الفصل الثاني والعشرون

ممارسة الالعاب بجدية

خلال أواخر سبتينات وأوائل سبعينات هذا القرن اصبح شائعاً في العديد من العلوم الانسانية ايجاد العاب Games يكون للمشاركين فيها أدوار متباينة هدفها التعلم عن طريق التفاعل مع اللاعبين الآخرين واتخاذ قرارات تتناسب مع التبدلات في ظروف اللعبة. وفي الجغرافيا جاءت ألعاب عدة منها لعبة يقوم اللاعبون بإنشاء طرق على الخارطة بحثاً عن الكوامن الزراعية والمعدنية غير المكتشفة. بامكان اللاعبين التخطيط لعدد غير قليل من الطرق المغذية رخيصة التكاليف والتي قد لا تتحمل كثافة عالية من تدفقات النقل إذا ما أكتشفت الكوامن في بعض المناطق. أو بإمكان اللاعبين توجيه الإستثمار نحو طرق أكثر تكلفة ولكنها أكثر عملية وفرصتها في المرور بمناطق ذات كوامن أقل. وقد أضيفت مثل هذه الأفكار إلى العاب الأطفال أيضاً. ولربما من أشهر الألعاب المخصصة لطلبة الثانويات لعبةبناء مدينة، تمارس قواعدها في مختلف الأنظمة السياسية والاقتصادية التي تحدد وتؤثر على المدينة وتطورها.

ويبدو أن ذروة موجة الألعاب قد تعدت، ولربما يشابه العديد منها لعبة الإحتكار Monopoly المعروفة، تسلي ولكنها غير واقعية وفي نهاية المطاف مملة وطفولية. وقد يعود سبب هذه الأحاسيس إلى أن اللعبة لم تبنى على أرضية صلبة من المعرفة بالحالة الحقيقية، وإنها توفر فرصا قليلة لإتخاذ قرارات مبدعة ومتجددة. وقد يكون تركيبها محملاً أكثر مما يجب لذا يكون اللاعبين ضحايا ضربات الحظ، أو أن يكون تركيبها أقل مما يجب لذا قد يحدث كل شيء وتنتهي اللعبة بضبابية وعدم وضوح. ولكن، عندما تصمم اللعبة إستنادا على أسس معرفة تفصيلية صلبة للمشاكل البشرية الحقيقية، وحيثما تكون القواعد ذات تركيب كاف يسمح للاعبين باتخاذ قرارات تتعلق بالتنميات والظروف المختلفة آنذاك تجذب لاعبين وتدفعهم، في الغالب، للإنغماس عاطفياً فيها وينسوا إنها مجرد لعبة ليس إلا. في مثل هذه

الحالة فقط تكتسب الخبرة العملية المطلوبة من اللعبة ويتم التعلم عن طريقها حتى وإن وجدت لحظات من الإضطراب والقلق عند ممارستها.

من الصعب نقل اللحظات العاطفية التي يعيشها اللاعبون، من غضب، آلام، مكر وخديعة، سخرية، صلابة وثبات، أسف، غم وكدر،..وغيرها. وقد تقول إنها مجرد لعبة ولا تعتقد بانك ستنفعل فيها أو معها. مالم تشارك في أي منها فإني أطلب منك ان تأخذ كلامي كما هو. فقد شهدت عددا من ممارسات لهذه الألعاب وأأكد لك بأن اللاعبين يندمجون عاطفيا فيها فعلاً. وقد حصل هذا مع طلبة الجامعات الأنجليزية والأمريكية، ومع مهنيين في معهد إدارة البنوك في بومبي، ومع الوكلاء الزراعيين في كلية الزراعة في Ishurd في الهند ومع أشخاص في برنامج التدريب الأداري للبنك الدولي في واشنطن.

سننظر عن قرب إلى لعبة تسمى "الثورة الخضراء"، تعتمد اليوم في برامج التدريب الأداري حول العالم، خاصة في البنك الدوليي حيث تستخدم لزيادة الشعور بالمشاكل والمصاعب التي يواجهها صغار المزارعين في دول العالم الثالث. صمم هذه اللعبة Graham Chapman وطورها وشذبها مستندا على خبرته ودراسته الميدانية التفصيلية والدقيقة للمزارع الصغيرة في منطقة Bihar في الهند. وقد شمل بحثه العميق الأمثال الشعبية والأقوال المتناقلة بين الأجيال ذات العلاقة. وتضمنت اللعبة كميات هائلة من المعلومات عن البيئة التي يعيشها صغار المزارعين مكافحين من أجل البقاء. وفي العديد من الحالات تكون هذه المعرفة الأصلية وثيقة الصلة بالظروف المحلية على غير حال المعرفة العلمية المستوردة التي قد تكون ذات معنى جيد ولكنها لا تمس الواقع. فعلى سبيل المثال لا الحصر، يضم التقويم المحلي Nakashatra تقسيمات زمنية تختلف كليا عن التقويم الميلادي وأكثر تناسبا مع أوقات الحراثة، البذار، الحصاد ووصول الرياح الموسمية.

لقد ميز الفلاحون حوالي (٥٠) نوعا من محصول الرز المحلي وإنهم يداوروه سنويا للبذار لذا تكون الأمراض أقل، ويسيطرون على أمراض الأرض بإستخدام رماد بعض أنواع الأشجار والدخان، وتستخدم الإسمدة المحلية للوقاية ولضمان قوة النبات وصحته. تناقض هذه الطريقة المحلية التوصيات الحديثة بإستخدام عدد قليل من أنواع البذور المهجنة التي تتطلب كميات كبيرة من المخصبات والمبيدات الكيماوية، أشياء تصنع خارج القرية لذا لا تتوفر للعديد من صغار المزارعين. للرز إستعمالات متنوعة، لساق النبات أهمية كما هي حيوية. وفي الواقع إن النساء أكثر خبرة في تنوع الرز، ومع هذا توجه التوسعات

الزراعية من قبل الرجال. وتختلف أهداف القرويين بعض الشيء عما يتوقعه من لا يعيش معهم. فحيث تكون البيئة غير مضمونة لا يوجه المزارعون طاقاتهم نحو كميات فائضة من الأنتاج للتصدير، بل الهدف دائما أساسيات البقاء والحفاظ على شيء للسنة القادمة يزيد قليلاً عن الفائض للسنة السابقة. ترتبط حياتهم بشبكة متداخلة معقدة من العلاقات الإقتصادية الإجتماعية (حلل بعضها Chapman بالطريقة النمطية) لذا ليس صحيحا فصل المعطيات الإقتصادية الصرفة عن بيئتها الكبيرة المعقدة، شيء لا زال الإقتصاديون الغربيون يجدون صعوبة كبيرة في فهمه وإدراكه.

لقد صممت لعبة الثورة الخضراء لزيادة الإستيعاب وتعزيزه ومساعدة المسؤولين عن برامج التنمية الزراعية في جميع المستويات للنظر إلى المصاعب وحالات اللاضمان في العالم من منظور صغار المزارعين في الهند وليس من خلال نماذج رياضية إشتقاقية مؤطرة بنظرية عن المجتمعات الغربية التي تعيش مرحلة ما بعد الصناعة. إذا بدأت اللعبة بمزارع (لاعب) واحد عندها يبدو جوهرياً بسيطاً و مضللاً. فالمزارع (F) يستخدم التقنيات (T) للتأثير على البيئة (E) والسيطرة عليها لينتج المحصول (C). تخفى هذه البساطة الظاهرية تعقيدات تتطور بسرعة لتشكل جميع الاحتمالات والتوقعات. فقد تضم تقنيات المزارعين طرقاً تقليدية أو حديثة لأنتاج تنوع كبير في محصول الرز، باضافة مياه الري المأخوذة من الآبار ،واستخدام المخصبات الكيماوية والمبيدات الحديثة تتنوع مفردات التقنية.

وقد تؤدي البيئة الى هطول أمطار موسمية غزيرة أو تسبب فترات جفاف، أو تساعد على انتشار أمراض معينة. تعتمد هذه على البطاقات الموجودة على طاولة اللعب. في بدء اللعبة، يتعامل اللاعب (المزارع) مع الارض، العائلة، الآبار والنقود وإن عليه أن يقدم أفضل ما لديه ليبقى.

لا تمارس اللعبة طبعاً من قبل لاعب واحد فقط، فقد يصل عدد المشتركين فيها الى (٢٠) لاعباً في وقت واحد، ويسمح لهم بالتدخل بالطريقة التي يروها مناسبة باستثناء بعض التدخلات الطبيعية التي قد لا تصدق خلال لحظات الانفعال والشد العصبي. في الحقيقة، حتى النسخة البسيطة من اللعبة تضم مديراً لها (GM) الذي يقوم بوظائف مصرفية وتجارية، وسوق لبيع السلع (M) الذي تتأثر الاسعار فيه بانتاج المزارعين، وسوق عمل (L) لتأجير الأيدي العاملة. إن هذه الاضافات الواقعية قد جاءت بعد دراسة ميدانية واقعية قام بها مصمم اللعبة دون الاكتراث بالوظائف الرياضية للنظريات الاقتصاديه. وحتى في اللعب

الاكثر تعقيداً (مثل لعبة الانتزاع)، تتدخل الحكومة ويقسم الاقتصاد الى صنفين (قرى ومدن) وهكذا. بتوفر العناصر الاساسية التي تمثل الحدود الدنيا للتركيب تكون اللعبة مفتوحة وحرة. في الوقع، يسأل العديد من المشاركين في اللعبة لاول مرة: هل تستطيع القيام بكذا أو كذا؟ غير مصدقين أن بامكانهم الاشتراك في انتاج المحصول مع الآخرين، وإن لهم الحق في تشكيل تعاونيات أو اتحادات نقابية، أو السرقة من الجار أو صاحب الارض. ليس هناك قواعد عدا تعاقب فصول السنة وإعادة ترتيب البطاقات جيداً قبل البدء باللعب. قد تأخذ اللعبة اليوم كله وقد تستمر لمدة ثمان ساعات متصلة. يعرف اللاعب الوقت المتاح له لكل موسم ولكل جولة، ولكن عندما يلاحظ مدير اللعبة تجمع الغيوم في الافق وقدوم الرياح الموسمية حينها وكما يحدث في الحقيقة، مالم تكن قد هيأت الحقل في الوقت المناسب (لإنشغالك بتنظيم التعاونية) فإن سوء الطالع المعانات والجوع خلال السنة القادمة سيصاحب عائلتك.

في التركيب البسيط للعبة قد تنفجر العديد من الحالات خلال الجولتين الاوليتين. وقد يكون بعضها قريباً جداً من الواقع لدرجة أن بعض المشاركين في اللعبة ينحب ويبكي عندما يجد أنه قد فشل في "لعبة" الحياة وإنه خسر عائلته فرداً فرداً بسبب الجوع. فالمجاعة حقيقية إذا كنت مزارعاً ليس لديه مصادر من الارض أو الماء لتزرع ما تحتاج ولا أموال لتشتري طعاماً لأطفالك، ولا فائض عمل تؤجره الى الآخرين. وفوق هذا لديك أطفال قادمون وأفواه جديدة عليك إطعاماً إذا صنفنا السنين الى سنوات رخاء وخير (A) و أخرى سنوات كفاف(B) وسنوات قحط (C) حينها يكون تتابع السنين مهماً. فالمزارع الذي كان عمله جيداً ستتابع حالات الرخاء والكفاف دون سنوات القحط. أما المزارع المسكين فقديحصل على سنوات كفاف وقحط وهذه حالة حرجة في التتابع. فالترتيب BBBBCC ليس نفسه BCBCBB فالترتيب مهم جداً لأن سنوات القحط في البداية تعني أن جميع صغار المزارعين ومن هم على الهامش قد يسحقون بالكامل.

لا تتحدد نتائج اللعبة من المصادر الاصلية في بدايتها، فبامكان صغار المزارعين الاستمرار وقد يفقد كبار المزارعين مصادرهم. فقد تعني الارض الزائدة عدم وجود ايدي عاملة في العائلة كافية لزراعتها، وقد يعني هذا استئجار ايدي عاملة من سوق العمل (إذا كان لديك المال أو رهن جزء من المزرعة للحصول على قرض مصرفي). أو أن تجد شخصاً لديه فائض من الايدي العاملة ليشارك في الانتاج، أو أن تشترك في تعاونية . ولكن هذه جميعاً تستغرق وقتاً وقد تؤدي الى حالات الوفاق مع الآخرين عند وضع السياسة التي

ستعتمد في الزراعة. وبالتأكيد تتوفر طاقة هائلة والمواسم مستمرة في تتابعها، ... وتأتي الرياح الموسمية، ... وهنا يتوقف الكلام لأن الارض لم يتم تهيأتها بعد! وقد بدأ البعض في تنظيم اتحادات نقابية للإستفادة من الاجور العالية التي يدفعها كبار المزارعين. ومالم يكن هناك فائض في الايدي العاملة (قد يكون الحال هكذا في بعض الاحيان) فإن هذه الجهود تستمر وتظهر تأثيرات جانبية غير متوقعة. تصنع الاتحادات النقابية قيادات، وقد تشكل هذه صلات تخدم مصالحها الذاتية (ولهذه القيادات عوائل أيضاً)، ويرحب كبار المزارعين بهذا لأنه يقلل من المشاكل. فبعض القيادات النقابية قد تمثل حالة ابتزاز في الحالات الكامنة والنشاطات التي تحول الى الاتحاد. وكل حالة من هذه الحالات مسقطة في اللعبة خاصة عندما تتدخل الحكومة، وما تقوم به قليل، وفي هذه الحالة يبدأ الافراد بتشكيل حكومة من أنفسهم.

عندما تكون عائلتك تحت مطرقة لعبة الحياة ويبدأ أطفالك بالموت جوعاً واحداً بعد الآخر، وعندما تفشل في الحد من هذه الحالة حينها لا يبق لديك شيء تفقده. فالعديد ممن هم على حافة السكين وبسبب حالة الاحباط التي يعيشوها ينظمون الى التعاونيات أو الاتحادات النقابية ولكن ولائهم قد تم حسمه مسبقاً لصالح كبار المزارعين. إن فشل صغار المزارعين في الحصول على محسوبية و حماية كبار المزارعين يسبب مشاكل واضطرابات. وكثير من صغار المزارعين يرحبون بفكرة العمل باجر لأنه يسهل عليهم عملية السرقة والاختلاس من كبار المزارعين. وعلى الرغم من أن اللعبة تجري في غرفة تسمح بتداول المعلومات والآراء بحرية إلا أن بعض المشاركين فيها يحتلون مركز الاشياء والبعض الآخر في أطرافها وذلك لأنه حتى في المستوى الجغرافي الدقيق للجلسة هناك تباين في سهولة الوصول الى المعلومات ويتباين تفاعل اللاعبين. فالمعلومات من مزارع الى آخر تتدفق بطرق مركبة، ومن الغريب أن يعرف كل شخص القليل عن الآخرين، فالجميع يتكلم ويتباحث في وقت واحد. فقد تسمع اثناء اللعب شخصاً يوجه كلامه الى شخص ليقول له: مع الاسف لم أكن أعلم بفقدانك أحد ابنائك في الموسم الماضي حيث كنت في المصرف للحصول على قرض. الا نستطيع المشاركة في الانتاج طالما لديك ايدي عاملة فائضة؟ إن سهولة الوصول والعلاقات بين المركز والاطراف تؤثر على جميع التفاعلات التي تتراوح بين التصادمات والتعارض بين مختلف فئات المزارعين المتجاورين الى مزارع كبيرة يجلس بهدوء عند حافة اللعبة ليجمع الاموال موسماً بعد الآخر.

تؤثر الاوضاع في واشنطن (في الغرب) وفي Ishurdi في الشرق أو نيودلهي على العلاقات الشخصية ودرجة التعاون أو حدة التعارض. فاللاعبين الغربيين يميلون الى الفردية اكثر ويشكلون قواعد تنظم السلوك وتحدده قانونياً. ولا تكون هذه مستقرة سياسياً، ويحدث التعاون بين اثنين لمواجهة شخص ثالث فقط. بالمقابل، يبدي اللاعبون الشرقيون تعاوناً اكثر ويعتمدون الاتفاقات غير المنسقة وغير المنطوية لتنظيم السلوك الذي يميل الى أن يكون اكثر استقرارية وواقعية. اللاعبون الشباب اكثر صرامة وغير مختلفين في مواقفهم تجاه الموت، أما اللاعبون الكبار في السن فاقل طموحاً وأكثر شفقة. تميل النساء من كلا العالمين الغربي والشرقي الى القتال بعنف حفاظاً على عوائلها، بينما ينظر الرجال الى الاستراتيجيات بعيدة المدى.

ما لا يدركه اللاعبون كأفراد أن البنك يحصل على ربح وفير. ولفترات قصيرة، قد يكون هناك نفور من البنك عند استحواذه على أراض صغار المزارعين لعجزهم عن تسديد القروض، ولكن هذه تنسى في نهاية اللعبة ويصبح العديد منهم ممتناً حقاً من ادارته لكفالتها لهم وتقديمها المساعدة في الوقت المناسب، في سنوات القحط التي سببتها البيئة والتي لا يمكن تجاوزها بدون المصادر الاضافية التي وفرها البنك. وفي بعض الاحيان، يكون البنك مشغولاً جدا وتأخذ اجراءات منح القرض وقتاً طويلا وتفرض شروط وتطلب ضمانات، لذا يقرض بعض كبار المالكين المزارعين الآخرين أموالا وبهذا يزداد غناهم بزيادة نسب الفوائد بينما يغرق البعض الآخر بالقروض. وبتدخل الحكومة تحدث حالة معقدة في اللعبة إذ تزداد فرص الفساد والرشوة. وفي الحقيقة، إنها في النهاية تستحق رشوة مدير البنك أو الوكالة الزراعية طالما المبلغ المطلوب تسديده كبيرا جدا.

لا شك في أن جزء مهما من خبرة التعلم تكون عند استخلاص النتائج، وهذه يقوم بها Chapman أو مدير اللعبة بعد انتهاء يوم العمل، وحيث يكون العتاب واللوم من قبل اولئك الذين لم يحالفهم الحظ لأن يكونوا كبقية المزارعين. بينما من كان طالعه حسناً فينسب نجاحه الى خبرته الذاتية وفطنته وقراراته الذكية. وفي نهاية الامر، يستخلص أن تكون مزارعاً صغيراً في Bihar (وفي العديد من دول العالم الثالث) يعني حالة مؤلمة من العمل المضني غير المضمون النتائج. ويحس المشاركون في اللعبة بشد عصبي حقيقي ناتج عن التفاعل مع ما يحدث على مستوى القرية اجمالاً وعلى مستوى الافراد. وليس هناك من يخرج من اللعبة بدون أن تمس عواطفه، رغم أن لكل واحد حالته المختلفة بسبب حرية اللاعبين في الاختيار من البدائل العديدة المتوفرة. وقد صرح أحد اللاعبين بأن هذه الخبرة

هي الاقرب الى الواقع وإنه لا يرغب في أن يكون مزارعاً صغيراً. وقد شاهدت طلبة يتمشون بهدوء بعد اسبوع من ممارسة اللعبة وينفجرون فجأة وكأن بداخلهم شيء مكتوم يريد الخروج. أنا متأكد بانهم لن يقرأوا شيئاً عن مشاكل الزراعة في العالم الثالث الا وجعلوا لعبة الثورة الخضراء حجر الزاوية في تقييم الآراء والافكار التي يقرأوها.

ليس بامكان فرع علمي واحد أن يغطي أو حتى يقوم بتركيب جميع العناصر المعقدة التي يضمها نظام الانسان - البيئة، نظام مثل المجتمع الزراعي، ولكن الجغرافي بنزعته التقليدية الحساسة لرؤية ودراسة الصلات بين النظم الطبيعية والنظم الاجتماعية يمكن أن يساهم وبعمق في فهم مشكلات التنمية المعقدة جداً. وهذا صحيح فعلاً من وجهة نظر تدريب الجغرافيين ونظرية النظم الحديثة والطرق الاحتمالية المفتوحة لوصف التعقيدات، وفي الغالب بمساعدة الحاسبة لمعالجة الكميات الهائلة من المعلومات. لهذا السبب يطلب العديد من الجغرافيين الذين يمتلكون خبرات وتدريب جيدين للمشاركة في الاعمال الاستشارية. إن مساهمتهم ذات قيمة عالية جدا كمصادر مستقلة في التحليل والاستنتاج وتقديم التوصيات والمقترحات. وقد حان الوقت للنظر الى الجغرافيا المعاصرة ومشاكل التنمية في العالم الثالث عن قرب.