medieval Spain," in *Studies in Philology* 85, no. 3 (Summer, 1988).

Cazaux, Jean-Louis, "The Enigma of Chess birth: The Old Texts: 6th, 7th and 8th centuries", Retrieved, (12 March 2004).

CHN, "Iran's Burnt City Throws up World's Oldest Backgammon", Iranian Cultural Heritage News Agency 4/12/2004.

Costikyan, Greg. "Games \* Design \* Art \* Culture" 11 January 2003. <[http://www.costik.com/weblog/2003\\_01\\_01\\_blogchive.html](http://www.costik.com/weblog/2003_01_01_blogchive.html)> 1 April 2003.

Crawford, C. *Chris Crawford on Game Design*, New Riders, 2003.

de Parga, Luis Vázquez, "Alfonso X el Sabio," in *Libros del ajedrez, dados y tablas*, edited by Vicent García Editores, Valencia, and Ediciones Poniente: Madrid, Spain: Patrimonio Nacional, 1987.

Deleuze, J. & Guattari, F. *Nomadology*, Routledge, 1997.

Feynman, Richard P. *Surely You're Joking Mr. Feynman*. Bantam, 1990.

Finkel, I. L. ed., *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions*, London, British Museum Press, 2008 (B).

Finkel, I. L., "On the Rules for The Royal Game of Ur" in Finkel, ed., 2008 (A).

Finkel, I., "La tablette des règles du jeu royal d'Ur", *Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'Exposition*, Marseille, Musée d'Archéologie Méditerranéenne, 1991.

Finkel, I., *Games: Discover and Play Five Famous Ancient Games*, London, British Museum Press, 1995.

Golladay, Sonja Musser, "Los Libros de Acedrex Dados E Tablas: Historical, Artistic and Metaphysical Dimensions of Alfonso X's Book of Games" (PhD diss., University of Arizona, 2007), 31.

<http://web.archive.org/web/20060908093455/http%3A//www.u.arizona.edu/%257Esmusser/ljgradsymp.html>.

Kennerly, David Ethan, Fun is Fine: towards a philosophy of game design, 22 June 2003. < [http://www.finegamedesign.com/fun\\_is\\_fine.html#\\_ednref3](http://www.finegamedesign.com/fun_is_fine.html#_ednref3) >

Koster, Raph. "RE: [MUD-Dev] Art vs. Fun". 12 Dec 2001. <<http://www.kanga.nu/archives/MUD-Dev-L/2001Q4/msg00835.php>> 9 April 2002.

Leibs, A. *Sports and Games of the Renaissance*, Westport, CT: Greenwood Publishing Group, 2004.

Lhôte, J.-M., *Histoire des jeux de société*, Paris, Editions Flammarion, 1994.

Mulligan, Jessica. "Just Give Me a Game, Please." 14 August 2001. <[http://www.skotos.net/articles/BTH\\_07.html](http://www.skotos.net/articles/BTH_07.html)> 9 April 2002.

Murray, H. J. R. *A History of Chess*, Benjamin Pressm, 1913.

Murray, H. J. R. , "6: Race-Games", *A History of Board-Games Other than Chess*, Hacker Art Books, 1952.

Muscarella, O. W. "Jiroft and 'Jiroft-Aratta'", *Bulletin of the Asia Institute*, August, 2005, <http://www.bulletinasiainstitute.org/vol15.html>, (PDF file). The online version of the *Bulletin of the Asia Institute* can be found at <http://www.bulletinasiainstitute.org>.

Rouse, Richard, III. *Game Design: Theory & Practice*. Wordware, 2001. 40.

Tronzo, W. L. "Moral Hieroglyphs: Chess and Dice at San Savino in Piacenza," in *Gesta* 16, no. 2 (1977).

Walker, Paul. "A Chronology of Game Theory" May 2001.  
<<http://www.econ.canterbury.ac.nz/hist.htm>> 10 June 2003.

Wilson, E. O. *Sociobiology*, Harvard University Press, 1999.

Wollesen, Jens T. "Sub specie ludi...: Text and Images in Alfonso El Sabio's Libro de Acedrex, Dados e Tablas", *Zeitschrift für Kunstgeschichte* 53:3, 1990.



# بازی های رایانه ای

امیر حسین فصیحی

کسرا تهرانی

## سبک ها مختلف بازی های کامپیوتری

بازی های کامپیوتری در سبک های متفاوت به مخاطبان عرضه می شود. بعضی از این سبک ها در حال حاضر وجود دارند که در گذشته وجود نداشته اند و بعضی در گذشته وجود داشته اند و هم اکنون یا وجود ندارند یا به صورت محدود وجود دارند. اما به طور کلی می توان سبک های مختلف بازی را در قالب زیر دسته بندی کرد.

1. بازی های اکشن (Action)

2. بازی های نقش آفرینی ((Role Playing Game (RPG))

3. بازی های استراتژی (Strategic)

4. بازی های ماجراجویی (Adventure)

5. بازی های سکو بازی (Platforming)

6. بازی های اکشن ماجراجویی (Action Adventure)

7. بازی های شبیه سازی (Simulation)

این تقسیم بندی تنها تقسیم بندی نیست که برای بازی های ویدئوای می توان ارائه داد، نیست. این سبک گاه با هم ادغام می شوند و بازی های چند سبکی را تشکیل می دهند. اما به صورت کلی می توان تقسیم بندی بالا به عنوان یک تقسیم بندی متداول در نظر گرفت.

## بازی اکشن

در این نوع بازی ها بیش تر چالش هایی که به بازی کننده ارائه می شود به نوعی توانایی های فیزیکی او را مانند سرعت واکنش یا توانایی هماهنگ سازی چشم و دست می سنجد. سبک اکشن قدیمی ترین سبک بازی در تاریخ به حساب می آید. در بسیاری از موارد چالش های دیگری نظیر چالش های منطقی، چالش های وابسته به گشت و گذار و چالش های تاکتیکی هم به پایه های اکشن اضافه می شوند. در طول بازی شخصیتی که بازی کننده با آن بازی می کند (آواتار) مسیرهای و مراحل بازی را طی می کند، به جمع آوری چیزهای گوناگون می پردازد، از موانع تخریبی دوری می کند و به دشمنان با شیوه های مختلف مبارزه می کند. در پایان هر مرحله یا دسته ای از مراحل بازی کننده با

یک رئیس (Boss) مبارزه می کند. این رئیس نسبت به دشمنان دیگر یک یا چند ویژگی دارد. این ویژگی ها شامل موارد زیر می تواند باشد.

1. قدرت بیشتر

2. جثه ی بزرگتر و تنومند

3. چابکی بیشتر

4. قدرت جادو

### عناصر تکرار شونده موجود در چالش های بازی های اکشن

● **جان (Life, Health)** : این متغیر معمولاً به وسیله ی یک نشانه ی نواری شکل به بازی

کننده نشان داده می شود و نشانگر میزان سلامتی، جان یا مقدار صدماتی که بازی کننده می

تواند تحمل کند می باشد.

● **سنجش سرعت واکنش بازی کننده** : سرعت عمل و واکنش بازی کننده نسبت به رخداد های

مختلف در بازی.

● **سنجش هماهنگی چشم و دست** : از طریق ایجاد موانعی که برای رد شدن از آنها به سرعت

عمل بالا و هماهنگی دست و چشم نیاز است.

● **مراحل مختلف بازی** (این مراحل می توانند در اقلیم های جغرافیایی متفاوت باشند) : هر

بازی به قسمت ها و مراحل (Level) مختلفی تقسیم می شود. این قسمت ها در اهدافی

که برای بازی کننده مشخص می کنند متفاوت هستند. به تناسب در هر مرحله اقلیم

جغرافیایی، درجه سختی بازی، نوع چالش ها و متغیرهای دیگر می تواند متفاوت باشد.

موج دشمن ها

• **تقویت شخصت بازی (آواتار Avatar):** شامل تقویت و بهبود عوامل متفاوتی خواهد بود

مانند سلاح، جادو، ابزار دفاعی و غیره.

## انواع بازی اکشن

• **تیراندازی دوبعدی (2D Shooter)**

این سبک محبوب و قدیمی ترین سبک اکشن است. در بازی های تیراندازی

بازی کننده همیشه از یک سلاح دوربرد برای مبارزه استفاده می کند. زاویه ی دوربین

از بالا به پایین یا از کنار می باشد و بازی کننده همواره تحت حمله است و باید به

همه چیز شلیک کند. در این سبک مهمات نامحدود است و اشیا و محیط شباهتی

به واقعیت ندارند. از این دست بازی ها می توان به بازی کونترا (Contra) اشاره

کرد.

• **تیراندازی سه بعدی (3D Shooter)**

محبوب ترین سبک در بازی های رایانه ای به شمار میرود. به دلیل اهمیت در ارائه ی

تصویری جذاب همیشه از آخرین دستاوردهای فناوری زمان در این بازی ها بهره

گیری میشود. شخصیت ها، اشیا و محیط بازی بسیار طبیعی تر و نزدیک تر به

واقعیت هستند. زاویه‌ی دوربین می‌تواند اول‌شخص (First Person Shooter) یا سوم‌شخص (Third Person Shooter) باشد. از این دسته می‌توان به بازی‌های چون مکس پین (Max Payne)، خدای جنگ (God of War) و گرشاسپ اشاره کرد.

#### • بازی‌های سکوبازی (Platforming)

معروف‌ترین سبک بازی‌های اکشن بعد از سبک تیراندازی می‌باشد. این بازی‌ها معمولاً کارتونی هستند و در آن‌ها یک شخصیت اصلی بازی (آواتار) در مراحل متشکل از سکوها و پستی و بلندی‌هایی که در واقعیت وجود ندارد و کاملاً اغراق شده هستند حرکت می‌کند و از سکوها پرش می‌کند. در خلال این پرش‌ها دشمنان یا موانع طبیعی صدمه‌زننده مثل آتش و تیغ و غیره مانع و مزاحم بازی کننده می‌شود محیط، اشیا، دشمنان در این بازی‌ها شباهتی به واقعیت ندارد. این بازی‌ها عموماً دوبعدی هستند و زاویه‌ی دوربین از کنار است.

#### • بازی‌های مبارزه‌ای (Fighting Games)

در این سبک از بازی سرعت واکنش و دقت بازی‌کننده‌ها به چالش کشیده می‌شود. در این بازی‌ها نبردهای تن‌به‌تن با حرکات رزمی شبیه‌سازی می‌شود. این شبیه‌سازی‌ها گاه به واقعیت نزدیک ترند و گاه با اغراق بسیار زیاد همراهند. در بعضی بازی‌های این سبک از سلاح‌های سرد و تکنیک‌های و فنون مربوط به این سلاح‌ها استفاده می‌شود.

- بازی‌های معمایی سریع (Fast Puzzle)

در این بازی‌ها مخاطب با سرعت زیادی مسایل و معماها را حل کند. کنترل این دسته بازی «ساده»، «محدود» و «انتزاعی» است. این زیرسبک بیش‌تر بین بازی‌کننده‌های غیرحرفه‌ای (Casual) طرف‌دار دارد. بازی‌های «معمایی سریع» بیش‌تر برای استفاده در دستگاه‌های قابل حمل مانند کنسول‌های دستی، موبایل‌ها و تبلت‌ها مناسب است.

- بازی‌های اکشن ماجراجویی (Action Adventure)

این دسته بازی‌ها دو سبک «اکشن» و «ماجراجویی» را با هم ترکیب کرده و تجربه‌ی بینابینی به مخاطب ارائه می‌دهند. این بازی‌ها عموماً شامل «چالش‌های فیزیکی»، «داستان»، «کوله‌پشتی» (Inventory) و «دیالوگ» هستند.

- بازی‌های ریتمیک (Rhythm Games)

در این سبک از بازی‌های اکشن معمولاً درک بازی‌کننده از ریتم به چالش کشیده میشود. این بازی‌ها که معمولاً در حیطه‌ی موسیقی و موارد مربوط به آن چون خواندن، نواختن و حرکات موزون ساخته می‌شود. بازی‌کننده با واکنش به موقع نسبت به ریتم یکی از موارد بالا چون خواندن یا نواختن و ... را انجام می‌دهد. این بازی‌ها خالی از خشونت هستند اما در سبک اکشن جای می‌گیرند و عموماً مورد استقبال خانم‌ها قرار می‌گیرد.

## نحوه‌ی پیشرفت بازی کننده در مراحل بازی

در بازی های سبک اکشن مراحل معمولاً به صورت خطی تمام می‌شوند. این مراحل با تم‌های خاص از هم جدا می‌شوند و در انتها یک غول آخر (Boss) دارند. بازی کن در موقع جلو رفتن در مراحل با چالش‌ها مختلف روبرو شده و آنها را می‌گذارند. اگر بازی کننده در مسیر بمیرد (با تمام شدن جان) بازی را از آخرین نقطه‌ی از پیش در نظر گرفته شده (check point) دوباره شروع خواهد کرد.

## چالش‌های بازی اکشن

1. اشیای بی حرکت صرفاً جلوی حرکت بازی کننده را می‌گیرند و هیچ تهدیدی برای او نیستند و از جان بازی کننده کم نمی‌کنند.
2. گاهی این اشیا حرکت می‌کنند و به نوعی (که مرتبط به محیط آن مرحله دارد) به بازی کننده صدمه می‌زنند و از جان او کم می‌کنند. برای مثال اشیا تیغ مانند، اشیا نیزه مانند، اشیا سنگین و خرد کننده و از این دست اشیا.
3. دشمنان که به بازی کننده حمله می‌کنند. این حمله گاهی به صورت تک دشمن است (که معمولاً دشمن قوی تری است) و گاهی به صورت موج عده‌ی زیادی از دشمن در یک لحظه به بازی کننده حمله ور می‌شوند.
4. غول آخر (Boss) که می‌تواند در انتها هر مرحله باشد. بازی نیز معمولاً با شکست آخرین و قدرتمندترین غول آخر به پایان می‌رسد.

5. معما ها که به صورت های متفاوت طراحی شده و بازی کننده باید در سدد حل آنها بر آید. درهای بسته، اشیا ای که با حرکت دادن باعث می شوند راهی باز شود و از این دست چالش ها.

### پیروزی در بازی های اکشن

در سبک های اکشن بازی کننده همیشه باید بتواند در بازی پیروز شود یا به اصطلاح بازی را به پایان برساند. عموماً در تمام سبک ها به غیر از سبک آرکید (Arcade) هستند که هیچ‌گاه شرط پیروزی بازی کننده را ندارند. در بازی های اکشن عموماً یک داستان وجود دارد که در خلال بازی روایت می شود. پایان بازی که در واقع نشان پیروزی نهایی بازی کننده می باشد با پایان این داستان همراه است.

### انواع روش های تعامل بازی کننده با بازی اکشن

وجود یک آواتار (Avatar) یا یک شخصیت مرسوم ترین روش تعامل با بازی کننده است. روش دیگر تعامل از طریق حل کردن معما ها و پیچیدگی هایی که بر سر راه بازی کننده قرار می گیرند، پیاده سازی می شود.

### تقسیم بندی دوربین

#### ● دوربین دو بعدی

در بازی های دوبعدی دوربین می تواند ثابت یا متحرک باشد. در دوربین های ثابت زاویه دوربین ممکن است به سمت پایین باشد که در این صورت بازی کننده بازی



را از بالا خواهد دید و ممکن است زاویه دوربین از کنار و افقی باشد که در این صورت بازی کننده بازی را از کنار خواهد دید. اگر دوربین متحرک باشد به دلیل دو بعدی بودن می‌تواند در همه‌ی جهات یک محور و آن هم محور افقی حرکت کند.

● دوربین سه بعدی

دوربین سه بعدی **اول شخص** به کاراکتر بازی متصل است و دید محدودی را به بازی کننده ارائه می‌دهد. در این نوع دوربین تلاش بر این است که به بازی کننده حسی القا شود که گویی دقیقاً و از زاویه‌ی دید خود در بازی حضور دارد و با اتفاقات روبرو می‌شود. دوربین سه بعدی **سوم شخص** به بازی کننده اجازه می‌دهد کاراکتر بازی را ببیند و به نوعی از دید بالاتر ناظر به اتفاقاتی باشد که برای کاراکتری که با آن بازی می‌کند، باشد. گاهی این دو نوع دوربین با یکدیگر ترکیب می‌شوند. دوربین در بازی ای مانند **Gears of War** ترکیبی از این دو حالت است به صورتی که در مواقع ای از تیر اندازی دوربین به شانه‌ی کاراکتر بازی می‌چسبد و حس بهتری از وقوع تیر اندازی و نشانه‌گیری به بازی کننده می‌دهد.

## بازی های نقش آفرینی

سبک دیگری از بازی هایی ویدئویی است که در آن مخاطب در نقش یک یا چند قهرمان به ماجراجویی در دنیایی بزرگ می پردازد. خصوصیات این قهرمان یا قهرمان ها در طول بازی تغییر می کنند و مهارت ها و قدرت های جدیدی کسب می کنند. مهم ترین ویژگی های سبک نقش آفرینی وجود داستان های قوی ، ماموریت ها (quests) و ارتقای شخصیت ها قهرمان هاست. پیروزی در این بازی ها برابر با تمام کردن یک ماموریت میباشد. در این سبک از بازی ها معمولا بازی کننده با دنیای بزرگی روبروست که می تواند در این دنیای بزرگ به کشت و گذار و اکتشاف پردازد حتی اگر ماموریت خاصی انجام ندهد.

بازی های نقش آفرینی غربی و ژاپنی تفاوت هایی با یکدیگر دارند. بازی های ژاپنی از قهرمان های جوان تر و فضای شادتری برخوردارند و بازی های نقش آفرینی غربی فضای تاریک تر و قهرمان های جا افتاده تر دارند. در غرب این سبک از بازی ها از بازی های قلم و کاغذی چون Dungeons & Dragons ریشه گرفته اند و به دنیای بازی های ویدئویی راه یافتند.

### چالش های عمومی بازی های نقش آفرینی

- مبارزه های تاکتیکی : در این سبک از بازی مبارزه ها می تواند با اسلحه های متفاوت یا حتی بسته به داستان و دنیایی که بازی در آن اتفاق می افتد، با بهره گیری از جادو اتفاق بافتد. اما این مبارزه ها با جزئیات شبیه به بازی های اکشن اتفاق نمی افتد و تمرکز بر روی نفس مبارزه نیست.
- مدیریت منابع و تجهیزات : در این سبک از بازی ها منابع و تجهیزات بازی کننده محدود است و بازی کننده میبایست دست به مدیریت این منابع و تجهیزات بزند.

- ارتقای شخصیت : یکی از مهمترین ویژگی های سبک نقش آفرینی ارتقای شخصیت قهرمان است. این ارتقا پس از انجام ماموریت های متفاوت و کسب تجارب ممکن خواهد بود. این ارتقا در خصوصیات مختلفی چون ارتقای مهارت ها، ارتقای توانایی ها، ارتقای اقتصادی و ... ممکن خواهد بود.
- حل کردن معما : در این سبک از بازی ها بازی کننده با معما های مختلف و متفاوتی روبرو خواهد بود که با حل کردن این معما ها پاداش های متفاوتی نسپیش می شود.

## زیرژانرهای نقش آفرینی

به غیر از دسته بندی کلی غربی و ژاپنی، زیر ژانرهای زیادی را برای این سبک از بازی می توان پیشنهاد نمود که یکی از مشخص ترین آنها می توان به سبک نقش آفرینی-اکشن اشاره نمود.

## خصوصیات بازی های نقش آفرینی

در این سبک بازی کننده به گشت و گذار در بازی می پردازد و با انجام هر کاری در بازی امتیاز تجربه (Experience Point (XP) کسب می کند. با کسب مقدار مشخصی امتیاز تجربه به مرحله (Level) بالاتر می رود و قدرتمند تر می شود. همانگونه که پیش تر گفته شد گشت و گذار و اکتشاف، مبارزه و ارتقای شخصیت عناصر اصلی در بازی های نقش آفرینی هستند. ماموریت ها محوریت بازی ها در این سبک هستند و این ماموریت ها بسته به تم داستانی و دنیایی که بازی در

آن انجام می شود متفاوت است. ماموریت های کوچک تر بازی را به جلو هدایت می کنند و نهایتاً ماموریت بزرگ انجام میشود که این ماموریت نهایی نقش یک ناجی برای دنیا را به بازی کننده می دهد.

### ● ارتقای قهرمان بازی

همانگونه که گفته شد این ارتقا به مواردی چون گونه(نژاد)، جنسیت و خصوصیات فیزیکی، توانمندی های متفاوت مربوط می شود. بازی کننده از طریق انجام ماموریت های مختلف و کسب امتیاز تجربه های بیشتر به ارتقای کاراکتر خود می پردازد.

### ● مدیریت کوله پشتی (Inventory)

در این سک از بازی ها مواردی که بازی کننده به دست می آورد وارد کوله پشتی می شوند. در بازی های نقش آفرینی ژاپنی کوله پشتی نامحدود است اما در بازی های نقش آفرینی غربی محدود است. بازی کننده از طریق مدیریت این کوله پشتی می تواند در مواقع مناسب از محتویات کوله پشتی بهره برد.

### ● طراحی شخصیت

بیش تر بازی های نقش آفرینی غربی به بازی کننده اجازه طراحی قهرمان بازی می دهند. این طراحی شامل انتخاب خصوصیات ظاهری و مهارت ها و توانایی های قهرمان بازی می شود.

### ● دنیای بازی های نقش آفرینی

در بازی های سبک نقش آفرینی دنیای بزرگی برای گشت و گذار و اکتشاف طراحی میشود. این دنیا معمولاً از خصوصیات بهره می گیرد که به خودی خود برای بازی کننده جاذبه داشته باشد. در مدل

های موفق از این سبک بازی دنیاها معمولاً فانتزی، تخیلی و غیر واقعی هستند. بازی کننده با گشت و گذار در دنیای بازی پاداش می‌گیرد و عموماً می‌تواند مأموریت‌های جانبی بیشتری را انجام دهد.

## ● واسط کاربری

واسط کاربری در این سبک از بازی‌ها نقش بسیار مهمی ایفا می‌کند. از این رو که در این سبک اطلاعات زیادی وجود دارد واسط کاربری باید با سبک بازی هم‌خوانی مناسبی داشته باشد. همه‌ی اطلاعات لازم به بازی کننده بدهد به دور از پیچیدگی و شلوغی بیش از حد. به دلیل وجود دنیاها بزرگ نقشه در سبک بازی‌های نقش‌آفرینی اهمیت ویژه‌ای دارد. باید مکان‌های مهم در نقشه مشخص بشوند تا بازی کننده راه را گم نکند. به غیر از نقشه نحوه چیدمان و ارائه‌ی منو از اهمیت بالایی برخوردار است. منو باید به خوبی موارد مختلف مورد نیاز بازی کننده را در اختیارش قرار دهد.

## سبک بازی استراتژی

در این سبک از بازی‌ها چالش‌ها عموماً از نوع استراتژیک و راهبردی هستند. در اکثر لحظات بازی، بازی کننده امکان انتخاب بین کارهای گوناگونی را دارد که بسته به استراتژی خود هر یک از این کارها را انجام می‌دهد. پیروز شدن در یک بازی استراتژی از طریق برنامه‌ریزی و تصمیم‌گیری‌های مدیریتی و راهبردی حاصل می‌شود نه اکشن و سرعت واکنش بالا. در این سبک از بازی‌ها شانس هیچ نقشی در پیروزی بازی کننده نخواهد داشت. ممکن است هر کدام از نوع چالش مرسوم در این سبک از بازی‌ها وجود داشته باشند. اما چالش‌های چالاکانه نقش کم‌رنگ‌تری را دارند. بازی‌های استراتژی از بازی‌های کاغذی و بازی‌های رومیزی)

Board Game) ریشه گرفته‌اند. روند بازی در بیش‌تر مواقع تشکیل شده از ساخت و ساز یک پایگاه اصلی و تولید یگان‌های بزرگ و کوچک و حمله به دشمن. در این سبک بازی ها منابع در دسترس محدود هستند و برای انجام هر فعالیتی نیاز به منابع مشخصی هست که تا منابع کافی فراهم نباشند بازی کننده نمی‌تواند به هدف خود برسد. هر بازی استراتژی بین دو یا چند جناح (Faction) انجام می‌شود. جناح‌ها ممکن است با هم متحد یا علیه هم باشند. یگان‌های رزمی هر جناح با دیگری متفاوت است اما یگان‌ها طوری طراحی می‌شوند که تعادل قدرت به هم نخورد.

### چالش‌های عمومی بازی‌های استراتژی

- درگیری‌های استراتژیک
- گشت و گذار و اکتشاف که به منظور کشف منابع بیشتر انجام می‌شود.
- سیستم‌های اقتصادی

### ویژگی‌های بازی‌های استراتژی

در بازی‌های استراتژیک همه‌ی کارهای بازی از طریق دستور دادن انجام می‌شوند. بازی‌کننده به یگان‌های مختلف دستور انجام کارهای مختلف را می‌دهد. دستورها عموماً شامل موارد زیر هستند

حرکت از جایی به جای دیگر، حمله کردن، ایستادن (متوقف شدن)، مراقبت از یک منطقه،

شکل دادن یک آرایش خاص و تولید نیرو (یگان‌های جدید

## فرآیندهای آمادی (Logistics) در بازی های استراتژیک

فعالیت های آمادی شامل مدیریت منابع، تولید و توزیع تجهیزات، نگهداری و جایگزینی افراد و تجهیزات است. در بازی های استراتژی هیچ وقت فعالیت های آمادی مانند دنیای واقعی شبیه سازی نمی شوند. معمولاً منابع در نقشه پراکنده هستند و جناح ها برای ساخت و ساز و فعالیت نیاز به برپا کردن یک خط انتقال دارند تا منابع را به مرکز برسانند.

### واسط کاربری

واسط کاربری در این سبک از اهمیت ویژه ای برخوردار است. بازی کننده باید بتواند در هر لحظه فعالیت هایی مانند دستور دادن به یگان ها، مدیریت منابع، ارتقا یا دستور ساخت و ساز را عملی کند. به دلیل حجم بالای اطلاعات، این اطلاعات به صورت مختصر و مفید به مخاطب ارائه میشوند و از پیچیدگی و شلوغی بیش از حد جلوگیری می شود. بازی کننده باید قادر باشد آمارهای متفاوت از جمله آمار ساخت و سازها و وضعیت آنها را مشاهده کند.

### بازی های ماجراجویی

در این سبک معمولاً یک داستان تعاملی شخصیت محور روایت می شود. عناصر مشترک بین بازی های ماجراجویی روایت قصه و اکتشاف است. در این بازی ها بخش مهمی از روند بازی شامل حل معما

می شود به صورتی که این معما ها حافظه و زیرکی بازی کننده را به چالش می کشند. چالش های دیگر نظیر چالاکي، مدیریت منابع یا استقامتی و دیگر چالش هایی که در سبک های دیگر توضیح داده شد عموماً در سبک ماجراجویی وجود ندارند. این روزها ترکیب دو ژانر اکشن و ماجراجویی که ژانر اکشن ماجراجویی را به وجود آورده از هر دو ژانر اولیه محبوب تر است. در این بازی ها عموماً روند بازی به کندی پیش می رود و به این دلیل فضا سازی و شخصیت پردازی بهتری انجام میشود.

### زاویه ی دوربین و تعامل

بازی از طریق یک شخصیت بازی می شود که در واقع بازی کننده به جای آن شخصیت یا آواتار بازی می کند. زاویه ی دوربین در بازی های ماجراجویی معمولاً اول شخص و سوم شخص است..

### روایت قصه

روایت قصه در این نوع بازی ها به خوبی انجام می شود و نقش مهمی دارد. تنش های دراماتیک که در اثر موقعیت های دردسر ساز که از قبل برای مخاطب کاشته می شود به وجود می آیند و در نقطه اوج قصه حل می شوند. در طول قصه ی این سبک از بازی ها قهرمان دائماً در حالت هیجان است و در فواصل بعد از هیجان وارد شده یک روند استراحت که معمولاً با حل معما می تواند همراه باشد را طی می کند. معمولاً قهرمان داستان در یک مأموریت خطیر قرار دارد که اتفاقات داستان در طول این مأموریت برای او رخ می دهد.

چالش های اصلی بازی های ماجراجویی با فکر کردن و منطق حل می شوند



انواع معما ها در این بازی بر سر راه بازی کننده قرار می گیرد. این معما ها از قالب های شناخته شده پیروی می کنند.

- پیدا کردن قفل و کلید
- سر در آوردن از مکانیزم های پیچیده
- دسترسی به چیزهای دسترسی ناپذیر
- عبور از هزارتوها
- کشف رمز متن های پیچیده
- حل معماهای وابسته بر حافظه
- جمع کردن اشیا
- گفت و گو کردن با دیگر شخصیت ها

### واسط کاربری

- حرکت آواتار در واسط کاربری مشخص است. نوع حرکت با توجه به زاویه دید تعیین می شود زاویه دید حساس به داستان (Context Sensitive) می تواند دو نوع حرکت مستقیم و غیرمستقیم داشته باشد. حرکت مستقیم = اشاره و کلیک (point and click) حرکت غیرمستقیم = بازی کننده آواتار را در بازی هدایت می کند اگر فضاهای بازی بزرگ هستند حتما قابلیت دیدن یا حرکت سریع در بازی باید وجود داشته باشد.

## بازی های موسوم به سکو بازی (Platforming)

بازی کننده معمولا فقط یک کاراکتر را در بازی هدایت می کند. بازی کننده می تواند کنترل کامل بر حرکات افقی کاراکتر و کنترل نیمه کامل بر حرکات عمودی داشته باشد. کاراکتر ممکن است اسلحه ای برای مبارزه با دشمن داشته باشد یا نداشته باشد. قدرت پرش جزو خصوصیات اصلی کاراکتر است اما ممکن است کاراکتر مستقیما توانایی پریدن نداشته باشد

### سکو

به هر چیزی که کاراکتر بازی بتواند روی آن بایستد «سکو» می گویند. سکوها می توانند «ثابت» یا «متحرک» باشند. سختی سکوها عموما با سه ضریب «اصطکاک»، «شیب» و «اندازه» تعیین می شود. سکوها می توانند «دایم» یا «موقتی» باشند. قانون پریدن از سکوی زیرین به سکوی بالایی و برعکس.

### موانع

موانع اشیایی هستند که سر راه بازی کننده قرار می گیرند و به نوعی به او صدمه می زنند. موانع هم می توانند «ثابت» یا «متحرک» باشند. موانع متحرک معمولا بارها و بارها ظاهر می شوند. حتا اگر بازی کننده آن ها را بتواند از بین ببرد.

### کمک حرکت

کمک حرکت ها اشیایی هستند که به طور موقتی به حرکات عمودی و افقی آواتار کمک می کنند. مانند نردبان، فنر، طناب و ... . کمک حرکت ها می توانند «ثابت» یا «متحرک» باشند. کمک حرکت های متحرک ممکن توسط بازی کننده جابه جا شوند.

## جمع کردنی‌ها

«جمع کردنی»ها اشیایی هستند که بازی کننده در طول مرحله جمع می‌کند و به نوعی به او پاداش می‌دهند. پاداش‌ها ممکن است از نوع امتیازی باشند، یا قدرت ویژه‌ای به بازی کننده بدهند. در بازی‌های سکوبازی معمولاً یک نوع آیتم جمع‌کردنی به مقدار زیاد وجود دارد که می‌شود با آن معامله انجام داد.

## کلیدها

«کلید»ها اشیایی هستند که بازی کننده می‌تواند با آن‌ها تعامل داشته باشد و تغییری در حالت فیزیکی مرحله به وجود می‌آورند.

## گروه‌های ریتم

ریتم و ضرباهنگ تنها عامل کشش بازی کننده در یک بازی هستند. «گروه‌های ریتم» بخش‌های کوچک و مجزایی از هر مرحله هستند که گیم‌پلی مربوط به خودشان را دارند. این بخش‌ها کاملاً ماژولار هستند و می‌توان آن‌ها را جداگانه بررسی کرد و در بخش‌های دیگر دوباره استفاده نمود.

## سلول و پورتال

سلول‌ها و پورتال‌ها به ما اجازه می‌دهند مراحل غیرخطی داشته باشیم. «سلول‌ها» بخش‌هایی از مرحله هستند که با بخش‌های دیگر برهم‌پوشانی ندارند. «پورتال‌ها» بخش‌هایی از مرحله هستند که به بازی کننده اجازه‌ی گذر بین سلول‌ها و مسیرها را می‌دهند.

## زیر ژانرهای سکوبازی

- پیر برو جلو

- معمایی
- تیراندازی
- ماجرای
- نقش آفرینی
- متفرقه

## کنترل آواتار

در بیش تر بازی های معروف سبک سکوبازی دوبعدی آواتار با یک یا دو دکمه کنترل می شود. در بازی های سکوبازی سه بعدی هم کنترل باید با کم ترین کلید ممکن انجام بشود. آواتار باید مثل موم در دست مخاطب نرم باشد. ویژگی های سکوبازی را از بازی های مختلف در یک بازی استفاده نکنید.

## اکشن ماجرای

اکشن ماجرای ژانری ترکیبی است که عناصر اصلی دو ژانر «اکشن» و «ماجرای» را در خود دارد. یک بازی اکشن ماجرای هم داستان پردازی دارد و هم معما و از طرف دیگر واکنش و توانایی های فیزیکی بازی های اکشن را لازم دارد تا بشود آن را تمام کرد. این که دقیقا کی یک بازی اکشن تبدیل به اکشن ماجرای می شود (یا برعکس) چیزی است که محل اختلاف است و خیلی ها با هم هم عقیده نیستند.

## زیرسبک های اکشن ماجرای

- تیراندازی (Shooter)

● تکه‌وپاره کردنی! (Hack n Slash)

● سندباکس (Sandbox)

● سکوبازی (Platformer)

● مخفی‌کاری (Stealth)

● ترسناک (Survival Horror)

## دوربین

بازی‌های اکشن ماجراجویی می‌توانند همه نوع زاویه‌ی دوربین رایج در بازی‌ها را داشته باشند.

● اول‌شخص

● سوم‌شخص

● هم‌ارتفاع

## خصوصیات بازی‌های اکشن ماجراجویی

داشتن داستان نقطه‌ی شروع بازی‌های اکشن ماجراجویی است. همه‌ی عناصر گیم‌پلی را می‌توان از دل

داستان بیرون کشید. بازی‌های اکشن ماجراجویی معمولاً قهرمان دارند که این قهرمان شخصیت‌پردازی

می‌شود.

قهرمان بازی اکشن ماجراجویی باید «انگیزه» داشته باشد و این انگیزه برای مخاطب کاملا تعریف شود به شکلی که در هیچ لحظه‌ای از بازی بازی کننده نباید از خودش بپرسد: «من چرا این جام؟!». «انگیزه»های قهرمان بازی باید با «اهداف» بازی کننده هم‌راستا باشند.

بازی‌های اکشن ماجراجویی همیشه لحظات احساسی مشخصی در طول بازی دارند که در این لحظات بازی کننده از لحاظ احساسی درگیر می‌شود. این لحظات بیش‌تر از دیگر بخش‌های بازی در ذهن بازی کننده بازی می‌مانند. معمولا برای طراحی بازی‌های اکشن ماجراجویی، وقتی داستان تکمیل شد ابتدا این لحظات احساسی از دل داستان استخراج می‌شود و درگیری‌های گیم‌پلی براساس آن تعیین می‌شود. موفقیت این لحظات احساسی بسته به این هستند که بازی کننده چقدر با انگیزه‌های قهرمان بازی و اهداف او هم‌فکر است.

## مکانیک‌های پایه

مکانیک‌های پایه همان کارهای اصلی است که بازی کننده در بازی انجام می‌دهد. مکانیک‌های پایه اگر براساس داستان طراح بشوند بیش‌ترین اثر را روی مخاطب می‌گذارند. کارهایی که بازی کننده در بازی می‌کند نباید بی‌ربط به داستان و شخصیت اول بازی باشد. اگر پیش از تکمیل شدن داستان مکانیک‌های پایه طراحی نشوند، می‌توان آن‌ها را بر اساس نیازهای داستانی طراحی کرد. نتیجه‌ی کار در این حالت بسیار بهتر و تاثیرگذارتر است.

## بازی های شبیه سازی

بازی های شبیه عموماً سعی در شبیه سازی فعالیت های متفاوتی که در زندگی واقعی در جریان هستند، دارند. این شبیه سازی ها با مقاصد مختلفی چون آموزش، تحلیل و یا پیش بینی در حیطه ی هر یک از آن فعالیت ها انجام می شود. شاخه های متفاوتی از شبیه سازی وجود دارند که از این بین می توان به شبیه سازهای جنگ

شبیه سازهای مدیریت و ساخت و ساز (Construction and Management Simulation)

شبیه سازهای شهر سازی (City Building Simulation)

شبیه سازهای تجاری (تجارت)

شبیه سازهای دولتی (Government Simulation)

شبیه سازهای ورزشی

شبیه سازهای وسایل نقلیه (Vehicle Simulation)

که هر کدام سعی در شبیه سازی حیطه ی مربوط به خود دارند تا تجربه ای هر چه واقعی تر از حیطه که شبیه سازی می کنند را به بازی کننده انتقال دهند. در بازی های جدید مولفه های بازی های این چنینی در هم آمیخته می شوند و سبک ها تلفیقی را به وجود می آورند.

شبیه سازی مدیریت و ساخت و ساز

بازی های مدیریتی دو بخش کاملاً مجزا دارند

● ساخت و ساز و رشد یک موجودیت خاص (مثل شهر، مزرعه و ...)

● مدیریت منابع و فرآیندهای اقتصادی مربوط

## منابع

در یک سیستم اقتصادی «منابع» حرف اول را می‌زنند. «تولید»، «استفاده» و «مبادله» منابع سه عنصر اصلی یک سیستم اقتصادی است.

نوع منابع سیستم اقتصادی بازی، نقش زیادی در تعیین سبک و سیاق آن دارد. منابع می‌توانند دو گونه باشند:

1- قابل لمس

2- غیرقابل لمس

## سرچشمه

هر کدام از منابع اصلی سیستم اقتصادی بازی باید یک «سرچشمه» داشته باشند. یعنی جایی که منابع از آن جا می‌آیند. سرچشمه‌ها ممکن است «محدود» یا «نامحدود» باشند. با توجه به نوع سرچشمه‌ها، در هنگام طراحی بازی باید مراقب «آهنگ تولید» بود. «آهنگ تولید» و محدودیت سرچشمه‌ها «پایان باز» یا «پایان بسته» بودن بازی را رقم می‌زنند.

## مصرف

هر فعالیتی در بازی که از منابع استفاده کند به یک مورد «مصرف» (Drain) منابع به شمار می‌آید. «خریدن»، «ساختن» و «نگهداری» کردن سه روش مرسوم مصرف منابع هستند. سیستم مصرف منابع باید کاملاً واضح و قابل فهم توسط بازی‌کننده باشد.

## مبدل

هر چیزی که یکی از منابع را به شکل دیگر تبدیل کند «مبدل» نام دارد. هنگام طراحی مبدل‌ها باید به «نسبت تولید به مصرف» و «زمان» توجه کرد.



## خصوصیات

معمولا در بازی‌های مدیریتی چیز به نام «مرحله» یا «داستان» وجود ندارد. در بسیاری از بازی‌های مدیریتی شرط پیروزی وجود ندارد اما شرایط باخت مشخص است. بعضی بازی‌ها سناریوهایی به بازی کننده ارائه می‌دهند تا اهداف کوتاه مدتی را برآورده کند. نحوه‌ی کنترل بازی و تعامل بازی کننده با بازی به صورت «غیرمستقیم» است.

## دوربین

در عموم بازی‌های سبک مدیریت و ساخت و ساز زاویه‌ی دوربین از نوع «هم‌ارتفاع» یا «ایزومتریک» است. در بعضی بازی‌ها به بازی کننده اجازه داده می‌شود به صورت اول‌شخص در شهر یا جایی که می‌سازد حرکت کند. طراحی واسط کاربری و منوها برای این ژانر کار نسبتا دشواری است. زیرا اطلاعات زیادی باید به بازی کننده ارائه بشوند به طوری که او را سردرگم نکنند.

# تولید بازی کرشاسپ: از ابتدائات تا انتها و ادامه

## سرآغاز

در مهرماه سال ۱۳۸۵، فعالیت تحقیق و توسعه در مورد ساخت بازی رایانه ای در شرکت فن افزار آغاز شد. با توجه به سابقه شرکت در تولید نرم افزارهای رایانه ای، اندک تجربه ای در تولید نرم افزار وجود داشت ولی در مورد ساخت بازی رایانه ای که شامل قسمت های فنی، هنری و طراحی بازی می شود هیچگونه تجربه ای از قبل وجود نداشت و کارهای تحقیقاتی در ابتدا با دو نفر که یکی از آنها برنامه نویس و دیگری مدل ساز سه بعدی بود آغاز گردید.

هدف نهایی در ابتدا بسیار کلی و ساخت یک بازی رایانه ای سه بعدی بود ولی جزئیات آن و محتوای آن مشخص نبود. به دلیل عدم تجربه در این کار و دشواری ذاتی در کار، سوالهای بدون پاسخ متعددی وجود داشت.

کاری که به نظر می آمد باید انجام می شد در ابتدا این بود که یک مدل سه بعدی که در نرم افزار D Max3 ساخته می شود، وارد یک برنامه اجرایی که با زبان برنامه نویسی C++ نوشته می شود گردد. سپس بتوان این مدل را با استفاده از صفحه کلید و یا موشواره رایانه به حرکت درآورد. پس از آن بتوان یک مدل دیگر را در برنامه قرار داد که توسط خود رایانه به حرکت در آید و همچنین از روشهای پویانمایی (Animation)

استفاده شود. روش تعامل این مدل ها با محیط بازی مجهول بود، روش تولید صدا برای آنها مجهول بود و بسیار از نیازهای ساده دیگر که در هر بازی رایانه ای مشاهده می شد.

یکی از اولین فعالیت هایی که صورت گرفت، تحقیق بر روی ابزارهای نرم افزاری قابل استفاده برای ساخت بازی بود. ابزارها و میان افزارهای متعددی وجود دارند که می توانند برای ساخت بازی مورد استفاده قرار گیرند. از جمله این میان افزارها و یا ابزارها عبارتند از، موتورهای گرافیکی، میان افزارهای پخش صدا، میان افزارهای هوش مصنوعی و یا حتی موتورهای بازی سازی بصورت کامل. از نظر اجازه استفاده، این نرم افزارها به دو دسته قابل خرید و رایگان و متن باز تقسیم می شوند. در بررسی که انجام شد در آن سال، ابزارهای جدی قابل استفاده، همگی قیمت هایی داشتند که خارج از بوجه پروژه در شرکت بود و بنابراین کار بررسی ابزارهای متن باز و رایگان بصورت جدی دنبال شد. با توجه به اینکه دورنمای پروژه از ابتدا امکان انتشار بازی در خارج از ایران بود، رعایت حقوق نرم افزاری و کپی رایت، یکی از اهداف جدی بود.

موتورهای بازی سازی کامل متن باز از کیفیت بالایی برخوردار نبودند و در عین حال در دسترس بودن فناوری در شرکت و امکان پیاده سازی هر گونه نیاز نیز مهم بود بنابراین جستجو برای یک موتور کامل متن باز تبدیل به جستجو برای مولفه های لازم برای بازی سازی شد. در این میان، موتور گرافیکی OGRE که یکی از بزرگترین پروژه های متن باز در این زمینه است برای آزمایش انتخاب شد. این موتور امکان نمایش محتوا بصورت سه بعدی را فراهم می کند و یکی از مولفه های لازم برای ساخت یک بازی می باشد. مولفه های مهم دیگری که در کنار این مولفه می توانند قرار بگیرند عبارتند از: مدل اشیای بازی، هوش مصنوعی، شبیه سازی فیزیک، ذرات، تولید صدا، لایه های ارتباطی به سیستم عامل و شبکه.

کارهای آزمایشی بر روی این مولفه گرافیکی صورت گرفت و نتایج رضی کننده بود. معماری مناسب، کارایی بالا و متن باز بودن این موتور گرافیکی باعث شد تا به عنوان یک مولفه جدی برای ساخت بازی گرشاسپ مورد استفاده قرار گیرد.

نمایش یک کاراکتر در برنامه به زودی مشخص کرد که این کاراکتر نیاز به ایده پردازی و زیبایی و همچنین پویانمایی دارد. پس از دو ماه از شروع کار، یک انیماتور (Animator) و یک طراح هنری (Concept Designer) به تیم اضافه شدند تا خروجی های تولید شده اندکی به آنچه در بازی های رایانه ای روز دیده می شد نزدیک تر باشد.

نیاز جهت گیری برای مشخص کردن نوع بازی کم کم مشخص شده بود. سبک بازی نقش محور در آن زمان یک انتخاب مناسب به نظر می آمد بازی های مشابه در آن گونه مورد بررسی قرار گرفت. از جمله بازی های غربی که مورد مطالعه قرار گرفتند، 2 Dungeon Siege و Titan Quest بودند. روایت در این گونه از بازی ها بسیار مهم است و تلاش تیم چهار نفره برای مشخص کردن یک روایت برای بازی آغاز شد. یک تصمیم مشترک استفاده از اساطیر و داستانهای کهن ایرانی بود و در این خصوص مطالعه کتاب "سوشیانس" نوشته دکتر شروین وکیلی بسیار الهام بخش بود و در نهایت به عنوان منبع اصلی برای ساخت بازی انتخاب شد. باز تعریف المانهای اساطیری کهن ایرانی به سبکی نو برای یک بازی رایانه ای ایرانی انتخابی بسیار جذاب بود. در این خصوص با خود دکتر وکیلی نیز ارتباط برقرار شد و از ایشان در ساخت روایت برای بازی کمک گرفته شد و همچنین تحقیق اعضای تیم در اساطیر ایران آغاز گردید.



اکومن، از شخصیت های داستان سوشیانس



وهومن، از شخصیت های داستان سوشیانس

یکی از چالشهای مهم در این زمینه، به تصویر کشیدن المانهای اساطیری کهن ایرانی بود، ابتدا بصورت طراحی های دوبعدی و سپس بصورت سه بعدی در رایانه. کاری که تاکنون کمتر صورت گرفته بود. برای این زمینه، مطالعه و تحقیق در هنر ایرانی، لباسها و سلاح های ایرانی و جزئیات توصیف های اساطیری لازم بود.

فعالیت این تیم چهار نفره در حدود یک سال ادامه پیدا کرد و هر روز چالشهای جدیدی در ساخت بازی وجود داشت و تیم نیازمند به یافتن راه حل های خاص برای آنها بود. از یک سو، فناوری لازم برای ساخت بازی ساخته می شد و از سوی دیگر اقلام هنری لازم برای بازی تولید می شد و مهمتر از همه اینکه تیم به آرامی، قرار گرفتن هنر و فناوری را در کنار هم برای خلق یک محصول نو تجربه می کرد.

یک مدل سازی کاراکتر و یک برنامه نویس دیگر در سال دوم به تیم اضافه شدند ولی هنوز پایان راه مشخص نبود و سوالهای زیادی بدون پاسخ مانده بود. اولین زمانی که نتایج کار تیم برای نمایش عمومی آماده شد، نمایشگاه رسانه های دیجیتال تهران در سال ۱۳۸۷ بود. تصمیم این بود که یک نمونه قابل بازی برای این نمایشگاه ساخته شود. یک برنامه نویس دیگر با تمرکز بر روی برنامه نویسی گرافیکی نیز به تیم شش نفره اضافه شده بود و هدف این بود که نمونه قابل بازی از نظر گرافیکی نیز قابل توجه باشد.



تصویر سازی از یک دیو برای بازی

کار لازم برای آماده سازی نمونه قابل بازی بیشتر از آنچه که تصور شده بود ظاهر گشت و تلاش تیم برای ساخت آن به فعالیتی شبانه روزی تبدیل شده بود. نمونه آماده شده برای نمایشگاه در نتیجه پیشرفت بزرگی برای پروژه محسوب می شد و برای اولین بار، تمام فعالیت های فنی و هنری در کنار یکدیگر و به شکل یک بازی رایانه ای نمایان شد. سبک بازی نیز در این زمان از نقش محور به بازی اکشن سوم شخص تبدیل شده

بود. نمونه ساخته شده دارای صداگذاری و موسیقی نیز بود و مولفه های متعددی از یک بازی در کنار هم قرار گرفتند.

ارائه این نمونه در نمایشگاه این فرصت را بوجود آورد تا تیم بتواند یک شریک سرمایه گذاری برای پروژه پیدا کند و در سال ۱۳۸۸، امکان توسعه تیم و حرکت به سوی ساخت بازی بصورت منسجم تر فراهم آمد.

## تعریف پروژه بازی رایانه ای گرشاسپ

اولین فعالیت لازم در آغاز سال ۱۳۸۸ تعریف دقیق اهداف بازی گرشاسپ و برنامه ریزی جدید برای پروژه بود. در این زمان تصمیم گرفته شده بود که یک بازی اکشن سوم شخص ساخته شود که از داستانهای گرشاسپ پهلوان در اوستا و گرشاسپ نامه اسدی طوسی الهام گرفته باشد.



تصویر سازی اولیه از گرشاسپ



یکی از مهمترین رویدادها، تشکیل تیم طراحی بازی (Game Design) بود. دو نفر در نقش طراح بازی به تیم اضافه شدند و مسوولیت آنها صرفاً ایده پردازی برای قسمت های مختلف بازی و پیاده سازی ایده های جذاب برای ساخت بازی بود. این نقش در تاریخچه ساخت بازی های رایانه ای در جهان نیز حتی هنوز جوان است و اینچنین وظایف را در ابتدا هنرمندان و برنامه نویسان انجام می دادند. البته بزرگترین چالش در شش ماه اول سال نیز یافتن روشهای مناسب برای تعامل بین تیم طراحی بازی، تیم فنی و تیم هنری بود.

از جمله فعالیت های جدید دیگری که به پروژه اضافه شد، ساخت کات سین (Cut-scene) های از پیش رندر شده (Pre-rendered) بود. این کات سین ها در قسمت هایی از بازی به نمایش در می آیند و مانند یک قسمت سینمایی می باشند. تیم جدیدی برای ساخت آنها لازم بود و تخصص های جدید. انیماتور ویژه برای انجام قسمت های پویانمایی، متخصص رندرینگ برای تنظیم و تهیه خروجی های سینمایی، کارگردان برای تنظیم صحنه ها و حرکت دوربین، متخصص کامپوزیت (Composite) برای انجام کارهای نهایی روی تصویر (Post-processing)، صدا گذار و سازنده موسیقی به تیم اضافه شدند تا این قسمت های لازم برای بازی که با هدف تقویت حس روایت گویی بازی ساخته می شد را تکمیل کنند. خروجی این قسمت در نهایت بازخورد خوبی از نظر مخاطبان داشت.

## ساخت ابزار

یکی از مهمترین نیازهای تیم تولید بازی رایانه ای، ابزار مورد نیاز توسط هنرمندان و طراحان بازی برای ساخت بازی است. رایج ترین نوع این ابزارها ویرایشگر جهان بازی (Game World Editor) است که توسط آن طراحان بازی می توانند اجزای جهان بازی را در جای صحیح قرار دهند، رویدادها را تعریف کنند و قسمت های مختلف بازی را آزمایش کنند.

در سال اول انجام تحقیق روی کار، تلاش زیادی برای یافتن یک ابزار ویرایش جهان بازی انجام شد ولی در نهایت ابزار مناسب برای این کار یافت نشد. اهمیت این ابزار و اهمیت قابل توسعه بودن آن و افزودن نیازهای خاص تیم، تصمیم برای ساخت یک ابزار مناسب را توجیه کرد.

ابتدا با استفاده از زبان برنامه نویسی VC++.net یک ویرایشگر جهان بازی ساخته شد و پس از گذشت یک سال، این نرم افزار بازنویسی شد و با استفاده از C++ و کتابخانه ساخت واسط گرافیکی WxWidgets مجددا ساخته شد. در ابتدا توسط این برنامه، امکان قرار دادن اشیای گرافیکی در یک مرحله از بازی وجود داشت ولی به مرور زمان امکانات بیشتری به آن اضافه شد و در نهایت این ویرایشگر که نام آن ایرانویج است به یک ابزار کامل برای ساخت بازی تبدیل شد. امکان بازی در لحظه در داخل این برنامه به طراحان بازی کمک می کرد تا ایده های مختلف را به سرعت آزمایش کنند.

توسعه این ابزار تا روز آخر پروژه ساخت بازی گرشاسپ ادامه داشت و ثابت شد که تصمیم برای ساخت اینچنین ابزاری بسیار ارزشمند بود.

## چالش های کار

ساخت بازی رایانه ای بصورت کلی دارای چالشهای جدی می باشد. بعضی از این چالش ها مربوط به ذات اینگونه از پروژه ها می باشد، برخی مربوط به شرایط این کار در کشور ایران و برخی نیز صرفاً مربوط به تیم تولید بازی گرشاسپ بوده است که در ادامه توضیح داده می شود.

## چالش های عمومی ساخت بازی رایانه ای

با توجه به اینکه این صنعت در سطح بین المللی نیز هنوز نسبتاً جوان محسوب می شود، ریسک های گوناگونی در پروژه های تولید بازی رایانه ای همچنان وجود دارد و پروژه های زیادی با شکست روبرو می شوند. برخی از این مشکلات عبارتند از:

- فعالیت میان رشته ای : ساخت بازی، نیازمندی هماهنگی بین گروههای مختلفی از جمله، گروه فنی، گروه هنری، طراحان بازی، داستان نویسان، صداگذاران، سینماگران و غیره می باشد و مدیریت ارتباط و همکاری صحیح بین این گروههایی که گاهی از نظر رفتاری بسیار متفاوت می باشند کار آسانی نیست.
- هزینه های بالای تولید بازی: در بازار رقابتی بین المللی و با توجه به بالا رفتن کیفیت بازی های رایانه ای، هزینه تولید این محصولات هر سال رو به افزایش است و این خود یک چالش جدی در سطح جهانی است.

- یافتن و ساخت جذابیت: مفهوم جذابیت (Fun) در یک بازی مفهومی نسبتاً پیچیده است و روشهای معینی برای رسیدن به یک بازی جذاب لزوماً وجود ندارد. ایجاد یک بازی جذاب نیازمند یک فرآیند سعی و خطای طولانی می باشد.
- سرعت سریع تحول فناوری: فناوری های لازم برای ساخت بازی به سرعت در حال تغییر و تکامل است و مسلط بودن یک تیم روی این فناوری ها و امکان پیش بینی از وضعیت آینده یک نیاز جدی و چالش بزرگ است.

### چالش های ساخت بازی رایانه ای در ایران

- نبود تجربه: بزرگترین چالش ساخت بازی در ایران نبود تجربه کافی در این زمینه است. طبیعتاً کاری که برای اولین بار انجام شود دارای ریسک های بسیار بزرگی می باشد.
- کمبود نیروی متخصص: با توجه به کمی تجربه در این زمینه در کشور، طبیعی است که نیروی متخصص در این زمینه نیز کم باشد.
- نبود ناشر بازی: در صنعت بازی سازی، معمولاً یک شرکت ناشر (Publisher) وجود دارد که هزینه های مربوط به تولید بازی و بازاریابی و فروش آن را متحمل می شود. کار ساخت بازی توسط شرکت تولید (Developer) انجام می گیرد و تقریباً بقیه امور مربوط به رساندن بازی به دست مردم توسط ناشر صورت می گیرد. یک چالش بسیار بزرگ در حال حاضر در کشور ما نبود ناشر برای بازی های رایانه ای می باشد.
- نبود بازار صحیح: چالش دیگری که به نبود ناشر مرتبط است، نبود بازار صحیح برای فروش بازی، پشتیبانی و بازاریابی صحیح برای فروش بازی می باشد و فروش بازی ایرانی مجبور است که در

حال حاضر از همان مسیر بازی های کپی و غیر قانونی خارجی عبور کند. پایین بودن قیمت بازی های غیر قانونی امکان قیمت گذاری صحیح برای بازی ایرانی را فراهم نمی کند، در نتیجه احتمال ایجاد شرکت ناشر و کار اقتصادی سالم کم می شود و در نتیجه همه اینها شرایط تولید بازی دشوار می گردد.

### چالش های تیم ساخت بازی گرشاسپ

- تیم سازنده بازی گرشاسپ، علاوه بر چالشهایی که در بالا ذکر شد، چالشهای زیر را نیز تجربه کرد:
- کم بودن بودجه تولید: نبود ناشر صحیح در طول پروژه و طولانی شدن زمان پروژه به دلیل وجود انواع ریسک باعث شد تا پروژه همواره با مشکل کم بودن بودجه مواجه باشد.
  - نیمه وقت بودن نیروی انسانی: دانشجو بودن اکثر نیروی کاری شرکت کمبود بودجه تولید باعث شده بود تا بیشتر کار بصورت نیمه وقت پی گرفته شود و این یک منبع جدی برای انواع مشکلات بود.

### حضور در نمایشگاه های بین المللی

پس از اولین نمایش عمومی کارهای صورت گرفته برای بازی، تیم ساخت بازی توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای به حضور در نمایشگاههای بین المللی دعوت شد. اولین حضور در نمایشگاه بین المللی بازی در دوی در سال 2009، سپس نمایشگاه گیمز کام آلمان در 2009 و پس از آن نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه در همان سال بود.

امکان دریافت بازخورد از متخصصان ساخت بازی در جهان از مهمترین دستاوردهای این نمایشگاه ها بود. با حضور در نمایشگاه گیمز کام آلمان، امکان انتشار بازی در سطح بین المللی به نظر محتمل آمد و بازخورد و نقدهای سازنده ای حاصل شد و باعث یک بازنگری مجدد در فرآیند ساخت بازی و تمرکز روی قسمت های مختلف آن شد تا احتمال یافتن شرایط برای پخش بین المللی که از روز اول از آرزوهای تیم تولید بوده است بیشتر شود.

بازی گرشاسپ یک بار دیگر در سال 2010 نیز در نمایشگاه بین المللی دوی و همچنین گیمز کام آلمان و گیم کانکشن فرانسه حضور داشت و تمامی این رویدادها به بالا رفتن کیفیت بازی و پیدا کردن ناشر بین المللی برای بازی کمک کردند.

### زمان پایان پروژه؟

مهرماه سال ۱۳۸۸ زمانی بود که به هماهنگی با شریک سرمایه گذاری در بازی به عنوان زمان پایان پروژه در نظر گرفته شده بود ولی از چند ماه قبل از این تاریخ و با توجه به وضعیت پروژه، تصمیم تیم بر آن شده بود تا کار تولیدی روی پروژه ادامه پیدا کند و کیفیت آن بهتر شود. کار ادامه پیدا کرد و تلاش شبانه روزی برای بهبود کیفیت بازی آغاز شد. تاریخ های جدیدی برای پایان پروژه اعلام می شد و بعضی از این تاریخ ها نیز در نمایشگاه های داخلی عنوان می شد ولی با نزدیک شدن آن زمان، مشخص می شد که همچنان کار بیشتری لازم است و پایان پروژه در آن تاریخ مانند رها کردن کاری ناتمام برای اعضای تیم بود.

چالش اصلی در این زمان، پایان یافتن بودجه تخصیص داده شده توسط شریک سرمایه گذار بود و شرکت می باید به دنبال یافتن راههایی می بود تا بتواند هزینه تولید را تامین نماید. در اواخر سال 88، بازی به جایی رسیده بود که تمام مراحل آن در کنار یکدیگر قرار گرفته بود و امکان آزمایش آن از ابتدا تا انتها بوجود آمد. آزمایش ها، مشکلات جدید را نمایان می نمود و کار پیوسته آزمایش، یافتن مشکل و رفع مشکل و مجدداً آزمایش در این دوره بصورت جدی پیگیری شد.

### فراخوان عمومی برای تست

اهمیت آزمایش بازی توسط افرادی خارج از تیم تولید بسیار واضح بود و در این خصوص فراخوان عمومی برای یافتن تستر برای بازی اعلام شد. در حدود 350 نفر از سراسر ایران اعلام آمادگی کردند و مطابق یک برنامه مشخص، در هر هفته سه الی چهار نفر برای انجام تست و ثبت بازخورد به محل شرکت دعوت می شدند تا به فرآیند یافتن مشکلات بازی و بررسی بازخورد بازیکن به تیم کمک کنند.

این فرآیند تا پایان تابستان سال ۱۳۸۹ ادامه داشت و افراد مختلفی، بعضی یک بار و بعضی چندین بار برای انجام تست به تیم یاری رساندند.

## یافتن ناشر داخل ایران

از ابتدای سال ۱۳۸۹، فعالیت برای یافتن ناشر بازی گرشاسپ در داخل ایران آغاز شد. انتظاری که در صنعت بین المللی ساخت بازی های رایانه ای از ناشر بازی می رود، سرمایه گذاری در تولید، بازاریابی و تبلیغات، تعامل با شبکه های توزیع برای رساندن بازی به فروشگاهها و راه اندازی روشهای پشتیبانی از محصول می باشد ولی متأسفانه به دلیل نبودن چنین شرکت هایی در کشور ما، تنها راه ممکن برای رساندن بازی به دست مردم در سطح وسیع، تعامل مستقیم با شرکت هایی که به پخش لوح فشرده در سطح کشور اقدام می کنند بود.

تیم سازنده بازی گرشاسپ تلاش داشت تا در فرآیند تولید هیچگونه مانعی را نپذیرد و نهایت تلاش اعضای تیم برای رفع مشکلات صورت می گرفت ولی در مورد انتشار بازی، بسیار از پیچیدگی ها و دشواری های کار خارج از عهده شرکت و افراد تیم بود و این باعث می شد تا با ایده آل با واقعیت فاصله بسیار زیادی بگیرد. از جمله این مشکلات، نبود فروشگاه های صحیح برای فروش بازی های ایرانی و یا عدم امکان انجام تبلیغات گسترده برای بازی ایرانی بود.

## یافتن ناشر خارج از ایران

از اولین حضور بین المللی در نمایشگاه ها، کار یافتن یک ناشر خارجی برای پخش بازی در خارج از کشور آغاز شده بود و در این خصوص پیشنهادهایی برای بازی گرشاسپ از طرف شرکت های آلمانی، روسی، انگلیسی و اتریشی وجود داشت. مهمترین نمایشگاهی که به امکان نشر بازی کمک می کرد، گیم کانکشن در



فرانسه بود که در آن امکان ملاقات شرکت های تولید کننده با شرکت های ناشر بصورت مستقیم و در جلسات رو در رو وجود دارد.

### پخش داخل ایران

پخش بازی در ایران به شرکت لوح زرین نیکان محول شد و در تاریخ چهارم آبان ۱۳۸۹، بازی گرشاسپ در دسترس علاقمندان قرار گرفت.

### پخش خارج از ایران

شرکت آلمانی **Just A Game** به عنوان ناشر بین المللی بازی گرشاسپ انتخاب شد و این شرکت بازی را در ماه ژوئیه سال ۲۰۱۱ وارد بازارهای آلمان، اتریش و سوییس نمود و یک ماه بعد نیز پخش آن را در کشورهای دیگری نظیر انگلستان، استرالیا، نیوزیلند، کشورهای اسکاندیناوی، آفریقای جنوبی، روسیه و لهستان گسترش داد.

یکی از فعالیت های مهمی که این ناشر انجام داد، اجرای یک فرآیند کنترل کیفیت جدی بود که در نتیجه آن درخواست اصلاحات ایرادات متعددی در بازی را داشت و این امر باعث شد تا نسخه بین المللی دارای کیفیت بالاتری نسبت به نسخه پخش شده در ایرن باشد. انجام فرآیند کنترل کیفیت یکی از مهمترین بخشهای ساخت بازی های رایانه ای است و انجام کامل آن معمولاً از عهده شرکت تولید کننده به تنهایی خارج است و نقش ناشر واقعی بازی در اینجا می تواند بسیار پر رنگ باشد.

## رفع مشکلات پس از پخش بازی

بسیاری از ایرادهای بازی های رایانه ای، پس از توزیع گسترده آن خود را نشان می دهند. ایرادهایی که در هیچ فرآیند تستی مشخص نشده بودند. یکی از دلایل عمده دیگر اینگونه از مشکلات، تفاوت های سخت افزاری رایانه های مختلف و وجود قطعات مختلف بر روی آنها می باشد. تفاوت هایی در کارت گرافیکی و یا حتی تنظیمات سیستم عامل دستگاههای مختلف می تواند باعث بروز مشکلاتی در بازی شود که از دید تیم تولید پنهان مانده بوده است.

برای این منظور، تیم تولید بازی گرشاسپ چندین برنامه اصلاحی (Game Patch) آماده نمود و آنها را از طریق وب سایت اصلی بازی قابل دسترسی قرار داد. این برنامه ها بر روی بازی اصلی قابل نصب بودند و هر کدام تعدادی از مشکلات شناسایی شده پس از پخش بازی را برطرف می نمودند.

## بازخوردهای داخل ایران

بازی گرشاسپ با استقبال خوبی در داخل ایران مواجه شد و در تا قبل از پایان سال ۱۳۹۰، فروش آن از ۱۵۰ هزار نسخه عبور کرد.

## بازخوردهای خارج از ایران

استقبال از بازی گرشاسپ در سطح بین المللی متوسط بود و در حدود ۱۸ نشریه و سایت معتبر نقد بازی که جمع آوری آنها در سایت metacritic قرار دارد، آن را مورد بررسی قرار دادند و در نهایت به آن نمره ۵ از ۱۰ دادند.

### رهیافت های پروژه ساخت بازی رایانه ای گرشاسپ، بایدها و نبایدها

اتفاقیهای متعددی در طول یک پروژه طولانی (چهار ساله) و به خصوص پروژه ای که برای اولین بار توسط یک تیم انجام می گردد و همچنین در صنعتی که کاملاً نو پا می باشد، روی می دهد. عمده این اتفاقیها غیر منتظره می باشند و امکان برنامه ریزی برای آنها کمتر میسر است. در ادامه اتفاقیهای مثبت و منفی که در طول پروژه ساخت بازی رایانه ای گرشاسپ برای تیم تجربه شد مرور می شوند به این امید که بتواند برای تیم هایی که در این مسیر حرکت خواهند کرد، سودمند باشد.

### رویدادهای مثبت

1 - هسته اصلی تیم تولید: نفرات در یک پروژه تولید بازی رایانه ای، اساسی ترین قسمت آن می باشند. هنرمندان و مهندسانی که روی این پروژه کار کردند، همگی با انگیزه انجام یک کار با کیفیت خیلی بالا و اساساً اهمیت دادن به مقوله کیفیت به عنوان مهمترین عامل در کنار هم گردآمدند.

2 - تحقیق و یادگیری: روشها و فرآیندهای تولید بازی های رایانه ای بصورت پیوسته در حال تغییر است. علاوه بر آن، عدم وجود صنعت تولید بازی در کشور ما باعث می شود تا مسیر یادگیری و تحقیق طولانی برای تیم سازنده لازم باشد. وجود این روحیه در تیم از رویدادهای مهم دیگر بود.

3 - منابع اساطیر ایرانی: منبع غنی اساطیر ایران در شکل گیری پایه های فرهنگی کار ساخت بازی بسیار ارزشمند بود و رجوع به آنها و یادگیری آنها انگیزه خوبی برای ادامه کار تیم تولید بود.

4 - دریافت بازخورد از مردم در طول پروژه: شرکت در نمایشگاههای داخل ایران این فرصت را به تیم می داد تا بازخورد مردم را دریافت کنند و اصلاحات لازم را در بازی انجام دهند.

### رویدادهای منفی

1 - ریسک های پروژه: کارهای تازه برای تیم های کم تجربه دارای انواع ریسک فنی و غیر فنی می باشد. نمونه هایی از این ریسک ها در پروژه ساخت بازی گرشاسپ چالشهای برنامه نویسی، یکپارچه سازی محتوای هنری با سایر قسمت ها، تلفیق روایت و ایجاد جذابیت برای بازی و مشکلات ارتباطی بین اعضای تیم های مختلف بوده است.

2 - عدم امکان انجام برنامه ریزی دقیق: یکی از عواملی که برنامه ریزی دقیق را مشکل می کند وجود ریسک در پروژه است.

3 - افزایش هزینه های تولید: به دلیل طولانی شدن پروژه و عدم امکان برنامه ریزی دقیق، هزینه های ساخت نیز افزایش پیدا کرد و به یکی از بزرگترین چالشهای پروژه تبدیل شد.

4 - حضور نیمه وقت نیروی کاری: بیشتر اعضای تیم تولید بازی گرشاسپ هنوز دانشجوی بودند و حضور نیمه وقت در پروژه بلند خود مشکلاتی را به دنبال دارد.

5 - عدم رعایت ترتیب کارها: نداشتن شناخت کافی از فرآیند صحیح ساخت بازی باعث شده بود تا خیلی از کارها با ترتیب اشتباه انجام شوند. به عنوان مثال طراحی یک شخصیت دشمن جدید قبل از فکر در مورد موقعیت قرار گرفتن آن در بازی و رفتار آن. این امر باعث شد تا بخشی از کارهای انجام شده به داخل بازی نهایی راه پیدا نکند و یا اینکه بعضی از اعضای تیم در زمانهایی بدون کار بمانند و در زمانهای دیگر تحت فشار کاری زیاد باشند.

6 - تولید کارت سریال با کیفیت پایین توسط شرکت پخش: بازی گرشاسپ دارای یک قفل نرم افزاری بود که لازم بود خریدار یک کد سریال که در بسته بندی بازی قرار داشت را از طریق پیامک و یا اینترنت به سامانه مرکزی ارسال کند تا کد فعال سازی دریافت نماید. به دلیل ساخت کدهای سریال در بسته بندی بازی با کیفیت پایین، خوانایی این کدها بسیار دشوار شده بود و این مساله باعث شد تا کار نصب بازی برای بعضی از خریداران با دشواری صورت گیرد.

## انتخاب مسیر آینده

فرآیند تولید بازی گرشاسپ از ابتدا تا پس از عرضه آن در بازار یک مسیر طولانی و پر پیچ و خم با روزهای روشن و تاریک زیادی بود ولی در نهایت تجربه ای بسیار ارزنده برای تمام اعضای درگیر در تولید بازی بود. بسیاری از بایدها و نبایدها مشخص شد و حلقه تولید و تکثیر بازی یک بار طی گشت.

استفاده از تجربیات فرآیند ساخت این بازی و اصلاح فرآیند برای کارهای آینده مهمترین عاملی است که می تواند ریسک های پروژه بعدی را پایین بیاورد. استقبال از بازی گرشاسپ نزد مخاطبان ایرانی ثابت کرد که باز تعریف فضای اساطیری کهن ایرانی در شکل رسانه های نوین می تواند برای مردم بسیار جذاب باشد و خبر خوش در این زمینه این است که کشور ما دارای منبع عظیمی از محتوای داستانی و اساطیری است که قابل استفاده در انواع بازی های رایانه ای می باشد.

## روش برنامه ریزی برای ادامه کار

یکی از اولین فعالیت های تیم پس از عرضه بازی در بازار، تحلیل نقدهای صورت گرفته روی بازی در نشریات و سایت های داخلی و خارجی و همچنین بررسی بازخورد مخاطبان بود. سعی بر این بود که نقاط ضعف و قوت بازی گرشاسپ شناسایی شود و برنامه ریزی پروژه بعدی بر اساس این تحلیل صورت گیرد تا علاوه بر اصلاح فرآیند ساخت و کاهش ریسک های مربوط به آن، محتوای بازی نیز تا حد امکان به منظور بالا بردن کیفیت اصلاح گردد.