ألعاب حربنا: تبلّد مشاعر الشباب اللبناني تجاه الواقع الاجتماعي - السياسي من حولنا في بيروت

جايد دوماني

شكّلت النزعة العسكرية مكوّنًا مؤسفًا من تفاصيل الحياة اليومية في بيروت مطلع الألفية الثالثة. اغتيال رفيق الحريري، حرب تموز، ومواجهات ٧ أيار لم تكن سوى أمثلة قليلة على سلسلة من الاضطرابات الأمنية في تلك الحقبة التي هزّت اللبنانيين الذين كانوا نجوا من وحشية الحرب الأهلية. ومع ذلك، نحن الذين نشأنا وسط هذا الاضطراب لم نتأثر بالمجازر التي بثّتها شاشات التلفاز بالدرجة نفسها التي اهتزت بها مشاعر أهلنا وأجدادنا حين كانوا في أعمارنا. فبالمقارنة بعقود سابقة، كانت التسعينيات فترة من الهدوء النسبي، وكان ينبغي لأعمال العنف غير المألوفة في مطلع الألفية أن تصدمنا وتهزّ وجداننا، لكننا كنا بشكل غريب لامبالين إزاء التوترات المتجددة.

في الوقت ذاته، كنا الجيل الذي تعرّف إلى مستوى غير مسبوق من الواقعية في ألعاب الفيديو مع بروز الرسومات الثلاثية الأبعاد التي جعلتها تحاكي الحياة الواقعية، على نحو يشبه السينما، ولكن مع عنصر التفاعل الذي منحنا إحساسًا بالقدرة على التحكم داخل سيناريوهاتها الخيالية. ومع دخول ثقافة الإنترنت إلى الفضاء العام، خلصتُ إلى أن هذا التزامن لم يكن مصادفة. حتى وأنا من أشد المعجبين بهذا الوسط منذ زمن، بات واضحًا لي أن الألعاب التي تناولت الحرب والعمليات العسكرية كانت سببًا أساسيًا في تبلّد حساسيتنا، إذ أعادت تشكيل وعينا بالواقع المضطرب من حولنا بطريقة حرّفت إدراكنا للعنف الاجتماعي - السياسي في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا.

مع مطلع العقد، راجت سلاسل الألعاب الاستراتيجية في الوقت الحقيقي (RTS) مثل Age of Empires و Total War وCivilization وCommand & Conquer بين المراهقين من تلاميذ المدارس الخاصة. كان ذلك تحوّلًا واضحًا عن الألعاب الخيالية الكلاسيكية مثل Super Mario Bros أو Sonic the Hedgehog التي نشأنا عليها. ففي هذه الألعاب الجديدة، بدت الاشتباكات كأنها مباريات شطرنج مُمجَّدة، نلقي فيها الوحدات العسكرية على بعضنا البعض لتحقيق مكاسب ضئيلة، غير مبالين بالخسائر الجانبية، وكأن الجنود المكوّنين من بضع بيكسلات ليسوا سوى بيادق في صراع على النفوذ. لم تكن هذه الألعاب تُسخِّف الصراعات الواقعية التي سعت لمحاكاتها فحسب، بل وضعتنا أيضًا في موقع الجنرالات الذين يديرون هذه المعارك، مقلّبة نظرتنا إلى أولوياتهم من حماية الوطن إلى إسقاط العدو، مهما كان الثمن البشري. وصل الأمر مرحلة صرنا فيها نتجادل في المدرسة حول كيفية إدارتنا للعمليات العسكرية، مقارنين بين "إنجازاتنا" الرقمية وبين ما كان يحدث على أرض الواقع.

لكـن الأسـوأ كان قادمًـا. فالتقـدم التكنولوجـي عنـى أنَّ نوعًـا جديـدًا سـيطر على المشـهد مع تقـدُّم العقـد، وهـو ألعـاب التصويـب مـن منظـور المصـوِّب الأول (FPS). ورغـم أن جذورهـا تعـود إلـى سـبعينيات القـرن الماضـي، إلا أن لعبـة Wolfenstein ٣D (١٩٩٢) شـكّلت القالـب الـذي بُنيـت عليـه الإصـدارات اللاحقـة. ثـم جـاءت Doom (١٩٩٣) التـي سـمحت بمباريـات متعـددة اللاعبيـن، ناشـرة هـذه الميـزة على نطـاق واسـع. ومع دخـول عناصـر جديـدة مثـل التمثيـل الصوتـي، والتفاعـل الكامـل مـع المحيـط، والبيئـات الحضريـة، وصلـت هـذه السلسـلة إلـى ذروتهـا مـع ألعـاب مثـل Rainbow Six (١٩٩٩) وCounter Strike (٢٠٠٠)وCall of Duty: Modern Warfare (٢٠٠٨). بما تضمنـت مـن واقعيـة فـي المحاكاة رفعـت اللعـب إلـى مسـتويات جديـدة. وقـد جذبـت هـذه الألعـاب، لسـهولة الوصـول إليهـا مقارنـةً بالاسـتراتيجيات أو الألعـاب الأقـدم، جموعنـا إلـى مقاهـي الإنترنـت فـي الأحيـاء، حيـث كنـا نقضـي سـاعات طويلـة نضـع الخطـط لاسـتهداف بعضنـا البعـض فـي مقابـل حفنـة مـن الليـرات. وذلـك بـدلًا مـن أن نحمـل ذكريـات طفولـة خاليـة مـن الهمـوم مليئـة بالمغامـرات فـي القـرى أو الحدائـق أو الشـواطئ، صرنـا نتشـارك ذكريات ضبابيـة عـن عمليـات إرهـاب ومكافحـة إرهـاب مُحوَّلـة إلـى لعبـة لا يمكـن تمييزهـا بيـن الواقـع والخيـال.

خـارج كهـوف المقرصنيـن هـذه، كانـت بـلاد الشـام عرضـة لتحـوّلات زلزاليـة تهـدّد وجودنـا، فيمـا كان أهلنـا قلقيـن حيـال مـا يجـب القيـام بـه فـي حـال وقـع الأسـوأ وامتـدّ لهيـب الاضطرابـات المحيطـة إلـى حدودنـا. وبالطبـع تأثرنـا بهـذه المخـاوف، لكـن

نقاشـاتنا حـول المواجهـات التـي اندلعـت كانـت تبـدو مفصولـة عـن قسـوة الواقـع، كأنهـا أرض لعـب وأخـذ ورد فيهـا، نناقشـها كمـا لـو كانـت جـولات فـي لعبـة Red Vs. Blue وليـس مشـاحنات علنيـة بيـن فصائـل متواجهـة. علقنـا فـي التعامـل مـع هـذه المواجهـات الوحشـية كمـا لـو كنـا نشـجع هـذا الفريـق أو ذاك فـي الرياضـة الإلكترونيـة بـدلًا مـن إدراكهـا كإنـذارات واضحـة للانهيـار الـذي كان ينتظرنـا.

لحسـن حظـي وأصدقائـي أننـا لم نعـش الحـرب الأهلية ولـم نتأثـر بتداعياتهـا. لكننـا تبادلنـا روايـة مبسّـطة عنهـا، واحـدة صـوّرت مأسـاة يصعـب تخيلهـا كأنهـا منافسـة شرسـة، بصـرف النظـر عمّـن نشـجّع. غرسـت فينـا ألعـاب الكمبيوتـر هـذه النزعـة التـي تكافـئ "القـوي" علـى حسـاب "الضعيـف"، وكان مـن الصعـب التخلّـص منهـا، خصوصًـا أننـا كنـا نتابـع وقائـع مشـابهة علـى هواتفنـا الذكيـة، منفصليـن وغيـر متأثريـن، عندنـا بـرود يشـبه بـرود تعاملنـا مـع ضجيـج الشاشـات فـي ألعابنـا علـى حواسـيبنا.

لكـن انفجـار مرفـأ بيـروت عـام ٢٠٢٠ كان لحظـة يقظـة مروّعـة. أشـبه بتأثيـر "الطمـس الحركـي" فـي لعبـة

F.E.A.R.. أذكره كاختراق نفسي هشَّم ما تبقّى من أوهامي الطفولية، وأنا أرافق شقيقتي إلى الملجأ متفاديًا الزجاج المحطّم وجيراننا المذعورين، على وقع صرخات والدتي المدوية في الخلفية. بعد عشرات الساعات من رمي القنابل في Medal of Honor، وزرع المتفجرات في Team Fortress، وإسقاط القنابل على المدن في Battlefield، وجدت نفسي مشدوهًا أمام الدمار الحقيقي لانفجار واحد، أمام الإرباك الذي كنت أمارسه يوميًا على أعداد لا تُحصى من "الأعداء" في عوالم افتراضية من أجل الفوز. في ومضة تغيّر كل شيء. شعرت بالرعب الذي تحمّله جيل أهلنا يوميًا، غير قادرين على الهرب، ولا على الردّ، مثل شخصيات ثانوية غير قابلة للحياة في اللعب تُسحق بلا مبالاة في مهمة عادية كنت أتباهى بإنجازها. لم يكن في الأمر أي "متعة". ولم يكن يجب أن يكون كذلك.

وفي اجتياح إسرائيل للبنان عام ٢٠٢٤، فقدت قريبًا لي في إحدى الغارات الجوية على الجنوب، بينما كنت أتابع كل طرف يشجّع تبادل النيران، ويطالب بمزيد من سفك الدماء، وكأن المقاتلين يحققون "سلسلة قتلات" في معركة جماعية على الإنترنت مثل PUBG أو Fortnite. . ليس غريبًا أن نكون بهذا الاستعداد لدعم الميليشيات. لكنني أتساءل: هل سنتمكّن من التعافي من هذا الجرح النفسي الجماعي؟ أنا أعتقد أن أثر هذه الظاهرة مختلف على العرب مقارنة بالأميركيين. ثمة فارق كبير بين محاكاة الفوضى من راحة ضاحية مرَّفهة على الساحل، وبين ممارستها في شقة مدمَّرة وسط مدينة ممزقة بالحرب، حيث المراحل هي إعادة محاكاة لأشخاص وأماكن تعرفها، وحيث الأزمات التي تغذّي السرد الملتهب آذتْك أنت ومَن تحب مباشرة، والخطر فيها واقعي، شديد الواقعية.