

ألعاب الفيديو والتدريب العسكري

أفكار

ستيفان باول

تلقي الأجانب الذين يفكرون في السفر للقتال في أوكرانيا تحذيراً واضحاً في وقت سابق من العام الجاري، مفاده أن الحرب «ليست لعبة فيديو»، إذ إن فضاءات ساحة المعارك على أرض الواقع تختلف أيما اختلاف عن النسخ الافتراضية، رغم التطورات الهائلة التي شهدتها ألعاب الفيديو في الأعوام الأخيرة.

بيد أن علاقة صناعة ألعاب الفيديو بالجيش شهدت تقارباً، سواء من خلال التقنية التي تستخدم في تدريب الضباط، أو التكتيكات الرامية إلى تغيير المفاهيم السائدة عنها، أو إقامة علاقات وثيقة مع العسكريين السابقين، أو ببساطة، نظراً لأن الجنود يمارسون تلك الألعاب.

ويقول دان جولدبرج الذي خدم في البحرية الأمريكية في السابق، وحالياً يدير مؤسسة «كول أوف ديوتي أندومينت» الخيرية لمساعدة العسكريين السابقين والتي تربطها صلات بالشركة المنتجة للعبة الشهيرة: «هناك بكل تأكيد علاقة

«وثيقة بين ألعاب الفيديو وبين الجنود الذين لا يزالون في الخدمة والعسكريين السابقين الأصغر سناً

.ويضيف جولدبرج إن تلك العلاقة سوف تتواصل

وفي الماضي، كان القادة العسكريون يخططون ويجهزون ويختبرون تكتيكاتهم على خريطة ورقية بالية، وكانوا يحركون نماذج خشبية فوق تلك الخرائط للتعبير عن تحركات الجنود

أما الآن، فهم يمارسون ما يمكن أن يطلق عليه نوعاً من ألعاب الفيديو بدلاً من ذلك، حيث إن تقنيات ألعاب الفيديو الحديثة تمكن الجنرالات من أن يفعلوا شيئاً شبيهاً لما كان يفعله نظراؤهم التاريخيون، ولكن بطريقة أكثر تقدماً

للتكنولوجيا، إن تقنيات ألعاب الفيديو أصبحت مؤثرة ومفيدة بشكل «Improbable» ويقول جو روبينسون من شركة مذهل من خلال قدرتها على إعادة بناء العالم الواقعي بكل تعقيداته داخل عالم افتراضي

بخلق سيناريوهات واقعية للحرب في الواقع الافتراضي واستكشافها إما من خلال «Improbable» وتسمح برمجيات لقطة علوية، كما ترى في ألعاب استراتيجيات الحرب مثل «كومباني أوف هيروز»، أو من خلال منظور الراوي كما في «ألعاب مثل «كاونتر سترايك

وليس التدريب فقط هو ما تستخدم فيه هذه التقنية، بل يتم تطبيقها كذلك على عمليات تحدث حالياً في العالم الواقعي، ما يعني أنها توفر الدعم على طول الخط، ووصولاً إلى تنسيق العمليات، بحسب روبينسون

إن تقنياتها تُستخدم من قبل القادة العسكريين في النزاعات في مختلف أنحاء العالم في «Improbable» وتقول شركة الوقت الراهن، ولكن الشركة لم تخبرنا بالأماكن المحددة التي تستخدم فيها لأسباب أمنية

ويمضي جولدبرج في القول إن ممارسة ألعاب الفيديو تعتبر إحدى الوسائل التي يستطيع من خلالها العسكريون السابقون أن يظلوا على اتصال مع بعضهم بعضاً، ولذلك فقد توطدت علاقته بهؤلاء

(بي بي سي)