

تاریخچه ی قمار

قمار یک پدیده ی پیچیده و غیرمعمول است. آرزوی رسیدن به موفقیت، مبارزه با سرنوشت، تجربه احساسات فوق العاده و ثروتمند شدن سریع و آسان یک بخش جدانشدنی از طبیعت انسان بوده و هست. با گذشت هزاران سال تاریخچه ی بازیهای که در آنها همه چیز را اتفاق و پیشامد و هیجان تعیین می کند محو شده است. این بازیهای به دست آمده تنها سرگرمی نبودند بلکه وسیله ای برای حل اختلافات به شمار می آمدند. تا به امروز نیز بعضی عناصر قمار به طور موفقیت آمیزی در حل مسائل مهم دولتی استفاده می شوند، اغلب در قانون اساسی برخی کشورهای خارجی قوانین این بازیها به طور مستقیم مطرح شده است.^۱

اولین مطالب گفته شده درباره قمار در ۳۵۰۰ سال قبل میلاد مسیح دیده شده اند. پیکرهای کوچک و نقشهای حکاکی شده ای در مصر باستان کشف شده اند که انسانها و خدایان را در حال انداختن استخوان به تصویر کشیده اند - استخوانهای قوزک یا اشتالنگ یا استخوان جناغ سینه ی سگ یا گوسفند. همچنین کشفیات دیگری در حفاری های انجام شده در محل زندگی انسانهای ماقبل تاریخ به دست آمده که از قدمت بیشتری برخوردار است.^۲ در اسطوره های یونان باستان نیز به قمار اشاره شده است. برای نمونه طبق یکی از افسانه ها، زاوس و برادرهایش پاسیدن و آید پس از پیروزی بر تیتانا حکومت و سلنا را به دست گرفتند و برای اینکه تعیین کنند کدام بخش از آن به چه کسی برسد قرعه انداختند. زاوس، الیمپ را برد. پاسیدن یعنی اعماق دریا و آید به معنی زیر زمین است.

مدتها پیش از روزگار ما استخوان های شش ضلعی دیده شده اند. در اثر حماسی هند باستان، مهابهاراتا، که احتمالاً متعلق به بیش از ۲۰۰۰ سال پیش است به دفعات و به طور مفصل بازی با استخوان یا همان قاب بازی توصیف شده است.^۳ مجموعه سرود های ریگودا حماسه ای به نام « شکایت های یک قمار باز» دارد که در یکی از بند های آن به نقل از خدای ساویتر آمده است: «خداوند پاک سرشت به من چنین میگوید: قاب بازی کردن را کنار بگذارید و زمین های خود را شخم بزنید! لذت را در آنچه دارید بجوید و ارزش آن دارایی ها را بدانید! ای قماربازان حقیر دام ها و زن خویش را مواظبت کنید!» در کتاب باستانی «باهاویشنا پورا» داستانی درباره ی بازی های قمار می بینیم، شاهزاده ای در بازی قمار همه چیز از جمله زن خود را از دست می دهد. پلوتارخ زندگی نامه نویسی یونانی از یک شاهزاده خانم ایرانی نام می برد که طرفدار پر و پا قرص بازی قاب بوده است. بنا بر افسانه های باستانی نه تنها مردم عادی بلکه خدایان هم از بازی قاب متفر بودند.

اسطوره های مصر باستان پیدایش تقویم کنونی را این گونه توصیف می کنند؛ نوت، خدای آسمان پنهانی با برادر خود گب ازدواج میکند. هنگامی که خداوند «را» از این ازدواج با خبر می شود به خشم می آید و دستور می دهد آنها را از هم جدا کنند. در این هنگام «را» «نوت» را با این کلمات نفرین میکند: «در هیچ یک از ۳۶۰ روز سال نتوانی بچه ای را در رحم خود پیروانی». هر چند تخت، خدای مهربان شب، [به خاطر از دست دادن] خدای زیبا افسوس می خورد ولی به ماه پیشنهاد قاب بازی می دهد. نرخ

۱. برای مثال بند ۱ ماده ی ۳۵ قانون اساسی اتریش فدرال، مسائل مربوط به سازمان دهی تشکیل انتخابات نمایندگان مجلس اعلای پارلمان کشور را در شرایط خاصی با کمک قرعه انداختن انتخاب می شوند.

۲. آ.ب. پورنیک «تجارت قمار»، بیلبمارکت، مسکو، ۱۹۹۴

۳. مهابهاراتا. رامایانا. مسکو، آ.س.ت. ۲۰۰۴

هر دست یک هفتاد و هفتم نور ماه است. با کمک نوت، تخت بر حریف خود پیروز می شود و پیروزی خود را بر به شکل ۵ روز اضافی به او هدیه می دهد. نوت از این شرایط استفاده می کند و در هر روز فرزندی به دنیا می آورد: ایزیدو، اسپریسا، گرا، ستا و نپتیسا.

در باره ی چگونگی پیدایش کارت های بازی پاسور، به عنوان هیجان انگیزترین بازی قماربیش از این اطلاعی در دست نیست: بنا به یکی از نظریات این کارت ها در قرن ۱۲ در چین به منظور سرگرم ساختن معشوقه های امپراتور خوای چنگا اختراع شدند نظریه ی دیگری اختراع آنها را به هند باستان نسبت می دهد، و بنا بر نظر سوم کارت ها در ایران، سرزمین [اختراع] شطرنج ابداع شدند. برای ما تنها چیزی که مشخص است این است که این کارتها در اروپا برای اولین بار در ایتالیا که در آن زمان ونیز پایتخت بازرگانی آن بود بین سده های ۱۸ و ۱۹ دیده شدند.

اولین مراکز قمار در زمان رم باستان به وجود آمدند. در اواسط قرون وسطی بازی قمار با این کارت ها در تمام اروپا رایج شده بود به طوری که یک بخش جدا نشدنی از زندگی مرفه ثروتمندان و افراد مشهور بود. در قصر ها و میخانه ها روی میزهای ماهوتی یا میزهایی از جنس چوب بلوط به این بازی مشغول بودند.

بعضی ها دارایی و همسر خود را می بازند و بعضی ثروت بی شمار و معشوقه ی آینده ی خود را به دست می برند. تلاش برای دانستن درباره ی آینده و سرنوشت خود و تغییر آن مختص همه ی انسان ها در همه ی زمان هاست. حمایت از قمار بازان خوش شانس را در زمان یونان و مصر باستان خدایان تیخا و فارتونا به عهده داشتند. در نتیجه، علاقه ی انسان به بازی های قمار باید زمانی پدیدار شده باشد که انسان برای اولین بار به قابلیت تاثیر خود بر سرنوشت یعنی «انتخاب» پی برد. در زمره ی دوستداران و کسانی که بازی های قمار را ارزشمند می شمارند شخصیت های تاریخی و معاصر ما از هر ملیت و حرفه ای به چشم می خورند. معروف است اولین کسی که بازی قمار را از نظر ریاضی تحلیل کرد جیرالامو کاردان، ریاضیدان، فیزیکدان و ستاره شناس ایتالیایی بود، او این کار را در سال ۱۵۲۶ انجام داد. چندی بعد ادامه ی آنچه او آغاز کرده بود توسط نیکلای تارتالیا، دیگر ریاضی دان مشهور ایتالیایی ادامه یافت. تحقیق درباره ی قاب بازی در پایان قرن ۱۶ توسط گالیله و در سال ۱۶۵۴ توسط پاسکال از سر گرفته شد (ابداع زمینه برای بازی رولت فرانسوی رانیز به او نسبت میدهند). اولین کتاب محاسبه بازی قاب یا محاسبه درباره ی بازی های قمار در سال ۱۶۵۷ توسط کریستین گیوگنس نوشته شد. در سال ۱۷۱۳ کتاب دیگر یاکوب برنولی به نام «مهارت حدس زدن» که در آن تئوری احتمال درباره بازی های قمار هم مورد بررسی قرار گرفته بود به چاپ رسید.

ستاره شناسان و ریاضی دانان برجسته ای چون پیر دی فرما، پیرسیمون لاپلاس، کپلر، نیوتون، فردریش گاوس، سیمون لواسون و آبراهام دی موور زمان زیادی را صرف مطالعه درباره ی مدل های احتمالی بازی های قمار کردند.

ما به کرات این جمله را می شنویم: «او هیجان زده است است». هیجان چیست؟ این هیجان آمادگی ریسک کردن برای رسیدن به هدف، نوعی بیان خویشتن و اظهار شخصیت است. قطعاً همه ی انسانها هیجان را تجربه کردند ولی بعضی ها می توانند به موقع خود را متوقف سازند و بعضی ها تصور می کنند تا رسیدن به هدف قلبی تنها یک قدم مانده و تا آخر راه می روند. ولی آخر آن چگونه پایانی خواهد بود؟

محبوبیت بازی های قمار را با دو مولفه ی تکرار شونده ی می توان توضیح داد: چکیده ی نظریه ی احتمال و احساساتی که انسان در زمان این بازی ها تجربه می کند. همه ی بازی های ورزشی و مسابقات هم بر اساس همین هیجان پایه گذاری شده - اند، تنها با این تفاوت که این احساس در بازی های ورزشی «میل به پیروزی» نامیده می شود. بردن یا باختن؟ بودن یا نبودن؟ این ها مسائلی هستند که حل آنها برای انسان هزاران سال به طول انجامید.

بازی کردن یا بازی نکردن به این معنی است که انتخاب با شماست! با این وجود به خاطر داشته باشید که پیدا کردن راه حل در موقعیت های سخت زندگی برای قمار بازان به مراتب از کسانی است که انتخاب آنها تنها بر اساس نتایج تجزیه و تحلیل های دقیق و منطقی موقعیت های زندگی می باشد آسان تر است. گذشته از آن، دست کم تصمیماتی که بر اساس بازی قمار گرفته می شوند بیشتر قابل بخشیدن می باشند.

پرتاب تیر حاجی پیش از شکار به جسد حیوان مرده «برای موفقیت» در دوران باستان یا ورود قرعه انداختن به آیین رسمی اتخاذ پر مسئولیت ترین تصمیم ها در میان سرداران رومی تصادفی نبوده است.

تجربه ی چندصد ساله ی اقدامات جنگی نشان داده است که همیشه تصمیمات سنجیده و مستدل به پیروزی نمی انجامد. کم نیست مواردی که اقدامات متناقض با منطق معمول به علت غیر قابل پیش بینی بودن برای دشمن، موفقیت آمیز بوده است. از پیدایش بازی های قمار در زندگی انسان زمان زیادی گذشته است.

اگرچه تمدن عملاً به بازی های قمار ابداع شده توسط انسان ارتباطی ندارد. قاب، کارت ها و بازی رولتی که امروز به ما رسیده همان قاب، کارت ها و بازی رولت پیشین است.

هر چند قاب ۳۵۰۰ سال پیش کشف شده، زمینه و اصول بازی رولت از روز ابداع آن تغییری نکرده است. کارت های بازی تا به امروز بدون تغییر باقی مانده اند و می توان اطمینان داشت بعد از گذشت ۱۰۰ سال دیگر هم به همین شکل باقی خواهند ماند.

نویسنده: یوگینی کاتون

مترجم: الناز صفوی