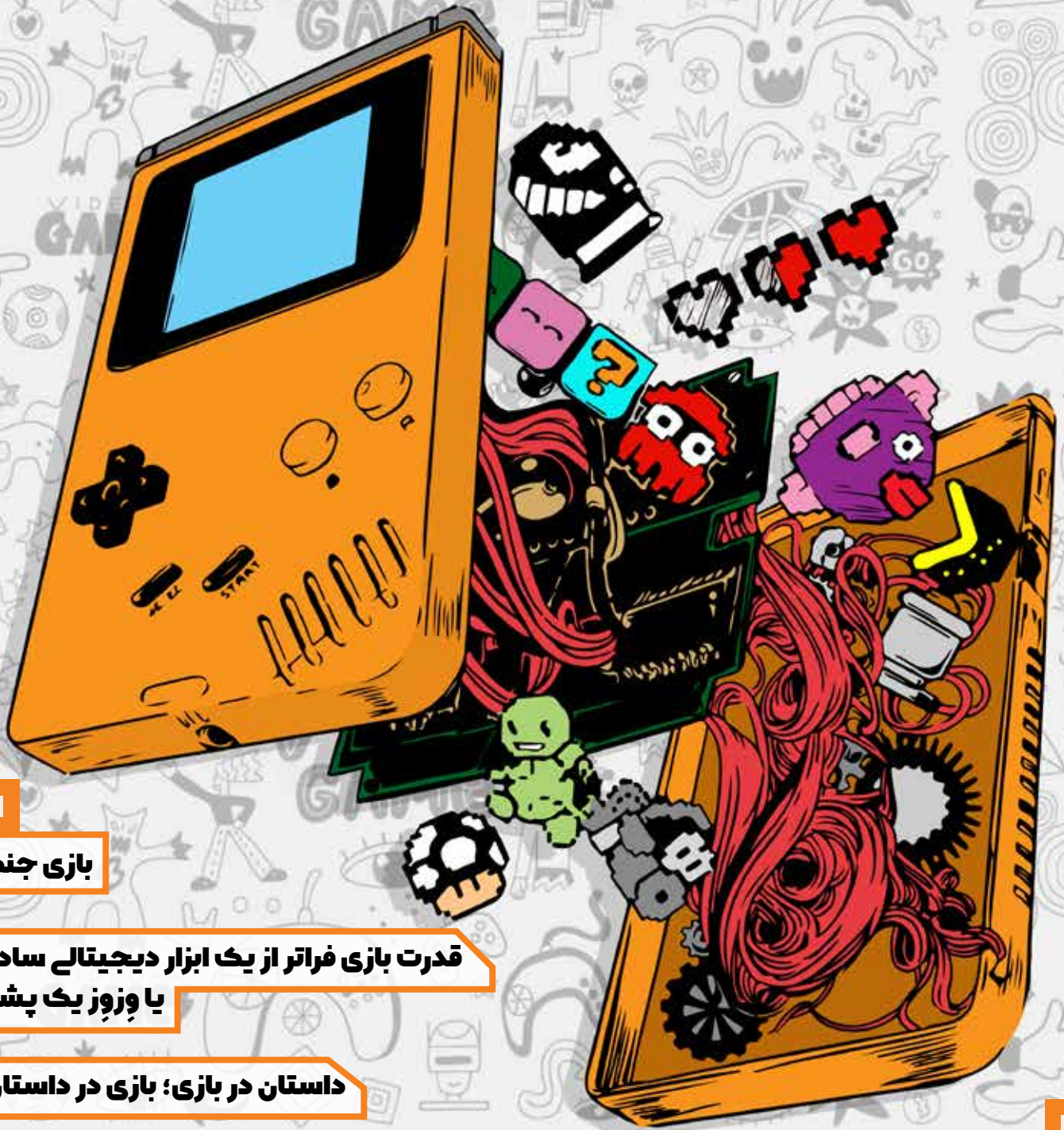




**قدرت بازی فراتر از یک ابزار دیجیتالی ساده
یا و روز یک پشه**

داستان در بازی؛ بازی در داستان

قدرت بردگیم‌ها را دست کم نگیریم!

گیمر حرفہ‌ای، از سبک زندگی تا جهان بینے

قدرت بازی در یاددهی و یادگیری

قدرت گیم در رها شدن ما از خام فروشی



تفریح، نعمتی از جانب خداوند



قرنهای متمادی به استناد برخی از روایات صوفیانه که نمی‌تواند هیچ ارتباط اصیلی با قرآن کریم و با پیشوایان اسلام داشته باشد، تفریح کردن، نشاط در زندگی داشتن و امثال اینها را برای یک مسلمان ارزنده نقطه ضعف معرفی می‌کرده‌اند.

... از دید اسلام زندگی با نشاط، نعمت و رحمت خداست و زندگی توأم با گریه و زاری و ناله، خلاف رحمت و نعمت خداست خدا در مقام نفرین یا در مقام نکوهش از این تخلف می‌گوید به کیفر این تخلف، از این پس از نعمت خنده و نشاط فراوان کم بهره باشید و همواره گریان و مصیبت‌زده و غم‌زده زندگی کنید. این نوع استنباطهای ناپجا و تلقین آن به مسلمانان، به اضافه عوامل دیگر، سبب شد که توجه جامعه ما به مسأله تفریح کم باشد.

شهود بهشتی (رحمه... علیه)



به شبکه نویسندگان #بازی_بان پیوندید

دعوت از نویسندگان و پژوهشگران فعال در حوزه بازی های دیجیتال
برای نوشتن یادداشت در مجله تخصصی بازی بان.

ارتباط مستقیم با سردبیر: mjamshidi110@gmail.com

nazanin.n492@gmail.com



نازنین نوری
مترجم



آرین طاهری
پژوهشگر و سردبیر فهم بازی

@ehsanization



احسان حجتی
پژوهشگر و منتقد سینما

www.mjamsheidi.com



مرتضی جمشیدی
پژوهشگر گیم و سردبیر

<https://b7n.ir/786533>



حسین نیک کامی
گیم و فعال حوزه سواد رسانه

m.abdollahy@chmail.ir

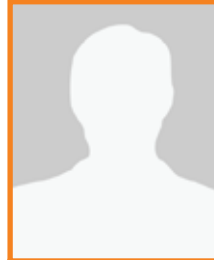


حجت الاسلام محمود عبد اللهی
پژوهشگر مرکز دانش بازی های رایانه ای

www.direc.ir



حامد نصیری
مدیر سایت دایرک



محمد امین حاجی هاشمی
فعال فضای مجازی

www.gamei.ir



امیر حسین منصفی
فعال رسانه ای در زمینه بازی های ایرانی

www.rahimhashemi.ir



سید رحیم هاشمی
پژوهشگر هنر و طراح بازی

Hossein.dehghanzadeh@gmail.com



حسین دهقانزاده
هیئت علمی دانشگاه و پژوهشگر

Faribaalizadeh1365@gmail.com



فریبا علیزاده
مدیر پژوهش دایرک



مرتضی بیگدلی
پژوهشگر

marastegar@chmail.ir



محمد علی رستگار
پژوهشگر و تولیدکننده محتوا

www.vmojhed.ir



مهدی حق وردی طاقانکی
پژوهشگر و سخنران سواد بازی

<http://www.kodoumo.ir/>



محسن رزاقی
بازی پژوه

<https://b7n.ir/501490>



محمد مهدی صادقی
طراح بازی / طراح روایت

@mojtabaminavand



مجتبی میناوند
عکاس و مستندساز

@ghalamdoosh



یاسمن رومینا
مدیر تولید محتوای الکترونیکی

@m.dastanpoor67



ماه منیر داستان پور
نویسنده



مجله تخصصی مطالعات، سواد و بررسی محتوایی بازی‌های دیجیتال	سال سوم، شماره ۱۳ و ۱۴	قیمت: ۱۵۰۰۰ تومان
صاحب امتیاز: مرکز بازی و پویانمایی سازمان فضای مجازی سراج	مدیر مسئول: حسین سلطانی	
سردبیر: مرتضی جمشیدی	مدیر هنری: سید رحیم هاشمی	WWW.BAZIBAAN.COM



فهرست

۸	قدرت بازی فراتر از یک ابزار دیجیتالی ساده یا وزوز یک پشه	۸۱	قدرت بازی در محک زدن اخلاقیات
۱۷	از قدرت گیم در قهرمان‌سازی تا کاسپلی‌های استاروارز	۸۵	قدرت بازی در یاددهی و یادگیری
۲۱	بازی رسانه انسان ساز	۸۹	دیالوگ در دنیای بازی‌های دیجیتال
۲۵	بازی جنگ	۹۴	قدرت بردگیم‌ها را دست کم نگیریم!
۳۰	گیمر حرفه‌ای، از سبک زندگی تا جهان بینی	۱۰۱	بورس بازی یا بورس بازی
۳۴	قدرت بازی در تغییر و تکامل انسان‌ها	۱۰۵	جاده بی‌انتهای هنر، ایستگاه ویدئو گیم
۳۷	قدرت بازی در بیان معارف دین اسلام	۱۰۹	رویداد زنده واشنگتن پست با موضوع قدرت بازی
۴۵	داستان در بازی؛ بازی در داستان	۱۱۹	قدرت بازی در ساخت جهانی بهتر
۵۵	قدرت داستان در بازی‌های رایانه‌ای	۱۲۸	قدرت بازی از نقطه‌نظر گیم دیزاین
۵۹	بازی دیجیتالی یک راهبرد است نه یک نیاز (۲)	انتشار مطالب مجله بازی بان تنها با ذکر منبع مجاز می‌باشد.  @bazibaan ما را در شبکه های اجتماعی دنبال کنید:	
۶۸	قدرت گیم در رها شدن ما از خام فروشی		
۷۳	قدرت آموزشی بازی‌های دیجیتال		
۷۷	بازی‌شناسی و قدرت بازی از منظر رسانه		

به نام خدای که صاحب قدرت و باعث شادی دلهاست

محتوا و روایت و تعامل و درگیری ذهنی و هر آنچه که گویی هزاران سال در زندگی انسان ها ریشه دوانده و گویی زبانی برای بیان است. زبانی که گویی با تکامل ابزار و علوم ظاهری بشریت متکامل تر شده و البته در سویی نیز متجاهل تر و این ما هستیم که انتخاب می کنیم آنرا به سمت تکامل ببریم یا رها کرده و متجاهلان ما را به سمت استفاده متجاهلانه آن ببرند. بازی، قدرت دارد...

و سرانجام مجموعه بازی بان این جسارت را به خود داد تا ماهها از عمر کاری خود را پای همین یک گزاره قرار دهد و محتوای بیش از ۱۲۰ صفحه ای را با کمک نویسندگانی از تخصص های مختلف آماده سازد شاید کمی از کوچک انگاری این منطق-ابزار قوی بکاهد. اعتقاد ما اینست که بازی در جهت سرگرمی، اقتصاد، هنر، رسانه، آموزش و یادگیری، ساخت و نهادینه نمودن باور و رفتار و ... قوی است و قدرت آن فراتر از یک کار عبث و بی فایده است. اعتقاد ما این است که از قدرت بازی می توان در تمام جهات از سرگرمی حلال و پاک گرفته تا اقتصاد سالم و دانش بنیان و رها از خام فروشی، از یاددهی و یادگیری نوین و بازخورد پذیر گرفته تا ساخت عادت واره های کوچک، از تلفیق چندانگانه هنری گرفته تا انتقال غیرمستقیم مفاهیم عمیق بهره برد و البته بازی به معنای گیم آن همه چیز نیست. گیم هم بخشی از زندگی است که در حوزه مصرف باید به اندازه استفاده شود درست به مانند سایر شئون زندگی. آنچه در پیش روی شماست حاصل تلاش جمعی نویسندگانی است که بازی را قوی می دانند اما در مقابل این قدرت و ناداده اند و سعی دارند تا آنرا در جهت منافع صحیح خانواده و جامعه رام کنند. امیدواریم که این مجموعه مفصل و نسبتا جامع شما را بیشتر با اهمیت و قدرت گیم های ویدئویی آشنا سازد. از دقت شما در مطالعه خط به خط مجله و تعمق در آن سپاسگزاریم.

مرتضی جمشیدی

شاید اگر بخواهیم یکی از مهمترین چالش های بازی های ویدئویی در ایران را نام ببریم باید به مسئله "جدی نگرفتن بازی" اشاره کنیم. اگر دلیل این جدی نگرفتن را پیگیر شویم احتمالا به این مسئله می رسیم که ما در مورد "قدرت بازی" چیز زیادی نمی دانیم. شاید وقتی کلمه گیم به فارسی برگردان می شود و با کلمه بازی بر زبان ها جاری می گردد تبدیل به واژه ای دستخورده و دون شان می شود. بازی در ایران جدی نیست چون ما آنرا معادل یک کار بیهوده، از سر بیکاری، بدون ارزش افزوده محتوایی تعبیر می کنیم. البته این مسئله خیلی هم به ایران و زبان فارسی محدود نمی شود چرا که اینجنفلت هم از این سخیف انگاری فرهنگی گیم های ویدئویی در مقایسه با ارزش فرهنگی سایر محصولات رسانه ای و هنری نظیر کتاب، موسیقی، مجسمه سازی، نقاشی و ... به نوعی گله مند است. کتابخوان ها حتی اگر کتاب مزخرفی و عاری از محتوای مناسبی را به دست داشته باشند در نگاه اول مذمت نمی شوند در حالیکه که گیمرها عموما در نگاه اول مورد ملامت قرار می گیرند. از سویی دیگر در سطح عموم جامعه استفاده از گیم فراگیر است در حالیکه توجه به آن به هیچ انگاشته شده و یا نهایتا به عنوان بحث صرفا پیشگیرانه و در جهت رژیم مصرف تنزل داده می شود. بازیسازان، طراحان بازی و روایت، پژوهشگران گیم و ... در فقر توجهاتی مسئولان عالی و اجرایی به سر می برند و حتی فهم عامه مردم و اقبال آنها به اینچنین مسائل از باب شوخی و یک صنعت مربوط به حوزه کودکان است و انگار این ماجرا ما را به یاد بلایی که سالها بر سر انیمیشن آمد، می اندازد. قدرت بازی هست و نیست. بازی قوی است و انگار صرفا در دست طراحان و سازندگان آن سوی مرزها این قدرت نمود دارد. بازی قوی است و انگار صرفا در هراس افکنی و قرینه ذهنی "لهو و لعب" به اذهان ما معرفی می شود. اما...

بازی قوی است و منظور ما هم از بازی معادل پلی آن نیست بلکه مراد از بازی همان گیم است که اتفاقا پر است از قانون و مکانیک و

آیا ذهن ما **الگوهای** جلسازی شده درون بازی را کشف می کند؟ آیا ذهن مادر
حالت عادی هم به دنبال ساختن **مدل های انتزاعی از واقعیت**؛ برای تمرین کردن
آن هاست تا آنجمله شان برایش راحت تر شود و بازی هایی مانند تتریس هم نوعی از
همین انتزاعی سازی هاست؟



قدرت بازی فراتر از یک ابزار دیجیتالی ساده یا وِزوز یک پشه

اصلاً بگذارید کمی کوتاه بیایم و بگویم بازی‌های رایانه‌ای قوی نیستند و فقط مهم هستند. یک چیز می‌تواند به ظاهر قوی نباشد ولی در زندگی شما مهم جلوه کند. مثلاً ناراحتی از احساسی که صدای وِزوز یک پشه کوچک در شب کنار گوش شما ایجاد می‌کند برایتان مهم است، پس به فکر می‌افتید و برای پنجره‌ها توری نصب می‌کنید، دستگاه حشره‌کش برقی و یا از این پشه‌کش پلاستیکی‌ها می‌خرید، خانه را تمیز نگه می‌دارید، کولر را روشن می‌گذارید تا هوا خنک شود و پشه‌ها بروند بخوابند!

خب یک چیز به ظاهر پیش پا افتاده و جزئی می‌تواند برای شما مهم باشد. حالا اگر آن چیز پیش پا افتاده نباشد و ذاتاً قوی باشد که دیگر می‌شود نور علی نور! مثل همین ویروس جدید کرونا که هم قوی است و هم مهم است. این ویروس کرونای کوچولو این قدر مهم است که کل برنامه‌های سیاسی، ورزشی، فرهنگی در کل دنیا را به خود اختصاص داده است و تبدیل به خبر اول تمام رسانه‌های رسمی و غیررسمی شده است! و اینقدر قوی است که نفس کشیدن در هوای آزاد و بوسیدن و در آغوش گرفتن عزیزانمان را هم از ما سلب کرده است.

اصولاً وقتی یک چیزی قدرت دارد مهم

شما وقتی می‌خواهید در مورد اهمیت یک چیز پیش شخص دیگری صحبت کنید از کجا شروع می‌کنید؟ آیا از ویژگی‌های ذاتی آن چیز و یا از تأثیراتی که در دنیای بیرونش به روی دیگر افراد و دیگر مسائل می‌گذارد خواهید گفت؟

بیا بید مثال‌هایی را با هم مرور کنیم. اهمیت توجه به ویروس کرونا و استفاده از ماسک را چطور برای بقیه بیان می‌کنید؟ اصلاً بیان می‌کنید و یا با رفتارشان آن را نشان می‌دهید؟ اهمیت توجه به اقتصاد و اشتغال جوانان در این اوضاع معیشتی را چطور؟ اهمیت تمیز بودن خانه و مرتب بودن اتاق خواب را چگونه برای همسر و فرزندان‌تان جا می‌اندازید؟ اصلاً بیا بید کمی از زندگی شخصی فاصله بگیریم و در مورد مسائل بزرگتری صحبت کنیم. وقتی یک چیز مهم می‌شود آیا دارای قدرت است؟ وقتی یک چیز قدرتمند است آیا مهم می‌شود؟ اصلاً از کجا فهمیده‌اید که آن چیز مهم یا قوی است؟ حتماً ویژگی‌های ذاتی آن چیز بیانگر قدرت و اهمیت آن است و یا تأثیرات و کارکردهای آن شما را به شناخت این اهمیت و قدرتمندی هدایت نموده است.

خب، از کجا برایتان شروع کنم که بازی و بالاخص بازی‌های رایانه‌ای قدرتمند هستند؟

گیم بازی کردن صرف می‌شود.

-طبق آمار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سرانه گیم بازی کردن در ایران ۳۵ دقیقه در روز است در حالیکه سرانه مطالعه در ایران ۱۳ دقیقه در روز می‌باشد.

-گردش مالی صنعت بازی در ایران ۴۳۰۰ میلیارد تومان در سال ۹۸ بوده است که ۱۱۰ میلیارد تومان آن سهم بازی‌های ساخته شده بومی بوده است. این در حالی است که سینمای ایران در سال ۹۸ با حضور ۷۴ فیلم درآمدی بالغ بر ۲۹۸ میلیارد تومان را رقم زده است.

-بازیکنان ایرانی در سال ۹۸ معادل ۳۴۳ میلیون دلار برای خریدن وسیله بازی و برنامه بازی و بازی کردن هزینه کرده‌اند. حالا اگر قیمت هر بشکه نفت را ۲۵ دلار در نظر بگیریم و فرض کنیم که با توجه به شرایط تحریم، روزانه ۳۰۰ هزار بشکه صادرات نفت داشته باشیم درآمد ایران از فروش نفت تقریباً ۲ میلیارد و ۷۰۰ میلیون دلار بوده است و این یعنی درآمد بازار بازی در ایران (مشمول بر محصولات داخلی و خارجی) یک هشتم درآمد حاصل از صادرات نفت بوده است.

-در دنیا ۲/۷ میلیارد گیم‌ر زندگی می‌کنند و درآمد حاصل از بازاری که این تعداد به وجود آورده‌اند ۱۵۹ میلیارد دلار می‌باشد.

-در سال ۲۰۱۹ صنعت بازی با ۱۴۵/۷ میلیارد دلار درآمد به وضوح از میان سایر صنایع سرگرمی پول‌ساز یعنی فیلم با ۴۲/۵ میلیارد دلار درآمد (باکس آفیس) و موسیقی با ۲۰/۲ میلیارد دلار درآمد پیش‌تاز بوده است و این یعنی در گیم پول خوابیده است نه مسخره بازی و وقت تلف کنی!

-درآمد بازی محبوب و ممنوع GTA ۷ (آخرین نسخه این بازی که سال‌هاست در

می‌شود البته مثال‌های نقضی مانند همان پشه هم در این بین یافت می‌شوند. پس اگر ما بازی را مهم نمی‌دانیم برای این است که به قدرت بازی ایمان و اعتماد نداریم. بنابراین بازی را دست کم می‌گیریم و آن را فقط مخصوص بچه‌ها می‌دانیم. اما اگر به دور و برمان و زندگی خانوادگی و رفتار اطرافیانمان و خرده عادت‌هایمان دقت کنیم ماجرا کمی جالب و قابل تأمل می‌شود! ما قدرت گیم را نمی‌دانیم یا دست کم می‌گیریم و نتیجه این می‌شود که آن را مهم نمی‌دانیم و می‌خواهیم مانند وزوز همان پشه با آن برخورد کنیم. یعنی می‌خواهیم مانند همان پشه یا نابودش کنیم و کلاً از شَرش خلاص شویم یا عقیمش کنیم، یا فقط یک زمان خاص آن را آزاد بگذاریم، یا فقط آن را مضر بدانیم و یا حتی گاهی فقط با آن تفریح کنیم. وقتی بچه‌ها گیر سه پیچ می‌دهند که فلان دستگاه بازی یا فلان بازی را بخریم، ما به یاد پشه می‌افتیم و تعجب می‌کنیم که این موجود ضعیف چرا این قدر در زندگی و خواب و خوراک ما چالش ایجاد کرده است. ما بازی را در ذهن‌مان مهم نمی‌پنداریم چون فکر می‌کنیم بازی قدرت ندارد و فقط گاهی اوقات برای ما مهم است و بنابراین در تصمیمات و برنامه‌ریزی‌ها و افکارمان آن را دخالت نمی‌دهیم اما در رفتارمان بسیار با آن درگیر هستیم. حالا می‌خواهم کمی در مورد اعداد و ارقام و خبرها از بازی برایتان بگویم بلکه گیم در ذهن شما از یک چیزی مانند پشه که فقط به دلیل اذیتش برای‌تان مهم است به یک چیز قوی‌تر تبدیل شود. پس خوب دقت کنید:

- در سال ۱۳۹۸ ایران دارای ۳۲ میلیون گیم‌ر بوده است و متوسط زمان بازی کردن هم ۹۳ دقیقه در روز است؛ یعنی در ایران تقریباً هر روز ۵۰ میلیون ساعت وقت برای



و آفلاین در حال تجربه آن در طی این ۷ سال بوده‌اند در حالیکه فیلم سینمایی Avengers و یا مطرب یک بار تماشا و تمام شده است.

مدت زمان پرفروش ترین فیلم سینمایی یعنی همان فیلم Avengers: Endgame ؛ ۱۸۱ دقیقه و فیلم سینمایی مطرب ۱۰۷ دقیقه بوده است، در حالیکه مدت زمان گیم پلی بازی GTA V تا ۳۱ ساعت نیز گزارش شده است. برای درک راحت‌تر این مطلب فکر کنید منظور من زمان بازی کردن برای تمام کردن یک نسخه آفلاین از بازی GTA V است. البته باید یادآور شویم که یک بازی می‌تواند بارها و بارها از روش‌های گوناگونی بازی شود. اما عموماً گیم پلی تایم را می‌شود برای پایان دادن مسیر داستانی بازی در نظر بگیریم و با این لحاظ

بازار عرضه شده است) ۶ میلیارد دلار گزارش شده است در حالیکه پرفروش ترین فیلم تاریخ یعنی فیلم Avengers: Endgame ۲ میلیارد و هشتصد میلیون دلار گزارش شده است. به نوعی یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های رایانه‌ای دوبرابر پرفروش‌ترین فیلم تاریخ سینما را به خود اختصاص داده است. این در حالی است که پرفروش‌ترین فیلم تاریخ سینمای ایران یعنی فیلم سینمایی مطرب؛ ۳۸ میلیارد و ۵۰۰ میلیون تومان (سه میلیون دلار) درآمد داشته است و این یعنی درآمد یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های ویدئویی در جهان ۲۰۰۰ برابر پرفروش‌ترین فیلم تاریخ سینمای ایران است! البته گفتنی است که بازی GTA V از سال ۲۰۱۳ تاکنون خود را سرپا نگه داشته است و به نوعی چرخه عمر آن هنوز تمام نشده و گیم‌رها هم به صورت قانونی و هم غیر قانونی، آنلاین

بوده است.

- در سال ۲۰۱۳، یک نوجوان ۱۴ ساله به دلیل خشونت که در مدرسه بر پایه بازی‌های رایانه‌ای نشان داده بود، توبیخ شد و پدر و مادر وی کنسول بازی او را گرفتند و انجام این بازی‌های خشونت بار را برای وی ممنوع کردند. این نوجوان ۱۴ ساله که کنسول بازی خود را همه هدفش برای زندگی می‌دانست شبانه اسلحه پدرش را برداشت و در حالی که والدینش خواب بودند به آن‌ها شلیک کرد. خوشبختانه پدر و مادر این نوجوان جان سالم به دربردند اما این نوجوان ۱۴ ساله به ۱۵ سال حبس محکوم شد.

- در ۷ جولای ۲۰۰۳ یک نوجوان اقدام به سرقت یک خودرو می‌کند. زمانی که بازداشت می‌شود در اداره پلیس ناگهان به رئیس پلیس حمله می‌کند و در یک چشم به هم زدن اسلحه او را می‌گیرد و سه تیر به سمت وی شلیک می‌کند که یکی از این تیرها به سر وی اصابت می‌کند و باعث قتل این رئیس پلیس می‌شود. این نوجوان اقدام وحشیانه خود را تحت تاثیر یکی از مراحل بازی GTA عنوان می‌کند.

- در ۱۹ فوریه ۱۹۹۷ جوانی با تاثیر از بازی‌های رایانه‌ای با یک اسلحه شاتگان وارد مدرسه خود شد. او دو نفر را با اسلحه گشت و دو نفر دیگر را نیز مجروح کرد، سپس قصد کشتن خود را داشت که موفق نشد. پلیس اعلام کرد که او تنها نبوده و دو نفر دیگر نیز به او نحوه استفاده از اسلحه شاتگان را آموزش

برای بازی GTA V تا ۳۱ ساعت هم گزارش شده است و اینطور می‌توانیم تصور کنیم که یک بازی تا ۱۰ برابر مدت زمان یک فیلم از مخاطب خود زمان می‌گیرد!!

لطفاً نگویید که اینها یک مشت عدد و رقم هستند. اینها اعدادی است که پرده از واقعیت قدرت گیم‌های ویدئویی بر می‌دارند. اما اگر حوصله دقت در اعداد و ارقام را ندارید به سراغ اخبار و باورها برویم تا به مهم بودن گیم‌ها بیشتر باور بیاوریم. طبیعتاً اول باید سراغ باورها و کلیشه‌ها برویم. کلیشه‌هایی که گیم‌ها را برای ما مانند

همان پشه نشان می‌دهند که باید هرچه زودتر برای رهایی از وزوزشان چاره‌ای اندیشیده شود. اخبار زیر گزیده‌ای از خبرهایی است که به نقل از سایت باشگاه خبرنگاران جوان منعکس شده است. خبرهایی که به نوعی خشونت را به گیم‌های ویدئویی نسبت می‌دهند.



- در ۲۶ ژوئن ۲۰۰۸ گروهی از نوجوانان در پارک نیو هاید از یک مرد زورگیری می‌کنند و او را مورد ضرب و شتم قرار می‌دهند سپس در حالی که بر اثر استفاده الکل در حالت طبیعی نبودند به یک زن حمله می‌کنند و ابتدا قصد داشتند که ماشین او را بدزدند اما زمانی که در انجام این عمل ناتوان بودند و با پلیس مواجه شدند از صحنه حادثه گریختند. زمانی که این ۳ نوجوان دستگیر شدند اعلام کردند که این عملشان تحت تاثیر بازی « سرقت بزرگ از شهر » یا همان بازی معروف GTA



تنها جوانی شد که ۲۷ نفر را در یک روز قتل عام کرد.

-این اتفاق که بسیار معروف است در تاریخ ۲۰ آوریل ۱۹۹۹ رخ داد. در طی این قتل عام دو جوان وارد دبیرستان کلمباین شدند و ۱۳ نفر را به قتل رساندند، سپس خودشان را نیز کشتند. از آن زمان تا کنون دلایل بسیاری برای این کار خشونت بار این دو جوان ذکر شده است که یکی از مهمترین آن ها علاقه آن دو به بازی بسیار خشن DOOM بوده است. تا حدی که یکی از آن ها بازی ای بر

داده بودند. پس از دستگیری این نوجوان، او اعلام کرد که در زمان حادثه تحت تاثیر بازی بسیار خشن DOOM بوده است. این نوجوان به ۲۰ سال حبس محکوم شد!

-در ۱۴ دسامبر ۲۰۱۲، یک جوان که در مدرسه سندی هوک آمریکا درس می خواند تحت تاثیر بازی معروف کال آف دیوتی اسلحه مادرش را برداشت. او ابتدا مادر خود را گشت و سپس به سمت مدرسه خود رفت و کشتاری بزرگ به راه انداخت. وی ۲۰ کودک و ۶ بزرگسال را کشت و با این آمار تبدیل به

این اتفاقات دخیل بوده‌اند. به عنوان نمونه شما را به مطالعه کتاب "فاجعه در دبیرستان میدل تاون نوشته تاد استراسر از انتشارات افق" ارجاع می‌دهم تا در خصوص سایر علل بروز خشونت در حادثه‌های تیراندازی بیشتر بدانید. اما اجازه دهید تا از سایر جنبه‌های مهم بودن بازی‌ها صحبت کنیم. بنابراین خیلی کوتاه مثال‌هایی برای شما می‌آورم. دوباره به نقل از همان باشگاه خبرنگاران جوان در خصوص تأثیر بازی بر سلامت و درمان اشاره می‌کنم تا هر دو مسئله اثرات مثبت و منفی بازی‌ها را از یک منبع نقل کرده باشم. در اثرات مثبت گیم‌های ویدئویی در حوزه درمان آمده است:

-کمک به درمان خوانش پیرشی یا Dyslexia با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای

-درمان تنبلی چشم و افزایش قدرت بینایی (بحث بر سر ساعت‌های طولانی نشستن و از فاصله نزدیک زل زدن به مانیتور و تلویزیون و موبایل -اسکرین- نیست؛ بلکه مسئله بر سر تمرکز روی اشیای موجود در صفحه و دقت در تشخیص رنگ بندی و وضوح آن‌ها و ... است)

-افزایش فعالیت‌های فیزیکی و ورزش به وسیله بازی رایانه‌ای حرکتی (کنسول‌های کینکت و موو و یا بازی‌های موبایلی مانند موشن اسپورت)

-کمک به تقویت خلاقیت به وسیله گیم (عموماً بازی‌های ژانر ادونچر، استراتژیک، معمایی و حتی اکشن‌ها و بتل رویال‌ها می‌توانند این قابلیت را داشته باشند)

-کاهش درد به وسیله ترشح اندروفین ناشی از هیجان در بازی‌های رایانه‌ای

-افزایش کارایی در انجام کارهای ظریف به وسیله بازی رایانه‌ای

پایه DOOM ساخته بود و در نهایت نیز جان خود و ۱۳ نفر دیگر را برای واقعیت بخشیدن به این بازی گرفتند.

Anders Breivik- کسی که تحت تأثیر بازی Call Of Duty: Modern Warfare ۲ بزرگترین قتل عام تیراندازی جهان را یک تنه عملی کرد. او در ۲۲ جولای ۲۰۱۱ به یک کمپ سیاسی در نروژ حمله کرد و جان ۶۹ نفر را گرفت. سپس با بمب گذاری در یک ساختمان نیز ۸ نفر دیگر را به قتل رساند و در نهایت ۷۷ نفر را کشت. این قاتل بزرگ در بازجویی‌های خود اعلام کرد که از بازی کال آف دیوتی به عنوان یک وسیله برای افزایش مهارت تیراندازی استفاده کرده است تا بتواند به هدف خود نزدیک شود.

البته که اینها گلچین خشونت‌های منسوب به گیم است و این کلیشه (تأثیرگذاری خشونت بازی‌های رایانه‌ای) فقط در ذهن برخی از والدین و مسئولین ایرانی وجود ندارد و در ذهن دیگر افراد دنیا و کارشناسان هم چنین مسائلی به چشم می‌خورد. علت این امر هم طبیعتاً شبیه‌سازی نزدیک به واقعیت و تعامل و جذابیتی است که در بازی‌های رایانه‌ای به صورت عموماً آزاد و نامحدودی در اختیار تمام رده‌های سنی قرار دارد. هر چند موضوع بحث ما خشونت و بازی‌های ویدئویی نیست اما اجازه دهید تا به عنوان مهمترین کلیشه منفی که از گیم‌های ویدئویی در اذهان عموم ثبت است این را هم اضافه کنیم که اولاً تحقیقات علمی به طور قطع افزایش خشونت را در اثر بازی‌های ویدئویی تأیید نمی‌کند (هر چند ایجاد و افزایش پرخاشگری را تأیید می‌کند) و ثانیاً نمی‌توان به طور قاطع گفت که علت اصلی این خشونت‌ها گیم‌های ویدئویی بوده است بلکه مسائلی مانند نظام تربیتی خانواده، عدم اعتماد به نفس، عقده‌های درونی، اذیت و آزارهای همکلاسی‌ها و ... در



میدان نبرد در دانشگاه ها و کالج های آمریکا و انگلیس و ... مانند کالج Marine Corps War یا مدرسه Naval Postgraduate School- یا حتی استفاده از بازی ها برای رفتار سازی و طراحی خرده عادت ها (با کمک مکانیک جادویی تعامل در چرخه تمرین، بازخورد، تکرار در بازی ها) سخنی به میان نیاوریم تا مسئله کارکردهای مثبت و منفی بازی های رایانه ای به اشتباه در ذهن شما نقش نبندد. ما به دنبال بیان خوبی ها (فرصت ها) و بدی های (تهدیدها) بازی ها در این مجال کوتاه نیستیم؛ چرا که احتمالاً همه شما از این دست اخبار ضد و نقیض دیده و شنیده اید و در آخر یا بی تفاوت از کنارش رد شده اید و یا سعی نموده اید با پیوست سواد بازی و یا رعایت رژیم مصرف و هم بازی شدن با بچه ها این تناقضات را حل نمایید. مسئله اصلی ما بر سر اهمیت و قدرت بازی است. این منطق-ابزار این قدرت را دارد که کارهای زیادی بکند.

-کمک به رفع بیماران مبتلا به اوتیسم در برقراری ارتباط با دیگران و تعامل با سایر افراد (که اتفاقاً در ایران هم چندین بازی جدی در این حوزه ساخته شده اند)

-کمک به درمان نسبی بیماران MS در اثر انجام بازی های ویدئویی حرکتی مخصوص (انتظار نداریم که کال آف دیوتی به درمان این بیماری ها کمک کند! اما منطق-ابزار گیم در این مشکل اثربخش تشخیص داده شده است)

اجازه دهید که این لیست را طولانی نکنیم و از جنبه های آموزش و یاددهی-یادگیری بازی ها و موسسات فعال در سلیکون ولی و برگزاری جشنواره های داخلی و خارجی در ساخت بازی های جدی و آموزشی و یا حتی استفاده از بازی جنگ در آموزش دانشگاه های نظامی و افسران برای ارتقای مهارت های تصمیم گیری، تفکر استراتژیک، آزمایش و شبیه سازی تاکتیک های جدید در

شده و مهارت‌های لازم برای حل کردن آن چالش‌ها را یاد می‌گیرد و از این یادگیری و حل معما (ذهنی یا فیزیکی) لذت برده و در بدن ما اندروفین ترشح می‌کند و آن احساس "قیژ" درون دل ما بوجود می‌آید؟ آیا ذهن ما در حالت عادی هم به دنبال ساختن مدل‌های انتزاعی از واقعیت؛ برای تمرین کردن آن‌هاست تا انجامشان برایش راحت‌تر شود و گیم هم نوعی از همین انتزاعی سازی‌هاست (یعنی بازی‌هایی مانند تتریس، بازی‌های استراتژی یا حتی خاله بازی!!)؟

به هر حال باید قبول کنیم ذهن ما از انجام بازی لذت می‌برد، چون کلاً ما (یعنی نوع بشر؛ این مخلوق عجیب خداوند) نیاز به سرگرم شدن دارد و به همین دلیل سرگرمی را رها نمی‌کند. بیایید دور و برمان را بیشتر نگاه کنیم، همه ما با چیزهای مختلفی سرگرم می‌شویم. با کتاب، شعر، خوردن و نوشیدن، چیپس و پفک، ورزش، انداختن تاس و حتی کار کردن! حتماً شنیده‌اید که کار کردن خودش یک جور سرگرمی است و اگر این گونه به کار نگاه کنید اتفاقاً از آن لذت هم می‌برید و اصلاً شاید فلسفه "گیمیفیکیشن" همین باشد که "کار تفریح مرد (نوع بشر) است".

ما با گیم درگیر هستیم، درخانه، محل کار، دانشگاه، اتوبوس، در مهمانی و وقتی حوصله صحبت با کسی را نداریم، وقتی عصبانی هستیم، وقتی می‌خواهیم توانمندی خاصی از خودمان نشان دهیم و ... اما فی الواقع گیم را مهم نمی‌دانیم. در حقیقت خودمان هم نمی‌دانیم که با خودمان چند چند هستیم چه در سطح مدیریت کلان کشور و چه در سطح مدیریت خرد خانواده و خود! ای کاش می‌شد ما به جای لفظ بازی فقط از واژه گیم استفاده کنیم تا شاید از دست سطحی‌نگری‌های تأسف برانگیز عده‌ای

گیم‌های ویدئویی صرفاً چند خط‌گد که به حرکت دادن یک سری تصاویر انیمیشنی در قالب پیش‌بردن یک داستان منتهی می‌شود نیستند. بیایید کمی از فقط ابزار انگاشتن گیم‌های ویدئویی فاصله بگیریم تا قدرت بازی را باور کنیم.

بهتر است بدانیم که منطق گیم! به طور کلی قوی است، حالا فرقی نمی‌کند که گیم غیر رایانه‌ای (بازی رومیزی، حرکتی، محیطی، فیزیکی و ...) باشد و یا گیم رایانه‌ای/ ویدئویی. می‌پرسید چرا و چقدر قوی است؟ می‌گویم منطق و ابزار گیم این قدر قدرت دارد که چند هزار سالی در زندگی بشر ریشه دوانده است و اصلاً برخی اعتقاد دارند که تمدن و پادشاهی لیدی (که با تاریخ ایران و کوروش و روم و ترکیه فعلی پیوندهایی دارد) را همین منطق گیم نجات داده و یا حتی در شهر سوخته کرمان خودمان هم اسباب بازی رومیزی کشف شده است! و گیم ویدئویی هم که تازه نیم قرن است به دست انسان مدرن به روی کره خاکی منتشر شده به اندازه صدها سال پیشرفت تند و تیزی در ابزار و محصول و تغییر رفتار و ... داشته است. گیم این قدر قوی است که اصلاً مغز ما از آن به شدت استقبال می‌کند. گیم در ضمیر بشر نهفته است. به نوعی گیم یکی موهبت الهی برای راحت فهمیدن مسائل و لذت بردن از یادگیری است!

اما آیا ذهن ما هم به مانند تفکر تقطیع شده (یک جورایی مثل ضمیر ناخودآگاه) در مغز بعضی از دیگران؛ بازی را فقط یک کار بدون نتیجه خاص در نظر می‌گیرد؟ آیا ذهن ما به بازی به چشم یک قمار نگاه می‌کند که عدم قطعیت و جوایز حاصل از آن، برایش جذاب است و ذهن را و شاید هم نفس را به طمع می‌اندازد؟ آیا ذهن ما الگوهای جاسازی شده درون بازی را کشف کرده، با چالش‌های آن آشنا



یعنی گیم‌های ویدئویی همه اینها را به لطف یا جبر تکنولوژی؛ به هوشمندی در کنار هم قرار داده است! پس دور و برمان را خوب نگاه کنیم تا دلیل این محبوبیت را بیشتر بدانیم. بازی ها و نوع خاص آن گیم‌های ویدئویی همه جا هستند چون ما به آن‌ها نیاز داریم... اگر امروز خانواده ما، پدر و مادر ما، مجلس ما، صدا و سیمای ما، دولت و وزارت ارشاد، سرمایه گذاران کلان خصوصی، حوزه و دانشگاه و مدرسه در سطح وسیع و عمیق به گیم بها نمی‌دهد چون قدرت گیم را دست کم می‌گیرد. احیاناً خانواده‌ها هم وقتی به گیم بها می‌دهند که بخواهند مثل همان مگس از ویز ویزش خلاص شوند یا اینکه درگیرش هستند اما نمی‌دانند که درگیر چه قدرتی هستند و وقتی از آن‌ها می‌پرسیم گیم؛ با لبخندی عاقل اندر سفیه گفته تو را بی ارزش و دون‌شان و کودکانه می‌پندارند. به همین دلیل گیم مهم نیست و رویش جدی حساب نمی‌شود، گیم برای بسیاری در ایران فقط یک شوخی است. شوخی ای که احیاناً با توهم توطئه در هم آمیخته شده است. شوخی‌ای که فعلاً جدی حساب کردن‌اش در حد همان کنترل کردن و زوز پشه است.

کمی خودمان را رها کنیم. اگر بدانیم چقدر گیم‌ها فرصت بیان ناگفته‌ها یا گفتنی‌های سخت و ثقیل را به ما می‌دهند یک لحظه هم از این منطق-ابزار جادویی چشم پوشی نخواهیم کرد. البته یک شرط دارد، قدرت گیم به مانند هر قدرت دیگری هم در مسیر خیر است و هم در مسیر شر؛ پس به دنبال راه‌های صواب آن باشید. به دنبال گیم‌های خوب بگردید. از منطق گیم‌ها در دنیای بیرون از گیم‌ها بهره ببرید. در آن‌ها غوطه‌ور شوید، با بازی کردن و تأمل در آن‌ها به اعماق آن‌ها شنا کنید، محل مرواریدهای گرانبها را از اعماق آن‌ها بیابید و نشانه گذاری کنید و چاله‌های سیاه را هم نوار زردرنگ بکشید تا به آن نزدیک نشوید. بگردید و بیابید و بجوید و لذتش را ببرید!

در آخر باید بگویم که گیم‌ها یک نوع خاص و البته زیبا از سرگرمی‌ها هستند که هم لذت داستان‌گویی و قصه شنیدن، هم احساس آگاهی و افزوده شدن دانش به مانند کتاب خواندن، هم هیجان فیلم و موسیقی و هم حتی کار کردن و یاد گرفتن یک مهارت و کسب کردن یک ارزش و ثروت و دارایی را یکجا با هم دارا هستند. و نسل آخر آن‌ها

احسان حجتی

از قدرت گیم در قهرمان سازی تا کاسپله های استاروارز

«باشد که نیرو، پشتیبان شما باشد»

بدون قهرمان، جامعه بدون آینده است. از این روست که کشورهای کهن دارای پیشینه، دست به تولید و بازتولید آثار تاریخی و کهن می زنند و در این میان، کشورهایی که از این ویژگی بی بهره اند، دست به خیال پردازی!

با شکل گیری سینما، روایت این قصه ها و داستان ها امکان پذیر شد و در ادامه نیز با روی کار آمدن صنعت گیم، بیش از پیش به آسانی میل کرد. تکنولوژی به کمک داستان پردازان آمد و قصه هایی روایت و خلق شدند که هر یک در تاریخ سینما و گیم تاثیرگذار بودند. شاید در این میان بتوان گیم را در

وقتی صحبت از فرهنگ یک جامعه می شود، تمام باورها، سنت ها، تاریخ و فردای آن جامعه را تحت شعاع قرار می دهد. در واقع فرهنگ، جوهره ذاتی یک جامعه است که می تواند حال و آینده را رقم زند. البته این به این معنا نیست که فرهنگ تغییرناپذیر و مطلق است. فرهنگ به واسطه دخل و تصرف های مردمان روزگار دچار دگربازی و دگرخواهی می شود و این جاست که بحث ها درباره فرهنگ، داغ می شود.

داستان ها، اسطوره ها و قهرمان ها منبع الهام مردم یک جامعه هستند و جامعه





به کار گرفته شده بود.

استاروارز از یک اثر سینمایی فراتر رفت و وارد فرهنگ عامیانه شد. دیالوگ‌های فیلم، شخصیت‌های فیلم و حتی بن‌مایه‌های داستانی فیلم بعدها در فیلم‌های دیگری خارج از این مجموعه به کار گرفته شد. علاوه بر این از سال ۲۰۱۱، چهارمین روز ماه May در هر سال به نام روز استاروارز نام‌گذاری شده است و هر سال مردم با پوشیدن لباس‌های این فیلم، این روز را جشن می‌گیرند.

وقتی در سال ۲۰۱۶، دنباله هفتم از این مجموعه سینمایی یعنی «روگ وان» یا «یاغی یک» روی پرده‌ها نقش گرفت در ۴ هفته اکران، صدر باکس آفیس را تصاحب کرد و در نهایت با فروش ۱ میلیارد دلاری جزء پرفروش‌ترین فیلم‌های تاریخ سینما شد. این تنها برای سینما صدق نمی‌کرد و بازی «جنگ ستارگان: جبهه نبرد» نیز با میزان فروشی مشابه، عطش مخاطبان را نمایان ساخت.

استاروارز نمونه بارز هم‌پوشانی سینما و گیم

زمینه خلق و سینما را در روایت موفق تر دانست اما چند سالی می‌شود که فاصله‌ها میان گیم و سینما از منظر تکنولوژی و قواعد منطقی از میان می‌رود و هرچه بیشتر این جهان‌های موازی به یکدیگر می‌پیوندند.

در اواخر دهه ۷۰ میلادی، اثری از مجموعه آثار علمی تخیلی روی پرده‌های سینما نقش بست که در ابتدا همتای سایر فیلم‌های این ژانر انگاشته می‌شد. اما کمی بعد تفاوت‌ها را رقم زد و اثری برجای ماند که فراتر از یک فیلم یا مجموعه فیلم بر جامعه بود. حجم بالای مضامینی که در فیلم استفاده شده بود باعث شد بسیاری از مردم از نسل‌های مختلف و حتی نژادهای مختلف جذب این مجموعه شوند. مضامینی مثل شوالیه‌های عقیدتی از مکتب سامورایی‌ها، گردهمایی نژادها و اقوام تحت یک ملت واحد از ایران باستان، نیرو یا قدرت ذهنی از فلسفه «چی» و شیوه مبارزات رزمی از چین باستان و حتی در روایت و تغییرات حکومت جهانی از تاریخ روم باستان و تبدیل جمهوری به امپراطوری، از جمله مضامینی است که در جنگ ستارگان

محسوب می‌شود. چنان که در بسیاری از نقاط، یکدیگر را پوشش می‌دهند. سینما رؤیایی می‌سازد و گیم تجربه شخصی این رؤیا را در دسترس مخاطب قرار می‌دهد. در دو نسخه ویدیوگیم جبهه نبرد، مخاطب علاوه بر روال بازی‌های همیشگی این مجموعه، این بار می‌تواند از سفینه‌های برتر استفاده کند و تجربه سفینه‌هایی که قبلاً در اختیارش نبوده است را نیز داشته باشد. همچنین قابلیت شوالیه بودن را نیز تجربه کند.

قدرت بازی اینجا نمایان می‌شود. جایی که سینما و گیم سعی می‌کنند در راستای هم، قهرمان‌سازی کنند و با درگیر کردن مخاطب، الگو سازی نمایند. بیش از این نمی‌توان به جزئیات اثر اشاره کرد، چرا که متن بیشتر تحلیل این محتوا می‌شود. اما در مقام فضا سازی برای کسانی که کمی با این مجموعه فاصله دارند نیاز بود قدری مجسم‌سازی صورت پذیرد. جایی که استاروارز به یک مکتب فکری تبدیل می‌شود، نسل‌ها را پرورش می‌دهد و احترامی در اندازه آیین‌های مذهبی را برای خود بوجود می‌آورد. تا جایی که شعار فیلم را همانند آیات کتاب مقدس به یکدیگر می‌گویند: «باشد که نیرو پشتیبان شما باشد»

نمی‌شود حالا که به اینجا رسیده‌ایم کمی از حواشی این بحث صحبت نکنیم. هواداری یا طرفداری امری طبیعی است که مخاطبان از هنرمندان و یا آثار آنان حمایت می‌کنند، اما مسأله وقتی مهم می‌شود که از میزان عادی خود خارج و تبدیل به افراط می‌شود. برخی از طرفداران فیلم‌ها سعی می‌کنند با پوشیدن لباس‌ها و یا گریم چهره خود شبیه به کاراکترهای فیلم‌ها و انیمه‌ها شوند. به این پدیده که در زبان فارسی معادلی ندارد، کاستوم پلیر یا به اختصار کاسپلی گفته می‌شود.

کاسپلی‌ها یا با پوشیدن لباس در مراسم‌های خاص و حضورهای خیابانی و یا در زندگی واقعی خود، تغییراتی را روی چهره خود پدید می‌آورند که شبیه کاراکتر مورد علاقه خود شوند. کاسپلی را خیلی‌ها به بالماسکه تشبیه می‌کنند. اما جراحی‌های زیبایی را نمی‌شود به چیزی جز کمبودهای روحی مربوط دانست. افراد با استفاده از عمل‌های جراحی زیبایی روی چهره خود سعی می‌کنند خود را به کاراکتر مورد علاقه‌شان شبیه سازند. در این میان بیشتر شبیه‌سازی‌ها را می‌توان در مجموعه‌های انیمه دید که با جراحی روی پلک‌ها و پوست صورت، چشم‌ها را درشت‌تر جلوه می‌دهند و صورت‌ها را شبیه به کاراکترهای انیمه می‌کنند. یکی از معروف‌ترین جراحی‌های کاسپلی، جراحی عروس مردگان و انیمه‌های ژاپنی است. شاید یکی زشت و دیگری زیبا به نظر برسد ولی در واقع هر دو از یک چشمه آب می‌خورند. هر دوی این رفتارها تنها یک معنی می‌دهد: «بحران هویت». بحران هویت عموماً در جوامعی رخ می‌دهند که از ریشه‌های فرهنگیضعیفی برخوردارند و یا افرادی که با مشکلاتی در جامعه و خانواده همراه بوده‌اند و سعی می‌کنند با چنین رفتارهایی، خلأهای هویتی خویش را جبران نمایند.

از بخش جراحی‌ها که بگذریم برمی‌گردیم به بخش لباس که بیشترین موارد کاسپلی را در جهان تشکیل می‌دهد. این فضا که شاید برای خیلی‌ها جنبه سرگرمی و تفریح داشته باشد، عملاً از فضای سرگرمی خارج شده و تبدیل به یک صنعت شده؛ صنعتی که بسیار هم سود آور است. حتی گاهی سودآورتر از خود اثر اصلی! در همین راستا بود که دیزنی‌لندها پا به میدان گذاشتند و هر ساله کارناوال‌ها و فستیوال‌های بسیاری برگزار می‌شود که در آن افراد با پوشیدن لباس‌های کاراکترها در آن شرکت می‌کنند.



شدن آن را نداده، ولی به صورت واضح عده‌ای از نبود صنعت کاسپلی در ایران ناراحتی خود را ابراز می‌کنند. کسانی که این چنین از نبود صنعت کاسپلی در ایران اندوهگین‌اند، یا اطلاعی از زیربنای فکری و مشکلات بنیادی آن ندارند و یا برایشان چیزی بجز پول، سود و درآمد مهم نیست.

وجود کاسپلی‌ها در چرخه رسانه‌ای آثار تصویری - چه سینمایی و چه بازی - این مسأله را نشان می‌دهد که از قدرت ناپیدای فیلم‌ها و بازی‌ها نباید غافل شد. چه استفاده از این فضا برای کسب درآمد در حوزه گیم و سینما و چه الگوسازی صحیح برای جامعه، هر دو پاشیدن نمک روی زخمی است که سرباز است. بهترین بهره‌ای که می‌توان از این میدان برد، اصلاح خود چنین مشکلات هویتی در بستر بازی‌سازی و آثار سینمایی می‌باشد. بازی‌ها و فیلم‌ها هم می‌توانند از مشکلات فرهنگی جامعه و افراد آن استفاده ابزاری کنند و هم می‌توانند در راستای بهبود و اصلاح این مشکلات عمل نمایند. چه بهتر است که برای اصلاح جامعه قدمی برداشته شود. همه چیز اقتصاد و درآمدزایی نیست!

اگر نفع کس در نهاد تو نیست

چنین، گوهر و سنگ خارا یکی است

در این میان، یکی از پرطرفدارترین کاسپلی‌ها را در هواداران استاروارز شاهد هستیم. در همین ابتدای کار باید یادآور شویم که مجموعه استاروارز تنها اثر یا مجموعه اثر سینمایی است که صاحب روز ملی است و این خود نشان از تعداد زیاد هواداران این مجموعه سینمایی می‌دهد.

شاید چنین تصور شود که کاسپلی تنها یک هواداری ظاهری است که امر طبیعی آن در لباس و بخش افراطی آن در جراحی‌های زیبایی دیده می‌شود. اما به هیچ وجه مسأله به اینجا ختم نمی‌شود، این تنها شکل کار است و اصل مسأله به همان بحران هویتی باز می‌گردد. شکاف‌های طبقاتی، ضربه‌های تلخ عاطفی، شکست‌های فرهنگی، پوچ‌گرایی، مدرنیته و فراموشی اصالت از جمله مواردی هستند که مستعد شکل‌گیری کاسپلی‌هاست.

بحث ما اینجا نفی طرفداری و نهی از هواداری‌های مرسوم نیست ولی مسأله وقتی وارد رفتارهای فرهنگی می‌شود خطرات خود را بروز می‌دهد. مشکلات امروز در ایران و مخصوصاً در برخی از جوانان امروزی، این استعداد را بالقوه کرده است که شاید ریشه‌های فرهنگی ایرانیان، اجازه بالفعل



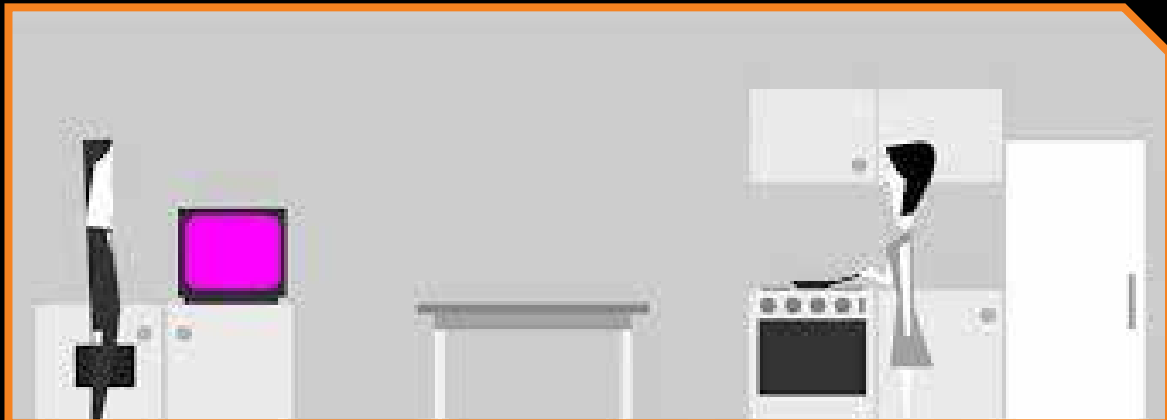
آرین طاهری

بازی، رسانه انسان ساز

هر گستره‌ای از کاربران بازی که امکان انتشار بیابد، خاصیت یک رسانه تأثیرگذار و انسان ساز را دارد. چه بسا که این موضوع درباره تمام رسانه‌های دیگر نیز صادق است. به کتاب‌ها بنگرید؛ چه کسی می‌تواند بگوید تأثیرگذاری رسانه‌های یک کتاب کم حجم شعر کودکانه کمتر از یک رمان کلاسیک چند صد صفحه‌ای است؟ یا در مورد فیلم‌ها، چه کسی می‌تواند مدعی شود که تأثیرات رسانه‌ای فیلم‌های کم بودجه‌ای که اغلب سهم اصلی را در جلب توجه منتقدان هنری در جشنواره‌های تراز اول جهان را به خود اختصاص می‌دهند از تأثیر رسانه‌ای یک فیلم پرخرج هالیوودی که گیشه سینماها را در کشورهای مختلف جهان فتح میکند بی اهمیت تر است؟

با قاطعیت میتوان گفت، میزان توجه به بازیهای رایانه‌ای به عنوان یک «رسانه»، متناسب با قابلیت‌ها و کارکردهای رسانه‌ای واقعی آنها در عصر حاضر نیست. بازی‌های رایانه‌ای از منظر کارکردهای رسانه‌ای و جوه تشابه متعددی با سایر رسانه‌های پیش و پس از خود دارند. آنها سرگرمی می‌سازند، افکار عمومی را جهت‌دهی میکنند، عادات فرهنگی و سبک زندگی ایجاد میکنند و از رهگذر تمام این کارکردها ارزشهای اقتصادی، اجتماعی، تربیتی و سیاسی در اداره امور جوامع انسانی می‌آفرینند.

اما تأثیرات رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای صرفاً منحصر به بازی‌های بزرگ و برخوردار از توجه انبوه علاقمندان نیست. بازی در هر سطحی از پیچیدگی که تولید شود و در میان



«هر روز، همان خواب تکراری»^۱ اشاره میکنم که در زمانی با آن آشنا شدم که روی پایان نامه کارشناسی ارشدم در دانشگاه صدا و سیما کار میکردم. پایان نامه من در مورد بازی های رایانه ای هدفمند بود؛ نوعی از بازی های رایانه ای که از ظرفیت سرگرم سازی بازی، برای تحقق اهداف آموزشی، فرهنگی، زیست محیطی، درمانی و نظایر آن استفاده میکنند. میخواستم این موضوع را مورد مطالعه قرار دهم که این بازیها، چطور از ظرفیت های ارتباطی و بیانی خود برای تأثیرگذاری روی کاربران استفاده میکنند و «بلاغت» خاص رسانه بازی را شکل میدهند.

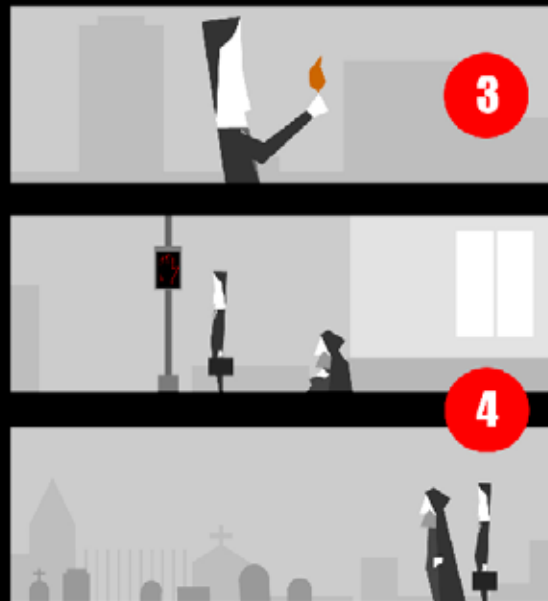
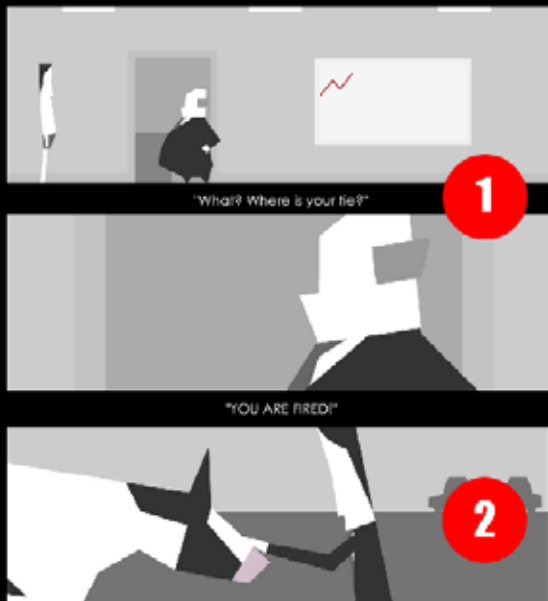
بازی «هر روز همان خواب تکراری» به رغم ساده بودن، به چند دلیل خیلی زود توجه مرا به خودش جلب کرد و مرا مجاب کرد که

۱. این بازی، در نظام رده بندی سنی بازیهای رایانهای در ایران، رتبه بندی نشده است. با این وجود به دلیل برخورداری بودن از برخی ویژگی های محتوایی تلخ و یأسآور برای سنین زیر ۱۶ سال مناسب نیست و برای نوجوانان گروههای سنی ۱۶ تا ۱۸ سال با همراهی والدین و با شرط به بحث و گفتگو گذاشتن ویژگیهای درونمایهای بازی مناسب خواهد بود. این ملاحظه را در نظر داشته باشید که درک معانی ای که از طریق بازی به کاربر انتقال مییابد عملاً برای نوجوانان کمتر از ۱۸ سال قابل درک نیست و با توجه حساسیت های روحی نوجوانان لازم است والدین یا مربیان درباره چرایی اندوه ناکی فضای روایتی این بازی با آنها گفتگوهایی روشنگرانه را ترتیب دهند.

به یاد دارم در سال ۲۰۱۳ زمانی که استیون اسپیلبرگ چهره سرشناس سینمای هالیوود به ریاست هیأت داوران جشنواره فیلم کن برگزیده شد، در یک نشست خبری در حاشیه برگزاری این رویداد به درستی به این موضوع اشاره کرد که جشنواره کن میزبان فیلم هایی است که اغلب آنها توجه جمعیت کمتری از مخاطبان سینما در جهان را در مقایسه با فیلم های جریان اصلی و تجاری فیلمسازی که متأثر از روش های هالیوود هستند، به خود جلب میکند، اما این واقعیت به هیچ وجه به معنای کم اهمیت بودن فیلم های حاضر در این جشنواره نیست؛ زیرا این فیلم ها میتوانند به لحاظ عمق تأثیرگذاری انسانی بر روی مخاطبان محدود خود، از سینمای جریان غالب پیشی بگیرند.

در مورد بازی های رایانه ای نیز باید توجه داشت که بازیهای ساده و کم خرج میتوانند کارکردهای رسانهای عمیق و تأثیرگذار بر کاربران خود باقی بگذارند. شاید بازی های بزرگ، گستره و سطح بیشتری از علاقه مندان بازی های رایانه ای را به خود جلب کنند، اما بازی های ساده، به شرط طراحی سنجیده و حساب شده این قابلیت را دارند که تأثیر انسانی عمیق و ماندگاری را در کاربران خود به وجود بیاورند.

به عنوان نمونه، به یک بازی فلش به نام



های جدید را در مسیر زندگی روزمره او کشف کنم، از محل کار شخصیت به اتاق خوابش برگشتم و شاید در مجموع بیشتر از دو ساعت زمان صرف کردم تا این بازی ساده را با آن معماهای کوچک به اتمام برسانم. اما این چالش زمانی برایم جالبتر شد که پیدا کردن اتفاقات جدید زندگی کارمند در پایان بازی، کمکی به بهبود زندگی او نکرد، بلکه تازه نمای مایوس کننده فاجعه را پیش رویش قرار داد! کارمند در حالی که به نظر میرسد ارتباطش با جهان مادی اطرافش را از دست داده است، خودش را بر فراز ساختمان محل کارش میبیند و یک گام تا پرتاب کردن خود از بام ساختمان فاصله دارد! روز، همان خواب تکراری» درباره مفهوم از خود بیگانگی است، آنطور که اگزیستانسیالیست ها^۲ آن را تبیین کرده‌اند. تمام اجزای طراحی شده در این بازی ساده، با این خصوصیات تفکر اگزیستانسیالیستی

۲. اندیشه ورزان پیرو مکتب اصالت وجود هستند که برای آزادی عمل و مسئولیتپذیری انسان برای ایجاد تغییر در جهان اطراف خود ارزشی بنیادین قائل اند و بر این باورند که هر آن که آزادی اراده و انتخاب انسان برای کنشگری آگاهانه از وی سلب شود، به ورطه از خود بیگانگی وجودی فرو می‌گفتد.

آن را به عنوان یکی از مورد های مطالعاتی در پایان نامه ام بگنجانم. اولاً فضای گرافیکی که بازی ایجاد کرده بود در عین سادگی، برداشتی مینیمالیستی از روایتگری سینمایی ارائه میکرد و روایتگری در سینما در انواع پارادایم های فیلمسازی همواره برای من جالب توجه بود. روایت بازی از یک روایت بسیار کوتاه و ساده از زندگی یک کارمند معمولی، که هر روز ریتیم تکرارشونده ای از کنش های روزمره را در مسیر خانه به محل کار خود تجربه میکند تشکیل میشد. همچنین زاویه ورود مناسبی برای کاربران بازی به این روایت کوتاه تمهید شده بود. کاربر باید تلاش کند این چرخه روزمرگی را بشکند و در این مسیر تکراری هر روزی، اتفاقات جدید و کوچکی را پیدا کند. اگر این اتفاقات تازه توسط کاربر بازی پیدا نشوند، پایانی برای چرخه تکراری و ملالآور روزمرگی ها متصور نیست؛ و وقتی از چرخه تکراری و ملال آور حرف میزنم باید بازی را تجربه کنید تا کسالت باری آن را به درستی درک کنید!

نمیدانم بار اولی که این بازی را تجربه کردم، چرخه تکراری زندگی آن کارمند را چند بار دوره کردم! دهه ا بار، بدون اینکه همه اتفاق



انتقال یک اندیشه فلسفی یا جهان بینی (فارغ از حق یا باطل بودن آن) قرار بگیرد؛ بدون آنکه بخواهد شعارهای درشت سر بدهد یا مبانی آن نوع تفکر یا جهان بینی را به شکل مستقیم به کاربر بازی آموزش دهد. این نمونه از یک بازی ساده، به خوبی قادر بود بازیکن را در وضعیت تفکری مربوط به نوع مشخصی از جهان بینی قرار دهد. تمام بازی ها میتوانند این قابلیت را داشته باشند و تفکر کاربران خود را به یک جهت خاص هدایت کنند، حتی بدون اینکه خود کاربران متوجه این موضوع شوند؛ مهم نیست که یک بازی چقدر بزرگ و پیچیده باشند؛ مهم این است که به اندازه کافی سنجیده و فکر شده طراحی شده باشند و طراحان به درستی به ظرفیت های ارتباطی و بیانی که رسانه بازی رایانه ای در اختیارشان قرار میدهد تسلط پیدا کرده باشند و بدانند چطور و با چه هدفی می بایست از آن استفاده کنند.

انطباق پیدا کرده است؛ بدبینی نسبت به مظاهر زندگی در جوامع سرمایه داری، گرایش به دیدگاه های جبرگرایانه و نوعی غمزدگی و تلخ اندیشی در مورد وضعیت کنونی زندگی در جوامع انسانی، در زمره ویژگی هایی است که در این بازی مشهود است. فضای این بازی ساده، این قابلیت را دارد که کاربر بازی را در وضعیت تفکر اگزیستانسیالیستی قرار میدهد، حتی اگر آگاهی پیشینی درباره آن نداشته باشد.

موفقیت بازی در این زمینه، یعنی همان تحقق یافتن کارکرد رسانه ای که طراحان بازی مدنظر داشته اند. سنجیدگی و ظرافت طراحی این بازی در لایه های نشان های، روایت و رویه های پیشبرد بازی، به شکلی حساب شده با کارکرد رسانه ای این بازی انطباق یافته است. تجربه این بازی به من نشان داد که یک بازی رایانه ای فلش بسیار ساده و کوچک، چطور میتواند در خدمت

ترجمه: نازنین نوری

حمزه شعبان / به نقل از سایت آتلانتیک (۲۰۱۳)

بازی جنگ: نحوه استفاده ارتش از

بازی‌های ویدیویی

قدرت بازی در جنگ‌های امروزی؛ جنگ رایانه‌ای به جای جنگ رودرروی

همه‌ی روش‌های مختلف استفاده از بازی‌ها دارد. راه خروج از این گفتگوی محدود این است که به جزئیات بپردازید، در مورد فناوری‌های مختلف کاوش کنید و رسانه را تعمیم ندهید. ما هم همین کار را در رابطه با کتاب بازی جنگ انجام می‌دهیم؛ مطالعه‌ی جدید و مهم کوری مید^۳ در مورد گسترش بازی‌های رایانه‌ای توسط ارتش ایالات متحده.

مید به عنوان استاد زبان انگلیسی در کالج باروک کیونی^۴، دست به یک تاریخ‌نگاری زده است؛ کتابی درباره سازوکارهای ساخت بازی‌های نظامی. بازی جنگ^۵، بنیانی محکم برای آغاز تحقیقات منتقدانه و مهم‌تر در مورد زندگی سربازان، جنگ رایانه‌ای و پویاترین رسانه زمان ما ایجاد کرده است.

بازی جنگ با دو مضمون به هم پیوسته پیش می‌رود. مید می‌گوید، اولاً در طول تاریخ، نیازهای شدید مبارزات به وجود آمده توسط دولت‌ها باعث ایجاد نوآوری‌های فناورانه‌ای در جوامع شده است. ثانیاً ارتش، پیشگام روش‌های مبتکرانه در آموزش بوده است. در این رابطه می‌توان به اجاق‌های مایکروویو، نیمه‌هادی‌ها، جی‌پی‌اس و موتورهای جت

کتابی که به تازگی منتشر شده است، نشان می‌دهد که چگونه «مجموعه نظامی-سرگرمی» سربازان را به سمت جنگ سوق داده و چگونه هنگام بازگشت با آن‌ها رفتار می‌کند.

بسیاری؛ بازی‌های رایانه‌ای را یا ابزار الهی برای آینده آموزش یا نرم‌افزار خود شیطان می‌دانند که جوانان را تحریک می‌کند تا دست به خشونت بسیار واقعی بزنند. تقریباً همانند بحث‌هایی که پیرامون اینترنت وجود دارد، اظهارنظرهای پراکنده و مبهم بسیاری نیز در مورد بازی‌های رایانه‌ای به گوش می‌رسد (به عنوان مثال، آیا بازی‌های رایانه‌ای باعث ایجاد خشونت می‌شوند؟) و این صحبت‌ها بدون اشاره‌ی کامل به جزئیات بازی‌ها یا قوانین بازی کردن صورت می‌گیرد (به عنوان مثال، چگونه می‌توان به مرگ تیراندازان اول شخص اهمیت بیشتری داد؟). همان‌طور که یان بوگوست^۱ در کتاب خود با عنوان "چگونه کارها را با بازی‌های رایانه‌ای انجام دهیم"^۲ استدلال می‌کند، ما به بازی‌ها به گونه‌ای ارزش داده‌ایم که گویی تمامی آن‌ها منطق و دستور کار یکسانی دارند. ما به طور ناعادلانه‌ای تصور می‌کنیم که کل رسانه بازی‌های رایانه‌ای خصوصیات ذاتی مهم‌تر و تعیین‌کننده‌تری از

۳. Corey Mead

Baruch College CUNY

War Play

۱. Ian Bogost

۲. How to Do Things with Video Games



از سال‌های پس از جنگ جهانی دوم، زمانی که ارتش و بازی‌های تجاری‌سازی‌شده یک رابطه مشترک، یعنی نوعی مجموعه سرگرمی-نظامی، ایجاد کردند، این گونه بوده است. این رابطه هنوز هم زنده است: ارتش بودجه و تخصیص فنی خود را در اختیار توسعه‌دهندگان بازی و رایانه قرار می‌دهد و در ازای آن، آن‌ها فناوری اختصاصی و مشاوره فنی خود را عرضه می‌کنند.

از ۱۹۶۰ تا پایان دهه ۱۹۹۰، نیروهای مسلح در تأمین و حمایت مالی و اختراع فناوری خاص مورد استفاده در بازی‌های ویدیویی پیشگام بودند. "Spacewar!"، عنوانی که مورخان آن را اولین بازی ویدیویی می‌دانند، توسط دانشجویان تحصیلات تکمیلی دانشگاه MIT که بودجه آن‌ها از پنتاگون تأمین می‌شد، ساخته شد. همان‌طور که میدانید، ما می‌گوییم، پروژه جانبی ۱۹۶۲ بر روی یک پردازشگر داده برنامه ریزی شده-۱ (PDP-۱)

به عنوان شواهد مورد اول و به آزمون‌های استاندارد سراسری، آموزش از راه دور و آموزش فنی حرفه‌ای به عنوان شواهد مورد دوم اشاره کرد. تنش خلاقانه‌ی کتاب در تلاقی این دو موضوع قرار دارد: چگونه بازی‌های رایانه‌ای که به طور خاص برای نیروهای مسلح طراحی شده‌اند به توانمندسازی سربازان کمک می‌کنند؟ آن‌ها چگونه بر رفتارهای غیرنظامیان تأثیر می‌گذارند؟

اما پیش از این که میدانیم به معضلات اخلاقی واقعیت مجازی بدون خونریزی یا خشونت موجود در جامعه بپردازد، به عنوان یک مورخ عمل می‌کند. وی می‌نویسد، ارتش از بازی‌های ویدیویی "در هر سطح سازمانی برای اهداف گسترده‌ای" استفاده می‌کند و در این زمینه سه هدف بزرگ دارد: جذب سرباز، آموزش آن‌ها و اخیراً درمان اختلالات روانشناختی آن‌ها، مانند PTSD (اختلال اضطراب پس از سانحه).



خود را برای آن‌ها فراهم کنند. این امور نیازمند هم‌افزایی بود: پنتاگون از تلاش‌های گران قیمت برای ایجاد شبیه‌سازهای آموزشی خود دوری می‌کرد و توسعه‌دهندگان از دولت چک‌های سنگین طلب می‌کردند. تعاون موردنظر بعد از جنگ سرد شکل گرفت؛ زیرا محدودیت‌های بودجه‌ای، همان شخصیت اصلی بی‌نام در این کتاب، باعث شد تا بازی‌های تاکتیکی نسبت به تمرینات پرهزینه میدانی پیشی بگیرد. اما جنگ قرن بیست و یکم و جوانان داوطلب شرکت در آن نیز در حال تغییر بودند.

مید به ما یادآوری می‌کند که عراق و افغانستان شبیه Band of Brothers نیستند. امروزه جنگ‌ها بیشتر شبیه Generation Kill هستند. به جای دشمنانی با مرزهای مشخص و دستورهای پیشروی، نیروهای نظامی و زنان با "شورش‌های همواره متغیر" و فوران اطلاعات نظارتی روبرو هستند.

(۱) که یک ریزرایانه بود، ساخته شد. مسلماً سازنده PDP-۱ در زمان ساخت سخت‌افزار، برنامه‌ی جنگ فضایی ساختگی را در ذهن نداشت؛ برنامه‌ای که در آن "دو بازیکن هنگام شلیک موشک به سمت یکدیگر برای مانور سفینه‌های فضایی خود در میدان مغناطیسی یک ستاره از کلید و دستگیره استفاده کنند". اما بازی Spacewar! موجب ایجاد کنترل ناوبری و راه اندازی کاربرد مانیتور به عنوان چشم گردید و بر تمامی بازی‌های بعد از خود تاثیر گذاشت.

بعدها، زاویه‌ی دید اول شخص در Battlezone، ۱۹۸۰ و Doom، ۱۹۹۳، پتانسیل موجود برای خلبانی ۳-D، بازی‌های شبکه‌ای چند نفره و آموزش از طریق واقعیت مجازی را نشان داد. از طریق فناوری بازی‌های تجاری، نیروهای مسلح توانستند به سربازان، تاکتیک‌های نبرد تیمی و تصمیم‌گیری سریع را آموزش دهند و یا میدان‌های جنگ سفارشی

نیافته در مورد نویسندگان ژانر علمی تخیلی در این کتاب وجود دارد که ذهنیت مهندسین نظامی را شکل می دهد).

در حالی که مید در تاریخچهی خود به صورت جامعی به توسعه بازی های نظامی می پردازد، از اشاره به بخش مهم نقد بازی چشم پوشی می کند. بحث او در رابطه با America's Army را در نظر بگیرید.

America's Army با استفاده از یک نرم افزار تجاری و موتور 'Epic Games Unreal ساخته شده است. این بازی که به سبک تیراندازی اول شخص در سال ۲۰۰۲ عرضه شد، در حال حاضر به طور رایگان در اختیار همه قرار گرفته است.

مید به ما می گوید از آن جایی که از America's Army صریحاً به عنوان یک ابزار سربازگیری از نوجوانان استفاده گردیده، آن را می توان به عنوان پروپاگاندا یا نفوذ بدون اجازهی ارتش به خانه ها در نظر گرفت؛ با این حال او بیشتر به این تفکرات نمی پردازد. وی ممکن است در یک جمله از دو سناتور مرتجع نام برده و در جمله ای دیگر به وکیل یا مولفی اشاره کند که مانند فعالان ضد بازی های رایانه ای سرزنش های واکنشی خود را ابراز می کنند. بنابراین تنها طی توضیحات بیشتر است که متوجه می شویم در واقع هیچ بازیکنی در America's Army نمی میرد. مید هیچ گاه در مورد این ظاهر سازی که بر اساس آن یک بازی با هدف آموزش نظامی به مردم قادر به ایجاد حس فقدان یا "خونریزی نفسانی" نیست، توضیح بیشتری ارائه نمی دهد. (به علاوه، این بازی درک ژئوپلیتیکی پیچیده ای نیز ارائه نمی کند. خوانندگانی که به دنبال محدوده ای از نظرات در رابطه با America's Army می باشند بهتر است به بررسی علمی مارکوس شولزک ۶ در رابطه با نقد این بازی مراجعه نمایند).

Marcus Schulzke.۶

پیچیدگی سیستم های سلاح های دیجیتال و الزامات پردازش اطلاعات عظیم وزارت دفاع و بوروکراسی گسترده ارتش افزایش یافته است. از یازده سپتامبر به بعد، نیروهای مسلح تاکید بیشتری بر مهارت شناختی داشته اند. مید می نویسد، به همین دلیل است



که بازی ها متناسب با زمان خود تغییر کرده اند. برنامه هایی مانند DARWARS بر "ارتباطات میان فرهنگی، عملیات کاروانی، تاکتیک های پیاده نظام و قوانین درگیری" تاکید دارند. به علاوه، بازی های خاصی مانند Tactical Iraqi و UrbanSim نیز بر مهارت های ضدشورش و زبان تمرکز دارند. تأثیر جدیدی از شبیه سازی های جنگ مانند Virtual Battlespace ۲، فرماندهان را قادر می سازد تا سناریوهای خط مقدم خاصی را برای آموزش کامل گروه های نظامی بسازند؛ سناریوهایی که انفجار بمب، مخفی گاه ها و تخلیه ی پزشکی، بخشی از آنهاست. تمام دنیا نیز می تواند به وسیله توپوگرافی و درگیری با دشمن به صورت سفارشی ساخته شود و همه چیز مانند نسخه ابتدایی Star Trek's Holodeck یا X-Men's Danger Room به نظر برسد. (یک ایده ی غنی اما توسعه

نمودن اقدامات شخصیت‌های مختلف (مانند همسر یک سرباز، مددکار اجتماعی و سربازی که از PTSD رنج می‌برد)، به چشم‌انداز و بازتابی از خود دست یابند. این درمان‌های مبتنی بر بازی در برطرف نمودن بیماری‌های روانی نتایج امیدوارانه‌ای از خود نشان داده و به عنوان پلی میان درمان‌های سنتی و حل دیدگاه‌های قدیمی مبنی بر تلقی کردن مشاوره به عنوان نشانه‌ی ضعف عمل می‌کند.

همان‌طور که جمعیت غیرنظامی خود را از جنگ‌های خود در قرنطینه قرار داده از هموطنان مرد و زنی که با آن‌ها مبارزه می‌کنند- تلاش های War Play برای کندوکاو در پتانسیل شفا بخشی بازی‌ها ستودنی است. نحوه‌ی گشایش روایت در فصل پایانی کتاب توسط مید نیز قابل ستایش است. او سرانجام با سوالات طولانی و برانگیزنده روبرو می‌شود.

مید با صحبت پیرامون این اصطلاح که "هرچیزی به جز جنگ شبیه‌سازی است"، سلاح‌های میانجی مانند پهبادهای Reaper و Predator را در نظر می‌گیرد که توسط سربازان با استفاده از مانیتور و کنترلرهای رایانه‌ای هدایت می‌شوند. با تبدیل تدریجی جنگ به شبیه‌سازی و زمانی که ماشه و خنجر جای خود را به دکمه‌های صفحه‌کلید داده و کشتار از سوی غیرنظامیان و حتی جلادان و سربازان حذف گردد، آن‌گاه از لحاظ اخلاقی چه کسی مسئول یک مرگ نادرست یا حتی یک "حمله‌ی هدفمند موفق" شناخته خواهد شد؟ چه کسی در این نسخه‌ی فراواقعیت و به شکل عجیبی دقیق از Ender's Game در نهایت مجرم شناخته می‌شود؟ وقتی که جنگ بیش از پیش از دیدها پنهان گشته و زمانی که بیش از پیش به سوی مدیریت رایانه‌ای شده و ارزیابی تهدید بر اساس بهترین حدس سوق پیدا کند، آیا بیشتر مستعد جنگ‌افروزی خواهیم بود؟

مید همچنین صحبت در مورد بازی Full Spectrum Warrior که "بی‌تاثیرترین" بازی ارتش به شمار می‌رود را به یک پانویس تقلیل می‌دهد. این امر به نظر من مشکوک است؛ چرا که در متنی در پایین صفحه و با اندازه‌ی قلم کوچک است که متوجه می‌شویم این پروژه به عنوان یک ابزار آموزشی با شکست روبرو شد و "میلیون‌ها دلار" برای دولت خرج برداشت، و این در حالی است که شرکت بازی‌های رایانه ای THQ از همین پروژه بیش از ۵۰ میلیون دلار سود به دست آورد. آیا این مطلب تاریخی سزاوار توجه نیست؟

در جایی دیگر، مید نفوذ نیروهای نظامی به کلاس‌های درس غیرنظامیان را زیر سوال می‌برد. نیروهای مسلح با تبعیت خود از مدیریت تکنوکرات آزمون‌های استاندارد شده و پافشاری بر دستیابی به تسلط کیفی و آموزش‌های مجازی، در حال تزریق تفکراتی به مدارس دولتی هستند که حامیان آموزش و پرورش لزوماً خواهان آن نمی‌باشند.

لازم به ذکر است که مید در رابطه با هجوم بازی‌های رایانه‌ای به سمت درمان گرفتاری‌های درمانی همچون PTSD نیز صحبت می‌کند. شبیه‌سازهایی مانند Virtual Afghanistan (افغانستان مجازی) از نمایشگرهای قابل اتصال به سر استفاده کرده تا "محیط‌های سه بعدی همه‌جانبه و تعاملی" ایجاد کند. سربازان با کمک متخصصان بالینی در محیط‌های کنترل شده قادر هستند در فرایندی به نام درمان از طریق مواجهه، با خاطرات خود از سوانح مختلف روبرو شوند. سربازان با به یاد آوردن صحنه‌های پریشان‌کننده‌ای از گذشته‌ی خود فرا می‌گیرند تا خود را نسبت به آن تجارب ترسناک وفق دهند. بازی‌های رایانه‌ای به آن‌ها کمک می‌کند عواطف منفی و افکار مشکل‌زای خود را مدیریت نمایند. به علاوه، نقش بازی کردن به کهنه‌سربازان اجازه می‌دهد با هدایت

گیر حرفه‌ای، از سبک زندگی تا جهان بین

قدرت گیم در تعریف و تغییر سبک زندگی

را خریداری می‌کردید تا به وسیله دیال آپ (با سرعت دانلود چند کیلو بایت در ثانیه) به یک شبکه مبتنی بر متن! متصل شوید. حالا وارد یک محیط شبیه داس می‌شدید و می‌توانستید فایل دانلود کنید، چت کنید و بازی آنلاین انجام دهید. بازی‌ای که وقتی وارد آن می‌شدید این‌طور شروع می‌شد: اینجا یک دهکده کوچک است و بسیار شلوغ، حالا می‌خواهید وارد کدام یک از مکان‌ها شوید؟ : کافه، نانوايي، میدان، فروشگاه اسلحه. آن وقت شما باید تایپ می‌کردید: کافه! تا وارد آنجا شوید و لیست افرادی که آنلاین هستند و درون کافه قرار دارند را ببینید و با آن‌ها چت کنید و بازی را ادامه دهید ... همه چیز مبتنی بر TEXT.

وارد دهه هشتاد شویم. رایانه‌های قوی پنتیوم وان و رم ۲۵۶ مگابایت! و بازی‌هایی با کیفیت خیره‌کننده که البته با داستان‌های جذاب و مهیج، بچه‌ها را به خود جلب می‌کرد. (بر خلاف بازی‌های کنسول‌های قدیمی که نه گرافیک داشتند نه داستان، فقط گیم‌پلی‌های تکراری بودند) در این بین، گاهی اوقات صحنه‌هایی داخل بازی مشاهده می‌شد که آن‌هایی که کامپیوتر در وسط حال و پذیرایی خانه‌شان قرار داشت، با جارو و قابلمه از سمت والدین پذیرایی نیز می‌شدند.

سیمز و GTA، آن زمان یک اختراع وحشتناک بود. بچه‌هایی که قبلاً برای بیرون رفتن از یک اتاق در یک بازی هیجان زده می‌شدند، حالا درون یک خانه و البته درون یک شهر Open World آزاد بودند. آزاد! آزاد! هر جایی

اواخر دهه ۶۰ و شعارهای دو فرزند کافی است را خیلی‌ها به یاد دارند. خانه‌های خلوت و کوچک و بچه‌های تک فرزند یا دو فرزند که همدم بسیاری‌شان کمودور و آتاری و میکرو و سگا بود. ساعت‌ها پای دستگاه بازی می‌نشستیم و فارغ از اتفاقات روز به همدم‌های ماشینی خوش بودیم. گه‌گاهی هم جوجه‌های ماشینی که داشتیم؛ دور و بر ما می‌چرخیدند ولی ما همچنان غرق در بازی ویدئویی بودیم. گرچه وقتی به بچه‌های هم‌سن و سال فامیل می‌رسیدیم حساسی از خجالت هم در می‌آمدیم و بازی‌های حضوری و پرجست و خیز می‌کردیم یا وقتی که کارنامه تحصیلی‌مان می‌آمد و به شهر بازی می‌رفتیم، آن‌جا هم خیلی سراغ دستگاه‌های بازی‌های ویدئویی که کنسول‌های جذابی برای رانندگی داشت نمی‌رفتیم. اما خانه، جایی برای تنهایی بود و آتاری و سگا و بعدها نینتندو، تنها همدم ما.

دهه هفتاد، کار به جایی کشید که بچه‌های گیر، تابستان‌ها حتی تا چند روز متوالی پای میکرو و سگا می‌نشستند و این وسط فقط برای شام و ناهار بلند می‌شدند. گیم‌نت‌ها هم شبیه یک خانه رویایی بودند. جایی که می‌توانستید کنسول‌های جدید و بچه‌های حرفه‌ای را ببینید و البته اگر پولی در جیب بود یک ساعتی هم بازی کنید.

اواخر دهه هفتاد با آمدن رایانه به خانه‌ها اوضاع کمی تغییر کرد. اولین بازی آنلاین اواخر دهه ۷۰ در ایران منتشر شد. برای اتصال به آن باید اکانت یک شبکه محلی



گیم نت (Game House ۲۴)

لذت بردن از گیم نت یا ۶۰٪ تخفیف و پرداخت تنها ۴,۸۰۰ تومان به جای ۱۲,۰۰۰ تومان

پرداخت شما: ۴,۸۰۰ تومان

ارزش واقعی: ۱۲,۰۰۰ تومان

تمام شد

گیم نت‌های جدید ۲۴ ساعته درون آپارتمان‌ها که فضاهای بازی اختصاصی شبیه اتاق خواب دارد

بگذریم ... به دهه ۹۰ رسیدیم، حالا گیم‌های حرفه‌ای برای خودش، استور مخصوص، برنامه‌های تلویزیونی و اینترنتی، سایت‌های خبری ویژه، شبکه اجتماعی و شبکه اشتراک گذاری ویدئو لایو اختصاصی دارند (ما آن موقع فقط چند مجله مخصوص گیم بیشتر نداشتیم). گیم‌ها در حال تبدیل شدن به یک هویت جمعی و یک خرده فرهنگ هستند. دیگر بازی‌های ویدئویی، یک قطعه سخت افزاری پر از خازن و آی سی نیست، که برای آن که آن را از دوست بگیرد مجبور باشی به محله دیگری بروی و بعد آن را با دستمال تمیز کنی و داخل دستگاه قرار دهی. حالا به راحتی بهترین بازی را دانلود می‌کنی و به صورت آنلاین با تمامی دنیا بازی می‌کنی و فیلم بازی‌ات را نیز، به جای بچه‌های پشت دستگاه گیم‌نت، هزاران نفر به صورت زنده مشاهده می‌کنند.

اما این تمام قصه نیست...

ما اوایل فکر می‌کردیم، چیزهای زیادی از دنیای واقعی را در دنیای مجازی بازی تجربه کردیم. ولی وقتی که بزرگ شدیم؛ فهمیدیم بخش مهمی از دوستی‌های مجازی، اتصالات ضعیف و کم‌عمقی هستند که برای یک هدف سطحی شکل گرفته بودند، فهمیدیم بازی‌ها

که اراده می‌کردی می‌توانستی بروی و هر کاری انجام دهی.

بچه‌ها وقتی به ۲۰ سالگی می‌رسیدند تجربیاتی به اندازه یک انسان ۶۰ ساله داشتند. بچه‌ها در این سن حداقل به ۵ کشور مهم دنیا سفر کرده بودند (البته مجازی) و از نزدیک با مدل مردم آن آشنا شده بودند و البته چند بار هم نمادهای مهم آن کشورها را بمباران کرده‌اند. D: فکر کن در بازی HAWX به تو مأموریت داده باشند که از هواپیمای رئیس جمهور آمریکا محافظت کنی، ولی وقتی داری از روی واشنگتن رد می‌شوی ناگهان چشمت به ساختمان پنتاگون بیفتد و تصمیم بگیری به سمت آن تغییر مسیر دهی و با موشک آن‌جا را هدف قرار دهی. عجب تجربه منحصر به فردی...

البته تجربیات وحشتناکی نیز وجود دارد که این دنیای باز در اختیار گیم‌ر می‌گذارد. به عنوان مثال کلیپ رسمی که سایت GameTrailers از بازی GTA منتشر کرده بود یاد می‌داد که در چه ساعتی در کدام محله این بازی می‌توانی با دختران ارتباط گرفته و البته چه طور بعد از ارتباط او را به صورت فجیعی با وسیله‌های مختلف به قتل برسانی و از این کار لذت ببری!

از آن با مخدرهای توهم‌زا ارتباط خوبی گرفت. مستی متعلق به نسل دهه ۵۰ بود، اما مستی همراه با وهم، تأخیر دهه شصتی‌ها شد.

حالا برای بچه‌های متولد دهه هفتاد و هشتاد که به صورت حرفه‌ای گیم بازی می‌کنند غوطه وری در دنیای بازی و دور بودن از هیاهوی دنیای پر از آشوب امروز جذابیت خاصی دارد. البته فقط دوری از دنیای واقعی مسئله نیست، بلکه خود فضای مجازی، فضایی برای زیستن شده است. سری به بخش Just Chatting توئیچ بزنید تا جوانان گیمری را ببینید که فارغ از بازی، حتی غذا خوردن، کتاب خواندن، و خوابیدن خود را جلوی دوربین به صورت زنده انجام می‌دهند و در حال باز تعریف زندگی خود در فضای مجازی هستند. مانند جمله معروف و قدیمی "اگر آنلاین نباشم، پس نیستم!"

این نسل، به وسیله استفاده از بازی‌های رایانه‌ای توانمندی‌های جدیدی پیدا کرده، بخش‌هایی از مغز او مانند جسم مخطط شکمی^۱، شبکه سالیس^۲، لایه نازک خاکستری^۳ و هسته دمدار^۴ از نظر فیزیکی تغییر اندازه یافته و البته برخی اوقات بعضی از بازی‌ها، تمرکز و دقت او را افزایش داده و در برخی قسمت‌ها از توانمندی‌های او کاسته است. به قول روانشناس بزرگ آمریکایی فیلیپ زیمباردو^۵، بازی رایانه‌ای و البته فیلم‌های غیراخلاقی، باعث می‌شود فرد، به دنبال هیجان و انگیزش مداوم باشد و بدین جهت ساختار مغزی او تغییر کند. حالا او در همه جا به دنبال انگیزش مداوم است. زیمباردو می‌گوید در اعتیاد به مواد مخدر شما بیشتر از همان نوع می‌خواهید ولی در

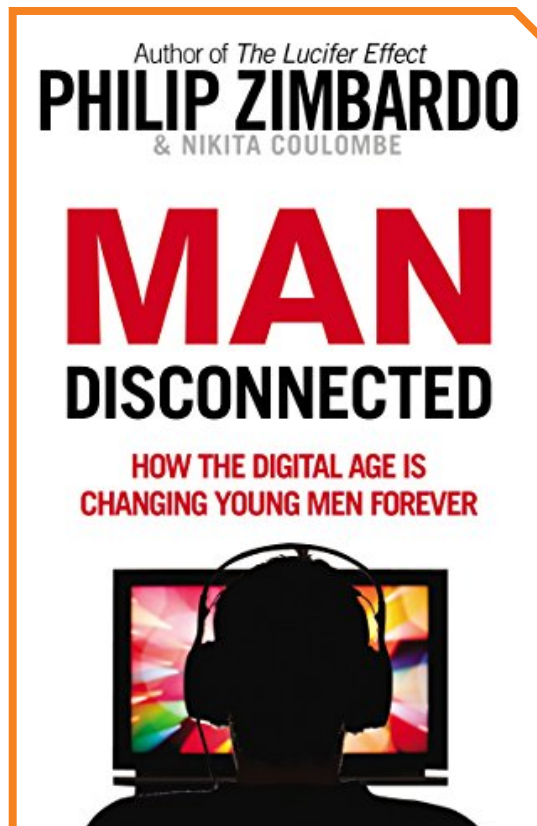
۱. ventral striatum.

۲. Salience Network.

۳. grey matter in the hippocampus.

۴. Caudate nucleus.

۵. philip Zimbardo.



تمام واقعیت را به ما نگفته بودند و البته بخش مهمی را نیز تحریف کرده بودند.

بچه‌های گیمر دهه ۶۰ (که امروز خودشان بچه‌های کوچکی دارند که احتمالاً گیمرهای حرفه‌ای خواهند شد) امروز طور دیگری به دنیا نگاه می‌کنند. قوه خیال و وهم این بچه‌ها به شدت تقویت شده است. نمونه‌اش را درون اتاق‌های فرار می‌توان دید. گیمرها با اینکه می‌دانند این‌جا قرار نیست اتفاق خاصی بیفتد ولی از اتفاقات هیجان‌انگیز و ترسناک بازی به شدت لذت می‌برند. اینکه از ترس لذت می‌برند خود، یک فصل از عادات گیمری است اما این‌که از یک چیز ترسناک در مراکز تفریح اتاق فرار، بیشتر از دیگران می‌ترسند، فصل دیگری از دنیای گیمری است. تعامل بیش از حد با دنیای خیالی، حتی می‌تواند باعث شود که شما دنیای واقعی را نیز خیالی بدانید و این البته اتفاق خطرناکی است. من این‌جا درباره نسلی صحبت می‌کنم که بخشی



داشت که این رقم تاکنون به ۲۳۰۰ افزایش یافته است. این روند در کشورهای دیگری مانند ایران نیز رخ داده و در چند سال اخیر صدها اتاق فرار و کافه بورد گیم در سطح کشور بازگشایی شده است. برخی تحلیل‌گران در آمریکا اعتقاد دارند دلیل این استقبال، خسته شدن گیمرها از تعامل غیرواقعی در بازی‌های مجازی و محتوای نامناسب این بازی‌هاست. انگار مردم دنیا خسته از بازی‌های خیالی و تعاملات سطحی مجازی با دیگران، به دنیای واقعی برگشته‌اند. شاید بتوان استقبال عجیب مردم دنیا خصوصاً آمریکایی‌ها از بازی پوکمون گو در سال ۲۰۱۶ را همین بازگشت به فضای واقعی دانست.

آخرین حرف این‌که یک نسل گذشت، تا گیمرهای حرفه‌ای دهه ۶۰ و ۷۰ مسیر خود را اصلاح کنند، بدانند چه چیزی بازی کنند و چقدر بازی کنند. البته اما صنعت به دنبال چیز دیگری است و نمی‌گذارد مردم به مسیر دلخواه‌شان برگردند. اگر کرونا و کروناسازان بگذارند، اگر صاحبان سرمایه بگذارند، می‌خواهیم در دنیای واقعی زندگی کنیم و البته کمی هم بازی و تفریح سالم و عمیق داشته باشیم.

اعتیاد انگیزشی^۶ شما متنوع‌تر می‌خواهید. زی‌مباردو از این اتفاق به عقیم شدن نوجوانان^۷ آمریکایی تعبیر کرده است. در واقع تنوع، حجاب دیگری است که نسل گیمر دچار آن می‌شود و البته هیچ چیز جز فضای خیالی مجازی نمی‌تواند آن را ارضا کند.

گیمرهای حرفه‌ای، سلبریتی‌های خاص خودشان را دارند. مثل این خانم استریم (کوثر) که به شدت مورد علاقه برنامه جویاستیک شبکه ایران اینترنشنال نیز قرار دارد و یک سال قبل به ایران آمد تا با طرفدارانش در یکی از اتاق‌های فرار تهران دیدار کند.

بچه‌هایی که عمری را پای بازی‌ها گذرانده‌اند امروز اما برای بازی کردن، از خانه‌های خود بیرون زده‌اند. اتفاق عجیبی که طی ده سال اخیر رخ داده این است که استقبال از بازی‌های حضوری در دنیا افزایش یافته است. جوانان در کشورهای مختلف (خصوصاً غربی) علاقه زیادی به بازی‌های رومیزی پیدا کرده‌اند. تنها در سال ۲۰۱۶ بیش از ۵۰۰۰ کافه بورد گیم جدید در آمریکا راه‌اندازی شده است. همچنین در سال ۲۰۱۴ در آمریکا فقط ۲۲ اتاق فرار وجود

۶. arousal addictions.

۷. The Demise of Guys.

قدرت بازی در تغییر و تکامل انسان‌ها

بازیهای جدی، ابزاری برای تغییر

گسترده دارند نیست. بازی میتواند وسیله ای برای پر کردن وقت در اوقات بیکاری باشد. بازی میتواند بهانه ای برای سرگرم شدن در کنار دوستان و فرزندان باشد و حتی بازی میتواند یک سرگرمی کوتاه مدت برای زمانی باشد که امکان انجام کار دیگری وجود ندارد؛ گونه ای بازی کردن که به «بازی مترویی» میشناسیم. همین گستردگی و تنوع در دلیل بازی کردن است که سرانه مصرف را به عدد قابل توجه بیش از نیم ساعت در روز میرساند؛ چرا که به تعبیری حتی پدرزرها و مادرزگهایی هم که منتظر مرحله جدید «آمیرزا» هستند مخاطب بازی های دیجیتال محسوب میشوند و برای همین لازم است تا افق دید خود را نسبت به بازی بسیط ترک کنیم.

اما آنچه قصد من از نگارش این یادداشت بود، چیزی وسیع تر از تنوع بخشی به دلایل بازی کردن است. در حقیقت حتی در فلسفه بازی کردن نیز نیاز به تغییر زاویه دید داریم. بازی ها فقط برای سرگرمی ساخته نمیشوند! البته همه بازی ها طوری ساخته میشوند که

تا پایان سال ۱۳۹۶، «سرانه مصرف بازیهای دیجیتال در ایران، ۳۱ دقیقه در روز به ازای هر ایرانی است». خاطرم است اولین بار که این آمار را منتشر کردیم، نه در سطح سیاستگذاری، نه در سطح تولید بازی و نه در میان اصحاب رسانه عدد باورپذیری نبود. رفته رفته و با ارائه متناوب مستندات روششناسی و مقایسه آن با اعداد و ارقام کشورهای دیگر، همه باور کردند که ظاهراً بازی ها چیزی بیشتر از تصور ما هستند و نمی شود به شوخی با آنها برخورد کرد. اگرچه سرانه مصرف در میان مخاطبان آمار بازی مورد پذیرش واقع شد؛ اما هنوز هم این سوال و حیرت باقی ماند که مگر بازیکنان درگیر Fifa و CoD و Dota ۲ و غیره روزی چقدر بازی می کنند که سرشکن آن برای همه مردم ایران به ۳۱ دقیقه روزانه میرسد؟

واقعیت این است که پرسشگران فرض نادقیقی را در سوال خود مطرح میکردند. امروز میدانیم که بازیهای دیجیتال، فقط برای بازیکنان هاردکور که سبک زندگی وابسته به بازیهای AAA با فضاهای عجیب و غریب

و در هر موضوعی میتوان از آن‌ها به عنوان یک ابزار کمکی بهره برد. البته تعجبی هم ندارد که وقتی بیش از ۲/۵ میلیارد نفر در دنیا بازیکن بازیهای دیجیتالی هستند (به نقل از Newzoo، ۲۰۱۹) از این رسانه جذاب برای انتقال محتوا و تغییر استفاده شود. در عین حال به شکل کلی می‌توان گفت بازیهای جدی برای ایجاد تغییر در شش دسته کلان مورد استفاده قرار میگیرند:

۱. آموزش مفاهیم نظری از ریاضی و فیزیک و زبان به کودکان تا فلسفه و نجوم به

مخاطب خود را سرگرم کنند؛ اما الزاماً همه آن‌ها با این فلسفه طراحی نشده‌اند. برخی از بازیها از ابزار سرگرم کنندگی بازی برای انتقال یک محتوای عمدتاً آموزشی یا ترغیب کردن کاربر به انجام یک کار مشخص مانند تمرین استفاده میکنند. هدف جدی موجود در پس زمینه طراحی این بازیها باعث شده تا آن‌ها را با نام بازی جدی (Serious Game) بشناسیم.

بازیهای جدی در یک تعبیر کلی برای «تغییر» ساخته میشوند. این تغییر شاید تغییر در نحوه آموزش و مهارت‌آموزی باشد و شاید تغییر در سبک زندگی یا روشهای درمان. در چه مواردی مورد استفاده هستند؟ با مروری بر سایت www.gamesforchange.org که یکی از معتبرترین پایگاهها برای شناسایی و ترویج بازیهای جدی یا هدفمند محسوب میشود، ردپای این بازیها را در آموزش مواردی چون زبان، نجوم، تاریخ، آداب و رسوم، مدیریت خانواده و شهر، طبیعت شناسی، علوم سیاسی، حل تعارضات فرهنگی و اجتماعی، کسب و کار، امنیت فردی و سازمانی و... پیدا میکنیم. حتی بازیهایی برای درمان اوتیسم، تمرینهای ورزشی، توانبخشی به بیماران دچار سکته مغزی، کنترل دیابت و امثالهم در این بین دیده میشوند و حتی یک بازی داریم به اسم That Dragon Cancer که به کاربر می‌آموزد چگونه میتوان با غم از دست دادن عزیزی از سرطان کنار آمد. جالب است که پای بازیهای جدی به حوزه دفاع هم باز شده و برای آموزش فنون دفاع از آن‌ها استفاده میشود. یکی از خاص‌ترین بازیهای جدی که در ایران دیدم، بازی «شبه ساز بارگیری از انبار نفت؛ طرح ل» بود. یک بازی ساخته شده برای رانندگان تانکهای نفتی که به آن‌ها آموزش میداد چطور نفت را با پروتکل جدید، بارگیری کنند تا دچار خطا یا آسیب نشوند. ایده برای ساخت بازی جدی بی نهایت است



بزرگسالان

۲. آموزش مهارت‌های گوناگون از فنون دفاع و رانندگی تا وضو گرفتن و نماز خواندن و سایر مناسک عبادی

۳. ترویج رفتارهای فرهنگی صحیح مانند حفاظت از محیط زیست و آثار باستانی تا مصرف صحیح آب و انرژی و احترام به عقاید، سلايق و نژادهای مختلف

۴. تبلیغ در حوزه های متنوع از ترویج دین تا افزایش آگاهی از یک برند یا محصول تجاری

۵. کمک به تندرستی افراد برای جلوگیری از ابتلا به بیماری و حفظ سلامتی

۶. درمان بیماریهای مختلف از اوتیسم و ADHD گرفته تا توانبخشی به بیماران حسی و حرکتی

فقط به عنوان یک نمونه از مورد ششم، اخیراً سازمان غذا و دارو (FDA) پروژه Akili Interactive's EndeavorRX را که یک بازی برای درمان ADHD است به عنوان «دارو» جهت تجویز پزشکان مورد تأیید قرار داده است. این خبر در عین حال که اهمیت بازیهای جدی را انعکاس میدهد، مشخص میکند که تا چه حد مسئله تحقیق و دانش بنیان بودن در این حوزه حیاتی است. به همین دلیل است که بسیاری از بازیهای جدی بر خلاف جریان تجاری معمول برای بازیها، به جای اینکه در رقابت میان شرکتهای بازی سازی تولید شوند، از دل دانشگاه ها و مراکز تحقیقاتی بیرون می آیند و به جای تبلیغات گسترده برای امتحان کردن بازی، مدام بر نتایج تحقیقات و شواهد حاصل از آن برای اثربخشی بازی تأکید می ورزند. به همین دلیل است که بازیسازان جدی را معمولاً نه در نمایشگاههای تجاریای مثل E3 و Gamescom و Tokyo Game Show که در کنفرانسهای همچون G4C، ECGBL، Serious Games and Application for Health (SEGAH)، Games and Learning Alliance conference و GALA Serious Games Showcase & Challenge (SGS&C) پیدا میکنند. کنفرانس هایی که هم محلی برای نمایش آخرین محصولات و ایده ها برای هدفمندسازی بازیها هستند و هم در عین حال آخرین دستاوردهای علمی این حوزه را به بحث و بررسی میگذارند.

در ایران نیز بنیاد ملی بازیهای رایانهای رویداد مشابهی را با هدف حمایت از تحقیق، تولید و ترویج بازیهای جدی با عنوان «جایزه بازیهای جدی» یا "Serious Games Prize" (SeGaP) ایجاد کرده است که در سال چهارم برگزاری آن (SeGaP۲۰۲۰) در سه بخش

سمپوزیوم بازی های جدی (میزبان مطالعات موردی اثربخشی و تحقیقات حوزه بازیهای جدی)، هکاتون بازیهای جدی (تجربه ساخت یک بازی جدی؛ امسال در موضوع مواجهه با همه گیری بیماریها) و جشنواره بازی جدی سال برگزار میشود. مهمترین هدف این رویداد فراهم آوردن اتمسفری است که در آن بازیسازان و بازی پژوهان جدی، نهادهای صاحب مسئله و اهداف جدی و سرمایه گذاران و فعالان حوزه کسب و کار بازی در کنار یکدیگر قرار گیرند و شبکه ای از همکاری های بین دستگاهی میان آنها شکل بگیرد. طی این ۴ سال، بیش از ۲۰۰ محقق و توسعه دهنده این حوزه به شبکه همکاری جایزه پیوستهاند و بیش از ۵۰ مقاله در حوزه بازی جدی و بیش از ۱۵۰ اثر جدی برای دبیرخانه رویداد ارسال شده است. از سوی دیگر نهادهای متعدد و متنوعی به عنوان حامی و صاحب مسئله در رویداد حضور دارند که طیف گستردهای از دستگاههای دولتی مانند دانشگاه های مختلف کشور، وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ستادهای مختلف معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، ستاد مبارزه با مواد مخدر، معاونت اجتماعی و پیشگیری از وقوع جرم قوه قضائیه، صندوق نوآوری و شکوفایی، نهاد کتابخانه های عمومی کشور و... تا شتابدهنده هایی همچون آواگیمز و هاب دانشگاه شهید بهشتی را شامل میشود.

در کنار هم قرار گرفتن این فعالان به معنی روزبه روز بزرگتر شدن جامعه بازیسازان جدی در ایران است. جامعهای که تغییرات شگرفی را در زمینه های مختلف رقم خواهند زد. همه کسانی که در این حوزه کار می کنند، میدانستند روزی فرا میرسد که دروازه جدید بالاخره گشوده شود و این روزها، در آستانه این دنیای جدید قرار گرفته ایم. بازی مدتهاست که شوخی نیست و حالا بازی های هدفمند، جدی تر از همیشه دنبال می شوند.



حجت الاسلام محمود عبداللہی

قدرت بازی در بیان معارف دین اسلام

درآمدی بر ظرفیت‌های اسلامی شدن بازی‌های رایانه‌ای (بخش اول)

مقدمه:

خداوند متعال تعیین شده باشد و از طریق وحی و پیامبران به دست بشر رسیده باشد به آن دین می‌گویند. بنابراین مکاتب، اعم از مکاتب الهی و مکاتب بشری به عنوان یک رکن جداناپذیر از زندگی بشر، که در تعیین نوع زندگی انسان موثر است، همواره دارای اهمیت بسیار بوده‌اند. یکی از این ادیان آسمانی، دین مبین اسلام است که به عنوان آخرین دین، متکفل راهنمایی تمامی انسان‌ها به سعادت شده است. بنابر آنچه گفته شد، معنای دین در این نوشتار مشخص شد و بنابراین آنچه در این نوشتار بررسی می‌شود، ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای در جهت نزدیک شدن آن به اهداف و بایسته‌های آخرین و کامل‌ترین دین با تمامی ابعاد آن است.

ممکن است ابتدا این تصور به ذهن بیاید که بازی‌های رایانه‌ای یک بازی هستند و بررسی اسلامی شدن آن، صرفاً در حد حرام نبودن آهنگ، تصویر، و قمار نبوده آن است.

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به تناسب نیازهای مختلف جوامع انسانی، کارکردهای متنوعی پیدا کرده‌اند و به عنوان برطرف کننده نیازهای مختلف فردی و اجتماعی بشر مورد توجه قرار گرفته‌اند، نیازهایی چون تفریح، آموزش، تربیت، درمان و غیره که همواره بشر در طول قرن‌ها به دنبال آن بوده است. یکی از اموری که هیچگاه از فکر و نوع زندگی او جدا نبوده است، نوع نگاهش نسبت به جهان، بایدها و نبایدهای او برای رسیدن به سعادت یا زندگی مطلوب است. هر فردی براساس باورهایش زندگی می‌کند و براساس مبانی خاصی، اموری را درست و اموری را نادرست می‌داند و بر همین اساس برخی امتیازات و اختیارات را حق فرد یا افرادی می‌داند و بالعکس حق بعضی دیگر نمی‌داند. مجموع این باورها و مبانی، بایدها و نبایدها، حقوق و ... را مکتب می‌گویند. و چنانچه این امور از جانب مبدا عالم یعنی

با توجه به جامع و کامل بودن دین اسلام، امر روشنی است که وضوح آن با اندکی تأمل نسبت به وسعت معارف دین مبیین اسلام و ظرفیت‌های چند رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای، روشن‌تر خواهد شد. از سوی دیگر بازی کردن یکی از افعال انسانی محسوب می‌شود، و تأثیر افعال انسان بر روح انسان امری مسلم است زیرا روح انسانی با رفتارهای انسان تعالی می‌یابد یا سقوط می‌کند و در شقاوت فرو می‌رود و در مرحله بعد همین روح متعالی یا شقی، منشاء دیگر رفتارهای انسان می‌شود و همچنین در حیطه‌ی شناخت‌ها نیز بازی‌های رایانه‌ای تأثیرگذار هستند و می‌توانند شناخت‌هایی را برای انسان به وجود آورند و سپس این شناخت‌ها در انتخاب‌های رفتاری، فردی و اجتماعی انسان‌ها تعیین‌کننده و تأثیرگذار باشند. بنابراین بررسی اسلامی شدن بازی‌های رایانه‌ای مسأله‌ای گسترده و قابل توجه است که نیازمند بحث‌های مفصل و تحقیقات دقیق و گسترده‌ای است.

بررسی ظرفیت‌های اسلامی شدن بازی‌های رایانه‌ای با یک نگاه کلی به اسلام و بازی رایانه‌ای امکان‌پذیر نیست بلکه نیازمند بررسی جزئی تمامی ظرفیت‌های معارف اسلامی در سطوح مختلف آن، و شناخت تمامی اجزاء و حیثیت‌های بازی رایانه‌ای است تا بتوان تک‌تک ظرفیت‌های بازی رایانه‌ای را در مقیاس سطوح مختلف معارف اسلامی مورد سنجش قرار داد و میزان انطباق آن با اسلام و بهره‌مندی آن از اسلام را تعیین کرد. بنابراین با یک نگاه کلی و اجمالی نمی‌توان نسبت به ظرفیت‌های بازی رایانه‌ای اظهار نظر کرد بلکه نیازمند نگاهی تجزیه‌گر در کنار نگاهی مجموعی است تا اولاً تمامی ظرفیت‌های بازی را جزء به جزء مورد بررسی قرار دهد و ثانیاً در یک نگاه مجموعی برآیند ظرفیت‌های آن را در نظر بگیرد و بتواند نسخه‌ای جامع ارائه کند. از آسیب‌های نگاه‌های صرفاً کلی و اجمالی به

همین مقدار از بحث، در اسلامی شدن بازی رایانه‌ای کفایت می‌کند و این مقدار نیز نیازی به بحث و بررسی‌های مفصل ندارد. لکن نگاه به ظرفیت‌های در حال بررسی بازی‌های رایانه‌ای نشان‌دهنده چیزی فراتر از این تصورات است. امروزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزاری تأثیرگذار، مورد توجه دانشمندان



و نظریه پردازان قرار گرفته‌اند. و ظرفیت‌های آن در انتقال پیام‌های متعلق به یک مکتب فکری یا یک دین بررسی می‌شود، تا راهکارهایی را برای رسیدن به این هدف مهم بیابند. نمونه این تلاش‌ها را می‌توان در عرصه‌های مختلف تحقیقاتی مشاهده کرد. از جمله مقالات مختلفی که در نقاط مختلف دنیا نوشته می‌شود و همچنین کنفرانس‌هایی مانند "بازی برای تغییر" که برگزار می‌شود و یا مجموعه بازی‌هایی که با هدف تغییر سبک زندگی، تغییر مولفه‌های اجتماعی، تغییر وضعیت جسمانی و سلامت انسان‌ها، تغییر رفتار مردم و حاکمان در عرصه اجتماعی، و تغییر باورها و مولفه‌های شناختی انسان‌ها تولید و در بازار عرضه شده‌اند. بنابراین ضرورت بررسی ظرفیت‌های اسلامی شدن بازی‌های رایانه‌ای

در حالی که زمینه ارتباط با خود بازیکن، محیط و شخصیت‌های مجازی دیگر در فضای بازی فراهم می‌شود. فضایی که لزوماً قواعد مربوط به زندگی واقعی در آن جریان ندارد. حال سوال اینجاست که با توجه به ویژگی‌های یاد شده و دیگر مشخصه‌هایی که مربوط به مجازی بودن بازی رایانه‌ای است،



بازی و اسلام، قضاوت‌های افراطی و تفریطی نسبت به ارتباط این دو موضوع است. از طرفی ممکن است عده‌ای بازی را بهترین ابزار برای گسترش تمامی معارف دینی معرفی کنند و از طرف دیگر عده‌ای دیگر بازی رایانه‌ای را به صورت کلی، مخالف دین و اهداف دین اسلام بدانند. بنابراین در این نوشتار ابتدا به تبیین ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای با نگاهی جزئی پرداخته می‌شود و سپس سطوح مختلف معارف دینی تبیین می‌شود و در نهایت، در نسبت سنجی این دو، مباحثی طرح خواهد شد. لکن همانگونه که از عنوان این نوشتار مشخص می‌شود، این نوشتار درآمدی بر ظرفیت‌های اسلامی شدن بازی‌های رایانه‌ای است و سعی می‌شود در حد بیان درآمدی بر این بحث بسیار وسیع و گسترده بسنده شود و راه‌های گسترده‌ای که پیش روی محققین این عرصه است را تا حد امکان ترسیم کند.

تبیین ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای

ظرفیت‌های هر پدیده‌ای متأثر از خود پدیده، ویژگی‌ها، اجزای پیدا و پنهان و آثار و پیامدهای آن است. و بسیاری از آثار و پیامدها و ویژگی‌ها، نیز ریشه در ماهیت خود پدیده و اجزای پیدا و پنهان آن دارد. از این رو ظرفیت‌شناسی در این بحث، متوقف بر شناخت بازی‌های رایانه‌ای و اجزای آن است. با توجه به مقاله "شناخت بازی‌های رایانه‌ای در موضوع شناسی فقهی"، بازی رایانه‌ای عبارت است از نرم‌افزاری رایانه‌ای برای سرگرمی تعاملی، قاعده‌مند و دارای هدف داخلی (goal) است که می‌تواند دارای داستان و جلوه‌های سمعی بصری باشد.

طبق تعریف فوق، بازی رایانه‌ای یک نرم‌افزار است و بنابراین بازی کردن مخاطب در محیط نرم‌افزاری انجام می‌شود. از جمله آثار این ویژگی آن است که مخاطب در حال بازی کردن، ارتباطش با محیط پیرامونی، خانواده، و دیگر اجتماعات، محدود یا قطع می‌شود

بازی مطلوب به چه میزان باید از مجازی بودن و لوازم آن بهره‌مند باشد و بازی به چه میزان باید مخاطب را با فضای پیرامونی مرتبط کند. آیا بازی‌های AR یا بازی‌های کنسولی که از ابزارهای حرکتی استفاده می‌کنند و ارتباط فرد را با محیط فراهم می‌کنند، مناسب‌تر هستند یا بازی‌هایی که از این ویژگی‌های برخوردار نیستند و هر کدام از این بازی‌ها برای چه اهدافی مناسب هستند؟ در پاسخ به این سوالات شاید بتوان گفت که هر کدام از این بازی‌ها برای تحقق بخشی از اهداف اسلامی، ویژگی‌های منحصر به فردی دارند. از آنجا که دین مبین اسلام برای ساحت‌های مختلف زندگی انسان برنامه دارد، می‌توان گفت هر کدام از انواع یاد شده، می‌تواند بخشی از اهداف اسلام را محقق کند چرا که اسلام هم



مطلوب و بدون نیاز به اراده‌های سخت، از ظرفیت سرگرمی‌ها استفاده کرده‌اند که نمونه آن را امروزه در بازی‌های جدی می‌توان مشاهده کرد. حال سوال اینجاست که چه حدی از سرگرمی و سرگرم‌کنندگی برای تحقق چه اهدافی مناسب است و سرگرمی، ظرفیت پذیرش چه سطحی از معارف دینی را دارد. البته که پاسخ دقیق به این سوال مستلزم بررسی کامل سطوح مختلف معارف اسلامی است.

از طرف دیگر این سرگرم‌کنندگی بازی، با مفهوم غوطه‌وری تلازم دارد. غوطه‌وری یعنی میزانی که بازی یک فرد را به بازی کردن، مشغول می‌کند و از توجه به امور دیگر باز می‌دارد. بنابراین غوطه‌وری نیز از ظرفیت‌های بازی است. قطعاً بازی بدون بهره‌مندی از غوطه‌وری بازی مناسبی نیست زیرا بازی بدون غوطه‌وری مانند بازی کردن بدون توجه است که هیچ جذابیتی نخواهد داشت. و نمونه غوطه‌وری در غیر بازی را می‌توان در تماشای فیلم و کتاب خواندن با تمرکز و حتی نماز خواندن با توجه مشاهده کرد. لکن سوال اینجاست که چه حدی از غوطه‌وری برای تحقق چه سطحی از معارف اسلامی لازم است؟ و در چه حدی از آن در تحقق چه اهدافی خطاست؟ و اینکه آیا

برای زندگی فردی و ابعاد درونی انسان و هم برای بعد اجتماعی انسان برنامه دارد. بنابراین بررسی تک تک این ظرفیت‌ها و بررسی ارتباط آنها با معارف مختلف دین مبین اسلام، می‌تواند نشانگر آن باشد که کدام نوع از انواع یاد شده ظرفیت تحقق کدام یک از معارف اسلامی را دارد.

از دیگر ویژگی‌های مهم بازی‌های رایانه‌ای، سرگرم‌کننده بودن است که در میزان اقبال مخاطبین، میزان انتقال پیام و میزان تأثیرپذیری مخاطبین تأثیر بسزایی دارد. در تبیین این ظرفیت لازم است گفته شود که بشر متمایل به سرگرمی و تفریح است و از این جهت برای پرداختن به سرگرمی و تفریح، در مقایسه با امور جدی و دشوار زندگی‌اش، نیاز به انگیزه و تلاش چندانی ندارد. برخلاف اموری چون برنامه‌های درمانی، یا برنامه‌های اصلاح نفس، تقویت اراده یا برنامه‌های آموزشی که برای غالب انسان‌ها سخت و دشوار است و نیاز به انگیزه و اراده جدی دارد. و به همین جهت در این مسیرها افراد به سختی از ثبات قدم برخوردار می‌شوند. بازی به جهت ظرفیت سرگرم‌کننده بودن، به راحتی می‌تواند انسان را با خود همراه کند و از همین رو دانشمندان علوم مختلف برای رساندن انسان به هدف



بین غوطه‌وری مناسب و مطلوب در بازی‌های رایانه‌ای با دیگر پدیده‌ها و افعال انسانی تفاوتی وجود دارد یا نه ؟

از دیگر مسائلی که می‌توان در اینجا به آن اشاره کرد، "جهت سرگرمی" است. یعنی سرگرمی، متناسب با هدف سرگرمی می‌تواند متفاوت باشد. به این صورت که اگر سرگرمی برای تخلیه انسان از دغدغه‌های مختلف باشد تا انسان را برای پرداختن به امور مهم زندگی‌اش آماده کند و در انجام امور مهم زندگی‌اش برای او فراغت فکر و ذهن را فراهم کند، در این صورت بازی‌ای تأمین‌کننده این جهت است که پس از بازی، فراغت روح و ذهن را ایجاد کند نه آنکه خودش موجب مشغله روح و ذهن شود. و در همین مورد نیز اهداف مختلف اسلام برای جنبه‌های مختلف زندگی بشر، می‌تواند مستلزم بازی‌های مختلفی باشد. بنابراین سرگرمی، میزان سرگرمی، میزان غوطه‌وری، و جهت سرگرمی می‌تواند در تعیین ظرفیت‌های بازی تأثیرگذار باشد و هر کدام می‌تواند ایجاد‌کننده و القاء‌کننده رفتارهایی در زندگی بشر باشد.

همچنین بازی رایانه‌ای دارای تعامل است. یعنی مجموعه‌ای از کنش‌ها و واکنش‌هایی که بین بازیکن و نرم‌افزار، و گاهی بین بازیکن

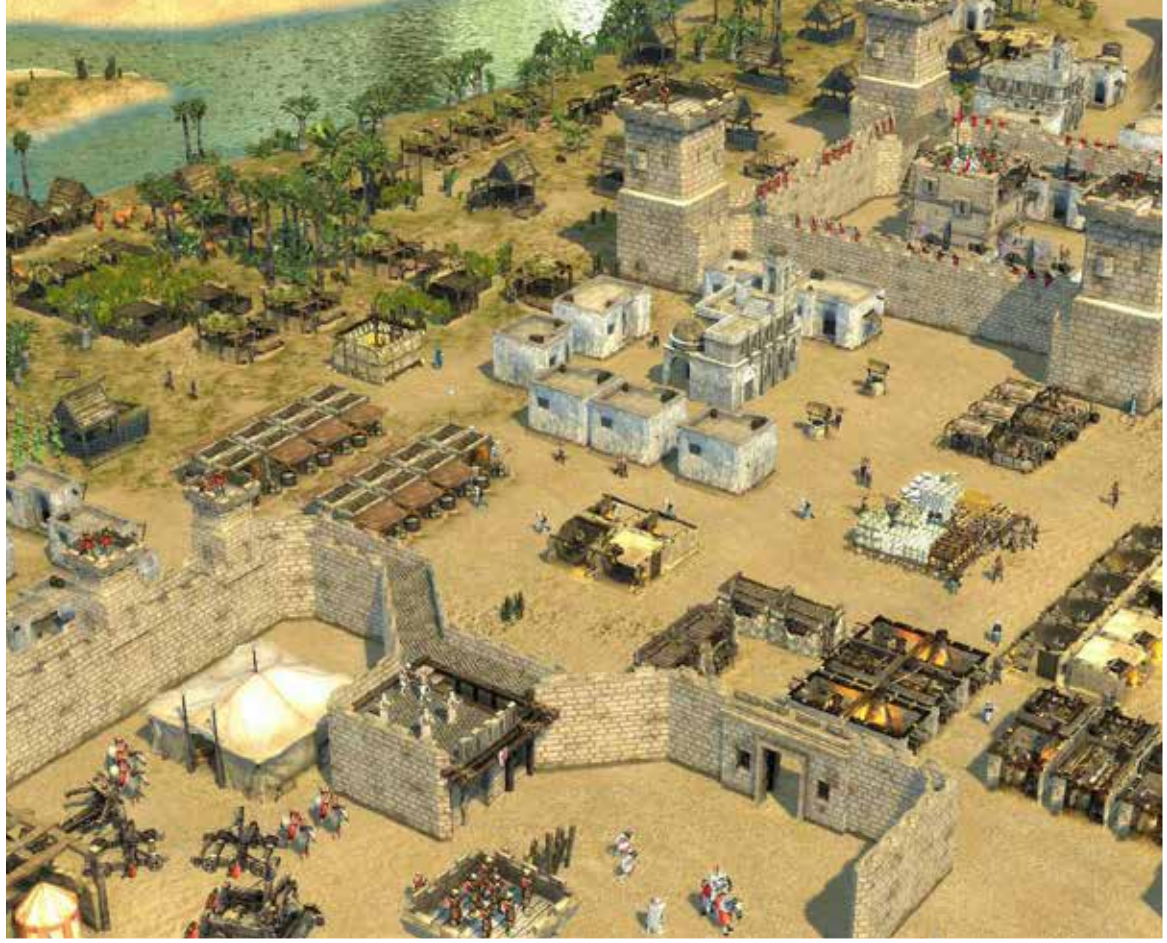
و بازیکنان دیگر با واسطه نرم‌افزار، انجام می‌شود. این تعاملات از جهات مختلفی ظرفیت آفرین هستند. تعامل بازیکن ظرفیت ایجاد تغییرات ذهنی و رفتاری بالایی را فراهم می‌آورد. زیرا یک طرف تعاملات، فعل و کنش انسان است و افعال قلبی، ذهنی یا ظاهری انسان تأثیر مستقیم در قلب و روح انسان و سعادت و شقاوت انسان دارند و اساساً انسان راهی برای تغییر در روح و جان خودش جز از طریق این افعال ندارد. تعاملات بازی‌های رایانه‌ای بسیاری از رفتارهای مثبت یا منفی که در عالم خارج به علل مختلف توان انجام آن را ندارد، را نیز شامل می‌شود. و بازیکن عمده‌تاً این کنش‌های خود را به صورت ذهنی تجربه، و در صفحه نمایش آن تجربیات ذهنی را مشاهده می‌کند. و از لذت یا تألمات انجام آن نیز تا حدی بهره‌مند می‌شود و این مساله می‌تواند زمینه بروز یا عدم بروز یک رفتار را در عالم واقعی در یک فرد هموارتر کند. تعاملات داخل بازی از جهتی به تعاملات واقعی و تعاملات مجازی قابل تقسیم هستند. برخی تعاملات در درون بازی‌های رایانه‌ای، تفاوت ماهوی با نمونه‌ی همان تعاملات در دنیای واقعی و زندگی واقعی ندارند مثلاً دروغ گفتن، غیبت کردن، اشاعه فحشا، هتک حرمت، بی احترامی، توهین و ... بنابراین



امتیازات، نحوه امتیازات، و چگونگی پیشرفت در بازی، همگی تابعی از قواعد بازی رایانه‌ای هستند. قواعد بازی رایانه‌ای از آن جهت که جهت دهنده و روح بخش به تعاملات و داستان و سایر عناصر بازی باشد بسیار نقش مهمی دارد. از دیگر ویژگی‌های قواعد بازی‌های رایانه‌ای، آن است که قواعد بازی رایانه‌ای به صورت ۱۰۰ درصدی تابع خواست بازیساز است و می‌تواند کاملاً متفاوت با دنیای واقعی باشد. زیرا تک‌تک قواعد بازی توسط بازی ساز طراحی می‌شوند و او می‌تواند هر طور که می‌خواهد قواعد را تعریف کند. یعنی حتی قانون جاذبه زمین (که اگر چیز سنگینی را رها کنیم در حالت عادی به زمین می‌افتد) را نیز در بازی باید طراحی کرد و به صورت خودکار چنین چیزی وجود ندارد بلکه نیاز به طراحی دارد. و بازیساز می‌تواند خلاف آن را طراحی کند همانطور که نمونه‌های آن در بازی‌های مختلف قابل مشاهده است. بازیکن برای آنکه بتواند بازی را به خوبی انجام دهد لازم است قواعد بازی را به خوبی بداند و آن را در ذهن خود ترسیم کند و برطبق آنها بیاندیشد و بازی را به پیش برد. و از این جهت می‌تواند در ذهن

بخشی از تعاملاتی هستند که تفاوتی بین مجازی بودن و واقعی بودن آنها نیست ولی برخی تعاملات در این دو فضا، تفاوت ماهوی پیدا می‌کنند مانند کشتن یک نفر در درون بازی با کشتن یک نفر در عالم واقعی که تفاوت‌های بسیاری دارد. تعاملات از حیث سرعت، تنوع، میزان حقیقی بودن، و نحوه مرحله گذاری، نیز قابل تقسیم هستند که هر کدام از آن‌ها ظرفیت‌های متفاوتی را در بازی ایجاد می‌کند. و اینکه هر کدام از این موارد به چه نحوی می‌تواند، دربردارنده چه سطحی از معارف اسلامی باشد مسأله‌ای مهم و حائز اهمیت است. توجه به این نکته نیز ضروری است که آثار تلفیق و ترکیب تعاملات بازی با قواعد بازی و هدف داخلی بازی و مجازی بودن آن می‌تواند تفاوت‌های خیره‌کننده‌ای را در ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای و نوع کاربرد آن به وجود آورد.

یکی دیگر از ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای، قاعده‌مند بودن تعاملات دورن بازی است. قواعد بازی مجموعه قواعدی هستند که در ارتباط بین مخاطب و نرم‌افزار تعریف می‌شود و نحوه برنده شدن، چگونگی باخت، میزان



جهت دهد. میزان بهره‌گیری قواعد بازی از قواعد و ضوابط اسلامی و همچنین میزان تطبیق آن با قواعد عالم واقعی از مسائل مهم و تأثیرگذار در نحوه رشد مخاطبین است و ظرفیت‌های مختلفی را در بازی‌های مختلف ایجاد می‌کند.

از دیگر ویژگی‌های این تعامل، هدفمند بودن آن است و از آنجا که هدف داخلی بازی، برآیند تلاش‌های بازیکن برای رسیدن به چیزی در داخل بازی است، می‌تواند در مخاطبین تأثیرگذار باشد. اهداف داخلی بازی چیزهایی هستند که بازیکن در بازی به دنبال رسیدن به آنها است که عمده‌تاً برندگی در بازی است. گاهی برندگی در بازی‌های رایانه‌ای در یک فعالیت خاص تعیین می‌شود مثل از بین بردن دشمنان یا گل زدن یا حل معما یا امور دیگری که در ژانرهای مختلف متفاوت هستند و گاهی در بازی برای بازیکن برندگی‌های مختلفی تعیین شده است که از مسیرهای مختلفی که متناسب با انتخاب‌های بازیکن است، به آن می‌رسد. هدف داخلی بازی می‌تواند به عناصر دیگر بازی رنگ دهد و تمامی ظرفیت‌های دیگر را در مسیر پررنگ

مخاطب به صورت پنهان ماندگار شود. یکی از مهمترین و پنهان‌ترین راه‌های انتقال قواعد و ضوابط زندگی که می‌تواند منشاء تصمیمات مهم در تعاملات واقعی انسان در زندگی واقعی‌اش باشد، قواعد بازی‌های رایانه‌ای است. به عنوان مثال اگر کسی در بازی‌های متعدد به این قانون ذهنی رسید که انسان فقط باید با ضعیف‌تر از خود مقابله کند تا بتواند برد را به راحتی تجربه کند، و برای تجربه نکردن شکست، در مقابل قوی‌تر از خود نباید مقاومت کند، در این صورت همیشه در زندگی اینگونه تصمیم‌گیری خواهد کرد. تأثیر قواعد بازی در مخاطبین، بسیار پنهان و غیرقابل شناسایی هستند و مثل رفتارها قابل مشاهده نیستند. برای مثال بازیکن کودک وقتی فعالیت را از کاراکتر بازی تقلید می‌کند و در دنیای واقعی ضربه‌ای را به دوست خود یا خواهر خود می‌زند، تأثیر بازی قابل مشاهده است، اما قواعد بازی گاهی سال‌ها بعد و در یک موقعیتی که اصلاً فکرش را هم نمی‌کرده است، تأثیرگذاری می‌کند. بنابراین قواعد بازی می‌تواند القاکننده قواعد ذهنی خاصی به مخاطب باشد و او را در تصمیم‌گیری‌هایش



متمرکز بر تحقق هدف داخلی و برندگی است. و هر یک از این ظرفیت‌ها می‌تواند در ایجاد یا دور کردن برخی ویژگی‌ها و یا رفتارهای انسانی تعیین کننده باشند. از این رو تطبیق این ظرفیت بازی بر سطوح مختلف معارف اسلامی بسیار کاربردی و تعیین کننده است.

داستان و جلوه‌های سمعی بصری نیز ظرفیت‌هایی هستند که می‌توانند تأثیرات مختلفی را در بازیکنان مختلف ایجاد کنند. جلوه‌های سمعی بصری نیز به نوبه خود قابل تقسیم و بررسی‌های دقیق‌تری هستند زیرا صداها و میزان تاثیرگذاری آنها، تصویرها، رنگ‌ها، نوع چینش تصاویر، نوع ترکیب صدا و تصویر و ... همه از ظرفیت‌های جلوه‌های سمعی بصری هستند که هر کدام به نوبه خود نیاز به بررسی جداگانه‌ای دارد. علاوه بر ظرفیت‌های ذکر شده، ترکیب هر کدام از این عناصر با یکدیگر، و ترکیب مجموعی آنها نیز می‌تواند به صورت مجزا محل بررسی باشد برای مثال یک فعالیت مخاطب در بازی به نوبه خود دارای یک اثری است ولی ترکیب آن با فضای تصویری بازی و همچنین هدف داخلی بازی و قواعد بازی می‌تواند تأثیری کاملاً متفاوت را به دنبال داشته باشد.

در شماره ی بعدی بازی بان با سطوح مختلف معارف دینی و تطبیق اجمالی ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای با معارف اسلامی بیشتر آشنا خواهیم شد.

کردن یک مفهوم در ذهن مخاطب به کارگیرد و به آنها جهت دهد. بازیکن از ابتدای بازی سعی می‌کند تا برای برنده شدن کارهایی را به بهترین وجه انجام دهد، تا مثلاً یک موجود خاصی را از بین ببرد. اینکه آن موجود چیست و از بین بردن چه چیزی موجب برد و پیشرفت می‌شود، بسیار مهم است زیرا آنچه ذهن انسان را مشغول می‌کند، بسیار به عمل و اراده او نزدیک‌تر است. و به بیان دیگر توجه نفس به امور مختلف، آثار مختلفی در نفس انسانی دارد. تأثیرپذیری نفس انسان نسبت به امور مورد توجهش بسیار بیشتر است خصوصاً نفوس کودک، نوجوان و جوان که مانند صفحه‌ای سفید و شفاف است و از ذره‌ای بسیار ناچیز از سیاهی، متأثر می‌شود. در این زمینه برخی از علمای اخلاق، لطافت و تأثیرپذیری نفس انسان را به شب‌نم بر روی برگ گل تشبیه کرده‌اند که با اندک نسیمی متأثر می‌شود و تغییر شکل می‌دهد.

از دیگر مسائلی که در تاثیرگذاری هدف داخلی بازی رایانه‌ای، تعیین کننده است، میزان زمان مشغولیت ذهنی بازی کن برای رسیدن به هدف داخلی است و این عنصر اگرچه در قسم تعاملات و با عنوان مرحله بندی تعاملات بیان شد اما در اینجا تأثیر بسزایی در تاثیرگذاری هدف داخلی دارد. بنابراین در بازی‌های کژوال که مراحل بازی کوتاه است، میزان تمرکز و درگیرشوندگی بازیکن برای رسیدن به هدف داخلی حدود ۵ دقیقه است و میزان تأثیرپذیری بازیکن کمتر است نسبت به بازی‌های هاردکور که بازیکن حدود ۳۰ دقیقه تا چندین ساعت



حسین نیک کامی

داستان در بازی؛ بازی در داستان

مقدمه

هنر داستان‌سرایی از ابتدای زندگی بشر شکل گرفته است و تا کنون به طور وسیعی در صورت‌های مختلف خودش را نشان داده است. قصه‌گویی، تقالی، کتاب داستان، شعر، کمیک، انیمیشن، فیلم زنده، بازی‌رایانه‌ای، واقعیت مجازی و سایرین هر کدام بستری برای داستان‌سرایی‌های متنوع بوده‌اند که موجب رشد و ایجاد نوآوری‌های بسیاری در این هنر شده‌اند. اما بازی‌های رایانه‌ای هنری هستند که به گفته بسیاری موجب تعالی سایر هنرها در خود شده‌اند. در این مورد و برای بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در هنرهای مختلف می‌شود در فرصتی دیگر بیشتر صحبت کرد. اکنون در بین این هنرها، به سراغ هنر داستان‌سرایی می‌رویم تا شاهد باشیم چطور بازی‌های رایانه‌ای قدرت دارند تا داستان‌سرایی را به اوج خود بکشانند و بیشترین تأثیر را بر روی مخاطب بگذارند.

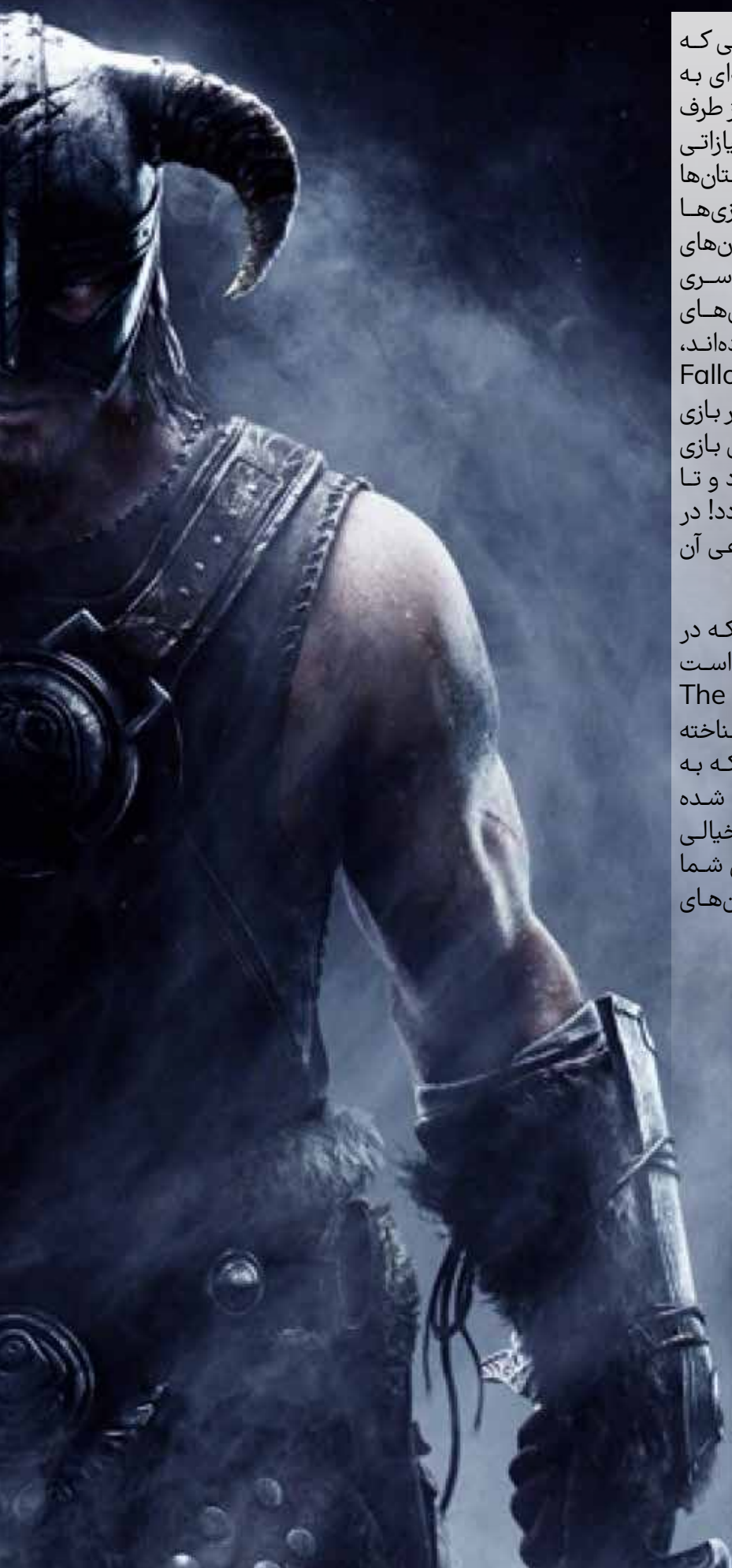
عمق جهان داستانی و ترتیب روایت داستان

در سایر بسترهای روایت داستان، مواردی مانند محدودیت حجم و ترتیب صفحات در کتاب‌ها، محدودیت زمان کل فیلم و ترتیب خطی سکانس‌ها در نحوه روایت داستان محدودیت ایجاد می‌کند. به این معنی که نویسنده بابت پرداخت بیشتر به جهان داستان و شخصیت‌های اصلی و فرعی محدودیت دارد و شاید تمام آنچه از آن جهان در ذهن دارد را بیان نکند. زیرا با توجه به خطی بودن روایت داستان، ممکن است پرداخت بیش از حد به سایر شخصیت‌ها موجب لطمه دیدن روایت اصلی داستان شود. این در حالی است که در بازی‌های رایانه‌ای بازی‌باز لازم است در جهان داستانی تنفس کند. فلذا جزئیات جهان داستانی به صورت پیش فرض بیشتر خواهد بود. بازی‌باز باید در گوشه و کنار این جهان حرکت کند و مواردی را مشاهده کند که در قالب فیلم یا توضیحات کتاب‌ها جای

نداشته‌اند. حال وقتی به سراغ بازی‌های سبک ماجراجویی یا نقش آفرینی می‌رویم، با سطح عمیق‌تری از داستان مواجه می‌شویم.

در فیلم‌های سری جنگ ستارگان چند نفر شخصیت فرعی معرفی می‌شوند؟ با توجه به محدودیت زمانی آن فیلم‌ها و لزوم بیان روایت اصلی داستان، شاهد محدودیت در فضا سازی زندگی شخصیت‌های فرعی هستیم. اما در یک سری بازی چند قسمتی و دنباله‌دار در سبک اکشن نقش آفرینی به نام Mass Effect که آن نیز در جهان داستانی سفر در فضا و زندگی در کنار موجودات بیگانه روایت می‌شود، شاهد بیان صدها داستان فرعی و ماجراهای شخصیت‌هایی هستیم که در آن جهان در حال زندگی هستند. این ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای است که می‌تواند حجم بالاتری از روایت داستان را در خود جای دهد، در حالی که ضربه‌ای به روایت خط اصلی داستان وارد نشود. یکی از دلایل این ظرفیت، امکان فراهم کردن انتخاب برای بازیاز است تا به هر داستانی که علاقه دارد وارد شود یا در صورت عدم تمایل از کنار آن بگذرد. این انتخاب به صورت ایجاد مأموریت‌های اصلی و فرعی فراهم می‌شود. مأموریت‌های فرعی شاید ارتباط مستقیمی با داستان اصلی نداشته باشند ولی موجب ایجاد جهان داستانی





قوی‌تری شده و در عین حال در صورتی که بازی‌باز تمایلی به آن نداشته باشد، ضربه‌ای به روایت خط اصلی داستان زده نمی‌شود. از طرف دیگر بازی با در نظر گرفتن جوایز و امتیازاتی بازی‌باز را تشویق می‌کند که آن داستان‌ها را نیز تجربه کند و به این ترتیب بازی‌ها جذابیت بالاتری برای شنیدن داستان‌های بیشتر برای مخاطب فراهم می‌کنند. سری بازی‌های معروفی به این حالت جهان‌های داستانی وسیع و به یادماندنی خلق کرده‌اند، از جمله سری بازی‌های Fallout، Dragon Age، Skyrim، Ni Nu Kuni و غیره. در بازی Skyrim بازی‌باز می‌تواند در همان ابتدای بازی از مسیر داستان اصلی بازی خارج شود و تا صدها ساعت بعد هم به آن باز نگردد! در حالی که در دنیای بازی و داستان‌های فرعی آن غرق شده است.

حال به بررسی دقیق‌تر یک مورد بازی که در این زمینه قدرت خودش را نشان داده است می‌پردازیم. بازی: The Legend of Heroes: Trails in the Sky شده در سبک نقش‌آفرینی ژاپنی است که به صورت سه عنوان بازی دنباله‌دار ساخته شده است. شما در این بازی در یک کشور خیالی زندگی می‌کنید و در شماره اول این بازی شما به تمامی ۵ شهر این کشور و انواع مکان‌های

ترجمه انگلیسی تنها شماره دوم این بازی سه‌گانه شامل ۷۱۶۴۰۱ لغت بوده است (به طور میانگین حدود ۱۰ کتاب رمان) که برای مقایسه رمان سه جلدی ارباب حلقه‌ها ۴۵۵۱۲۵ لغت است. این نکته نیز حائز اهمیت است که کلمات در رمان‌ها برای توصیف شخصیت‌ها، مکان‌ها و حالت‌های شخصیت‌ها نیز به کار می‌رود، در حالی که در بازی‌های رایانه‌ای این موارد توسط گرافیک بازی بیان می‌شوند. پس تمامی این لغات مربوط به دیالوگ‌ها و نوشته‌های درون بازی هستند. این بازی تنها یک نمونه برای نشان دادن قدرت بازی‌ها در ایجاد داستان‌سرایی‌هایی در دنیایی عمیق و درگیرکننده برای مخاطب است. نتیجه این قدرت نیز تبدیل شدن این بازی به یکی از اولین بازی‌های پیشنهادی برای کسانی است که در بازی‌ها دنبال داستان قوی هستند. این سری اولین بار در سال‌های ۲۰۰۴ الی ۲۰۰۷ در ژاپن عرضه شد و تا به امروزه بازی‌ها همچنان رشد زیادی در داستان‌پردازی جهان بازی داشته‌اند.

حق انتخاب و تجربه‌ی یکتا

تا کنون تجربه خواندن آن دسته کتاب‌هایی را داشته‌اید که در آن‌ها در هر صفحه بر اساس انتخاب شما باید ادامه داستان را از یک صفحه به خصوصی ادامه دهید؟ یا با آن دسته از فیلم‌هایی که در هنگام تماشای آن بر اساس رأی بینندگان جهت ادامه مسیر فیلم تغییر می‌کند، آشنا هستید؟ در واقع تعالی این حق انتخاب‌ها تنها در بازی‌های رایانه‌ای محقق می‌شود. در ابتدا بازی‌های رایانه‌ای حق انتخاب اسم شخصیت، ظاهر او و یا در نهایت پیشینه‌ی شخصیت اصلی را به بازی‌باز می‌دادند، اما اکنون و با گسترش داستان‌سرایی شاخه‌ای، بازی‌ها قدرتی را کسب کرده‌اند که بتوانند برای هر بازی‌باز یک تجربه‌ی یکتا از داستان و اتفاقات درون بازی رقم بزنند! به این معنی که گستره حق انتخاب‌ها و

آن سر می‌زنید. در این بین، شهروندان و افراد بسیاری را در این کشور مشاهده می‌کنید که هر کدام نام و هدف خودشان را دارند. البته این شخصیت‌ها مشابه خیلی بازی‌های دیگر تنها به عنوان NPC (Non Playable Character) برای پرکردن فضا و یا دادن مأموریت‌های فرعی وجود ندارند. آن‌ها هر کدام در حال زیستن زندگی خودشان با مشکلات و خواسته‌های خودشان هستند. اگر به طور مکرر با آن‌ها صحبت کنید شاهد پیشرفت هر کدام در وقایع زندگی خودشان خواهید بود و در واقع داستان زندگی تمامی شخصیت‌های درون بازی به صورت موازی با شخصیت‌های اصلی در حال پیشرفت است. کمک‌های شما را به یاد خواهند داشت و در هر بار صحبت با آن‌ها در گام زمانی جدیدتر، حرف تازه‌ای برای گفتن خواهند داشت. این حجم بالا از شخصیت‌پردازی برای NPC ها را در همه‌ی بازی‌های مطرح نقش‌آفرینی شاهد نیستیم. به موجب این موارد است که شهرهای این داستان و آدم‌های درون آن‌ها را هرگز فراموش نخواهید کرد. حتی وقتی شماره دوم بازی که فایل ذخیره پایان شماره اول را می‌تواند پردازش کند شروع می‌کنید، از دیدن همان شهرها و شخصیت‌ها همچنان احساس تازگی و پیشرفت می‌کنید. هر کدام از شخصیت‌ها شما و کارهایی که در شماره قبل انجام دادید را به یاد دارند و اگر هم ارتباطی وجود نداشته پس به یاد نخواهند داشت. این در حالی است که حجم داستان‌سرایی در این بازی موجب می‌شود که تنها در شماره اول این بازی بیش از ۱۰۰ ساعت محتوا برای عرضه داشته باشد. محتوایی که بنا به اختیار بازی‌باز می‌تواند بیشتر یا کمتر از این باشد. صرفاً خط داستان اصلی را دنبال کند و یا به تجربه عمیق‌تر این جهان و داستان‌های فرعی آن بپردازد. برای مثال کتاب‌های داستانی چند جلدی برای مطالعه در درون این دنیای بازی قرار دارند.

پیامدها و دوباره حق انتخاب در هر یک از آن پیامدها آن چنان وسیع می شود که بازیبازها هر چقدر هم که انتخاب های مشابه انجام دهند، بالاخره در جایی در مقایسه با بازیبازی دیگر انتخابی متفاوت داشته اند.

دادن فرصت طراحی کاراکتر در ابتدای بازی و تعیین پیشینه ی او، موجب هم ذات پنداری بیشتر بازیباز با قهرمان داستان و شخصی تر دانستن اتفاقات و در نتیجه تأثیرگذاری بیشتر می شود. حال وقتی شخصیت های اصلی در بازی دست به انتخاب هایی بر اساس ذهنیت خود بازیباز می زنند، بازیباز از عواقب آن نیز بیشتر تأثیر می گیرد و برایشان یک معنایی فراتر از آن حالتی دارد که بر اساس یک داستان خطی آن اتفاق بیافتد. زیرا او به صورت Active (فعال) در روایت داستان و انتخاب مسیر آن نقش داشته است. وقتی ما به صورت Passive (غیر فعال) در حال خواندن یک کتاب یا دیدن یک فیلم هستیم، اتفاقات درون آن داستان به طور مستقیم به ما ربطی ندارند و در حالی که برایمان دانستن ادامه ی داستان جذاب است، نگرانی زیادی نداریم، چرا که می دانیم در نهایت آنچه نوشته شده رخ خواهد داد. در حالی که هنگام تجربه ی یک بازی انتخاب محور، بازیباز باید در لحظه و در محدودیت زمانی بالایی با توجه به اتفاقات پیش رو تصمیمی را اتخاذ کند که پیامدهای آن دیر یا زود بر تجربه ادامه ی داستان در آن بازی تأثیرگذار است. حال، گرفتن تصمیم انسانی یا شیطانی، توجه به اخلاقیات یا صرفاً منافع شخصی، عصبانی شدن یا کنترل خشم، اولویت دادن به کارها و هزاران نکته دیگر به طور واقعی خودشان را به بازیباز نشان می دهند و او را به دیدن پیامدهای رفتارش و می دارند.

امروزه حق انتخاب ها از انتخاب بین خوب یا بد به سمت انتخاب های خاکستری رفته اند. انتخاب هایی که بازیباز در داستان، آن کاری را که

دوست دارد انجام می دهد بدون آن که لزوماً بداند کدام تصمیم درست تر و کدام نادرست تر بوده است. این بازی ها ایجاب می کنند که داستان ها انواع شاخه های تصمیم گیری را در داستان خودشان رشد دهند تا بازیباز احساس کند که مسیر داستان به صورت شخصی در حال پیشروی است. از حق انتخاب ساده های در دیالوگ ها گرفته تا تصمیماتی که موجب کشته شدن شخصیت های بازی و یا عواقبی در جهان بازی شوند که مدت ها جلوتر در داستان به آن برخورد کند.

در شماره ی اول بازی Metal Gear Solid یک حق انتخاب چالش برانگیز و به نوعی مخفی وجود داشت. در طی یک سری اتفاقات یکی از شخصیت های مهم داستان کشته می شود، اما در واقع رخ دادن این اتفاق کاملاً به طوری واقع گرایانه قابل پیشگیری است. مدتی قبل تر شخصیت اصلی مورد شکنجه قرار داده می شود و به طور پیش فرض بازیباز با دیدن سختی این قسمت نا امید می شود، شکست می خورد و با ادامه یافتن بازی تصور می کند که داستان به صورت خطی این راه را در پیش می گیرد. در حالی که اگر بازیباز به تلاش بسیار زیاد خود برای تحمل شکنجه ادامه دهد در نهایت موفق می شود از مرگ آن کاراکتر جلوگیری کند و پایان بازی نیز متفاوت شود. این تلاش آن چنان سخت طراحی شده که موفقیت در آن به دلیل دکمه کوبی های مکرر به مانند گذر از یک شکنجه ی فیزیکی مختصر توسط خود بازیباز است و حس هم ذات پنداری بالایی بین بازیباز و شخصیت درون بازی در آن لحظات وجود دارد!

در بازی هایی مانند The Banner of Saga و Ash of Gods تصمیمات شخصیت اصلی داستان موجب اضافه شدن شخصیت های دیگر به و یا ترک کردن جمع شخصیت های اصلی می شود. این تصمیمات موجب مرگ آن ها، ناراحتی شان، کاهش اعتقادشان به

خواهد داشت.

در بازی های Heavy Rain و Detroit: Become Human بازیاز در جای چندین شخصیت اصلی از زوایای مختلفی در داستان ایفای نقش می کند. هر تصمیمی که در قالب یکی از شخصیت ها گرفته می شود می تواند پیامدهایی برای سایر شخصیت ها و رخ دادن متفاوت داستان برای آنها داشته باشد. آن چنان این پیامدها در هم تنیده می شوند که در انتها هر کسی یک تجربه ی یکتایی از رخدادهای داستانی و پیام های اخلاقی آن دارد. جهت مثال در بررسی یک صحنه گروگان گیری به عنوان یک کارآگاه در اوایل بازی Detroit، بر اساس تلاش بازیاز برای کسب اطلاعات از قبل، فرصت های جدیدی در نحوه برخورد و انتخاب دیالوگ ها در مواجهه با گروگان گیر در آن صحنه ایجاد می شود. بر اساس انتخاب های بازیاز در انتهای داستان آن تک صحنه به ۶ پایان مختلف ممکن است برسد



جمع، احساس مهم بودن، افزایش بهره وری و غیره می شود. عدم جذب آنها یا از دست دادن آنها می تواند تأثیرات مثبت و منفی متفاوتی در ادامه داستان داشته باشد و زندگی را برای شخصیت اصلی و همراهان سخت تر یا آسان تر کنند. گاهی ممکن است به کسی که نمی شناسید خوبی کنید در حالی که مدتی بعد خیانت کند و ضرر بیشتری نصیب شما شود و گاهی نیز به خاطر خوبی کردن مدت ها بعد خیر و امتیازاتی نصیب تان شود. شما بدون آگاهی بیشتری در دل رخدادهای داستان قرار دارید و این درک و تشخیص شما است که شما را به تصمیم گیری و جهت دهی به داستان سوق می دهد. مرگ شخصیت ها در مبارزات دائمی است و حتی مرگ شخصیت اصلی بازی نیز جلوی پیشروی داستان را نخواهد گرفت، در حالی که پیامدها و تغییرات زیادی در دیالوگ ها و روایت ادامه ی داستان

که هر کدام از آن‌ها تأثیر درازمدت متفاوتی در جهان داستانی و آینده‌ی داستان نیز می‌گذارد. حال این مثالی از تجربه‌ی یک صحنه از ده‌ها صحنه‌ی مهم این بازی است و با در نظر گرفتن تمام حق انتخاب‌ها در این بازی، آن تجربه‌ی یکتا شفاف‌تر خواهد بود.

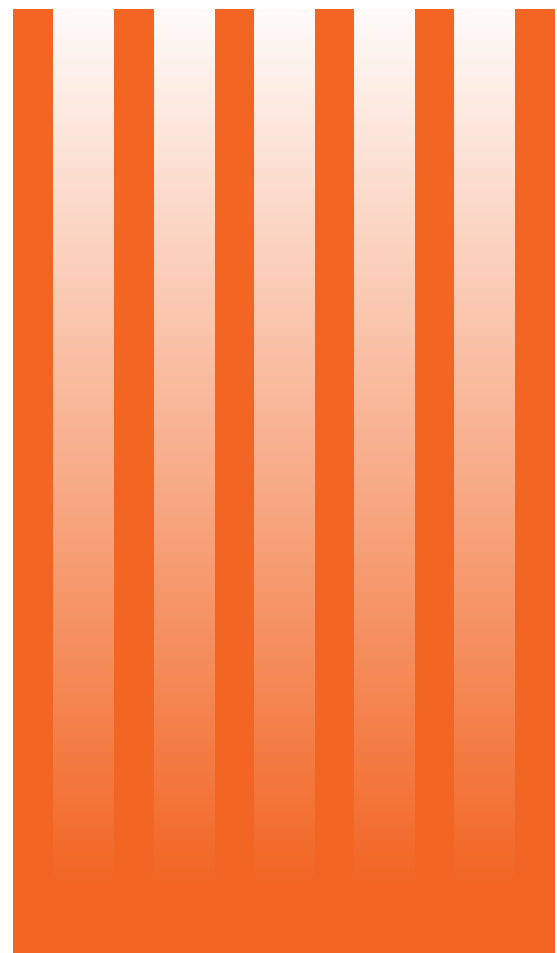
در فصل اول بازی اپیزودیک The Walking Dead: A Telltale Game بازی‌باز در جایگاه مردی است که بین او و یک دختر کوچک رابطه‌ای پدانه شکل می‌گیرد. بازی‌باز در تمامی انتخاب‌های داستانی به طور ناخودآگاه به امنیت و بازخورد آن دختر کوچک توجه می‌کند. در طول این بازی تصمیمات مختلف بازی‌باز موجب مرگ و زندگی بعضی‌ها، تغییر رابطه‌ها و نظرات بازماندگان نسبت به همدیگر و از همه مهم‌تر شکل گرفتن شخصیت این دختر می‌شود. این دختر انتخاب‌های بازی‌باز را به خاطر می‌سپرد، با آن‌ها رشد می‌کند و ما نتیجه‌ی تصمیمات‌مان را جدا از اتفاقات



بیرونی، در درون ذهن این دختر نیز مشاهده می‌کنیم. این قدرت بازی‌های رایانه‌ای است که موجب می‌شود این چنین داستان‌هایی روایت شوند و تأثیرات شگرفی بر ذهن و دل مخاطبان بگذارند. این بازی بهترین بازی سال ۲۰۱۲ و آن دختر کوچک به نام Clementine محبوب‌ترین شخصیت بازی‌های رایانه‌ای در آن سال شد. البته آن داستان در آن بازی به پایان نرسید و فصل‌های بعدی آن بازی روایتگر ادامه‌ی داستان آن دختر شدند.

روایت داستان چه به سادگی و چه با پیچیدگی

برای داستان‌سرایی‌های قدرتمند در بازی‌های رایانه‌ای الزاماً نیازی به هزینه‌کردهای بالا نیست. بازی‌ها این قدرت را دارند که در عین سادگی‌شان می‌توانند داستان‌های به شدت تأثیرگذاری را روایت کنند. یکی از دلایل این امر این است که بازی‌باز باید خودش بازی را





حالی که ساخت این بازی از داستان و موسیقی و طراحی مرحله همگی تقریباً توسط یک نفر انجام شده است. در نهایت نیز به عنوان بهترین داستان در بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۱ منتخب می شود. بازی های بسیار دیگری با ظاهر گرافیکی پایین داستان های فوق العاده ای را روایت کرده اند. می توان به سری بازی Final Fantasy و به خصوص شماره ششم آن اشاره کرد که بارها برای تجربه آن داستان ها، با گرافیکی بالاتر بازسازی شدند. بازی Papers Please با گرافیکی بسیار ساده به شما به عنوان مأمور مرزی حق انتخاب می دهد تا چه کسی از مرز رد شود یا نشود و در عین حال بتوانید خرج خود و خانواده تان را نیز در بیاورید. در یک بازی به این سادگی، موقعیت های داستانی پیچیده و شخصیت هایی پیش روی بازی باز قرار می گیرند که تصمیمات داستانی سختی را برای آینده خود و کشورتان فراهم می کنند.

از طرفی بازی هایی وجود دارند که با جلوه های سینمایی و خلق جهان های پیچیده بازی باز را به خود جذب می کنند. سری بازی Bioshock

پیش برد. اگر مکانی ترسناک است بازی باز باید خودش این شجاعت ذهنی را داشته باشد تا در بازی به پیش رود و داستان ادامه پیدا کند. اگر جایی باید کسی کشته شود، شخص بازی باز است که باید آن عمل را انجام دهد. در جایی از بازی Metal Gear Solid ۳ شخصیت اصلی باید به سمت یک فرد شلیک کند و او را بکشد، اما صحنه ای داستان در بازی منتظر است تا بازی باز دکمه را برای این امر فشار دهد. این کار برای خیلی از بازی بازها پس از گذراندن پستی و بلندی های زیادی که در داستان تا آن صحنه رخ داده است تصمیمی سخت بود. برخی به امید اینکه راه دیگری نیز در آن بازی برای انجام ندادن این کار وجود داشته باشد، ساعت ها بازی را ادامه ندادند و همان جا متوقف شدند تا شاید اتفاقی دیگر بیافتد.

بازی To the Moon گرافیکی بسیار ساده و پیکسلی دارد، در عین حال یکی از دراماتیک ترین داستان ها را روایت می کند. هر کسی در پایان این داستان از شدت امید و شوق، اشک هایش سرازیر خواهد بود. در

به صورت غیر فعال مانند سایر بسترهای داستان‌سرایی. بازیباز ضعیف بودن و شکست خوردن را می‌چشد و سپس رشد و قوی‌تر شدن خودش را در هر لحظه نسبت به قبل و به تناسب تلاشی که کرده است، مشاهده می‌کند. داستان‌ها خود بازیباز را در معرض



تمامی اتفاقات قرار می‌دهند. این چنین است که بازیباز در پایان بازی Journey و رسیدن به قله، وقتی به عقب می‌نگرد، سفری را به خاطر دارد که خودش آن را طی کرده و چالش‌هایش را از سر گذشته است. او این سفر را به تماشا نگذرانده بود، بلکه خود آن را پیموده است.

با برخی بازوهای قدرتی که بازی‌های رایانه‌ای هنر داستان‌سرایی خودشان را با آن‌ها به رخ کشیده‌اند، آشنا شدیم. بازی‌های رایانه‌ای با فراهم کردن امکان تجربه داستان به صورت شخصی و فعال، قدرت به سزایی در تأثیرگذاری عمیق‌تر داستان‌هایشان دارند. این بازوها فرصت‌های متفاوتی برای داستان‌سرایی به بازی‌های رایانه‌ای داده‌اند. در عین حال بازی‌ها بدون این بازوها نیز می‌توانند مطابق تمامی امتیازات سایر بسترها برای روایت داستان عمل کنند. این قدرت در بازی‌های رایانه‌ای روز به روز در حال رشد کردن است و خیلی از داستان‌هایی که بیرون دنیای بازی‌های رایانه‌ای زیسته‌اند نیز پا به این دنیا گذاشته‌اند تا با استفاده از قدرت داستان‌سرایی بازی‌ها، ارزش‌ها و جذابیت‌های بیشتری فراهم کنند.

جهان‌های موازی و تجربه‌ی داستانی جذاب را برای مخاطب در زاویه دید اول شخص خلق می‌کند. داستانی که برای فهم تمامی نشانه‌ها، ارتباطات در بین رخدادها و قسمت‌های مختلف داستان و پایان‌بندی آن در شماره آخر آن سری، به ساعت‌ها تفکر و تحقیق احتیاج است. سری بازی Deus Ex پیام‌های عمیقی در رابطه با قدرت رسانه‌ها، حکومت پلیسی، پیشرفت فناوری توسط بشر و عواقب آن بیان می‌کند و بازیباز را با تصمیم‌هایش در یک جهان داستانی شبه واقعی قرار می‌دهد. عنوانی که پیشروی در داستان آن، درس‌های زیادی برای زندگی بشر امروزی دارد.

برخی بازی‌ها نیز داستان‌هایی روایت می‌کنند تا به بهانه‌ی آن بازیبازها به انجام کارهای غیر جذاب‌شان بپردازند. به مانند یاد گرفتن زبان جدید، مفاهیم علمی، حرکات ورزشی و غیره. بازی‌های جدی نیز از ظرفیت داستان‌پردازی در بازی‌ها برای ایجاد کشش لازم استفاده می‌کنند. برای مثال در بازی Pain Squad که برای کودکان سرطانی ساخته شده است، به بازیباز که خودش مریض است از طرف پلیس مأموریت‌های مختلفی داده می‌شود. بازیباز با انجام آن‌ها و خدمت به پلیس در واقع به بهبودی خودش کمک کرده است و در مقابل در داستان بازی پیش می‌رود، از پلیس‌ها امید می‌گیرد، رشد می‌کند و رتبه پلیسی‌اش بالاتر می‌رود.

سخن آخر

داستان‌های بازی‌های رایانه‌ای آموزه‌های مختلفی برای مخاطبان‌شان داشته‌اند. تسلیم نشدن در اوج سختی‌ها، شکست خوردن و تلاش مجدد، دوست پیدا کردن و نگه داشتن آن‌ها، فداکاری برای ارزش‌ها، از هیچ رشد کردن و قوی شدن تنها برخی از این آموزه‌ها هستند. آموزه‌هایی که با ایجاد تجربه برای بازیباز بیان می‌شوند و نه با صرف بیان آن‌ها



فیلم انتقام‌جویان در هفته اول حدود 858 میلیون دلار فروش داشته در حالی که بازی Grand Theft Auto V در همان سه روز اول یک میلیارد دلار فروش داشته است.





ماه منیر داستانپور

قدرت داستان در بازی‌های رایانه‌ای

فیلم ، رمان ، بازی رایانه‌ای؛ داستان در کدامیک تأثیر بیشتری دارد ؟

فیلم‌های مهیج و دیدنی "مأموریت غیرممکن" بیننده ، همراه با داستان شده و ذره ذره‌ی زندگی پرماجرایی "ایتن هانت" که نقش او را تام کروز بازی می‌کند؛ دنبال می‌نماید. اما تأثیر داستان و آنچه برای ایتن اتفاق می‌افتد؛ تنها تا یکی دو ساعت بعد از تماشای فیلم بر ذهن و افکار مخاطب باقی می‌ماند. شاید بخواهید علت این اتفاق را بدانید. کلمات به سادگی علت این رویداد را توضیح می‌دهند. مخاطب زندگی ایتن هانت را دنبال می‌کند. اما در آن تأثیری ندارد. تنها ناظر و شاهد ماجراست. توصیه می‌کنم این مورد را به ذهن بسپرید تا زمانی که به بخش اصلی این مطلب وارد شویم.

خود را در برابر پرده‌ی نقره‌ای سینما تصور کنید. فیلم با تمام هیجان و شکوهش بر پرده به نمایش درآمده و شما را مجذوب و مفتون خویش ساخته است. شخصیت‌ها برای پیشبرد روند داستان تصمیماتی اخذ کرده و شما را به تماشای آنچه بر زندگی‌شان می‌گذرد؛ دعوت می‌نمایند. و شما به عنوان مخاطب هیچ تأثیری در روزگار شاد ، غمگین ، سخت و پرهیجان یا آرام و کسل‌کننده آن‌ها نخواهید داشت. تنها بیننده سرگذشت آن‌ها در برهه زمانی کوتاه یا بلندی هستید که از سوی نویسنده و کارگردان برای شخصیت‌ها رقم خورده و ساعتی از وقت شما را به خود اختصاص داده است . برای مثال در مجموعه

ممکن است پس از مدتی تنها کلیات داستان در ذهن مخاطب باقی بماند.

حالا از شما مخاطب عزیز می‌خواهم خود را در حال انجام یک بازی رایانه‌ای تصور کند. بازی آغاز شده و شما با حرکت انگشتان تان روی کلیدهای مربوطه وارد فضای داستانی شخصیت بازی می‌شوید. انسانی که چشم‌هایش همان چیزی را میبیند که شما در تصویر پیشرو میبینید و تمام عملکردهایش مطابق خواست و اراده‌ی شماست. به عبارت ساده تر از زندگی خود بیرون آمده و وارد فضای حیات آواتاری میشوید که برای خود در نظر گرفته اید. حالا این فرد میتواند پیرمرد بازی old Man's journey ، دانشمند بازی Chronology ، کارآگاه بازی Recontact یا کریتوس در London God بازی مهیج و مشهور of War باشد. در هر حال فرقی نمیکند که شما قرار است در نقش کدام یک از این شخصیت‌ها وارد فضای بازی شوید. به هر صورت باید مدتی به جای او زندگی کنید و این یعنی

نباید کاملاً خودتان باشید. از شما تنها فکر و عملکردهای مغزی تان وارد بازی میشود ولی از جسمتان هیچ بخشی اجازه ی ورود به آن را ندارد. جسمتان از این به بعد بدن آواتاری است که به نیابت از او فکر میکنید. درست مانند شرایطی که "وید وات"، شخصیت پسر فیلم Ready Player one آن را در طول داستان تجربه میکند. پسری زاغه نشین که در دنیای بازی با پیشرفت خیره کننده‌ای روبرو شده؛ از زندگی فلاکت بار خود فرار میکند و حتی در آن عاشق شده و به ثروت انبوهی



شما میتوانید کتابی به دست گرفته و با خواندن سطور آن وارد داستان زندگی شخصیتی خیالی شوید که حتی توان دیدن او را به وضوح ندارید و تنها در ذهن و رویای خود او را تصور میکنید. شما همچون روحی ناظر بر ماجرا گوشه ای از تصویرذهنی خود ایستاده اید و بدون این که تأثیری بر روند زمانی که می‌خوانید داشته باشید؛ قصه را از دید یک سوم شخص میبیند که راوی، داستان ماجراجویی را برای او نقل میکند. در این جا هم برای شما یک داستان مهیج و پرکشش را مثال می‌زنم. مجموعه کتاب‌های "هری پاتر" که د، دنیا از

طرفداران زیادی برخوردار بوده و بارها بالاترین آمار فروش را از آن خود کرده است. در این داستان‌ها هریار به روایت "جی. کی. رولینگ" از ماجراهای تکانه‌دهنده ی هری پاتر گوش می‌سپاریم اما خود نه تصویری از آن چه بر او می‌گذرد می‌بینیم و نه می‌توانیم در روند داستان تأثیری داشته باشیم. پس تنها مخاطب یک داستان هستیم بدون هیچگونه تأثیرگذاری در

زندگی شخصیت آن! نه میتوانیم در همدام خطر یاریش کنیم. نه از بزنگاه‌های سخت عبورش دهیم و نه به جای او تصمیم بگیریم. از همه مهم‌تر بعد از خواندن داستان، کتاب را کنار گذاشته و به دنبال کتاب دیگر می‌رویم. بدون این که ذهنمان چندان به آن مشغول شود. شاید تنها در این میان برخی از مخاطبین به نوع زندگی او علاقمند شوند و به دنبال داستان‌هایی شبیه به آن بروند که مدتی وقت‌شان را پر کند و ذهن‌شان را از وقایع زندگی عادی منحرف نماید. اما ماندگاری اثر داستان نیز چندان طولانی نخواهد بود و حتی

دست می یابد. باید گفت که بازی‌های رایانه‌ای کاربران خود را چنان مسح می‌کنند که تمام ضعف‌های خود را بعد از ورود به آن‌ها از یاد می‌برند. به گونه‌ای که فرد اگر عاجز از قدرت راه رفتن باشد؛ در بازی صاحب پاهایی قوی و تیزرو می‌شود، اگر چشم‌های ضعیفی داشته باشد؛ در نقش یک تیرانداز دارای دقیق‌ترین دید خواهد شد و اگر زندگی ملال آوری داشته باشد با دنیایی از رنگ و روبرو میشود که مثل شخصیت دانشمند در بازی Chronology میتواند با سفر در زمان تمام اشتباهات گذشته اش را جبران کرده و آینده اش را زیبا و فرح بخش بنا کند.

قدرت و تأثیرگذاری بازی چندین برابر بیشتر از خواندن رمان یا دیدن یک فیلم است. زیرا کاربر در فضای مجازی بازی وارد شده و موقعیت جدید را بسیار جذاب تر از زندگی خود مییابد و صد البته برخلاف فیلم میتواند برآن تأثیر بگذارد. به طور مثال در بازی old Man's journey گویی بازیکن بین تابلوهای زیبای

نقاشی از سویی به سوی دیگر رفته و هیچ سدی مانع پیشروی او نمی‌شود. تپه‌ها، کوه‌ها و حتی ریل‌های راه آهن همگی به دست بازیکن جابجا میگردند تا پیرمرد به لحظه‌ی وداع رسیده و با عزیزش خداحافظی کند. لحظه‌ای که ممکن است بازیکن در دنیای واقعی آن را از دست بدهد. یا در بازی Recontact London کاربر در نقش کارآگاه از طریق بررسی دوربین‌های امنیتی داخل شهر، سرنخ‌های مربوط به جنایت را بررسی کرده؛ سپس میتواند روح را شناسایی و به اهداف او



پی ببرد. حال آن‌که در زندگی عادی چندان محتمل نیست کاربر بتواند تجربه‌ی کارآگاهی داشته باشد و قطعاً نمیتواند به دنبال روح بگردد. یا در بازی Chronology که دانشمند بین زمان گذشته و آینده در حرکت است و با بهترین تصمیم‌ها در گذشته که به نحوی همان زمان حال است؛ شرایط آینده اش را بهبود می‌بخشد. حال آنکه سفر در زمان هیچوقت در واقعیت رخ نخواهد داد (یعنی تا کنون که رخ نداده است!). و در آخر بازی God of War که بازیکن در نقش کریتوس قرار گرفته و به چنان قدرتی دست می‌یابد

که هیچ موجودی در برابر او توان ایستادگی و مقابله ندارد. بازیکن با پای روحش وارد فضای خیالی نورس شده و نه به صورت حقیقی که به حالت مجاز صاحب تمام اختیارات و توانایی‌های وصف ناپذیر کریتوس؛ خدای جنگ میشود. او تصور میکند خودش است که همچون جنگاوری بی نظیر مبارزه کرده و پیش میرود. او خیال میکند قدرت کریتوس از آن اوست؛

بدون توجه به این مهم که تمام آن‌چه کاربر با آن روبرو شده با به اتمام رسیدن زمان بازی پایان می‌پذیرد و او دوباره وارد زندگی حقیقی خود میشود. اگر دچار ضعف جسمانی ست یا روزگاری آشفته و پر از مشکلات دارد؛ ورود به بازی نخواهد توانست گرهی از گرفتاری‌های روزمره‌ی او را بگشاید؛ اما خلسه و مسخی که بازی کاربر را به آن دچار می‌کند؛ حیات او را تغییر خواهد داد. او همیشه و همواره به دنبال آن حس آزادی، قدرت و یا حتی ایجاد تغییر و اثرگذاری در زندگی است که در مدت محدود بازی به آن



جدید است؛ در دنیای حقیقی بیشتر و بهتر به پیرامون خود می نگرد و سعی می کند به راحتی اطمینان نکند؛ او می پندارد ممکن است خطر در کمینش باشد و باید درست انتخاب کند و بهترین راه را برای ورود به مکانی امن بیابد. حال این رفتار و اعمال می تواند همراه با درایت و آرامش باشد و یا برآمده از ذهنی بیمار! این کاملاً به خواست بازی ساز و داستان پرداز بازی بستگی دارد؛ چون مخاطب آن را باور خواهد کرد.

در پایان از همکاران داستان پرداز و متعهد خود می خواهم بهتر بیانیدشند و در ساخت بازی روح حساس و لطیف مخاطب خود را مدنظر قرار دهند.

Ready Player one هم هی تلاشش را میکند تا دوباره به آن موقعیت بازگردد. تنها تفاوت وید وات با او طلب ثروتی است که در دنیای مجازی بازی به آن میرسد.

این همان قدرت داستان در دنیای بازی های رایانه ای است که قصد دارم شما مخاطب عزیز را بدان متوجه سازم. قدرتی که در رگ های بازیکن به حرکت درآمده و او را مجبور به اثرپذیری میکند. جنگ، تفکر، زیبانگاری، یافتن آرامش یا حتی درست تصمیم گرفتن را به او می آموزد و مانند یک دستور بر ذهن کاربر دیکته می شود. قدرت بازی را گاه میتوانیم در یک بازی معمایی ببینیم. شخصی که دائم در فضای حل پازل و یا حتی یافتن کلیدهایی برای بازکردن درهای بسته و ورود به یک مکان

بازی دیجیتالی یک راهبرد است نه یک نیاز (۲)

ادامه از شماره قبل

در بیشترین عمق تأمین کند. از دیدگاه زبان زندگی، ما برای تأمین نیازهای مان به دنبال بهترین راهبرد هستیم زیرا اجتماعی زندگی می‌کنیم و اگر نیاز دیگران را نبینیم، جایی دیگر نیازی دیگر از خودمان تأمین نمی‌شود. مثلاً اگر والدین برای تأمین نیاز اطمینان خاطر خود، کنسول بازی را در فصل امتحانات به زور از دسترس فرزندشان خارج کنند، احتمالاً نوجوان‌شان بیرون از خانه و پنهانی نیاز به بازی‌اش را تأمین می‌کند و نیاز به صداقت والدین تأمین نمی‌شود. یا نوجوان‌شان بر اثر ناراحتی ممکن است واکنشی نشان دهد که نیاز به احترام والدین رعایت نشود. از سویی اگر نوجوان برای تأمین نیاز به بازی، نیاز به اطمینان خاطر والدین را در نظر نگیرد و شب امتحان ساعت‌ها مشغول بازی باشد، والدین دیگر نمی‌توانند به تشخیص درست او اعتماد کنند. بنابراین نیاز به پذیرش نوجوان با راهبرد نامناسبی که انتخاب کرده، تأمین نمی‌شود و احتمالاً نیاز به استقلالش نیز بر اثر همین عدم اعتماد والدین، تأمین نخواهد شد.

در راهبردهای نامناسب، به نیاز والدین یا نیاز نوجوان توجه می‌شود؛ اما در بهترین راهبردها، به نیاز والدین و نیاز نوجوان توجه می‌شود.

مثال‌هایی از بهترین راهبردها در زمینه بازی‌های دیجیتالی

اختلاف نظر والدین و نوجوانان بر سر بازی‌های دیجیتالی (نوع بازی، زمان بازی، مدت بازی و ...) مسئله‌ای رایج و قدیمی است. در بخش اول این مقاله (در شماره ۱۱ مجله بازی‌بان) به این مسئله قدیمی از دیدگاهی نو پرداختیم؛ از دیدگاه زبان زندگی ۱ بازی‌های دیجیتالی را به عنوان یک راهبرد قدرتمند برای نوجوانان شناختیم و از زاویه دید نوجوانان، احساس‌های خوشایند و نیازهای تأمین شده آن‌ها را دیدیم. از سوی دیگر، احساس‌های ناخوشایند والدین را شناختیم و نیازهای تأمین نشده‌ای که منجر به آن احساس شده‌اند را حدس زدیم. در بخش دوم سعی داریم برای هر نیاز مطرح شده به راهبردهایی اشاره کنیم.

فهرست نمونه‌ای که نیازهای رایج والدین را در آن حدس زدیم به خاطر دارید؟ چه خوب است که قبل از مطالعه ادامه این مقاله، راهبردهای پیشنهادی خود را یادداشت کرده باشید. این کار به افزایش خودآگاهی شما کمک می‌کند و خواهید دید کجا از سر تفکر و توجه، خلاقانه در پی یافتن بهترین راهبرد هستید و کجا از سر عادت؛ واکنش نشان می‌دهید. ویژگی بهترین راهبرد را به خاطر دارید؟ بهترین راهبرد، یا راهبرد غنی، راهبردی است که بیشترین نیاز را از بیشترین افراد

۱. برای کسب اطلاعات بیشتر، کتاب ارتباط بدون خشونت (زبان زندگی) نوشته مارشال روزنبرگ و ترجمه کامران رحیمیان را مطالعه فرمایید.

مثال هایی از بهترین راهبردها

احساس و نیاز والد	احساس و نیاز نوجوان	راهبردهایی که نیاز والدین و نوجوان را تأمین می کند
نگرانی- اطمینان خاطر (نگرانم از این که درسهایش عقب بماند.)	شگفت زدگی- کشف و یادگیری (این بازی خیلی پیشرفته است و مراحل پر چالشی دارد.)	راهبرد ۱- انتخاب یا ساختن یک بازی که بتواند به درک مفاهیم درسی کمک کند. (مثال: می توانید با الهام از بازی سین جیم، کارتهایی با محتوای درسی بسازید و در حین بازی، مطالب درسی نیز مرور شود. اگر چند نوجوان در خانواده یا خویشاوندان باشند حتی می توان لیگ برگزار کرد و جذابیت بازی را بیشتر و انگیزه بچه ها را دو چندان کرد.) راهبرد ۲- به تعویق انداختن بازی (اولویت بندی) راهبرد ۳- مطالعه تدریجی دروس در طول سال تحصیلی و کاهش مدت بازی در زمان امتحانات
عصبانیت- قدرت (برایش قانون گذاشته بودم فقط روزی دو ساعت اما چهار ساعت است که دارد بازی می کند.)	نیرومندی- آزادی و انتخاب (از طریق بازی پول در می آورم و می توانم آنچه می خواهم بخرم)	راهبرد ۱- به فرزندتان پول توجیبی به اندازه بدهید. پول تو جیبی به اندازه نه آنقدر کم است که نوجوان نتواند با آن کاری کند و نه آنقدر زیاد است که تا پایان ماه تمام شدنش را تجربه نکند. راهبرد ۲- درباره آرزوها و خواسته های فرزندتان با او صحبت کنید و فهرستی از خواسته هایش داشته باشید و مدام آن را به روز کنید. هدایای تولد، عیدی یا هر چیزی که می خواهید برایش بخرید از آن فهرست انتخاب کنید. راهبرد ۳- امکان کسب درآمد را برایش فراهم کنید. از طریق مشاغل تابستانی یا برگزاری نمایشگاه از آثاری که تولید کرده و ... می تواند کسب درآمد را از طریق امن تجربه کند.

راهبرد ۱- درباره تأمین نیاز به آگاهی خود، تحقیق کنید یا به همراه فرزندان نزد یک مشاور یا پزشک متخصص بروید و از او اطلاعاتی بگیرید. راهبرد ۲- در بستر زندگی شرایطی را فراهم کنید تا نیاز به قدرت فرزندان تأمین شود. (مثلاً) براساس علاقه‌اش، عضو یک تیم ورزشی شود یا یک مهارت هنری را به صورت جدی فراگیرد. موفقیت‌هایش را جشن بگیرید و از او قدردانی کنید. راهبرد ۳- مسئولیت‌هایی را که در توان فرزندان است به او بسپارید و با انجام آن‌ها، ضمن قدردانی، رفته رفته مسئولیت‌های دشوارتری به او بسپارید تا رشد و قدرتمندی خود را درک کند.	لذت- قدرت (من امتیاز خیلی بالایی دارم و توانستم ... را شکست بدهم.)	ترس- آگاهی (در اخبار خواندم که بازی‌های دیجیتال اثر بسیار بدی بر مغز و بینایی بچه‌ها دارد.)
راهبرد ۱- هم‌بازی فرزندان شوید. راهبرد ۲- از کودکی شرایطی فراهم آورید تا فرزندان در گروه‌هایی عضو باشد. عضو گروه ورزشی یا هنری مدرسه یا مؤسسه‌ای و ... راهبرد ۳- اطلاعات‌تان را درباره بازی‌ها به روز نگه دارید و بازی‌های جذاب را به فرزندان پیشنهاد بدهید.	رضایت- تعلق (من عضو تیم ... در بازی ... هستم)	تردید- وضوح و آگاهی (نمی‌دانم اینقدر بازی برایش خوب است یا بد؟ نمی‌دانم محتوای بازی مناسبش است یا نه.)
راهبرد ۱- یک تقویم دیواری داشته باشید و قبل از این‌که قرارهای خانوادگی را تنظیم کنید، از فرزندان بپرسید چه وقتی فرصت دارد، زمانی که مورد توافق همه اعضای خانواده است را روی تقدیم علامت‌گذاری کنید و صبح روز موعود در این زمینه به فرزندان یادآوری کنید.	اعتماد به نفس- آزادی و توانمندی (در بازی محدودیت‌های دنیای واقعی را ندارم)	ناراحتی- هماهنگی و نظم (قرار است با هم به مهمانی برویم اما او هنوز از گیم‌نت برنگشته است.)

راهبرد ۲- بسیاری از نه هایی که والدین به فرزندان شان می گویند غیر ضروری است. قبل از هر نه گفتن به نوجوانان، از خود بپرسید چرا نه؟ و اگر نه شما دلیل محکمی دارد، پیشنهاد دیگری به فرزندتان بدهید. مثلاً این وقت شب نمی توانی به خانه دوست بروی چون الان وقت مشترک خانواده است اما فردا خودم بعد از کار، تو را به آنجا می رسانم یا می توانی دوستت را دعوت کنی تا کیک که مادرت پخته را دور هم بخوریم. راهبرد ۳- در تصمیم گیری ها نظر او را بپرسید و مسئولیت هایی را به او واگذار کنید. همچنین به حریم شخصی او احترام بگذارید.	اعتماد به نفس- آزادی و توانمندی (در بازی محدودیت های دنیای واقعی را ندارم)	ناراحتی- هماهنگی و نظم (قرار است با هم به مهمانی برویم اما او هنوز از گیم نت برنگشته است).
راهبرد ۱- قطع کردن صدای بازی در ساعات استراحت یا استفاده از هدفون راهبرد ۲- تغییر محل یا ساعت بازی راهبرد ۳- در جمع های دوستان و خویشاوندان، زمینه ای فراهم کنید تا نوجوانان چیزی را که به آن چیره است نشان دهد و دیده شود.	هیجان زدگی- ابراز خود و دیده شدن (من بیشترین امتیاز را در بین دوستانم دارم).	عصبانیت استراحت (می خواهم بخوابم اما سر و صدای بازی نمی گذارد).
راهبرد ۱- والدین حریم را به نوجوان خود به عنوان یکی از ارزش های زندگی از قبل معرفی کرده باشند. همچنین در بستر خانواده شرایطی را فراهم کنند که فرزندشان ارتباط هایی امن را تجربه کند.	صمیمیت- ارتباط (در بازی دوستانم جدیدی پیدا می کنم که می توانم حرف هایم را به آنها بگویم).	بی قراری- اعتماد (فکر می کنم از طریق بازی با کسی دوستی خارج از چارچوبی دارد).

راهبرد ۲- والدین درباره نیاز خود تقاضایی بدون قضاوت بسازند و آن را با فرزند نوجوان خود مطرح کنند. مثلاً: با توافق هم قانون‌هایی درباره استفاده از فضای مجازی داشته باشند. از جمله این‌که: شروع دوستی باید از دنیای واقعی باشد چون یکی از ویژگی‌های فضای مجازی بی‌جسمی است و ما نمی‌توانیم مطمئن باشیم کسی که درباره خودش به ما اطلاعاتی می‌دهد چقدر راست می‌گوید. راهبرد ۳- گفتگو درباره اتفاقاتی که در روز می‌افتد، به رسم خانوادگی تبدیل شود. در این گفتگوها والدین می‌توانند بدون قضاوت درباره ابهاماتی که نسبت به رفتار فرزندشان دارند نیز سؤال کنند. (مثال بدون قضاوت: امروز دیدم که موقع بازی با کسی چت می‌کردی که تصویرش برایم آشنا نبود. می‌خواهی او را به من معرفی کنی؟ مثال با قضاوت: فکر می‌کنم تو داری چیزی را از من پنهان می‌کنی و زیر قول و قرارمان زدی.)	صمیمیت- ارتباط (در بازی دوستان جدیدی پیدا می‌کنم که می‌توانم حرف‌هایم را به آن‌ها بگویم.)	بی‌قراری- اعتماد (فکر می‌کنم از طریق بازی با کسی دوستی خارج از چارچوبی دارد.)
راهبرد ۱- در وقت استراحتش، با هم یک فیلم کمدی ببینید. راهبرد ۲- طوری برنامه‌ریزی کنید که در طول ترم درس‌هایش را بخواند و مطالب برای شب امتحان انباشته نشوند. راهبرد ۳- با هم قرار بگذارید که پس از فصل امتحانات با هم به یک رویداد بازی گروهی یا کنسرت یا تئاتر بروید.	نشاط و سرحالی- نیاز به بازی یا شادمانی- نیاز به خنده (این بازی خیلی خنده‌دار است.)	عجز- صداقت (فصل امتحانات تابلتش را گرفته‌ام اما به بهانه درس خواندن به خانه دوستش می‌رود و بازی می‌کنند.)



از سنن پیش از نوجوانی زمینه‌سازی کنید

یکی از نکاتی که لازم است والدین به آن توجه کنند این است که برای رسیدن به راهبردهای مناسب، پیش‌زمینه‌هایی لازم است. والدین باید از سال‌های قبل از نوجوانی، فرزندشان را با ارزش‌های زندگی (یا همان نیازهای مشترک در بین همه انسان‌ها) آشنا کرده باشند. نوجوانی سن اغراق‌هاست. بسیار دشوار است نوجوانی که تا به حال چیزی درباره حریم نشنیده را ملزم به رعایت حریم خود و دیگران کنیم.

همچنین برای تأمین نیاز اعتماد به نفس، دیده‌شدن و تعلق، لازم است از سنن پیش از نوجوانی شرایطی فراهم شود تا نوجوان مهارت‌هایی را کسب کند تا وقتی به سن نوجوانی می‌رسد لااقل در یکی از آن‌ها ماهر به حساب بیاید و در جمع‌ها بتواند مهارت خود را عرضه کند و دیده شود.

یکی دیگر از اقداماتی که والدین قبل از نوجوانی باید به آن توجه کنند این است که از خردسالی مسئولیت‌هایی مناسب توان فرزندشان به او بدهند و با موفقیت در آن مسئولیت، رفته‌رفته مسئولیت‌های دشوارتری به او بدهند تا کم‌کم بتواند بطور مستقل از عهده امور خود به شکل شایسته‌ای برآید. به بیان دیگر والدین با این کار در طول سنن خردسالی تا نوجوانی فرزندشان، رفته رفته از

مراقب (در کودکی) به حامی (در نوجوانی) تغییر نقش می‌دهند.

کسی که کم‌راهبرد یا تک‌راهبرد است به راهبرد خود می‌چسبد!

در بخش اول گفتیم که بازی یک راهبرد قدرتمند است که نیازهای بسیاری را تأمین می‌کند. برای این که بتوانید با فرزندتان به راهبردهای بهتری برسید، بستر زندگی خود را متنوع کنید. هر چه راهبردهای بیشتری داشته باشید، قدرت انتخاب بیشتری دارید.

اگر به بازی کردن فرزندتان در شب امتحان «نه» می‌گویید؛ برای تأمین نیاز به استراحت و تفریح او چه پیشنهاد‌های دیگری غیر از بازی دیجیتال دارید؟

اگر به دوست‌یابی در فضای مجازی «نه» می‌گویید، برای تأمین نیاز به ارتباط، دوستی، پذیرش و ... فرزندتان چه پیشنهاد‌های دیگری دارید و چه شرایطی فراهم کرده‌اید؟

اگر فرزندتان راهبردهای متنوع و جذابی داشته باشد آیا باز هم اصرار دارد بدون محدودیت به بازی‌های دیجیتال مشغول باشد؟

بی‌قضاوت باشید

برای این که راهبرد مناسبی پیدا کنید لازم است خواسته خود را بیان کنید و برای این که



برای مشاهده بدون قضاوت لازم است واقعیت را از تعبیر خود تفکیک کنید. مثال: نیم ساعت قبل قرار بود به مهمانی بروید اما هنوز فرزند شما از گیم نت برگشته است. واقعیت این است که فرزند شما هنوز به خانه برگشته است. اما اغلب افراد به جای این که این واقعیت را در نظر بگیرند، به تعبیر خود (که هیچ ضمانتی نیست درست باشند) توجه دارند. بعضی از این تعبیر را با هم مرور

بتوانید خواسته خود را به خوبی بیان کنید، لازم است بتوانید بدون قضاوت نگاه کنید. یکی از مهارت های ده گانه زندگی، مهارت ارتباط مؤثر است و یکی از اجزای ضروری برای برقراری ارتباط مؤثر، مشاهده بدون قضاوت است. قضاوت ها در ارتباط مؤثر مانع ایجاد می کنند و تا ارتباط مؤثر برقرار نشود نمی توان به راهبردهایی رسید که نیازهای طرفین ارتباط را تأمین می کند.





معجزه قضاوت نکردن را در بهتر شدن روابط خود و فرزندان خواهید دید.

سخن آخر

راهبردهایی که به آن‌ها اشاره کردیم فقط مثال‌هایی برای وضوح بیشتر بود. شما با تأمل و توجه به نیازهای خود و فرزندان‌تان، با کمک هم می‌توانید راهبردهای غنی مناسب شرایط خود بسازید.

در پایان دوباره یادآور می‌شویم، ما در انتخاب راهبرد کاملاً اختیار داریم اما هر راهبرد مسئولیتی در پی دارد که جزء جدایی ناپذیر آن راهبرد است و ما ناچار هستیم متحمل مسئولیت راهبرد شویم. پس عاقلانه است هنگام انتخاب راهبرد، به مسئولیت آن فکر کنیم و ببینیم آیا مسئولیت راهبردی که انتخاب می‌کنیم را پذیرا هستیم؟

کنیم: بی‌مسئولیت است! ارزشی برای خانواده قائل نیست! دوستانش را به خانواده ترجیح می‌دهد! بی‌فکر است! همیشه برنامه‌های ما را به هم می‌زند! وقت‌شناس است! گوش به بازی است!

ببینید چقدر تعابیر با واقعیت فرق دارند! قضاوت‌ها ارتباط را مسدود می‌کنند و به یک اتفاق، بار احساسی شدیدی را وارد می‌کنند. وقتی صورتان این است که فرزندان هنوز به خانه نیامده است، چه احساسی دارید؟ وقتی فکر می‌کنید فرزندان ارزشی برای خانواده قابل نیست چه احساسی دارید؟ اگر به نوجوانتان بگویید: «قرار مهمانی داشتیم و تو دیر به خانه آمده‌ای» چه واکنشی نشان خواهد داد؟ اگر بگویید: «همیشه برنامه‌های ما را به هم می‌زنی» چطور؟

اغلب ما به قضاوت کردن عادت کرده‌ایم. بنابراین، قضاوت نکردن به تمرین بسیاری نیاز دارد. از همین امروز تصمیم بگیرید واقعیت را از تعبیر جدا کنید و بدون قضاوت، فرزند نوجوان خود را مشاهده کنید. در زمانی کوتاه،

کنند. در این میان، پیشرفت صنایع فرهنگی و خلاق در ایران و افزایش درآمدهای حاصل از این صنایع نسبت به دهه ۸۰ و قبل از آن، پنجره‌ای جدید به اقتصاد ایران گشوده است. با این وجود برای رشد در این حوزه و رفع موانع، سیاست‌گذاری‌های دقیقی مورد نیاز است تا بتوان از تمامی ظرفیت این حوزه در راستای درآمدزایی بیشتر بهره برد.

بازی‌های دیجیتال صنعتی پول‌ساز

بطور خاص، در حال حاضر بازی‌های دیجیتال یکی از صنایع خلاق پرطرفدار در میان صنایع رسانه و سرگرمی هستند که بازی‌های مبتنی بر پلتفرم‌های رایانه، موبایل و کنسول را شامل می‌شود. سال‌های زیادی از تولید نخستین کنسول بازی و ساخت بازی‌های پیکسلی نمی‌گذرد اما امروزه این بازی‌ها رکورد فروش و مصرف تمامی محصولات سرگرمی را در نوردیده‌اند. در بازار جهانی بازی، براساس آمار جدید نیوزو در سال ۲۰۲۰ درآمد حاصل از بازی‌ها بالغ بر ۱۵۹ میلیارد دلار بوده که ۵۰ درصد از این درآمد سهم بازی‌های موبایلی است و بیشترین افزایش را نسبت به سایر پلتفرم‌ها داشته است. این رشد درآمد بازی‌های دیجیتال را می‌توان متأثر از چندین عامل کلیدی است دانست که هر یک به نحوی در این رشد سهمیه بوده‌اند و آن را به صنعتی درآمدزا در جهان تبدیل کرده است.

محرك‌های رشد درآمد بازی‌های دیجیتال (موبایلی، کنسولی و رایانه‌ای)

به نقل از گزارش بازار جهانی بازی دیجیتال (۲۰۲۳-۲۰۱۸) در حال حاضر، استفاده از اینترنت و گوشی‌های هوشمند یکی از نیازمندی‌های بازار بازی‌های دیجیتال در عصر توزیع دیجیتال بازی‌ها است بنابراین از

یک سو افزایش «نفوذ اینترنت و گوشی‌های هوشمند» در سراسر جهان، بازار جهانی بازی‌های دیجیتال را دگرگون ساخته و از سوی دیگر، عواملی مانند «بهبود در رشد اقتصادی جهانی» باعث شده تا مصرف‌کنندگان برای بازی‌ها بیشتر هزینه کنند و به تبع آن افزایش مستمر «تعداد بازیکنان» در سراسر جهان، تقاضا را برای بازی‌های دیجیتالی افزایش می‌دهد.

در بازی‌های موبایلی علاوه بر گسترش اینترنت می‌توان به نفوذ «گوشی‌های با قیمت کم در کشورهای پرجمعیت» اشاره کرد که توانسته است به رشد درآمد سرعت بخشد. بطور مثال هند به عنوان یکی از کشورهایی است که در درآمد بازار بازی‌های موبایلی انقلابی بزرگ به پا کرده است. در ماه‌های اخیر با ورود گوشی‌های هوشمند چینی به بازار هند، قیمت این دستگاه‌ها کاهش یافته و میزان کاربرد گوشی‌های هوشمند پیشرفته در این کشور نیز افزایش یافته که در رشد درآمد بازی‌های موبایلی در جهان سهم بالایی داشته است. در نتیجه انتظار می‌رود که در سال‌های آتی شاهد رشد مثبت بازی‌های موبایلی در این کشور و جهان باشیم. همچنین انتخاب شیوه درآمدی مناسب از سوی توسعه‌دهندگان بازی‌ها بخصوص در بازی‌های موبایلی نیز با تغییر به سمت بازی‌های رایگان از عوامل رشد درآمد بوده است. «مدل free-to-play» کاربران را قادر می‌سازد تا بدون پرداخت هیچ هزینه‌ای بازی کنند و از بازی لذت ببرند. جالب توجه است، اکثریت قریب به اتفاق از بازی‌های موفق موبایلی، به‌صورت رایگان قابل‌دانلود هستند. با این حال، بازیکنان در حین بازی می‌توانند به‌طور مستقیم با روش‌های پرداخت مانند کارت اعتباری و یا PayPal به‌راحتی گزینه‌های مورد نیاز را برای کسب امتیاز در بازی خریداری کنند، این روش یکی



بالا می‌رود لذا بازیکن بصورت آنی تصمیم به خرید درون بازی می‌گیرد. با تغییر مدل‌های کسب‌وکار، می‌توان بزرگترین و یکی از دلایل اصلی افزایش چشمگیر درآمد در این بخش را افزایش «بازی به عنوان خدمت (GaaS)»^۳ در بازی‌های کنسول دانست، «بازی به عنوان خدمت» تجربه جدیدی است که بازیکن را با دنیای آنلاین و همیشه در حال تغییر که در آن زندگی می‌کند، درگیر می‌کند و به جای انتشار بازی تمام‌شده، بازی منتشر شده بطور مستمر در حال بروزرسانی است؛ این روش یک مدل درآمدی مستمر و سودآور برای ناشران است، این در حالی است که این بازی‌ها هنوز در فرم اولیه خود هستند و احتمال افزایش این نوع بازی‌ها و درآمد ناشی از آن در سال‌های آتی بسیار زیاد است.^۴

۳. games as a service

۴. برای اطلاعات بیشتر به لینک زیر مراجعه نمایید:
www.globalgamesforum.com/global-console-revenues/19th April 2018

از بهترین راه‌های درآمدزایی بازی‌سازان است.

در بازی‌های کنسولی نیز، عواملی همچون رشد «پرداخت‌های دیجیتال»^۲ محرک واقعی درآمد بازی‌های کنسولی در جهان بوده و پرداخت‌های دیجیتال در پی تحول در «مدل‌های کسب‌وکار» رخ داده است. در عصر مدرن، مدل کسب‌وکار Premium که در آن بازیکن با پرداخت هزینه اولیه، بازی را تهیه می‌کرد جای خود را به مدل‌های کسب‌وکار Free To Play که در آن بازیکن در طول مراحل دانلود، نصب و بازی هزینه‌ای پرداخت نمی‌کند و مدل Freemium و پرداخت‌های درون بازی داده است. در این مدل با توجه به اینکه با قرار گرفتن در فضای بازی، میزان درگیری بازیکنان با بازی

۲. دیجیتال فقط فروش بازی نیست و شامل تمام جنبه‌های بازی

دیجیتال است نظیر حق اشتراک و خدمات مبتنی بر حق اشتراک، microtransactions/DLC/add-ons، خدمات زنده، بازی‌های موبایل freemium، دانلودهای کامل بازی در تمام شبکه‌ها (PSN، GoG، Steam، Xbox LIVE و غیره) و سایر.



از این رو صنعت بازی با ظرفیت بالایی که دارد، فرصت مناسبی برای عرضه‌کنندگان و تولیدکنندگان بازی است تا بتوانند به این تقاضا پاسخ دهند و با انتخاب مدل‌های درآمدی مناسب درآمد بالایی را از ظرفیت موجود بدست آورند.

ایران و درآمد حاصل از بازی‌های دیجیتال

به دنبال رشد صنعت بازی در جهان، ایران نیز به عنوان کشوری که پیش از این عمده درآمد داخلی آن مبتنی بر اقتصاد نفتی بوده، با ظهور اقتصاد خلاق در مسیر جدیدی قرار گرفته است. صنایعی همچون گردشگری، سینما، موسیقی و بازی‌های دیجیتال از جمله صنایع پرتعداد در ایران هستند که تاحدودی سبب درآمدی کشور را تغییر داده‌اند. بطور مثال گزارشی که مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال بر اساس پیمایش ملی سال ۹۶ منتشر کرده است، نشان می‌دهد که بازی‌های دیجیتال در ایران در سال ۱۳۹۶ با ۲۸ میلیون بازیکن، روندی رو به رشد خود را ادامه می‌دهند و طبق این آمار درآمد بازار بازی‌ها در سال ۹۶ به بیش از ۹۰۰ میلیارد تومان افزایش یافته است. بازار بازی‌های موبایلی در ایران نیز پا به پای بازار جهانی با رشد فزاینده‌ای همراه بوده و با رشد بیش از ۶۴ درصدی از ۱۳۹ میلیارد تومان به بیش از ۲۲۹ میلیارد و ۵۰۰ میلیون تومان در سال ۱۳۹۶ رسیده است. در عین حال درآمد بازی‌های بومی (بازی‌هایی که



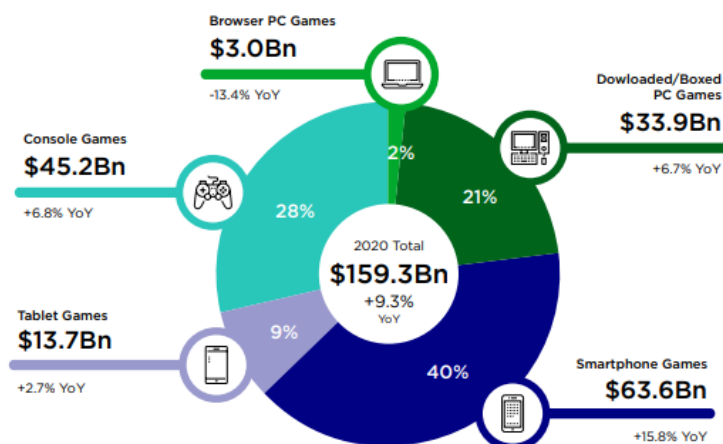
از سوی دیگر، بهبود «زیرساخت توزیع دیجیتال» برای بازی‌های کنسولی سبب شده است تا بازی‌ها آسان‌تر و با هزینه‌های کمتری از خرید بازی‌ها بصورت فیزیکی، در اختیار بازیکنان قرار گیرد و به تبع آن، با رشد «کاربران» همراه است. بطور مثال «شبکه‌های دیجیتالی فروش بازی‌ها» نظیر PSN برای PlayStation و Xbox Live برای Xbox علاوه بر کاهش هزینه خرید بازی برای بازیکنان، منبع درآمدزای بالایی برای هر دو کمپانی شده است و این دو کمپانی علاوه بر فروش بازی با ارائه «حق اشتراک»^۵ به بازیکنان اجازه می‌دهند تا در مدت مشخص با پرداخت هزینه اشتراک به بازی‌های آنلاین و آفلاین به راحتی دسترسی داشته باشند و حتی بتوانند با دوستان خود در این شبکه بطور آنلاین بازی کنند.

در بازی‌های رایانه‌ای نیز عواملی همچون درآمد ناشی از استفاده آنلاین^۶ سبب افزایش درآمد بازار این بازی‌ها شده که ترکیبی از حق اشتراک‌ها، فروش اقلام مجازی، تبلیغات و درآمد توزیع دیجیتال است، همچنین تبدیل بازیکنان نیمه حرفه‌ای به حرفه‌ای و افزایش هزینه‌کرد آن‌ها، استریمینگ، ورزش‌های الکترونیک از عوامل موثر در افزایش درآمد این بازی‌هاست.

۵. subscribe

۶. online usage revenue

2020 Global Games Market
Per Segment



ویروس کرونا به دنیای حاضر و تحت الشعاع قرار دادن صنایع، دنیای جدیدی را به سوی صنایع و مردم باز نمود. در حالیکه اکثر صنایع بدلیل قرنطینه در خاموشی به سر می بردند صنایع خلاق بخصوص بازی های دیجیتال با درآمد ۱۵۹ میلیارد دلاری به صنعتی درآمدزا تبدیل شدند.

صنعت بازی ایران نیز همچون سایر کشورهای جهان با رشد چشمگیری در درآمد همراه بود. طبق آمار کافه بازار از اول اسفند ۹۸ تا نیمه اول فروردین ۹۹، دانلود بازی ها با ۷۳ درصد افزایش به ۲۲ میلیون دانلود رسید. مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) نیز به منظور بررسی تاثیر کرونا بر شرکت های بازی ساز ایرانی، با انجام پیمایشی از ۵۹ استودیوی بازی ساز این افزایش درآمد را در بازار بازی ها تایید کرد؛ افزایش ۴۴ درصدی درآمد بازی سازان نشان داد که می توان تا حدودی ادعا کرد که صنعت بازی در ایران نیز همچون سایر کشورها که در این شرایط با عدم فعالیت و تحمیل زیان بسیاری از صنایع روبرو بوده اند، رشد قابل قبولی داشته است. این موضوع نشان دهنده ظرفیت بالقوه صنایع خلاق در خلق درآمد و در شرایط پیش بینی نشده است.

یا در ایران ساخته و یا بومی سازی شده اند) در این بازار تقریباً ۲/۴ برابر شده و به ۴۱/۹ میلیارد تومان رسیده است. رشد خیره کننده شاخص های متعدد مصرف و بازار بازی های موبایلی را در طی سال های اخیر می توان متأثر از عوامل مهمی دانست. همچون عوامل کلیدی در جهان، افزایش دسترسی به اینترنت، ظهور گوشی های هوشمند ارزان قیمت و بالتبع افزایش تعداد بازیکنان موبایلی، سهولت ساخت بازی های موبایلی برای سازندگان و شانس درآمدزایی بیشتر برای تیم های کوچک تر، بر اساس تغییر مدل درآمدی بازی های موبایلی به سمت روش «درون پرداخت» از عوامل مهم در افزایش درآمد بازی های موبایلی دانست. از این رو سهولت در ساخت بازی های موبایلی نسبت به بازی های کنسولی و رایانه ای و استفاده از مدل های درآمدی درون پرداخت و یا استفاده از تبلیغات، فرصتی طلایی برای «شرکت ها و تیم های بازی ساز موبایلی بومی» در این صنعت است تا بتوانند با بهره گیری از این فرصت بازیکنان بیشتری را جذب کرده و بر درآمد خود بیفزایند.

صنعت بازی، صنعتی با رشد درآمدی بالا حتی در دوران کرونا

در سال جدید ورود عامل ناگهانی همچون



دکتر دهقان زاده

قدرت آموزش بازی‌های دیجیتال

مدرن بر آن تاکید دارند بدین معنی است که محیط فیزیکی و اجتماعی موقعیت یادگیری مثل محیط فیزیکی و اجتماعی موقعیت عملکردی در دنیای واقعی باشد. یعنی آن چیزی که در دنیای واقعی تجربه می‌شود همان در دنیای آموزش و یادگیری باید تجربه شود. در سبک‌های مختلف بازی‌های دیجیتال بویژه سبک‌های شبیه‌سازی، محیط فیزیکی و اجتماعی واقعی و اکشن‌ها و پیامدهای این اکشن‌ها که در محیط‌های واقعی اتفاق می‌افتند، را فراهم می‌کنند.

رویکرد مبتنی بر بازی دیجیتال در آموزش به دنبال بهبود یادگیری از طریق تجارب غنی و درگیرکننده در محیط‌های طراحی شده می‌باشد. این محیط‌ها تا حدی شرایط و ویژگی‌های دنیای واقعی را شبیه‌سازی کرده و یادگیرندگان را از طریق ارائه مسائل معتبر و واقعی که تدریجاً دشواری آن‌ها افزایش می‌یابد به چالش می‌کشند و گیم‌رها در فرایند حل این چالش‌ها مشغول یادگیری هستند که در ادامه به قدرت آموزشی و یادگیری این بازی‌ها می‌پردازیم.

یادگیری بافتمند

بازی‌های دیجیتال یادگیری مبتنی بر بافت یا یادگیری موقعیتی را فراهم می‌کنند. یادگیری بافتمند که نظریه‌های یادگیری و آموزشی



استفاده کنند که این مورد جزء اساسی کار تیمی اثربخش می باشد.

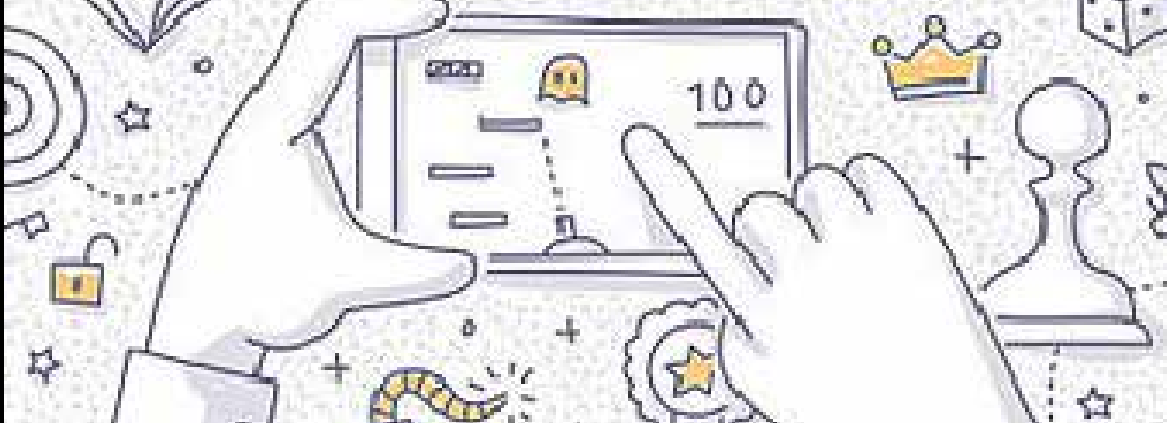
اما تصویری در جامعه وجود دارد که بازی های دیجیتال موجب انزوا و تنهایی گیمرها می شوند در حالی که واقعیت این گونه نیست. مطالعات علمی نشان می دهند که بیش از ۷۰ درصد گیمرها همراه با دوستان خود مشغول بازی می شوند که این همراهی در برخی موارد در قالب همکاری است و در برخی موارد در قالب رقابت. بویژه در بازی های آنلاین این مشارکت اجتماعی بسیار بالاست. ۶ میلیون گیمر کلاش اف کلنز در ایران، ۱۲ میلیون گیمر بازی دنیای وارکرفت، میزبانی روزانه فیسبوک از ۵ میلیون گیمر در بازی فارم ویل از جمله بازی های آنلاینی هستند که در آن ها گیمرها به تمرین رفتارهای اجتماعی پرداخته و آن ها را یاد می گیرند. در این بازی ها گیمرها تصمیم می گیرند که به چه کسانی اعتماد کنند، از چه کسانی دوری کنند و چگونه در گروه رفتار کرده و یا چگونه گروه را رهبری کنند. جنتایل بیان می کند که این رفتارهای اجتماعی می تواند به روابط با دوستان و خانواده در محیط های واقعی خارج از بازی انتقال داده

موانع و حل مسائل، راهبردهایی را از طریق بکارگیری استدلال های استقرایی و قیاسی، منطق و آزمون فرضیه، طراحی کرده و مورد استفاده قرار می دهند. از طریق تجربه بازی، بازیکنان یاد می گیرند تا در مورد شکست ها و موفقیت های شان تأمل کرده و فکر کنند. زیرا این بینش های حاصل از تأملات برای تلاش های بعدی بسیار مهم خواهند بود همچنان که برای حل مسائل واقعی مشابه در زندگی روزمره نیز بسیار مهم هستند.

تأمل در یادگیری یکی از مؤلفه هایی است که رویکردهای یادگیری فعال بشدت بر آن تأکید می کنند. تأمل در موقعیت هایی می تواند فراهم شود که یادگیرنده بر فرایند آموزش و یادگیری کنترل داشته باشد. در بازی های دیجیتال فرصتی فراهم می شود که بازیکنان در فضای امن و به دور از ترس های ناشی از شکست در محیط های حضوری، به آزمایش پرداخته و در مورد پیامدهای ناشی از فعالیت ها و تصمیم گیری های خود به تأمل بپردازند.

یادگیری کار تیمی و اجتماعی

برخی از بازی ها بگونه ای طراحی می شوند که برای موفقیت در بازی، بازیکنان به مشارکت و همکاری با همدیگر نیاز داشته باشند. بازی های گروهی تجارب اجتماعی فراهم می کنند. تجارب بدست آمده می توانند زمانی که به موقعیت های واقعی مشابه مرتبط باشند مورد بررسی و بحث قرار داده شده و بکار گرفته شوند. در مواردی که بازیکنان نقش هایی را در بازی های مشارکتی بر عهده می گیرند، آن ها دانش توزیع شده در بین بازیکنان یا به عبارتی دانش اجتماعی خود را توسعه داده و یاد می گیرند که این دانش را بکار بگیرند و این بدین معنی است که بازیکنان یاد می گیرند که دیدگاه های بازیکنان دیگر را شناسایی کرده و از آن ها



دربازی‌های دیجیتال نحوه و میزان یادگیری یادگیرندگان نیز موردتوجه قرار می‌گیرد. زمانی که موضوع جدیدی برای یادگیرندگان ارائه می‌شود، یادگیرندگان باید بخش اول موضوع را یاد گرفته و بر آن مسلط شوند تا بتوانند به بخش یا مرحله بعدی بروند. درحالی‌که در کلاس‌های سنتی یادگیرنده‌ای که موضوع بخش اول را یاد نگرفته نیز مجبور است به بخش بعدی برود و این مورد برای یادگیری بخش‌های بعدی و پیچیده‌تر مشکل ایجاد خواهد کرد.

بازی‌ها می‌توانند با سطوح دشواری متنوع، طراحی شوند و یا دارای یک سطح دشواری باشد که این سطح دشواری، متناسب با دانش موجود و توانایی مخاطبان مورد نظر طراحی شده است تا چالش مطلوبی را برای آن‌ها فراهم کند. اگر بازیکنی در رسیدن به هدف یادگیری یا همان هدف بازی شکست خورد، بازی می‌تواند انواع متنوعی از آموزش‌های مورد نیاز یا به موقع را از طریق تکیه‌گاه سازی و راهنمایی فراهم کند.

محیط‌های امن

در بازی‌های دیجیتال، یادگیرندگان می‌توانند ریسک کنند، اشتباه کنند و از اشتباهات خود یاد بگیرند بدون اینکه امنیت روانی (مسخره شدن) و فیزیکی آن‌ها تهدید شود. بازی‌ها بازخورد ارائه می‌کنند و بازیکنان بر اساس این بازخوردها اشتباهات خود را اصلاح می‌کنند و در جهت اهداف آموزشی و یادگیری حرکت می‌کنند. شغل‌های خطرناک مثل امور نظامی، پلیس، آتش نشانی و جراحی برای فراهم کردن فعالیت‌ها و تمرین‌های همراه با تفکر و عمل تحت فشار، در موقعیت‌های مهم و خطرناک به بازی‌ها و شبیه‌سازی‌ها روی آورده‌اند.

شوند. یک مطالعه جهان‌شمول و طولی که توسط جنتایل و همکاران در سال ۲۰۰۹ انجام شده بیان می‌کند؛ شواهد بیانگر این است که بازی کردن گیم‌های مشارکتی جامعه پسند با رفتارهای اجتماعی افراد مرتبط بوده و یا آن‌ها را پیش‌بینی می‌کند.

درگیری و افزایش تلاش در یادگیری

مطالعات علمی اخیر عصب‌شناسی یادگیری نشان می‌دهند که موقع انجام بازی‌ها، مغز ما انسان‌ها سیستم پاداش دهی دوپامین ترشح می‌کند، احساس خوشایند ایجاد کرده و انگیزه را افزایش می‌دهد. احساس غوطه‌وری و لذتی که بازیکن در بازی‌هایی که خوب طراحی شده‌اند تجربه می‌کند توجه و تمرکز بازیکن را افزایش داده و درگیری او را متداوم می‌کند. وقتی یادگیرندگان زمان زیادی را به فعالیت یادگیری اختصاص می‌دهند بطور طبیعی یادگیری آن‌ها نیز افزایش پیدا می‌کند. چرخه بازی، شکست، تأمل و تلاش‌های مجدد تا موفقیت؛ موجب می‌شود به بازیکنان احساس کنترل بر بازی و خودکاری داده شود. نتیجه این می‌شود که احساس خودکارآمدی تأثیر بسیار زیادی بر علاقه و تمایل برای برعهده گرفتن فعالیت یادگیری جدید دارد.

شخصی سازی؛ مولفه‌ای اساسی در یادگیری

بازی‌های دیجیتال، تفاوت‌های فردی در یادگیری را می‌توانند مورد توجه قرار دهند. نقاط قوت و ضعف یادگیرندگان از طریق فعالیت‌ها و اعمالی که در بازی انجام می‌دهند قابل استنباط است. بازی‌های دیجیتال همچنین می‌توانند بر اساس نیازهای یادگیرندگان آن‌ها را راهنمایی کنند.

بازی‌شناسی و قدرت بازی از منظر رسانه

ساده بچگانه مانند دنبال‌بازی و خاله‌بازی گرفته تا بازی‌های پیشرفته‌تر که قانون و هدف دارند - و ما آن‌را گیم می‌نامیم - گسترده است. به یقین می‌توان گفت هیچ فردی در زمین و در طول تاریخ وجود ندارد که بازی نکرده باشد. همه بشریت تجربه بازی را دارند. در این میان فرقی بین افراد عادی و غیرعادی، سالم یا ناقص، روحانی یا غیرروحانی و حتی پیامبران وجود ندارد. همه و همه بازی را در اندازه و کیفیت‌های متفاوت تجربه کرده‌اند.

روزی پیامبر اعظم (صلی الله علیه و آله) برای نماز به مسجد می‌رفت. در راه، گروهی از کودکان انصار بازی می‌کردند که تا آن حضرت را دیدند، دور او جمع شدند و به دامن او آویختند به گمان این‌که چون آن حضرت همواره حسن و حسین علیهما السلام را بر دوش خود می‌گرفت، این بار آن‌ها را نیز به دوش بگیرد. پیامبر از یک سو نمی‌خواست آن‌ها را برنجانند و از سویی دیگر مردم در مسجد منتظرش بودند و می‌خواست خود را به مسجد برسانند. در این حال، بلال حبشی از مسجد بیرون آمد و به جست و جوی پیامبر پرداخت. پس از مدتی، آن حضرت را کنار گروهی از کودکان یافت و جریان را فهمید. خواست کودکان را تنبیه کند، ولی پیامبر او را از این کار نهی کرد و فرمود: «تنگ شدن وقت نماز، برای من بهتر از رنجاندن کودکان است.» آن‌گاه به بلال فرمود: «به خانه برو و آن‌چه از گردو یا خرما یافتی، بیاور تا خود را از این کودکان بازخرید کنم.» بلال رفت و پس از جست‌وجو، هشت دانه گردو یافت و آن را به

بازی‌های کامپیوتری به‌رغم سلطه تجاری‌شان در جهان محصولات سرگرمی، هنوز از پیش‌داوری‌های زیادی رنج می‌برند، به‌خصوص هنگام مقایسه با دیگر اشکال سرگرمی همچون سینما. جاسمین کالی

قدمت بازی به اندازه قدمت اولین تمدن‌های بشری است. بازی از دیرباز تاکنون در زندگی فردی و اجتماعی افراد وجود و حضور داشته است. در کاوش‌های باستان‌شناسی منطقه جیرف کرمان و نیز شهر سوخته لوازم بازی رومیزی‌ای به دست آمده است که تاریخ آن به ۵۰۰۰ سال قبل از میلاد برمی‌گردد (تصویر ۱).



تصویر ۱: تخته بازی. بالا: جیرفت. پایین: شهر سوخته. ماخذ: (هاشمی، ۱۳۹۸)

کودکان با بازی؛ محیط و جهان را درک می‌کنند. آن‌ها با بازی آموزش می‌بینند و تربیت می‌شوند. گستره آن‌ها از بازی‌های



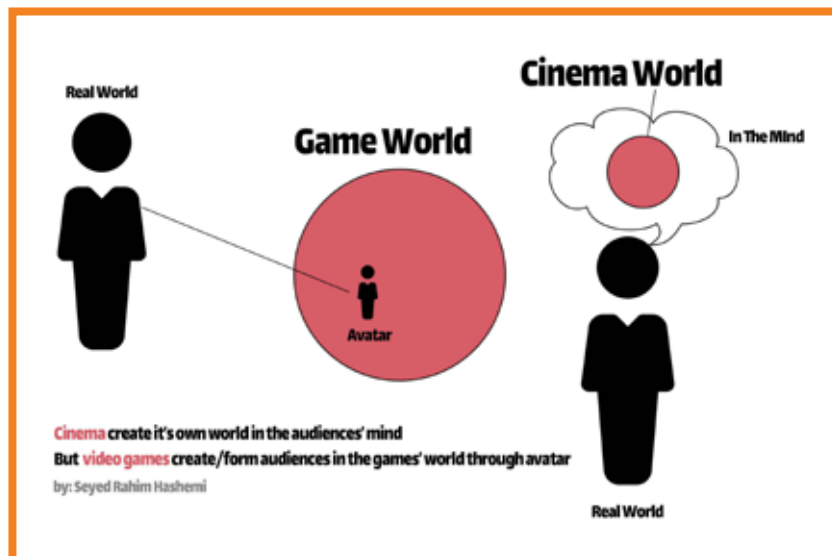
تصویر ۲: بازنمایی تصویری ایده دایره جادویی هویزینگا. مآخذ: gamingconceptz

جدا و منفک از زندگی اجتماعی است. البته این نظریه بعدها با تغییر عنوان به چرخه جادویی و ... توسط دیگران نیز مطرح شده است که بیشتر صحیح بنظر می‌رسد. یعنی این دوایر از زندگی اجتماعی ما منفک یا جدا نیستند بلکه جزئی از آن هستند. زندگی همان بازی است و بازی همان زندگی. (تصویر ۲)

بازی بخشی از هر یک از هنرهای هفت‌گانه را در خود دارد و بخشی را منحصرأ فقط و فقط خود داراست. مثلاً برخی روایت‌ها را از سینما دارد اما با استفاده از تعاملی که به بازیکن می‌دهد نوع اثرگذاری و درک روایت را تقویت می‌کند. در ژانر موزیکال از موسیقی و گاهی شعر استفاده می‌کند و با تقویت آن، آن‌را به بازی تبدیل می‌کند. گاهی سورئالیسم موجود در نقاشی را به بازی سفر بدل کرده تا مخاطب را با این سبک هنری عمیقاً آشنا کند. اما آن‌چه که فقط خود داراست چیزی نیست جز تعاملی که در بستر گیم‌پلی اتفاق می‌افتد. این بخش از هنر بازی که در مطالعات بازی "لودولوژی" نیز نامیده می‌شود جذابیت‌های تخیل‌کننده‌ای دارد که در هیچ‌یک از هنرهای دیگر موجود نیست. البته سینما در برخی از فیلم‌های سینمایی

حضور پیامبر آورد. پیامبر آن‌ها را میان کودکان تقسیم کرد و بدین گونه کودکان راضی شدند آن حضرت را آزاد کنند است (اخلاق نبوی، ۱۳۸۵). ورود پیامبر اعظم (صلی الله علیه و آله) به عنوان انسان کامل که بری از خطا و اشتباه هستند به چرخه بازی این کودکان که در زمان رسالت اتفاق افتاد نه تنها تایید بلکه تشویق به آن است.

درباره چرخه بازی در زندگی اجتماعی نظریات متفاوتی وجود دارد. یوهان هویزینگا جامعه‌شناس سوئیسی آن‌را در کتاب انسان بازیکن نظریه دایره جادویی می‌نامید؛ دایره جادویی مکانی خیالی و فانتزی است که هر فرد برای فرار از مشکلات و کارهای طاقت‌فرسای روزمره بدانجا پناه می‌برد. و همه چیز در درون این دایره نوعاً دگرگون‌پذیرند. هر بار که انسان از دایره خارج می‌شود معنا و تجربه جدیدی را با خود می‌آورد. همه بازی‌ها حیات و حرکت خود را در یک زمین بازی ازپیش معین دارند، هم بصورت مادی و هم ذهنی، تعمدی یا همیشگی. بازی‌ها، دنیای موقتی در جهان عادی هستند که به اجرای کنش‌های مجزا از هم اختصاص داده شده‌اند (Huizinga, ۱۹۵۵, ۱۰). بدین معنی که انسان در زندگی اجتماعی وارد دوایری جادویی که همان بازی است می‌شود که



تصویر ۳: شکل‌گیری جهان‌ها در سینما و گیم. ماخذ: نگارنده

و فرح‌انگیز همراه با پیام در نظر دارم. بازی‌های بچگانه تفریح بوده و هدفش در خودش است اما بازی‌های ویدئویی سرگرمی بوده و واجد پیامی است و درواقع به سمت رسانه سوق پیدا می‌کند. تمام بازی‌های ویدئویی در طیف بین تفریح و سرگرمی قرار می‌گیرند. (تصویر ۴)

بازی‌هایی نظیر ۲۰۴۸، تتریس و بازی‌های هایپرکژوال در طیف تفریح، و بازی‌های بزرگ و داستانی که پیامی با خود به یدک می‌کشند نیز در طیف سرگرمی قرار می‌گیرند. در اینجا باید دو تعریف دیگر را نیز از رسانه از هم جدا کنم. واژه Media به معنی رسانه و واژه Medium به معنی رسانه واسطه است. داستان رسانه‌ای است که از طریق بسترهای رسانه‌ای یا رسانه‌های واسطی چون سینما، گیم، شعر و حتی رقص، مجال بروز پیدا می‌کند. رسانه روحی است که در کالبد مدیوم دمیده می‌شود تا پیام را انتقال دهد. گیم توانسته است مدیا و مدیوم را به نحو احسن با هم ترکیب کرده و پیام خود را انتقال دهد.

نظیر تایم‌کد (از طریق ارائه قاب‌های متعدد در یک تصویر) و نیز فیلم‌های ویدیویی با داستان‌های قابل انتخاب و روایت‌های چنگالی تلاش می‌کنند با ورود تعامل و حق انتخاب در روند داستانی، جذابیت دوجندانی به فیلم خود بدهد اما مرز این تعامل بسیار محدود است و از محدوده‌ای فراتر نمی‌رود. سینما، جهان خود را در درون انسان شکل می‌دهد در صورتی که گیم انسان را از طریق آواتار در جهان گیم شکل می‌دهد (تصویر ۳). آواتار واژه‌ای سانسکریت بوده و به هبوط و تجسد ایزدان هندو اطلاق می‌شد؛ چیزی شبیه حلول بازیکن در قالب شخصیتی آواتاری. پس بازیکن در جهان بازی در آواتار حلول کرده و از آن طریق تعامل می‌کند؛ تعامل یعنی هم اثر می‌گذارد و هم اثر می‌پذیرد. (تصویر ۳)

من دو مفهوم Fun و Entertainment را دو مفهوم متفاوت و جدا در نظر می‌گیرم. اولی را تفریح به معنی فعالیت لذتبخش و فرح‌انگیز، و دومی را سرگرمی به معنی فعالیت لذتبخش



تصویر ۴. طیف بین تفریح و سرگرمی. بازی و سینما به لحاظ وجود پیام در آن‌ها در این بین قرار می‌گیرند. ماخذ: نگارنده

انسان و دروغی بیش نیست (زنوگیز، فاینال فانتزی تاکتیکس). کلیسا مکانی برای شفا بود (لوفیا، دکتر جکیل و آقای هاید) ولی بعد تبدیل به مکانی همراه با خشونت (بازی ایندیگو، نینجا گایدن بلک، بلادین) می شود. مسیح در فاینال فانتزی و دراگون واریر قهرمان است ولی در هیلو ۳، گان، فالوت ۳، بایوشاک اینفینیت تبدیل به فردی شرور می شود. خدای اکت رایدرز ۱ و ۲ ما را با هر عملی که مرتکب شویم دوست دارد ولی در دراگون کوئست ۹، شین مگامی تنسی از ما متنفر است و می خواهد جهان را نابود کند. شیطان قبل از ۱۹۹۵ دشمن ما بود (نوئاز آرک، دوپل ورلد) ولی پس از آن دوست ما می شود (دوپل می کرای ۴، گیتار هیرو ۳، ال شادای).

آیا این ها، همگی ما را به قدرت بازی رهنمون نمی کنند؟

منابع:

کالی، جاسمین (۱۳۹۶)، از گیم تا فیلم. ترجمه شیوا مقالو، نشر بیدگل، تهران.

هاشمی کروئی، سپید رحیم (۱۳۹۸)، بررسی اسطوره ایرانی مار در بازی های ویدیویی (مطالعه موردی بازی DOTA۲). پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشکده هنر و معماری دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب.

اخلاق نبوی؛ نکات تربیتی در سیره رسول خدا (صلی الله علیه و آله) (۱۳۸۵)، مجله طوبی، ۱۰ (۱۶). بازیابی شده از حوزه نیوز:

<https://hawzah.net>

Huizinga, Johan (۱۹۵۵). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture, The Beacon Press, Boston.

Vader, Vince (۲۳ ۱۰، ۲۰۱۲), Huizinga's magic circle, retrived from gamingconceptz:

<http://gamingconceptz.blogspot.com/۱۰/۲۰۱۲/huizingas-magic-circle.html>

Kerby Jr. Carl (۱۸ oct ۲۰۱۸). It's Not Just a Game. retrived from Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=۶CxDWeU۱۰Xw>

البته انتقال پیام در بازی محدود اما عمیق است برخلاف سینما که محدوده اثرگذاری آن وسیع تر اما با عمق کمتر است. سینما مانند اقیانوس کم عمق ولی بازی دریای عمیق است. بنابراین بازی، رسانه ای سرگرم کننده است که از طریق رسانه واسطه، پیام خود را منتقل می کند.

فیلم های سینمایی نیز در طیف بین تفریح و سرگرمی قرار دارند. اما قدرت گیم نه تنها در ایجاد دگرگونی شکلی در سینما، تاثیرگذاری در زندگی روزمره، آموزش و سرگرمی، بلکه در ایجاد تجربه ای است که برای مخاطبین خود به همراه دارد. بازی های شبیه سازی جنگ برای نظامیان ایجاد تجربه ای هر چند محدود و کوچک از شرایط جنگی را دارد. بازی های سبک دوستیابی نظیر سیمز تجربه ای مشابه را برای قشر خاصی ایجاد می کند. در داستان های کودکانه، کودکان درک جدیدی از موقعیت های جدید پیدا می کنند مثلاً در قصه شنگول، منگول و حبه انگور کودک یاد می گیرد به غریبه ها اعتماد نکند. این درک جدید با استفاده از گیم تبدیل به تجربه و درواقع در درجه ای بالاتر تبدیل به شهود می شود.

کارل کربی معتقد است انجیل، مسیح، دین، خدا و حتی شیطان سال های قبل از ۱۹۹۵ با بعد از آن متفاوت است. عملاً درک جدیدی از مفاهیم مقدس در بازی ها در حال ایجاد و تجربه شدن است. انجیل در قبل از این سال ها ابزار نابودی شیطان بود (لیجند آو زلدا، کستلوانیا) ولی پس از آن زایل کننده

قدرت بازی در محک زدن اخلاقیات

چگونه بازی‌ها با ایجاد شرایط حساس، وجدان ما را در تصمیم‌گیری به بوته آزمایش می‌گذارند!

ندای وظیفه : جنگاوری رسانه‌ای
. call of duty : media warfare .



جاده و اسب محیا بود و من هم خوب
جنگیدم اما...

در بازی ۴ دسته اصلی وجود دارد:

۱. آمریکایی

۲. گروه‌های آزادی‌خواه

۳. تروریست

۴. روسیه‌ای

اما بعد از بازی کمی به فکر فرو رفتم...

بعد از چندین سال، بالاخره شرکت اکتیویژن به سری جنگاوری نوین برگشت و یک شوتر نظامی خوب ساخت! بازگشت به جنگ واقع‌گرایانه؛ داستان نظامی-سیاسی؛ و این کافی بود تا طرفداران شوتر نظامی، به وجد بیایند. گان‌پلی عالی و لذت بخش بازی، هر گیم‌ری را از تیرشلیک کردن به وجد می‌آورد! گرافیک و صداگذاری هم بالاترین حد... در بین این موارد هم یک داستان زیبا و درگیر کننده روایت میشود تا بسته‌ی بازی، تکمیل شود.



(روسی) وارد خانه می شود و آن جا هم شاهد خشونت جنگ هستیم. آن قسمت بازی واقعاً متأثرم کرد و بغض کردم!

در این چند روایتی که خواندید، همیشه حق با ما بود و ما که همیشه دست بالاتر بودیم، علیرغم آدم کشتن هایمان کار درستی انجام می دادیم! بازی می گوید تصمیماتی که می توان از لحاظ اخلاقی زیر سوال شان برد، در میدان نبرد ضروری هستند چون از وقوع اتفاقات شرورانه تر جلوگیری می کنند.



آن قسمت بازی در را باز نکردم و ضدقهرمان بازی (تروریست)، پدر را در مقابل فرزندش کشت و سپس کودک را... البته حق داشتم! چون اگر در را باز می کردم، کشته می شدم!

برای دستگیری دیگر ضدقهرمان بازی (تروریست)، یک ساختمان مسکونی با کلی زن و بچه را باید پاکسازی می کردم. زنی که برای دفاع از خود و بچه اش با کلت به سمت من شلیک می کرد را کشتم! آخر چاره ای نداشتم! اگر او را نمی کشتم، او مرا می کشت!! زن دیگری را کشتم درحالی که صدای گریه نوزادش در گهواره بلند بود!

ابتدا با خودم گفتم که چه بازی خوبی است و چه خوب وقایع جنگ را به تصویر کشیده! طبیعت جنگ این است که بکشی تا کشته نشوی!

به قسمت دیگری از بازی برویم. به دوران کودکی یکی از قهرمانان بازی (آزادی خواه) درحالی که خودش و مادرش زیر آوار جنگ گیر کرده اند. مادر مرده و کودک تلاش می کند تا از زیر آوار بیرون بیاید ... کمی بعد به همراه پدرش به خانه شان می روند. برادرش هم در خانه است ... ناگهان، هنگام خروج یک سرباز



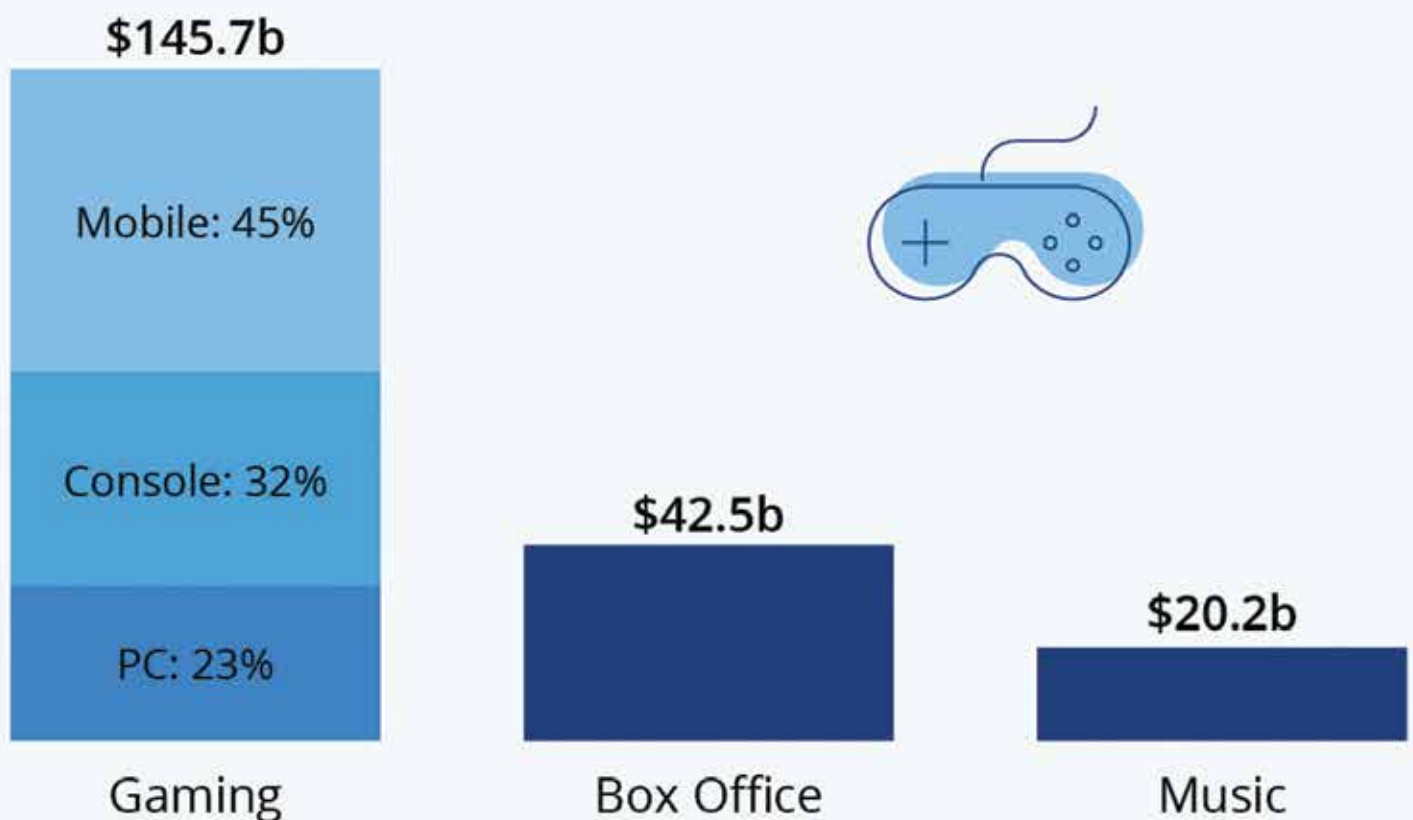
ببفتد، تو همیشه در جبهه درست هستی!
و این‌گونه جنگاوری رسانه‌ای ایالات متحده
انجام می‌شود در حالی که بمباران دسته
جمعی می‌کند. گروهک تروریستی ایجاد
می‌کند و به بهانه از بین بردن آدم‌بدها، باعث
ویرانی و آوارگی زن‌ها و بچه‌ها می‌شود.
آری؛ جنگ، جنگ، روایت‌هاست...

نیروی‌های روسی که حمله نظامی و
بمباران دسته جمعی می‌کنند را باید کشت.
تروریستی که حمله انتحاری خودرویی می‌کند
را باید کشت. و اگر برای دستگیری سرکرده
این گروهک، زن و بچه‌ای هم کشته شدند،
ایرادی ندارد... در مدرن وارفر، ایالات متحده
هیچ‌وقت کشورهای خاورمیانه‌ای را اشغال
نمی‌کند. هرچه نباشد، آن‌ها آدم‌خوب‌های
داستان هستند. مهم نیست چه اتفاق اشتباهی



صنعت بازی پیشتاز صنایع فرهنگی

درآمد بازار بازی تقریباً به اندازه دو برابر مجموع صنایع سرگرمی موسیقی و فیلم است.



Sources: Newzoo, Comscore, IFPI





محسن رزاقی

قدرت بازی در یاددهی و یادگیری

بازی، چیزی بیشتر از شکلات روی کرفس

یا

یک بازی برای مفید بودن، حتما باید جدی و آموزشی باشد؟

ما بیشتر از این که مشغول کارشان باشند، ابزاری هستند برای این که داد بزنند که به خدا بازی‌ها آنقدرها هم بد نیستند.

من و بیشتر بازیکنانی که می‌شناسم و البته برخی از بازی‌سازها، فکر می‌کنیم بازی جدی، علی‌رغم تمام فوایدی که دارد، یک کرفس است که به آن شکلات صبحانه مالیده‌اند تا خوردنی و جذاب شود! احتمالاً الان با چشم‌های گرد شده از خود (از منی که در مغز شما هستم) می‌پرسید، خب، چه کنیم؟ اجازه دهیم بازی‌های بکش و بکش و پراسیب تمام دنیای ما را پر کنند؟ جواب یک کلمه است: «نه!»

در یادداشتهای قبلی‌ام در مورد سه لایه

همه‌ی ما از حرف و حدیث‌هایی که در مورد بازی‌های دیجیتال وجود دارد و آسیب‌هایی که می‌زنند خبر داریم. وسط همه‌ی نق و ناله‌ها علیه بازی‌های دیجیتال، تنها عده‌ی کمی به سرشان زد که از این ویژگی‌ها برای کارهای آموزشی (و اخیراً اقتصادی) می‌توان استفاده کرد. بازی‌های دیجیتال این امکان را دارند که شرایطی را خلق کنند و امکان تکرار آن را بدهند که ایجاد آن ناممکن یا بسیار پرهزینه است. همچنین با پاداش‌هایی که دارند، انگیزه‌هایی برای بازیکنان ایجاد می‌کنند. خب، پس تا اینجا ما همه چیز برای آموزش را داریم. انگیزه، شرایط آموزشی خوب و البته داوطلب! این‌گونه بود که بازی‌های جدی یا هدفمند متولد شدند. بازی‌هایی که در کشور

نازی‌های بی‌رحم « نجات می‌دهد. او در این راه می‌بیند که دوستانش پریز می‌شوند و به فرماندهی دوست‌داشتنی و مهربانش که زخمی ولی زنده بود، جلوی چشم او تیر خلاص می‌زنند و در آخر، برای نجات دوستانش، به کمپ اسرای نازی‌ها می‌رود.

بازیکن در این مسیر دارد می‌جنگد، مقاومت می‌کند، ایثار می‌کند، بی‌رحمی نازی‌ها را تجربه می‌کند (به جای این که صرفاً در مورد آن ببیند)، مردم عادی را نجات می‌دهد و شادی آنها را می‌بیند، با هم‌زمانش همکاری می‌کند، به آنها کمک می‌کند و از آنها کمک می‌گیرد. تصور می‌کنید، مغز بازیکن در تمام این مسیر، صرفاً تماشاچی بوده است و برای هشدات‌های بازیکن کف زده است؟ در تمام طول این مسیر، مغز مشغول دریافت تمام ایده‌های موجود در بازی بوده است. همه‌ی آنها را دریافت و تجزیه و تحلیل کرده است. همه‌ی آنها را «آموخته» است و در جایی ذخیره کرده است تا سر بزنگاه، برای استفاده جلو بیاورد. فکر می‌کنم به همین خاطر است که ثابت کردن بی‌رحمی نظامیان آمریکایی به دانش‌آموزان دبیرستانی بسیار سخت است!

در تمام طول مدت بازی کردن، مغز مشغول فعالیت‌هایی بوده است که اگر احتیاط کنیم و آن را آموزش خطاب نکنیم، با خیال راحت می‌توانیم به آن «یادگیری» بگوییم. تمام بازی‌ها این ظرفیت را دارند که چیزی را به بازیکن یاد بدهند. حتی یک بازی کژوال و تفریحی ساده که آدم‌ها در مترو آن را بازی می‌کنند، این قابلیت را دارد. به یاد بیاورید که قلب تپنده‌ی یک بازی، نه لایه‌ی نشانه‌ای‌ست و نه لایه‌ی روایی؛ بلکه لایه‌ی رویه‌ای‌ست. قواعد بازی هستند که دنیای بازی را می‌سازند و بازیکن در تعامل با آن‌ها قرار دارد و آن‌ها را تمرین و تکرار می‌کند. برای همین، بازی‌های مثل آنگری پردز یا بدپیگز فارغ از داستانی که دارند، می‌توانند چیزهای مفیدی به بازیکن

بودن بازی‌های دیجیتال صحبت کرده‌ام. لایه‌های پیام‌رسان و معناپخش که به بازیکنان، محتواهایی را منتقل می‌کنند و از این طریق، بازی‌های دیجیتال یک رسانه محسوب می‌شوند. یادآوری این لایه‌های سه‌گانه، مقدمه‌ی همیشگی متن‌هایی‌ست که در مورد بازی نوشته می‌شوند (یا حداقل متن‌هایی که من می‌نویسم). لایه‌ی نشانه‌ای؛ هر آنچه که می‌بینیم و می‌شنویم. لایه‌ی روایی؛ تمام جنبه‌های محتوایی بازی و لایه‌ی



رویه‌ای؛ قواعد و سیستم دیزاین بازی که در گیم‌پلی نمود دارد.

برگردیم سر اصل موضوع؛ بیاید یک بازی عادی و پرترفدار را به یاد بیاوریم. مثلاً کال آف دیوتی؛ جنگ جهانی دوم. میزان فروش این بازی در یک ماه به اندازه تمام فروش فیلم بتمن؛ شوالیه تاریکی بود. در این بازی، بازیکن در قالب یک سرباز آمریکایی مشغول نجات جهان است. او انگلیسی‌ها، آلمان‌ها، فرانسوی‌ها و البته هم‌وطنانش را می‌بیند. او با شجاعت ساحل نورماندی را پس می‌گیرد، به فرانسوی‌ها کمک می‌کند پاریس را آزاد کنند و در نهایت، مردم برلین را از زیر زنجیر اسارت »

همین دنیا برای کنسول‌های نسل نهم یعنی PS5 و XBOX X هم وجود داشته باشد. در بخش آنلاین این بازی، بازیکن باید برای رسیدن به موفقیت؛ یعنی پول، با دیگران همکاری کند، کسب و کار راه بیاندازد و از صفر شروع کند و آن را گسترش دهد. در واقع در GTA Online که از زمان انتشار تا روزی که این یادداشت نوشته می‌شود، هیچگاه از ده بازی پرفروش خارج نشده است، بازیکن ایده‌هایی در مورد کار یاد می‌گیرد. با مفاهیم

در مورد فیزیک و مقاومت اشیاء بدهد که مخصوصاً برای بازیکن کم‌سن، بسیار جذاب است. (هر چند به عنوان یک معلم، همه‌ی نسخه‌های آن را توصیه نمی‌کنم.)

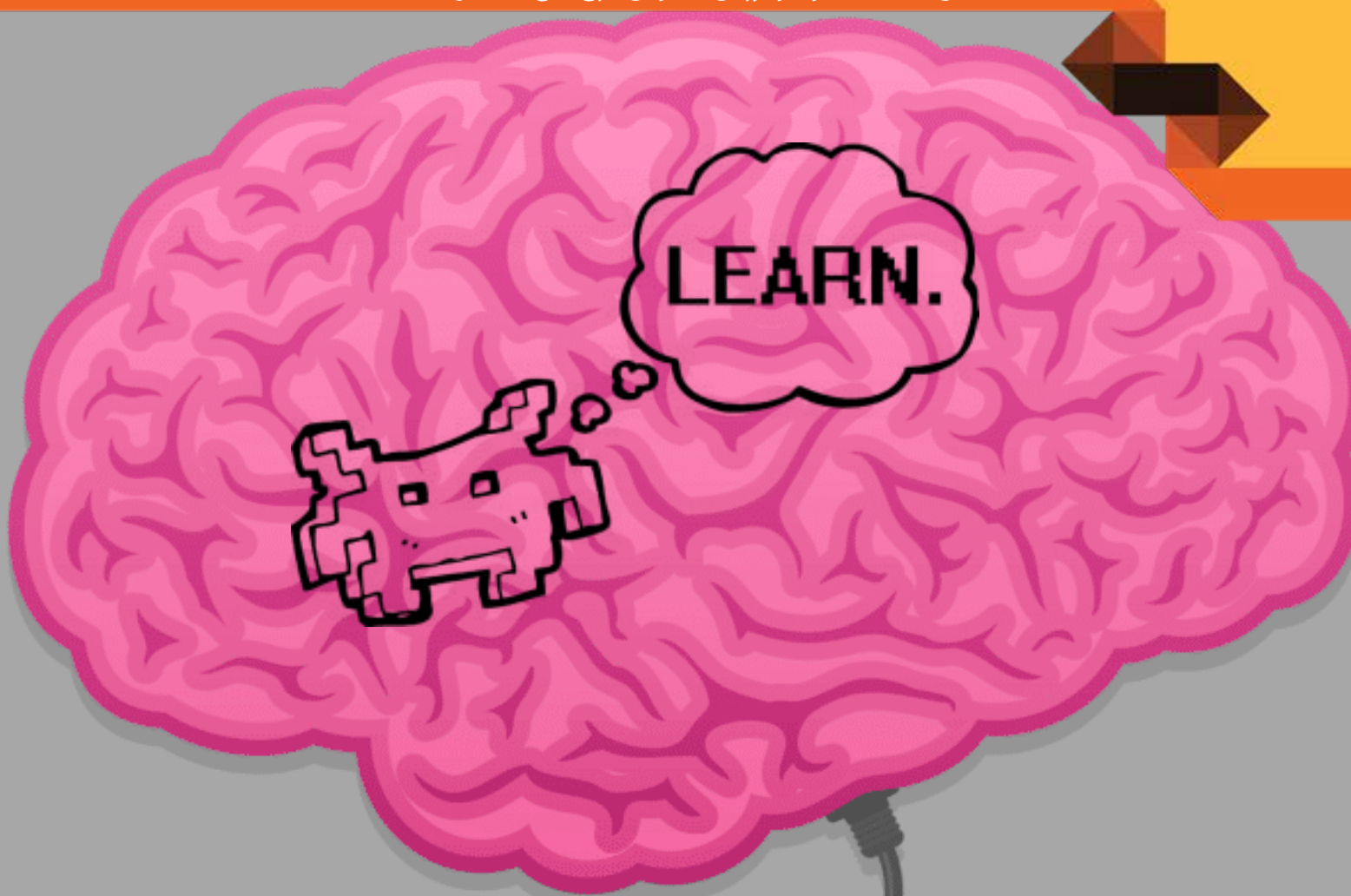
احتمالاً الان دارید به این فکر می‌کنید که آسیب کال آف دیوتی بسیار بالاست و این باعث می‌شود قید ارزش یاددهی آن را بزنیم. درست است؛ اگر یک بازی آسیب بیشتری داشت باید قطعاً آن را کنار بگذاریم اما هدف من از آوردن این نمونه این بود که در همین



مختلفی که در حوزه فعالیت اقتصادی وجود دارند، آشنا می‌شود و آنها را تمرین می‌کند. با بازیکنان دیگر سر دستمزد چانه می‌زند و هزار و یک نکته‌ی مثبت دیگر؛ اما مجوریم به خاطر ویژگی‌های آسیب‌زای آن، از کنارش بگذاریم.

ما نیاز داریم نسبت به بازی یک نگاه منصفانه و واقعی پیدا کنیم. در اینجا مجبورم یک بازی دیگر را برای نمونه بیاورم؛ بازی آنزول ۲. این بازی را به هر زوجی که معرفی کرده‌ام، از آن لذت برده‌اند و علاوه بر این که توانسته آنها را سرگرم کند، یادشان انداخته است که بدون

اول کار بگویم که حتی بازی‌هایی با محتوای آسیب‌زا نیز دارای جنبه‌های مثبت یاددهی هستند. حتی یک بازی مثل GTA که به خاطر این که بازیکن در نقش یک تیم گانگستری و سارق قرار می‌گیرد و قواعد آن دنیا را تمرین می‌کند، اصلاً بازی مناسبی نیست ولی از قضا با این که در ایران غیرقانونی‌ست، بسیاری از بازیکنان آن را تجربه کرده‌اند و می‌کنند. نسخه پنجم این بازی (GTA V) در سال ۲۰۱۳ منتشر شده است اما نسخه‌ی آنلاین آن، هنوز هم پشتیبانی می‌شود و هنوز هم تعداد زیادی بازیکن مشغول این بازی هستند و قرار است



و ویژگی‌های فرد سنجیده شود و سپس محتوای مناسب از بین هزاران هزار محتوای موجود در بازار انتخاب شود.

کلام آخر را به نقل از یکی از اندیشمندان این حوزه می‌آورم. به قول کاستر در کتاب یک نظریه سرگرمی در طراحی بازی، بازی‌های دیجیتال مثل کتاب (به عنوان یک ابزار آموزشی مرسوم) نیستند. آنها می‌توانند بازیکن را شیر فهم کنند! این که بازیکن یک نقشه را ببیند و در مورد جنگ بشنود و بخواند بسیار متفاوت از این است که خودش در قلمرو باشد و مجبور باشد از آن دفاع کند! بازی الگوهایی را به مغزمان می‌دهد که بقیه چیزهایی که با آن آموزش داده می‌شود، نمی‌توانند چنین کاری بکنند. مغز هم این فرصت را دارد که این الگوها را تمرین و تکرار کند.

هم نمی‌توانند زندگی کنند. بازی نه خشونت خاصی دارد، نه از نظر ناهنجاری‌های اجتماعی محتوای نامناسبی دارد. ماجرای بازی، روایت دو گلوله‌ی کاموایی‌ست که به هم گره خوردند و باید مسیر خود را باز کنند و در این راه «به همکاری هم نیاز دارند.» به حدی که عدد ۲ کنار اسم بازی، بیشتر از آنکه ارجاع به نسخه‌ی دوم بازی داشته باشد، روی این همکاری و دو نفره بودن بازی تاکید دارد. اگر بازیکنی به سرش بزند تا تنهایی از پس چالش‌های بازی عبور کند، باید جای دو نفر، همزمان بازی کند. فارغ از ایده‌ی همکاری، پازل‌های بازی هم ورزش خوبی برای مغز هستند و به جلوگیری از ابتلا به آلزایمر کمک می‌کنند.

باید توجه کرد که هر بازی دیجیتال مثل هر رسانه‌ی دیگری، برای مخاطب خاصی تولید می‌شود. به همین خاطر اول باید نیازها

دیالوگ در دنیای بازی‌های دیجیتال

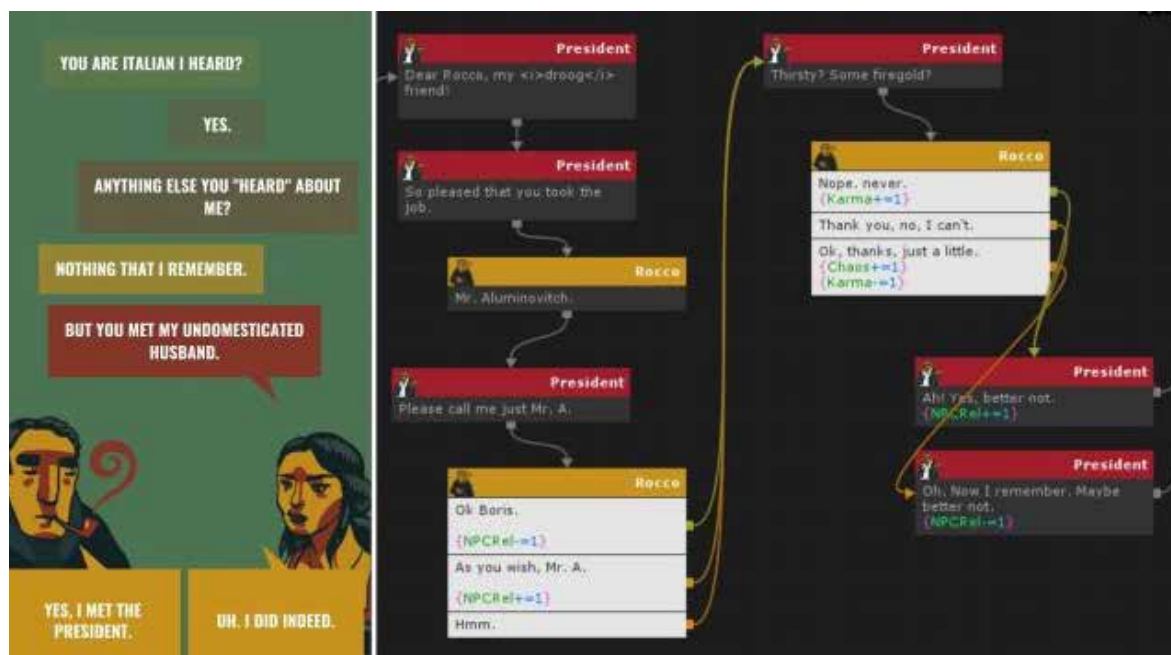
نقد بازی (یادداشت چهارم)

کنیم به دنبال پاسخ به این سؤال هستیم که: «از یک بازی چه مفاهیمی استخراج می‌شود؟» یکی از عناصری که به شناخت داستان بازی کمک می‌کند کلماتی است که در قالب دیالوگ یا مونولوگ در بازی رد و بدل می‌شود. دیالوگ به گفتگوهای ردوبدل شده بین شخصیت‌ها داستان گفته می‌شود و در مونولوگ یا تک‌گویی، شخصیت داستان به تنهایی کلماتی را در قالب شعر، داستان و... خطاب به خود یا مخاطب بیان می‌کند.

دیالوگ و تحلیل بازی‌های دیجیتال

در ادامه سلسله یادداشت‌های نقد بازی، در شماره‌های قبل به موضوع تجربه و نیز موضوعات مرتبط با داستان مانند شخصیت‌های دنیای بازی‌های دیجیتال و صحنه (زمان و مکان) داستان بازی‌ها پرداخته شد. در این شماره به موضوع دیالوگ در دنیای بازی‌های دیجیتال پرداخته می‌شود.

همان‌گونه قبلاً اشاره شده از منظر داستان و روایت، بازی‌ها را می‌توان به بازی‌های روایی و غیر روایی تقسیم‌بندی نمود. با این حال و چنانچه موضوع نقد محتوایی بازی‌های رایانه‌ای مدنظر باشد و به‌صورت دقیق‌تر با رویکرد علوم انسانی «در مطالعات بازی نگاه





ولی دیالوگ‌ها با توجه به شرایط مختلفی می‌توانند در نقد و بررسی بازی و نیز میزان تأثیرات بازی برگیمبر متفاوت باشد. مواردی همچون تعداد کلمات، زبان دیالوگ و زبان مخاطب، ساده یا حتی فلسفی بودن و... همه می‌تواند اثرگذار باشد.

حجم دیالوگ

از ابتدایی‌ترین مواردی که می‌توان با آن میزان نقش پرامتر دیالوگ‌ها را ارزش‌گذاری نمود حجم دیالوگ‌ها یا به عبارت دیگر تعداد کلماتی که در دیالوگ‌ها استفاده شده است. ممکن است بین چند کلمه تا چند میلیون کلمه متغیر باشد که بالطبع بررسی دیالوگ بازی‌های دیجیتالی که حاوی میلیون‌ها کلمه است مهم‌تر و وقت‌گیرتر باشد. به عنوان مثال در بازی Divinity: Original Sin ۲، بیش از یک میلیون کلمه و ۷۴/۰۰۰ خط دیالوگ وجود دارد و یا سازنده‌ی Elysium از وجود بیش از یک میلیون کلمه در متن این بازی خبر داده است. (گیمفا)

زبان دیالوگ‌ها:

تفاوت زبان دیالوگ‌های بازی با زبان گیمبر

اوین من را حاج آقا صدا می‌کنند.

محتوای دیالوگ‌ها:

همان‌طور که محتوای دیالوگ به گیمبر برای درک بازی کمک کند می‌تواند برای محقق نیز ملاک و معیاری برای نقد و بررسی بازی مورد بهره‌برداری قرار گیرد. حتی نظام‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در دنیا نیز یکی از موضوعاتی که برای رده‌بندی بازی‌های لحاظ می‌کنند کلماتی است که در بازی‌های ردوبدل می‌شود.

به‌عنوان مثال در نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای ایران (اسرا) پیکتوگرامی خاص برای نمایش میزان شدت ناهنجاری‌های اجتماعی تعریف شده است. از جمله معیارهایی که W امتیاز این پیکتوگرام را افزایش می‌دهد نوع و میزان تکرار کلمات ناشایست در بازی‌های رایانه‌ای است

در نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای امریکا esrb برای نمایش محتوای حاوی استفاده از کلمات رکیک و ناسزا در بازی از عبارت Strong Language استفاده می‌شود؛ و یا عبارت Language به استفاده از مقدار ملایم کلمات ناشایست در یک بازی اشاره دارد. به‌عنوان مثال در بازی بتلفیلد ۳، نیروهای تروریستی بازی در زمان نبردها به زبان فارسی فحش‌های بسیار رکیک به نظامیان آمریکایی می‌دهند.

بسیاری از موضوعات دیگر نیز در دیالوگ‌ها می‌تواند مورد تأمل قرار گیرد. استفاده از دیالوگ‌های فلسفی و بسیار پیچیده در برخی از بازی‌ها و یا حتی دیالوگ‌هایی که با داستان کلی بازی منافات دارد اما گیمبر به آن دیالوگ استناد می‌کند و باعث عدم توجه به سایر موارد و نشانه‌های می‌شود که این موارد را می‌توانیم با عنوان دیالوگ‌های انحرافی خطاب کنیم.

می‌تواند نیز قابل است. به‌عنوان مثال ممکن است گیمبرهای غیر انگلیسی‌زبان که به زبان انگلیسی آشنایی ندارند در حال انجام بازی به زبان انگلیسی از داستان بازی مطلع نشوند و صرفاً به انجام بازی بپردازند؛ و بالطبع میزان تأثیر بازی از حیث محتوایی تفاوت خواهد داشت.

از سوی دیگر ممکن است یک گیمبر انگلیسی‌زبان وقتی در یک بازی صداهایی به زبان فارسی یا عربی بشنود متوجه مفهوم آن نشود ولی باعث ایجاد یک تصور ذهنی در مخاطب گردد. شنیدن صدای عربی مانند شنیدن صدای اذان، قرآن و صلوات و یا شنیدن فارسی یا عربی صحبت نمودن شخصیت‌های تروریستی بازی، این تصور را در ذهن گیمبر ایجاد نماید که مسلمانان یا ایرانیان تروریست هستند؛ و زبان فارسی یا عربی به‌عنوان زبان گروه‌ها و شخصیت‌های تروریستی در ذهن مخاطب بازنمایی شود.

به‌عنوان مثال در بازی ۲ igi صدای قرآن، اذان و صلوات و در بازی "آغاز نبرد" صدایی شبیه به اذان در ابتدای بازی در لبنان شنیده می‌شود. در بازی‌هایی همچون بتلفیلد ۳ و لیست سیاه گیمبر شاهد گفتگو به زبان فارسی بین شخصیت‌های تروریستی بازی است.

حتی بیان برخی کلمات توسط ا شخصیت‌ها نیز می‌تواند قابل تأمل باشد به‌عنوان مثال در بازی بتلفیلد ۳، زمانی که فرخ البشیر در مقابل دوربین ظاهر می‌شود و به زبان انگلیسی آمریکایی‌ها را تهدید می‌کند و سپس دستور قتل راننده تانک آمریکایی که به تهران حمله کرده را صادر می‌کند فیلمبردار وابسته به گروه تروریستی برادر خطاب می‌شود. در بازی انقلاب ۱۹۷۹: جمعه سیاه، وقتی بازجو و شکنجه‌گر زندان اوین می‌خواهد خود را معرفی کند می‌گوید نام من اسدالله لاجوردی است اما اینجا در



بخشی از دیالوگ‌ها مربوط به زمان اجرای مراحل بازی است که محقق با مشاهده فیلم بازی ضبط‌شده توسط گیمرها یا گردد که البته چنانچه محقق به اسکرین پلی یا اسکرپیت دسترسی پیدا کند این بخش با سرعت و دقت بیشتری انجام خواهد شد. همچنین به

همچنین استفاده دیالوگ‌هایی منابع مانند آیات قرآن و یا اشاره یا استناد به کتاب مقدس در میان گفتگوها و ... همگی می‌تواند مورد مذاقه قرار گیرد.

منابع دسترسی به دیالوگ‌های بازی:





یا پویانمایی‌هایی هستند که قبلاً تهیه‌شده و در بازی پخش می‌شوند که از آن با عنوان سینماتیک (Cinematic) از آن نام‌برده می‌شود.

معمولاً در کات سین‌ها گیمر تعاملی با بازی ندارد و صرفاً تماشاچی می‌باشد هرچند که در برخی از بازی‌ها برای اینکه ارتباط گیمر با بازی قطع نشود در صحنه‌های کات سین از گیمر خواسته می‌شود برخی دکمه‌ها را فشار دهد؛ که از آن با عنوان رویداد فوری (Quick Time Event) یاد می‌شود.

منابع:

<https://gamefa.com/۴۱۵۸۰۰/divinity-original-sin-ii-will-be-fully-voiced-with۷۴-k-lines-of-dialogue/>

<https://gamefa.com/۶۱۱۶۶۸/disco-elysium-full-script-is-over-a-million-words-long-according-to-developer/>

دیالوگ‌ها و مونولوگ‌ها بیان‌شده در زمان کات سین‌ها نیز بایستی توجه نمود.

اسکرین پلی یا اسکرپیت، یک اثر نوشته‌شده توسط نویسنده برای یک فیلم یا بازی دیجیتالی و یا برنامه تلویزیونی است؛ که می‌تواند حاوی مواردی مانند گفتگوهای بین شخصیت‌ها باشد. در فیلم به آن فیلم‌نامه (سناریو) و در بازی بدان بازی‌نامه اطلاق می‌شود و می‌تواند منبع بسیار قابل‌استفاده‌ای برای محققین و منتقدین این حوزه باشد.

کات سین (cutscene) به صحنه قطع بازی رایانه‌ای کات سین گفته می‌شود. در بین بازی‌های دیجیتالی زمان‌هایی بازی قطع می‌شود و فیلم‌هایی پخش می‌شود که معمولاً در این فیلم‌ها به معرفی داستان بازی، شخصیت‌های بازی پرداخته و یا اطلاعات و جزئیات بیشتری از بازی به بازیکن معرفی می‌شود.

فیلم‌های پخش‌شده در کات سین در خود بازی رندر می‌شوند و در برخی مواقع فیلم‌ها



محمدعلی رستگار

قدرت بردگیم‌ها را دست کم نگیریم!

آتش زیر خاکستری به نام بازی‌های رومیزی در مقایسه
با شعله‌های سوزان گیم‌های ویدئویی به روایت آمار

تاریخچه صنعت بازی‌های ویدئویی

سابقه بازی‌های ویدئویی از سال‌های ۱۹۷۰ با دستگاه بازی‌های arcade آغاز می‌شود. دهه ۱۹۸۰ را عصر طلایی بازی‌های ویدئویی می‌نامند. در همان اوایل سال ۱۹۸۰ جهشی در بازی‌های ویدئویی صورت می‌گیرد به طوری که در آمریکا، میزان درآمد از بازی‌های ویدئویی از ۵۰ میلیون دلار به ۹۰۰ میلیون دلار افزایش پیدا می‌کند. این رقم برای کل جهان، ۱۸/۵ میلیارد دلار است که نسبت به صنعت

موسیقی و فیلم قابل مقایسه نیست (برای مثال در همان سال‌ها موسیقی پاپ که بسیار پرفروش‌تر بوده جمعاً ۴ میلیارد دلار فروش داشته و کل فروش هالیوود ۳ میلیارد دلار بوده است). در این دهه کنسول‌های نینتندو به بازار عرضه شدند. برترین بازی در این دهه بازی پک‌من است که بر روی بیش از ۳۵۰ هزار دستگاه، این بازی نصب بوده است. میزان درآمد حاصل از این بازی تا قبل از قرن ۲۱، ۲/۵ میلیارد دلار تخمین زده شده است. در دهه ۱۹۹۰ نیز ارتقای تکنولوژی ادامه یافت

و همچنین بازی‌های موبایلی متولد شدند. سابقه بازی‌های موبایلی از بازی مار نوکیا در سال ۱۹۹۷ آغاز می‌شود. پلی استیشن PS برای اولین بار ابداع شد و همچنین بازی‌های همکارانه آنلاین ظهور کردند. در سال ۱۹۹۳ میزان درآمد از بازی‌های ویدئویی به ۱۹/۸ میلیارد دلار رسید. این رقم در سال ۱۹۹۸ به ۳۰ میلیارد دلار ارتقا یافت. در دهه ۲۰۰۰، تکنولوژی‌هایی مانند AR و VR به عرصه بازی‌های ویدئویی آمدند. همچنین سهم بازار بازی‌های موبایلی رشد کرد به طوری که امروزه بیش از نیمی از بازار را بازی‌های موبایلی است.

مقایسه اقتصاد صنعت بازی با موسیقی و فیلم

وقتی درباره صنعت سرگرمی سخن می‌گوییم، اغلب مردم فکر می‌کنند در مورد فیلم‌ها و موسیقی حرف می‌زنیم.... اما در واقع اگر بخواهیم به صورت کمی و مستدل صحبت کنیم حجم بازار بازی‌های ویدئویی دو برابر مجموع موسیقی و فیلم در دنیاست. برای مثال در سال ۲۰۱۹، میزان درآمد از بازی‌های ویدئویی در دنیا ۱۵۲/۱ میلیارد دلار بوده که در مقایسه با موسیقی (۱۹/۱ میلیارد دلار) و فیلم (۴۱/۷ میلیارد دلار) رقم قابل توجهی است. حتی سرعت بازگشت سرمایه بهترین‌های سینما به اندازه بازی‌ها نیست. برای مثال در فیلم انتقام‌جویان^۱ در هفته اول حدود ۸۵۸ میلیون دلار فروش داشته در حالی که بازی Grand Theft Auto V در همان سه روز اول یک میلیارد دلار فروش داشته است.^۲ برای مثال در سال ۲۰۰۷ میزان درآمد از بازی‌های

۱. انتقام‌جویان مارول (Marvel's The Avengers) یا به اختصار انتقام‌جویان، فیلمی تخیلی و ابرقهرمانانه آمریکایی است که توسط شرکت‌های Marvel Studios و Walt Disney Pictures در سال ۲۰۱۲ ساخته شده است.
۲. برای کسب اطلاعات بیشتر درباره بازار بازی‌های ویدئویی به سایت <https://newzoo.com/> مراجعه کنید.

ویدئویی در ایالات متحده ۹/۵ میلیارد دلار، در سال ۲۰۰۸، ۱۱/۷ میلیارد دلار و در سال ۲۰۱۰ به رقم ۲۵/۱ میلیارد دلار رسیده است.

بازار مختلف صنعت بازی ویدئویی به روایت آمار

بازار بازی‌های ویدئویی به سه دسته تقسیم می‌شود: PC، موبایل و کنسول. بازی‌های موبایلی بیشترین سهم درآمد را داشته و در سال ۲۰۱۹، ۶۸/۵ میلیارد دلار آورده از این طریق بوده است. درآمد به دست آمده از طریق کنسول، ۴۷/۹ میلیارد دلار و PC، ۳۵/۷ میلیارد دلار بوده است. تخمین سهم بازار بازی‌های موبایلی از فروش کل، ۵۹ درصد تا سال ۲۰۲۱ است. با این‌که بازی‌های موبایلی قدمت کمتری نسبت به دو گزینه‌ی دیگر دارند اما در فروش موفق‌تر بوده است و نرخ رشد آن هم نسبت به کنسول و PC بیشتر است. گرچه در سال‌های اخیر بازی‌های جنگی کنسول، ترند شدند اما به مدد ارتقای تکنولوژی در حوزه اینترنت و اتصال، دسترسی به بازی‌های موبایلی مبتنی بر نقش‌RPG و بازی‌های آنلاین چند نفره نقش محور MMORPG بیش از گذشته شد.

صنعت سخت افزار در خدمت صنعت بازی

همچنین بررسی سابقه ارتقای سخت افزاری کامپیوترهای شخصی نیز قابل تأمل است. برای مثال کارت صدا، کارت گرافیک، CPU و... بخاطر بحث بازی و سرگرمی پیشرفت شگرفی داشتند و مدل‌های جدید رایانه‌های شخصی و خانگی مخصوص بازی هنوز هم در حال ارتقا است.

زنجیره ارزش کسب و کار بازی

زنجیره ارزش^۳ صنعت بازی به گفته بن ساویر

۳. زنجیره ارزش (Value Chain) مجموعه عملیاتی است که در یک صنعت به صورت زنجیرگونه انجام می‌گیرد تا به خلق ارزش منجر شود.

پیشرفت اقتصادی صنعت بازی تنها به مدیای ۴ ویدئویی محدود نمی‌شود. می‌توان گفت صنعت بازی‌های رومیزی اخیراً رقیب بازی ویدئویی شده است. با این‌که درآمد سالیانه حاصل از فروش بردگیم تقریباً قابل مقایسه با یک بازی ویدئویی نیست اما در ادامه مطالبی خدمتان عرض می‌کنم که احتمالاً برای شما جذاب است!

۶ بخش دارد: ۱. تامین سرمایه جهت ساخت بازی جدید یا گرفتن لایسنس ۲. توسعه دهندگان، گرافیکسرها و طراحان بازی که به صورت شخصی (فریلنسری) کار می‌کنند. ۳. ابزارها و موتورهای ساخت بازی، ساخت ابزارهای مدیریتی ۴. بخش بازاریابی و انتشار بازی ۵. بخش سخت افزار (ماشین مجازی یا پلتفرم نرم افزاری) ۶. بازیکن



صنعت بردگیم نیز در این چند سال پیشرفت شایانی داشته و در اخذ سرمایه نسبت به سایر حوزه ها پیشی گرفته. همچنین طیف قابل توجهی از افراد را نیز به سمت خود جذب کرده و اکنون افراد زیادی از طرفداران بازیکنان بازی‌های رومیزی هستند. طیفی که ممکن است همچنان بازی‌های ویدئویی را هم بازی کنند و یا به دلایلی از بازی ویدئویی خسته یا دلزده شده باشند و یا حتی نوستالژی مونوپولی و راز جنگل و شطرنج را در ذهن داشته و اکنون

بنا بر گزارشی از سازمان ESA در سال ۲۰۱۷ بیش از ۲۳۰۰ شرکت توسعه دهنده بازی و بیش از ۵۲۵ شرکت در حوزه انتشار بازی در جهان در حال فعالیت بوده‌اند. به صورت مستقیم حدود ۶۶۰۰۰ نفر شاغل در حوزه بازی وجود دارد که با احتساب افرادی که به صورت غیر مستقیم در حوزه بازی مشغول اند این رقم به ۲۲۰ هزار نفر می‌رسد.

صنعت غول بازی‌های رومیزی یا به اصطلاح: «برد گیم»

۴. رسانه

رقم تا سال ۲۰۲۱ به ۱۲ میلیارد دلار برسد. از لحاظ اقتصادی صنعت بازی‌های رومیزی از سال ۲۰۱۰، سالیانه ۲۵ الی ۴۰ درصد رشد داشته است! به این عصر، عصر طلایی بردگیم می‌گویند.

هر بردگیمی از یک طرح اولیه شروع می‌شود و پس از آن کارهای گرافیکی و هنری روی آن انجام می‌شود. سپس پرینت شده و

به صورت مداوم بردگیم بازی می‌کنند.

از سال ۲۰۰۹ که جمع سپاری مالی در حوزه بردگیم در کیک استارتر راه اندازی شد تا سال ۲۰۱۷ حدود ۷۷۸ میلیون دلار تجمیع سرمایه شد. بیش از نیمی از افرادی که برای یک بار در این حوزه سرمایه‌گذاری کرده‌اند دوباره و به صورت مداوم جزو سرمایه‌گذاران در این حوزه بوده‌اند. البته از ایندی‌گوگو ۵



توزیع کننده آن را منتشر می‌کند. بزرگترین فروشندگان بردگیم در سطح جهان، CGE، Fantasy Flight Games، Asmodee Editions، Hasbro و... هستند که بین ۱۰ تا ۵۰ سال قدمت دارند! و تعداد کارمندان‌شان هم حدود ۵۰۰ تا هزار نفر است.

اگر بخواهیم با عدد و آمار صحبت کنیم

[global-//۸۲۹۲۸۵/https://www.statista.com/statistics/618292/](https://www.statista.com/statistics/618292/global-board-games-market-value)

[board-games-market-value](https://www.statista.com/statistics/618292/global-board-games-market-value)

[.۷ https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox](https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox)

[board-games-internet-playstation-xbox/۲۵/nov](https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox)

نیز مقداری تجمیع سرمایه صورت گرفته که در مقایسه با کیک استارتر قابل توجه نیست. برای سرمایه‌گذاران در حوزه بردگیم مهم است که بازی، ویدئوی معرفی کامل و با کیفیتی داشته باشد اما بیشتر آن‌ها به دنبال توضیح درست و کاملی از گیم‌پلی بازی هستند تا سرمایه‌گذاری کنند.

در حال حاضر سهم بازار بردگیم‌ها حدود ۷/۲ میلیارد دلار است و پیش‌بینی می‌شود این

۵. ایندی‌گوگو نام یک وبسایت برای جمع‌آوری کمک‌های مالی مردمی برای اهداف خیریه و انسان‌دوستانه است.



حدود ۳۰۰۰ تایی آن بردگیم است. متأسفانه سهم کشور ما تقریباً صفر است!

نتیجه گیری

با توجه به آمار ارائه شده، معلوم است که افراد زیادی در زندگی خود با بازی سرو کار دارند و هرروزه دامنه آن در حال افزایش است. این مسأله با توجه به اهمیت مقوله فرهنگ و اقتصاد دانش بنیان در کشور، نیاز به کاری اساسی و زیرساختی در زمینه تربیت نیروی متخصص در زمینه بازی در نظام آموزش عالی را می‌رساند. این نیاز به این علت مهم است که بایستی نیروی متخصص وجود داشته باشد تا سرمایه‌گذار به سرمایه‌گذاری در این حوزه ترغیب شود و جریان نقدینگی کشور که آفات

بیش از نیمی از بردگیم بازهای جهان حدود ۲۵ بازی رومیزی در خانه خود دارند. این افراد سالیانه بین ۵ الی ۱۰ بازی جدید یا افزونه خریداری می‌کنند. نیمی از بردگیم بازها بین ۱۰۰ الی ۶۰۰ دلار سالیانه در حوزه بردگیم خرج می‌کنند! نیمی از آن‌ها از سایت آمازون خریداری می‌کنند و البته نیمی هم از فروشگاه‌های محلی. جالب توجه است با این‌که سایت بردگیم گیک^۸ بزرگترین و معتبرترین مرجع در حوزه بردگیم است اما برای خرید و فروش از آن تقریباً استفاده‌ای نمی‌کنند.

سالیانه ۱۱۰ هزار عنوان بازی تولید می‌شود که

۸. Boardgame geek





فراهم و تسهیل کنیم. متأسفانه هنوز کافه بردگیم‌ها که یکی از درگاه‌های اصلی کسب سرمایه از این حوزه است در جامعه و در قوانین حوزه معاونت امور جوانان و ورزش شناخته شده و تعریف شده نیستند. چه سیارافرادی را دیدیم که برای اولین بار به صورت اینترنتی یا رهگذری وارد کافه بردگیم شدند و حدود ۵ دقیقه متصدی آن‌جا برای آن‌ها، توضیح می‌دهد که کافه بردگیم چه هست و چه نیست.

با این‌که در این صنعت پتانسیل‌های بالقوه زیادی وجود دارد اما هنوز طراحان بردگیم زیادی نداریم (شاید حدود ۷۰ نفر در سطح کشور). همچنین ناشران زیادی در این حوزه فعالیت ندارند. هزینه اولیه و تست بازی معمولاً آن‌قدری هست که افراد زیادی را از ادامه این راه تا انتها منصرف کند. البته فعالیت‌هایی در این زمینه صورت گرفته و مثلاً شورای همکاری بازی‌های رومیزی و انجمن بازی‌های فکری ایران ایجاد شده اما تا کنون از تولیدکننده و ناشر داخلی حمایت لازم نشده و بازار بردگیم امروز کشور در دست بردگیم‌های فرانسوی، آمریکایی و... است.^{۱۰}

۱۰. البته هر چه تولیدکننده و طراح کم داریم ولی بردگیم‌های زیادی ایرانی‌زده! و در اختیار خریداران است. این مورد باعث شده هزینه خرید بردگیم کاهش پیدا کند و فرد بتواند با صرف هزینه خیلی کمتر صاحب یک بردگیم شود. اما بنا به تجربه‌ای که

زیادی داشته و دارد به این سمت هدایت شود. در حال حاضر تعداد نیروی متخصص در صنعت بازی ایران یک چالش مهم است.

همچنین مسأله مهم دیگر، مدیریت ورود سرمایه سرمایه‌گذار به این صنعت و استفاده درست و بهینه از آن سرمایه است. بسیاری از سرمایه‌گذارها به علت طولانی بودن فرآیند بازگشت سرمایه و عدم وجود اطلاعات کافی از نحوه بازگشت سرمایه تزیق شده در زمینه بازی، راغب به این کار نیستند و ترجیح می‌دهند در زمینه‌های دیگر سرمایه‌گذاری کنند. شاید تشکیل جلسات مختلف ارائه محصولات و طرح‌ها به سرمایه‌گذار در شکل‌گیری یک تصویر درست و منطقی در ذهن سرمایه‌گذار موثر واقع شود. همچنین باید به سرمایه‌گذاران این اطمینان را داد که ورود سرمایه به صنعت بازی با توجه به تجربه ایران و جهان می‌تواند در یک بازه زمانی چه میزان درآمدزایی داشته باشد. از حق نگذریم باید گفت که ناشران بازی در این زمینه نقش مهمی را ایفا می‌کنند.

چالش بزرگ دیگر مهاجرت نیروی متخصص در این حوزه است که البته این مسأله معلول عدم ورود سرمایه‌گذار و قبول کردن ریسک‌های آن است که امیدواریم در آینده نه چندان دور این وضعیت تغییر پیدا کند.

در مورد بردگیم‌ها هم می‌توان گفت تبلیغات اینترنتی^۹ جایگاه آن‌چنانی در این حوزه ندارد و تبلیغات دهان به دهان موثرترین حالت تبلیغ یک بردگیم است. بردگیم بازها ترجیح می‌دهند از زبان رفیق‌شان در مورد یک بازی بشنوند و تصمیم به خرید بگیرند تا این‌که روی یک تبلیغ کلیک کنند.

اگر بخواهیم این صنعت را توسعه دهیم باید امکان جذب سرمایه جمعی در این حوزه را

۹. مثل گوگل ادوردز، تبلیغات کلیکی یا حتی تبلیغات میدانی و تبلیغات در صفحات اجتماعی



بین افراد خانواده را تقویت کنیم. اگر چندین نفر تک و تنها بخواهند بخاطر اهداف متعالی ای مثل تقویت نهاد خانواده یا آموزش کسب و کار در قالب بازی، کافه بردگیم راه اندازی کنند احتمال زیاد با شکست مواجه می شوند. این صحبت را از یک کافه بردگیم دار می گویم. آن ها چنین هدفی داشتند. اما از یک طرف جذابیت های معمول کافه بردگیم ندارند و از طرفی هم نیاز به پایداری اقتصادی آن ها را درگیر کافه داری می کند و از هدف اصلی خود دور می شوند. این در حالی است که دولت آلمان برای خانواده ها و ناشران بردگیم حمایت هایی وضع نموده است.

به هر حال صحبت در این زمینه زیاد است و این جا مجال برای گفتن اندک است، امیدوارم در این نوشتار به اهمیت بازی و مخصوصاً بازی های رومیزی و قدرت آن ها پی برده باشید.

سازمان هایی که می توانند در این زمینه نقش ایفا کنند سازمان پرورش فکری کودکان و نوجوانان، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان تبلیغات و وزارت فرهنگ و ارشاد، معاونت امور جوانان و... هستند^{۱۱}.

به عنوان یک کافه دار می توان گلیشه از مسئولان مربوطه داشت. با این که برخی از کافه بردگیم داران تلاش خود را می کنند تا محیطی جذاب و البته در یک چارچوب قانونی و رسمی به جلو بروند اما این اتفاق تقریباً دست نایافتنی است. محیط کافه بردگیم خود زمینه قدرتمندی است و ای کاش می شد از قدرت این بازی ها استفاده کرد تا همبستگی

داشتم بردگیم بازها و حتی کسانی که با دنیای بردگیم آشنا شدند حاضرند پول خرج کنند تا یک نسخه اصل و اورجینال داشته باشند. نتیجه این که باید تصمیم بگیریم که همچنان می خواهیم به این وضعیت ادامه دهیم یا با کمک به اقتصاد دانش بنیان مقاومتی بردگیم! موانع طراحی، تولید و انتشار آن را از سر راه برداریم. ۱۱. وزارت اقتصاد و امثالهم را فاکتور گرفتم ولی به صورت غیر مستقیم موثراند.

مرتضی بیگدلی

بورس بازی یا بورس بازی

بازار سرمایه، صنعت بازی سازی، جهش تولید

جایگاه واقعی خود رساند.

بازار سرمایه یا به صورت خودمانی همان «بورس» فضایی است برای افراد حقیقی و حقوقی تا با خرید سهام شرکت های متنوع بتوانند به رشد یک شرکت کمک کرده و در عین حال، خود نیز از سود آن بهره مند شوند. در حال حاضر به نظر می رسد با توجه به کاهش قیمت نفت، تحریم های محصولات شیمیایی و فلزات اساسی که صنایع برتر کشور هستند و فشارهای حداکثری بر روی اقتصاد ایران، گره گشای تمامی این وضعیت نا به سامان تقویت اقتصاد داخلی غیر نفتی و صنایع کوچک و متوسط باشد. صنعت پراز پتانسیل بازی سازی در سراسر جهان با ارائه محصولات و فروش آنها به عنوان شرکت های شناخته شده ای در بازارهای مالی در حال فعالیت هستند، در صورتی که در کشور عزیز ما ایران، حتی با وجود شرکت هایی با محصولات مناسب در حوزه بازی سازی، حتی یک شرکت در بازار سرمایه کنونی کشور وجود ندارد. بهتر است برای واکاوی بهتر این موضوع در ادامه کمی به مزایای حضور شرکت ها در بازار سرمایه بپردازیم، سپس سعی کنیم با مقایسه

شاید در این روزهای داغ بازار سرمایه کشور که از دید برخی از فعالین قدیمی بازار، حباب است و از دید برخی دیگر رونق اقتصادی و کشیدن ترمز نقدینگی هزار هزار میلیارد تومانی، جای یک صنعت بیش از همه چیز از دید ما فعالین این حوزه، خالی به نظر برسد؛ «صنعت بازی سازی». سالیان درازی است که در جهان، بخش سرگرمی و بازی به یکی از صنایع بزرگ در دنیا تبدیل شده و بیشتر شرکت های بزرگ بازی سازی اعم از Capcom، EA، Ubisoft و ... در زمره مجموعه های درآمدزایی هستند که علاوه بر تولید محصولات، کسب و کارهای صحیحی در جهت اشتغال زایی هرچه بیشتر ارائه کرده اند. بدون شک صنعت بازی سازی در کشور ما علاوه بر نوپا بودن، فضای رشد بسیاری دارد که در بیشتر مواقع به دلیل عدم حمایت یا حتی حمایت های غلط، از بیشتر صنایع متوسط و کوچک جامانده اند. در حال حاضر با توجه به تغییر خط روند کشور در جهت سرمایه گذاری افراد و سال جهش تولید ملی با نگاهی عمیق تر به بازار سرمایه در بین بازی سازان می توان این صنعت را نیز در میان سایر صنایع های کشور قدم به قدم به

مناسبی از رشد دیگر شرکت های معروف در این زمینه تحلیل مناسبی ارائه دهیم.

در کشور عزیز ما ایران، در طی سال های متوالی شرکت های بزرگی مانند فولاد مبارکه اصفهان (با نماد فولاد)، صنایع ملی مس ایران (با نماد فملی)، پتروشیمی شازند (با نماد شاراک)، پالایش نفت تهران (با نماد شتران) و غیره از دیر باز تا کنون در بازار سرمایه عرضه شده و مورد معاملات فعالین بازار و سرمایه گذاران مختلف در غالب سهامداران عمده و خرد قرار گرفته اند. در طی چند سال گذشته با افزایش نرخ ارز، شدت گرفتن تحریم ها و کاهش قیمت نفت، با توجه به نبودن صرفه اقتصادی واردات قطعات خودرو، مواد غذایی و پوشاک، عملاً صنایع متوسط و کوچک نیز به تولیدات بیشتر واداشته شده و مورد توجه خریداران خرد و عمده بازار سرمایه قرار گرفته اند. اگر بخواهیم نقشه راه درستی از وضعیت اقتصادی کنونی کشور ترسیم کنیم، به نظر می رسد تا چند سال آتی برد با فعالین اقتصادی خواهد بود که توانسته باشند در صنایع کوچک و متوسط، کشور را از واردات بی رویه با خام فروشی بی نیاز کنند. بدون شک صنعت مظلوم بازی سازی در ایران از جمله همین

صنایع کوچک و متوسط به شمار می آید که می تواند علاوه بر موقعیت گیری مناسب در اقتصاد، برای کشور و فعالین این حوزه درآمدزایی، ارز آوری و اشتغالزایی داشته باشد. در صورت کلی اقتصاد سالم، اقتصاد شفاف است که همه طرفین در سمت عرضه تقاضا یا فعال و سرمایه گذار دید مناسبی از یک کسب و کار داشته باشند. به دور از بحث های سیاسی، سالیان درازی است که در کشور ما متأسفانه حاصل اقتصاد غیر شفاف، چیزی جز رانت، فساد و مشکلات عدیده اقتصادی نبوده است. در قدم اول، بازار سرمایه با ملزم ساختن شرکت ها جهت ارائه شفاف صورت های مالی در راستای تصمیم گیری فعالان و سرمایه گذاران، پدیده شوم فساد و رانت را از کشور حتی امکان دور خواهد ساخت. در قدم دوم، شرکت هایی که در بازار سرمایه عرضه می شوند در دو حالت می توانند جهت تأمین مالی و نقدینگی اقدام کنند که با توجه به نبود همواره بودجه کافی در حوزه بازی سازی این امر می تواند به سرعت رشد هر چه بیشتر این صنعت بیفزاید، این دو نوع تأمین مالی اعم از نقدینگی دریافتی از فروش سهام یا وصیغه کردن سهام های بلوکی برای تأمین اعتبار می تواند کمک بسزایی به





شکل ۱- نمودار قیمت هر برگه سهم شرکت EA در طی یک سال گذشته

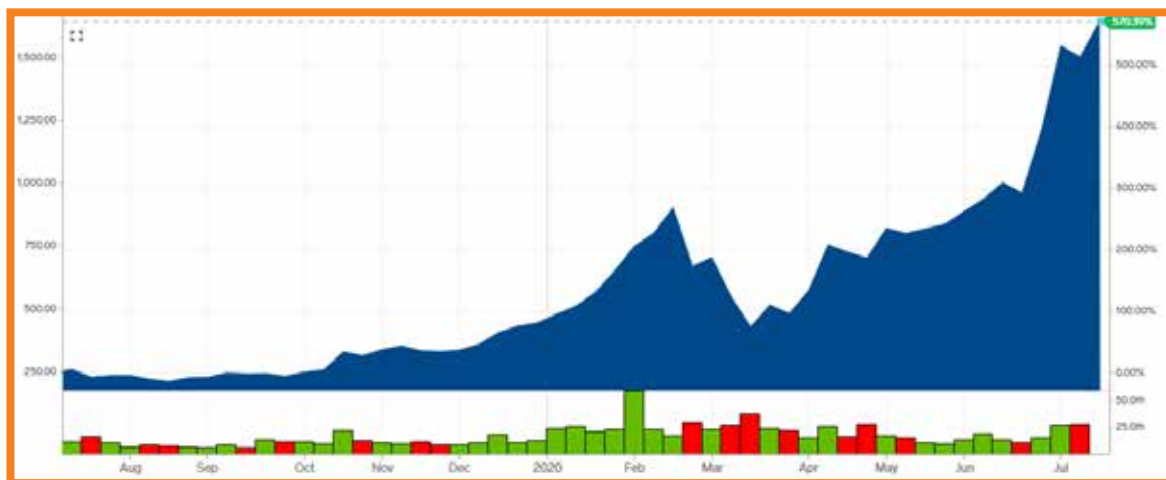
در اقتصادهای سالم کنونی، تمام ارزش یک شرکت در قیمت سهام و روند معاملات آن به صورت مناسب دیده می‌شود، به‌طور مثال شرکت تسلا بر خلاف روند تماماً نزولی شاخص داو جونز ۲ با توجه به موفقیت‌های چشمگیر خود در زمینه دستگاه‌های تهویه جهت درمان بیماران ویروس کرونا و ارسال فضاپیماي موفق، توانسته روندی کاملاً صعودی داشته باشد. شکل (۲) روند قیمت سهام تسلا را در چند ماه اخیر نمایش می‌دهد.

Tesla ۱
Dow Jones ۲



کسب و کارهای این حوزه بنماید. در نهایت یک شرکت بازی‌سازی با ایجاد محصولات متنوع و فروش آن‌ها در بازار یا صادرات آن‌ها می‌تواند علاوه بر سودسازی برای خود، به سهامداران عمده و خرد شرکت نیز سود برساند. عرضه درصدی یک شرکت بازی‌سازی در بازار سرمایه، نه تنها این شرکت‌ها را از نیاز به کمک‌های مالی دولتی با بودجه نفتی بی نیاز می‌سازد بلکه این زمینه فعالیت را به عنوان یک صنعت جدی در میان صنایع دیگر کشور مطرح می‌سازد.

در بین شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی در سطح جهان، در شرکت‌هایی مانند EA با ارائه محصولات مناسب قیمت سهام آن‌ها رشد کرده و با اوج‌گیری قیمت هر برگه سهم این شرکت‌ها، اعتبار بیشتری برای شرکت بوجود آورده و به این شرکت‌ها کمک می‌کند تا بتوانند محصولات بهتری ارائه کنند. همزمان با اوج‌گیری شیوع ویروس کرونا و نیاز به تفریحات و سرگرمی‌های بیشتر از جمله بازی‌های رایانه‌ای شاید بتوان تحلیل مناسبی برای اوج‌گیری قیمت سهام شرکت EA مطابق با شکل (۱) پیدا کرد که قاعدتاً از فروش هرچه بیشتر محصولات این شرکت در این بازه زمانی رخ داده‌است.



شکل ۲ - نمودار قیمت هر برگه سهم شرکت تسلا در طی یک سال گذشته

وصیغه کردن سهام)، این صنعت می‌تواند با حضور گسترده و فعال در بورس و بازار سرمایه در جهت رشد خود برآمده و در نهایت خود برای خود، آستینی بالا بزند. روند حضور شرکت‌های بازی‌سازی در غالب عرضه اولیه در قدم ابتدایی با کمک سازمان‌ها و ارگان‌های مرتبط به سرعت می‌تواند جان تازه‌ای در این صنعت دمیده و علاوه بر مطرح شدن این شرکت‌ها در روزهای کنونی، آن‌ها را از تأمین مالی مناسبی برای پیشبرد تولیدات خود بهره‌مند سازد. همچنین با حضور هر چه بیشتر شرکت‌های بازی‌سازی داخلی و توجه جدی و ویژه جدیدی که در روند اقتصاد کنونی کشور پدید آمده می‌توان حرکت بسیار مثبتی در جهت ارائه هر چه سریع‌تر استارت‌آپ‌های موجود در کشور برداشت. این مسیر جز با طلب کردن حق بازی‌سازان کشور به صورت دیگری اتفاق نخواهد افتاد و نیاز است فعالین این حوزه حتی‌المکان از این روند استفاده کرده و جایگاه خود را در کشور به عنوان یک صنعت سود ساز و واقعی تثبیت نمایند.

توضیح: نام بردن از شرکت‌های دیگر در این نوشته صرفاً جهت ارائه مثال بوده و هیچ گونه توصیه‌ای برای خرید سهام این شرکت‌ها یا شرکت در معاملات آن‌ها نمی‌باشد.

اساساً در اقتصاد ایران که از فقدان‌های بسیاری رنج می‌برد به نظر می‌رسد در طی چند سال آینده با توجه به موضوعات بیان شده، شرکت‌های بازی‌سازی و این صنعت می‌توانند حرف‌های بسیاری در میان کسب و کارهای بزرگ داشته باشند. این صنعت جامانده از بازار، همواره در ایران به دنبال حمایت‌های دولتی بوده و تاکنون نتوانسته است از سرمایه‌گذاری سایر فعالین اقتصادی بهره ویژه‌ای ببرد. به واقع متولیان این صنعت با طی کردن مسیر اقتصاد نفتی و برگزاری بی‌نتیجه همایش‌های ادامه‌دار؛ گویی تنها در صدد تشویق این صنعت با دست‌های خالی برآمده‌اند، حال آنکه با در نظرگیری روند اقتصاد کشور، اقبال وافر از بازار سرمایه و همچنین امتیازات وافر دولتی (اعم از معافیت از مالیات یا تأمین اعتبار با





مجتبی میناوند

جاده بے انتهای هنر، ایستگاه ویدئو گیم

تا امروز، سینما به عنوان یک هنر دسته اول که در خود موسیقی و ادبیات را حل کرده است، توانسته قابلیت‌های ویژه مدیوم‌های دیگر را در خود استخدام کند. سینما و ایده‌های روایی در آن، از تدوین و روایت موازی تا مفاهیم عمیق در ادبیات و بیان سبک‌هایی، از رئالیسم تا سوررئالیسم را بازسازی کرده و جنبه‌های مختلف زندگی را در خود خلاصه کرده است. اما همانطور که خود سینما در یک برهه‌ای متولد و در این چند دهه به بلوغ رسیده آیا سینما در انتهای جاده خلاقیت ما قرار گرفته؟

با بررسی پیشرفت‌های سینما و نقاط مختلف این مدیوم، از آثار سرگرم‌کننده در چرخه اقتصادی هالیوود تا سینمای مستقل و رو به جلو هر کشور و یا گونه‌های دیگر هنر، از روایات مکتوب تا عکاسی و شعر و موسیقی، می‌توان به این نتیجه رسید که در دوران جدیدی از دنیای هنری قرار گرفته‌ایم.

همیشه به افراد حاضر در زیرزمین گرانند کافه در بلوار کاپوسین پاریس، که چرا جای آن‌ها نبوده‌ام حسادت می‌کنم. سال هزار و هفتصد و نود و پنج. روزی که سی و سه نفر شاهد متولد شدن سینما بودند و برادران لومیر، تصاویر متحرکی را برای تماشاگران به نمایش گذاشت. صد و بیست و پنج سال قبل، پیش از کشف سینما - به مثابه قصه‌گویی در دل یک سری تصاویر متحرک - کسی فکرش را هم نمی‌کرد که این مدیوم تازه متولد شده از هنر، با ترکیبی از ادبیات، موسیقی و یک عنصر مهم‌تر یعنی با پیشرفت تکنولوژی و قابل هدایت کردن داستان، تبدیل به یک مدیومی تا ز در هنرمثل برادر بزرگش سینما - شود. بازی‌های ویدئویی البته با یک تغییر عظیم در شیوه داستان‌گویی که خود متأثر از چرایی به وجود آمدنش است، ما را با وجه دیگری از این دنیا روبرو کرد. در نگاه اول شاید چیزی خلق نشده باشد، اما شاید آن دنیای موازی در افسانه‌ها کشف شده است.

فیلادلفیا

Shouting and nothing more...

مراسم رونمایی از مستند

تحقیق و پژوهش: مجتبی میناوند، میثم عبداللہی پور
دستیار کارگردان و برنامه ریز: ملیکا ساروق فراهانی
تصویربردار: علیرضا مروی
مدیر تولید: حسن عسکری
نورپرداز و طراحی صحنه: فائزه جوادی
صدابردار: محمدصادق موسویان

شنبه ۷ اردیبهشت ماه ۱۳۹۸ ساعت ۱۰
مجموعه رسانه‌ای عصر (عج)

بزرگراه آیت الله رفسنجانی غرب (نیایش)، نبش ورودی خیابان سنول

تهیه کننده و کارگردان
مجتبی میناوند



در این مستند جدی گرفته نشدن گیم و گیمرها
در ایران مورد بررسی واقع شده است که از
طریق اینترنت قابل دریافت است.

کند و مخاطب در آن فعال باشد، اما باز هم آن اثر در مدیوم خاص خود معنا پیدا می‌کند. گاهی برخی از آثار- همانند موسیقی- خارج از آن فرم قابل تفسیر نیستند. برای مثال هیچ‌گاه موسیقی را نمی‌توان به شکل کامل در چند خط نت و در مدیومی پایین‌تر بیان کرد، چرا که موسیقی، نوشته می‌شود تا شنیده شود. یا یک فیلم، با نوشتن خط داستانی و یا تمام جزئیات بازیگری‌اش قابل ارائه نیست؛ چرا که فیلم‌ها ابتدا به نگارش در می‌آیند تا روی پرده نقره‌ای سینما و یا صفحه تلویزیون به نمایش در بیایند. نقد معروف به برخی آثار سبک سوررئالیسم آن است که این آثار خارج از مدیوم سینما نباید تجربه شوند و یا مدیومی جز سینما توانایی رساندن مفهوم دقیق آثار ویدئویی او را ندارد. البته این نقد و توضیح به آثار بسیاری از هنرمندان سوررئال وارد است ولی تنها به آن‌ها خلاصه نمی‌شود.

فیلم تعاملی آینه سیاه: بندراسنچ را به خاطر بیاورید. یک فیلم تعاملی از سریال آینه سیاه نوشته چارلی بروکر که در آن رابطه انسان و تکنولوژی را بررسی می‌کند. یک برنامه نویس جوان در دهه ۸۰ میلادی قصد ساختن یک بازی ویدئویی را دارد که در آن هر شخصی بتواند مسیر داستانی و مختص به خود را طی کند. فیلمی که بیننده در سکانشایی قادر است تا بخشی از فیلم را به انتخاب خود پیش ببرد. این مدیوم که در فرم متأثر از شیوه روایت بازی‌های ویدئویی است، توانسته تا اثر تعاملی بودن را در دل مدیومی همچون سریال تلویزیونی وارد کند. اما تفاوت بنیادین بازی‌های ویدئویی با ادبیات، سینما، موسیقی و مجسمه سازی در چیست؟ قطعاً فعال بودن مخاطب در این مدیوم است. در هیچ‌کدام از موارد ذکر شده، مخاطب فرد دخالت‌کننده محض در خلق یک اثر هنری نیست و در تمام آن‌ها تصمیم‌گیری به عهده خالق آن اثر هنری است. در چنین مدیومی، بیننده در شمایل یک

شاید برای شما اتفاق نیفتاده باشد؛ اما همیشه دوست داشتم کنترل آن پسر پانزده ساله در رمان کافکا در کرانه نوشته آقای مورا کامی را در دست بگیرم. در آن جاده کوهستانی که به کلبه اوشیما می‌رسد راه بروم و هنگامی که در حال قدم زدن در دل جنگل‌های اطراف کلبه هستم، سمفونی هشتم از فرانس شوبرت در پس زمینه پخش شود. داستان را پیش ببرم، معماها را حل کنم و در جایی که می‌خواهم سرک بشم. کمی مکث کنم، بایستم به محیط زنده اطرفم خیره شوم و پایانی متفاوت برای کتاب مورد علاقه‌ام رقم بزنم. فکرش را بکنید، در عصری جدید و در اواخر داستان، در بخشی، کافکا در دل جنگل به چند سرباز قدیمی از جنگ جهانی بر می‌خورد و با آن‌ها رو در رو می‌شود. خبری از یک قطعه عکس و یا یک میزانشن مشخص نیست و آنچه را که خوانده‌ایم به چشم می‌بینیم و با آن دیالوگ برقرار می‌کنیم. یا اینکه جای کارکتر دنیل کوئین کتاب شهر شیشه‌ای آقای پل اسر هستیم. روی صندلی نشسته‌ایم و به صفحه مانیتور خیره شده‌ایم. نویسنده داستان‌های جنایی ما در نیمه‌های شب تلفن‌ش زنگ می‌خورد و به‌ناچار خود را جای شخص مورد نظر جا می‌زند و همین عمل، باعث می‌شود به دنبال پرونده‌های پیچیده و چند لایه داستان حرکت کنیم. شگفت‌انگیز است که در خیابان‌ها و کوچه پس کوچه‌های نیویورک و فضای وهم‌انگیز داستان قدم بزنیم تا داستان هزارتووار دنیل کوئین که خود را جای کارآگاهی به نام استر جا زده را حل کنیم.

تا اینجا از تلفیق ادبیات در سینما و سینما در بازی‌های ویدئویی گفته‌ایم. اما آیا می‌توانیم مدیومی بالاتر مثل موسیقی را در مدیومی پایین‌تر مثل ادبیات شرح دهیم؟ جواب خیر است. ما هر قدر که بتوانیم بازی ویدئویی خوبی بسازیم که در آن از شیوه و سبک روایی کارگردانی مثل لوئیس بونوئل را شبیه سازی



اثر هنری به همراه یک موسیقی شگفت‌انگیز تماشا می‌کنیم. ویدئو گیم حتی پایش را فراتر از این خط‌کشی‌های مرسوم گذاشته و جلوتر از سینماهای مدعی چند بعدی، حس لامسه را به بازی‌کننده اهدا کرده تا در نقاط مهم بازی این حس را از طریق دسته، به بازی‌کننده منتقل کند. این یعنی یعنی قدم نهادن به یک دنیای وسیع بی‌پایان. رقم زدن تقدیری متفاوت برای جهان و شخصیت اول بازی که به لطف بازی سازان خوش فکر متولد شده در یک دهه اخیر، همزادپنداری با کاراکتر نیز عمیق‌تر شده. وقتی سینما - دقیق‌ترش هالیوود که پول و سرمایه، اولین نگاهش است - صدای قدم‌های ویدئو گیم را پشت سرش را شنید، مجبور به تغییر دادن رویه خود شد. قصه‌هایش را بزرگ، شخصیت‌پردازی‌ها را پیچیده‌تر و پروداکشن فیلم‌هایش را عظیم کرد. یعنی صنعت پنجاه میلیارد دلاری سینما، به لطف بودن رقیبی قدرتمند به سمت جاده‌ای جدید هدایت شده است.

اما پایان تمامی این نوشته‌ها در باب هنرهای چندگانه شاید چند جمله باشد. هنر برای ما بمانند جاده بی‌انتهاییست که حالا در ایستگاهی سترگ، نور بازی‌های ویدئویی تازه متولد شده، ذهن‌ها را مدهوش خود کرده و هنوز وقت غروب کردنش نرسیده.

مخاطب غیر فعال حضور دارد که می‌تواند اثر را بپذیرد و یا رد کند. بازی‌های ویدئویی نیز از همین نقطه ضعف استفاده کرده و در مدیومی تازه مخاطب را فعال کرده تا تصمیم زنده نگه داشتن اشخاص درون بازی و سرنوشت آن‌ها را بر عهده بگیرد.

همه این‌ها شامل ویژگی‌های مختلف مدیوم‌های هنری است. اینکه گاهی اوقات بخواهیم از دنیای عظیم بازی‌های ویدئویی حرف بزنیم، ناخودآگاه به سمت کلیشه‌های پرتکرار هدایت می‌شویم. اما لازمه کنکاش در این موضوع و بررسی نوع بازی‌پذیری این هنر قرن بیست و یکی، بررسی وجه نادیده‌ی بازی است. از دهه پنجاه میلادی تا همین حالا که نزدیک به هفتاد سال می‌گذرد، ویدئو گیم هم بمانند یک کودک نابالغ رشد کرده. از ادبیات الهام می‌گیرد، موسیقی را در بر می‌گیرد و در جایی دیگر، از سینما جلو می‌زند. داستان هنرمندانه‌ای که همانند ساخت یک تمثال سنگی، به جزئیات مهمی نگاه و پرداخت می‌کند. به لطف پیشرفت تکنولوژی، داستانی بزرگتر از یک رمان چهارصد صفحه‌ای می‌خوانیم و مهم‌تر از آن به واسطه کنترل شخصیت داستان وارد یک دنیایی جدید می‌شویم. به همین میزان، بیش از یک فیلم داستانی نود دقیقه‌ای سرگرم می‌شویم و یک

وفا

رویداد زنده واشنگتن پست با موضوع قدرت بازی

هفتم فوریه ۲۰۲۰

کارگردان نشست: جنیفر لی

ترجمه و تلخیص: مرتضی جمشیدی

گذار Feminist Frequency؛ و در نهایت آقای رایان گرین بازیساز و برنده جایزه گیم اوارد و سازنده بازی که در آن احساس خود و همسرش در خصوص فرزند سرطانی‌شان را برای دیگران نقل کرده‌اند یعنی بازی That Dragon, Cancer.

کارشناس برنامه در ابتدا با آقای لووال که در خصوص بازی جدید خود با نام Salaam که مفهومی در خصوص صلح دارد گفتگو را شروع می‌کند و از او می‌خواهد تا آقای لووال به عنوان یک پناهجو در خصوص نحوه ورودش به دنیای بازی‌های ویدئویی بگوید.

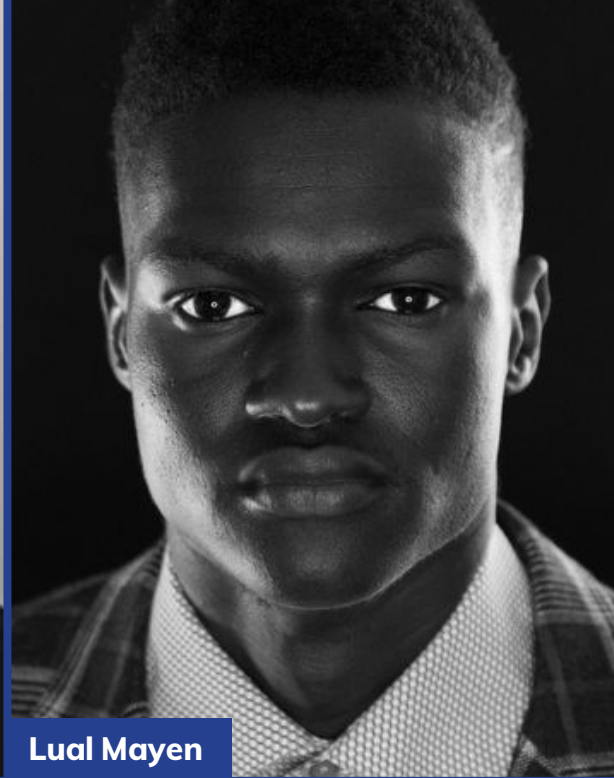
آقای لووال: بازی‌های ویدئویی مدیومی برای گرد هم آوردن مردم سراسر دنیا است. برای بار نخست که من با بازی‌های ویدئویی آشنا شدم، از دنیای گیم‌های ویدئویی هیچ چیزی نمی‌دانستم. من فکر می‌کردم که بازی‌های ویدئویی توسط آدم‌ها درست نمی‌شوند. من فکر می‌کردم آن‌ها از آسمان افتادند (از بهشت به زمین تنزل کردند). خانواده من

مقدمه: جنیفر لی در این نشست زنده به سراغ نقش بازی در زندگی و حل کشمکش‌ها رفته است. پلتفرم بازی در زندگی واقعی ملجایی برای ناتوانان شده است و از طرفی دیگر فضایی گفتمانی برای داستان گویی تعاملی را فراهم کرده است. جالب است که دو حامی این برنامه؛ انجمن نرم افزارهای سرگرمی (ESA) و انجمن بین المللی تولیدکنندگان بازی (IGDA) می‌باشند. در این برنامه دبیر بخش گیم‌های ویدئویی و فرهنگ بازی کردن آقای پارک به معرفی تاثیرگذاری فرهنگ بازی‌های ویدئویی در سطح دنیا اشاره می‌کند و سپس به معرفی شرکت کنندگان پنل می‌پردازد. در ادامه خلاصه‌ای از این نشست برای شما مخاطبان بازی‌بان ارائه شده است. کارشناسان این برنامه از نگاه خود و تجربه و تخصص خود به قدرت بازی پرداخته‌اند.

خانم سوزان دلبنه از ایالت واشنگتن به نمایندگی از کنگره؛ آقای لووال ماین بازیساز و بنیان گذار و مدیر Junub Games؛ خانم آنیتا سارکسین نقاد رسانه و بنیان



Ryan Green



Lual Mayen

بگیرند تا هرجایی شروع به بازی کردن کنند. خب می‌دانید من از جنوب سودان آمدم، کشوری که درگیر جنگ شهری است و مدام به این فکر می‌کردم که چه کار می‌توانم بکنم و به این نتیجه رسیدم که می‌توانم یک بازی برای صلح بسازم تا بتوانم کشمکش‌ها را مرتفع کنم. اما من هیچ چیزی در مورد ساختن یک بازی نمی‌دانستم و مجبور بودم که این مهارت را بدست بیاورم تا بتوانم بازی خودم را بسازم. و در نهایت من اولین بازی خودم را ساختم.

حالا هم بازی Salaam که تا چند وقت دیگر عرضه می‌شود؛ ساخته شده است. بازی که در آن بازیکن در کفش یک پناهجو قرار می‌گیرد تا درگیر در سفر این پناهجو شود و بازیکن باید تصمیم بگیرد تا پناهجو را از کشوری که درگیر در جنگ است به یک محیط امن و جایی که در آنجا صلح می‌باشد؛ ببرد و همه آنچه در گیم اتفاق می‌افتد سرگذشت زندگی من است، سرگذشت زندگی مادرم و کشمکش‌های او برای رهایی از جنگ است. در طول بازی شما باید شخصیت بازی (پناهجو) را سیر کنید، او را تیمار کنید و پیروزی شما زمانی در بازی اتفاق می‌افتد که او را به مقصد (جایی که امن است) برسانید. اما چیزی که در بازی تأثیرگذاری شدیدی

به خاطر جنگ به جنوب سودان رفته بودند و من ۲۲ سال در کمپ پناهجویان زندگی می‌کردم. خانواده من به دنبال جایی بودند که در آنجا جنگ نباشد تا بتوانند در کنار فرزندانشان راحت زندگی کنند. راستی من در مسیر این سفر والدینم در جستجوی جایی آرام؛ متولد شدم.

خب من در یک کمپ بزرگ شدم. روزی به مادرم گفتم که یک رایانه می‌خواهم. مادرم به من گفت که رایانه را برای چه می‌خواهی، در حالی که شرایط زندگی ما در این کمپ طوری است که نه برقی داریم، نه مدرسه و نه هیچ چیزی برای یادگرفتن برنامه‌ای. خب کمپ واقعاً جایی نیست که برای زندگی یک انسان شایسته باشد! اما با این شرایط علاقه و اشتیاق شدیدی در من بود تا به یک برنامه نویس رایانه تبدیل بشوم. و مادرم سه سال وقت گذاشت تا برای این علاقه من ۳۰۰ دلار بدست آورد. خب حالا من صاحب یک رایانه شده بودم و برای اینکه بتوانم رایانه خودم را شارژ کنم باید یک مسیر ۳ ساعته را پیاده به یک کافی نت می‌رفتم! در یکی از روزها، شخصی برای من یک بازی روی رایانه‌ام نصب کرد. یک بازی به نام GTA و وقتی من به کمپ برگشتم شروع به بازی GTA کردم. آنجا بود که به قدرت بازی پی بردم! و دیدم که مردم می‌توانند برای خودشان تصمیم



Gene Park



Rep. Suzan DelBene



Anita Sarkeesian

یک روزی شخصی من را دید و به من گفت که فرزندم بازی که تو ساخته‌ای را بازی می‌کند و پرداخت درون برنامه در بازی شما انجام می‌دهد تا به یک پناهجو در کمپ کمک کند. خودتان بهتر می‌دانید که این بازی مانند پلی دادن بازی فورتنايت نیست! مردم واقعاً بازی من را می‌فهمند و متوجه می‌شوند که چطور می‌توانند کمک کنند تا جهان جای بهتری برای زندگی کردن بشود.

کارشناس مجری برنامه: خیلی جالبه و به این ترتیب یک پرداخت درون برنامه بافتمند در بازی قرار دادی. خیلی عالیه. خب حالا در خدمت خانم دلبنه نماینده کنگره آمریکا هستیم. خانم دلبنه شما قبل از ورودتان به کنگره در حدود ده سال در حوزه تجارت، تولید نرم افزار و در شرکت مایکروسافت کار می‌کردید. البته شما گفتید که با پسرانم گیم ویدئویی بازی می‌کنید. من می‌دانم که شما بازی داستان گلف را بازی می‌کنید. بگذریم؛ شما به عنوان یک فرد باتجربه در صنعت نرم افزار، یک مادر، یک زن و یک قانون‌گذار در کنگره در مورد گیم‌های ویدئویی به چه جمع‌بندی رسیدید؟

خانم دلبنه: بسیار خب. من فکر می‌کنم که گیم‌های ویدئویی یک مدیوم هستند. همانطور که گفته شد بازی‌ها قابلیت

دارد این است که وقتی کسی در بازی؛ غذا خریداری می‌کند تا شخصیت پناهجوی بازی را سیر کند، در حقیقت برای یک پناهجوی واقعی که در کمپ زندگی می‌کند غذا خریده است. این مسئله از طریق پرداخت درون برنامه‌ای بازی رقم می‌خورد. اگر شما در طول بازی آب برای سیراب کردن شخصیت بازی خریداری کنید در حقیقت دارید به صورت واقعی یک نفر پناهجو در کمپ را سیراب می‌کنید و بدین صورت دنیای مجازی با دنیای واقعی روی زمین پیوند می‌خورد. و با استفاده از مدیوم گیم ما به بقیه می‌فهمانیم که برای یک پناهجوی درگیر جنگ و در مسیر یک مسافرت برای یافتن صلح و جایی آرام؛ چه ماجراها و سختی‌ها و کشمکش‌هایی پیش خواهد آمد.

و به قول معروف گیم‌رها با بازی کردن معنای "مسافرت یک پناهجو" را درک خواهند کرد و یک همدلی اتفاق می‌افتد. گیم‌رها از این طریق درگیر و گرفتار یک چیزی می‌شوند. یک بار من با دوستم بازی می‌کردم و او کاراکتر من در بازی را گشت. پیش خودم به او گفتم چرا این کار را کردی؟ او فقط کاراکتر من در بازی نبود. اون جزئی از چیزی بود که برایش تصمیم می‌گرفتم و برایش کار می‌کردم و زمان می‌گذاشتم.



(علوم، تکنولوژی، مهندسی، هنر و ریاضیات) داریم و خب درگیم‌ها رابط کاربری و تعامل خیلی مهم هستند و هر دو هم به نوعی برای آموزش کارا می‌باشند.

اما من فکر می‌کنم توانایی قصه‌گویی، توانایی درگیر کردن کامیونیتی‌های مختلف در قصه، توانایی کمک کردن به مردم با روش مختلفی برای اینکه همدیگر را بشناسند قابلیت‌های گیم‌های ویدئویی هستند و من فکر می‌کنم که باید در آینده منتظر فرصت‌های غیرمنتظره‌تری از چیزی که اکنون داریم می‌بینیم، باشیم.

کارشناس مجری برنامه: چند سال پیش شما میزبان رویدادی در "روز تکنولوژی" بودید و با دختران دبستان و دبیرستانی بازی ماریو کارت را بازی کردید. خب گیمینگ چطور می‌تواند زنان را در رشته‌های آموزشی STEM ترقی بدهد؟

خانم دلبنه: خب زنان احساس می‌کنند که

پیام‌رسانی و درگیر کردن مردم را دارند. به نظر من باید در مورد این بگوییم که وقتی به گیم‌های ویدئویی نگاه می‌کنیم چطور باید درباره فرصت‌های آن هم فکر کنیم.

این برای مردم یک شانس است که گیم‌های ویدئویی این ظرفیت را دارند که مردم هم درگیر در بازی می‌شوند و هم یک چیزی یاد می‌گیرند. ما در بازی سرگرم می‌شویم و از گیم‌ها لذت می‌بریم و در همین حین بدون اینکه متوجه شویم در حال یاد گرفتن از بازی‌ها هم هستیم.

حالا اینجا یک تقرّب و نزدیک شدن به تکنولوژی هم وجود دارد. آدم‌هایی که شاید درگیر با تکنولوژی نشوند ولی گرفتار گیم‌های ویدئویی می‌شوند و با گیم سرگرم می‌شوند. در حقیقت توانایی درگیر شدن با گیم این است که تکنولوژی و خلاقیت را با هم داراست. ما دو نوع آموزش STEM (علوم، تکنولوژی، مهندسی و ریاضیات) و STEAM

در رشته‌های فناوری خیلی فرصت پیشرفت ندارند و وقتی شما فرصت درگیر شدن با گیم‌های ویدئویی را به آنها می‌دهی یعنی دارید مرزها را از بین می‌برید. این فرصتی است برای مردم تا با تکنولوژی آن طوری که راحت هستند ارتباط برقرار کنند. و همچنین تنوع قومیتی در ساختن تکنولوژی و گیم‌های جدید مهم است چون این تنوع قومیتی تنوع در فرصت‌ها و تجربیات را به ما می‌دهد و باعث می‌شود مردم از سراسر جهان دور هم جمع شوند.

کارشناس مجری برنامه: خب درگیر شدن در بعضی چیزها کسل کننده هست. من قطعاً علاقه نداشتم تا ریاضی را یاد بگیرم اما مجبور بودم.

خانم دلبنه: اما گاهی اوقات پیش آمده که شما چیزی یاد گرفتی در حالیکه نمی‌دانستی داری چیزی را یاد می‌گیری. و این دقیقاً بهترین بخش گیم‌های ویدئویی هست که بدون اینکه متوجه شوید در حال یادگیری هستید تحت فراگیری یک چیز قرار می‌گیرید.

کارشناس مجری برنامه: خب آنی‌تا فکر کنم فرصت خوبی هست تا تو وارد بحث بشی و در مورد فرهنگ برای ما بگویی. در پشت صحنه ما در مورد فعالیت‌های تو در خصوص فرهنگ پهناور صحبت کردیم؛ حالا در مورد فعالیت‌هایت به عنوان یک منتقد رسانه در Feminist Frequency برای ما از نقطه نظر خودت در خصوص زنان در صنعت گیم‌های ویدئویی به طور خاص بگو.

خانم سارکسین: بسیار خب. هشت سال قبل من سری برنامه‌هایی در خصوص نحوه بازنمایی زنان در گیم‌های ویدئویی را ساختم. خب زن ستیزی، تبعیض نژادی، ترانس فوبیا و هوموفوبیا در گیمینگ تاریخچه طولانی دارد و من به عنوان یک زن فمنیست که به عنوان یک منتقد رسانه فعالیت می‌کنم سعی

کردم تا الگوهای این تاریخچه را پیدا کنم و به مردم نشان بدهم که چنین وضعیتی وجود دارد تا بتوانم راه‌هایی را برای حرکت به سمت آینده و به سمت گیمینگ بهتر نشان بدهم. خب بعد از آن کارها آدم‌های زیادی از دست من عصبانی شدند. اما خب در میان همه این نقد و تنفرها چیزی که برای من بیشتر جالب بود وضعیت صنعت بود. مردمی که در صنعت گیم درگیر هستند (و شاید به این مسائل دقت نکرده باشند) و وقتی من در خصوص این مسائل مطالبی می‌گفتم آنها تشنه شنیدن و یادگرفتن بودند. یادم می‌آید یک روزی بعد از یک رویداد یکی از بازیسازها پیش من آمد و گفت که شما بازی من را نقد کردید. من خیلی از این بابت از شما تشکر می‌کنم و سعی می‌کنم تا دیگر از زنها به عنوان خدمت کار یا از بدن زنها به پاداش در بازی‌ها استفاده نکنم. خب این مسائل به نظر من فرصت‌های خوبی را برای فمنیست‌ها در یک دهه اخیر فراهم کرده است تا این دیدگاه‌ها را تقویت کنند.

کارشناس مجری برنامه: خب این در حقیقت شنا کردن بر خلاف مسیر اصلی رودخانه هست.

خانم سارکسین: به هر حال فرهنگ گیم‌های ویدئویی و مسئله زنان اشتباهاتی داشته است اما در سال‌های اخیر بهتر شده است... رسانه یکی از مکان‌هایی است که بدون اینکه متوجه باشیم در حال یاد گرفتن هستیم. و من می‌خواهم به مردم زبانی برای شناختن این مکان بدهم نه اینکه به آنها بگویم که گیم بازی نکنید.

وقتی شما صحبت از بازی GTA می‌کنید من تا حدی ریشخند می‌زنم اما این به معنی این نیست که بگم شما گیم بازی نکنید. ما در Feminist Frequency یک شعار داریم که می‌گیم: "به رسانه‌ای که دوستش داری



در این فرجه زمانی ما تلاش کردیم تا یک بازی ویدئویی بسازیم تا زندگی پسرمان و سفر روحانی که در این ماجرا داشتیم را برای دیگران منعکس کنیم.

خب من در فرهنگی بزرگ شده بودم که آن فرهنگ به خاطر اعتقاداتم از من متنفر بود. به عنوان یک مسیحی ما علاقه داریم که به سایر مردم از مهربانی و قدرت خداوند بگوییم. اما در میان این کشاکش ما فکر کردیم که "چی میشد اگر ما می‌توانستیم بگیم که داستان این بازی ویدئویی، از درماندگی‌مان، از مسائلی که داشتیم و خارج از کنترل ما بود و از معجزه‌ای که در زندگی جوئل اتفاق افتاد حکایت می‌کند. و خلاصه به بقیه بگوییم که جوئل این کودکی که تنها چند سال فرصت زندگی دارد- چطور زندگی می‌کند."

خب شما فکر می‌کنید که اکثر بازی‌های ویدئویی در مورد مسائل فانتزی قدرت بیان

نقد داشته باش" . در حقیقت شما داری تلاش می‌کنی تا به توده‌ای از مردم اجازه بدی تا نوعی از رابطه پیچیده شده‌ای را با رسانه داشته باشن و به نظرم این نوع نگاه متفاوت- یعنی چگونه می‌توانیم رو به جلو حرکت کنیم.

کارشناس مجری: خب حالا می‌توانیم بریم سراغ بازی "سرطان، آن اژدها" از آقای رایان گرین.

رایان گرین: خب این بازی در حقیقت یک بازخوانی شاعرانه و توأم با احساسات از زندگی خانوادگی ما و سومین فرزندمان بود. سومین فرزند من و همسر من، جوئل نام داشت که تشخیص پزشکان این بود که به سرطان مبتلا شده است؛ سرطان مغزی بسیار شدید وقتی تنها یک سال داشت. وقتی او به دو سالگی رسید تشخیص نهایی پزشکان این بود که او تنها ۴ سال دیگر زنده می‌ماند.

دارند. و خب در شرایطی که ما داشتیم از طریق قدرت فانتزی که متعلق به خودمان بود، به داخل ماجرا رفتیم. خب چطور این مسئله به نظر خواهد آمد اگر خدا در مسیری حاضر شده باشد که ما تحمیل کرده باشیم و مردم جهان این مسئله را می‌توانند ببینند.

متأسفانه جوئل کوچک در سال ۲۰۱۴ درگذشت و چیزی که شروع شده بود این بود که امیدوار بودیم تا ما خاطرات جوئل را به عنوان یک معجزه نقل کنیم. اما چیز عجیبی که اتفاق افتاده بود این بود که فرهنگی که از آن گفتم، فرهنگی که من در آن به صورت یک آدم معتقد بزرگ شده بودم، در حالی که به سمتی پیش می‌رفت که ما را از خود بیرون کند، ما را در آغوش خود گرفت. این فرهنگ یک فضایی در اختیار ما گذاشت تا ما داستان خودمان را نقل کنیم. داستان ما در مورد یک قدرت نبود، بلکه در مورد درماندگی و بیچارگی و مستأصل بودن ما بود. اما در عین حال داستان امید و امیدواری هم بود. اما چیزی که در بین همه ما مشترک بود این بود که ما دچار یک ناامیدی شده بودیم و در یک گردابی گرفتار شده بودیم که با خشونت تمام قصد داشت تا ما را نابود کند.

خب چیزی که ما در طی انتشار بازی تجربه کردیم این بود که در لحظه‌ای که ما درمانده و ضعیف بودیم مردم تصمیم گرفتند تا ما را دوست داشته باشند و خب این چیز کمی برای تجربه کردن نبود، چرا که خیلی از مردم در این مرحله از زندگی‌شان مشابه دورانی که بر ما گذشت، تجربه نکردند. این یک کورسوی امید بود برای تلاش در زمانی که ما در حال مصرف و ایجاد رسانه خودمان هستیم. خب ما بازی ویدئویی را دوست داشتیم و معتقد بودیم که می‌توانیم از طریق این مدیوم خودمان را معرفی کنیم و بیشتر از یکدیگر بدانیم.

کارشناس مجری: خب باید یادآوری کنم که بازی "سرطان، آن اژدها" در بازار قابل دسترسی و بازی کردن هست. شما حتماً باید این بازی را چک کنید تا هنر عجیبی که در این بازی بکار رفته را ببینید. اما یک سوال آقای گرین؛ اینکه شما چگونه و چه داستانی را در بازی‌تان روایت کردید؟ این به مردم در اینکه بتوانند غم و اندوه‌شان را درک کنند کمک می‌کند.

رایان گرین: خب من یاد حرف جری هالکینز می‌فتم که توی اولین رویداد PAX به من گفت که "تو داری در بازاری تجارت میکنی که پول رایج اون صمیمیت هست و مردم این بازار هم این رو تلافی می‌کنن - صمیمیت؛ صمیمیت میاره!"

خب در این قرارداد سرآخر اتفاقی که می‌فته این هست که مردمی که در عرف دور و بر ما هستند و کاراکترهای مورد علاقه‌شان را دارند تشنه بازی‌های مورد علاقه‌شان هستند و ما درست در قلب این ماجرا فرود آمدیم و یکدیگر را در آغوش گرفتیم. خب آنها هم داستان زندگی‌شان را برای ما گفتند. آنها داستان بچه‌هاشون رو که گم کرده بودند برای ما گفتند. از اعضای خانواده‌شان که پیش از آنها رفته بودند و خلاصه ما با صمیمت اتفاقات خاص زندگی‌مان را با هم به اشتراک گذاشتیم. به نظر من این بازی به ما اجازه داد تا در مورد مسائل سختی که مردم در پاسخ به آنها متوقف می‌شوند، حرف بزنیم.

کارشناس مجری: خب یکی از بینندگان ما در صفحه فیس بوک از ما پرسیده که جامعه گیمینگ در خصوص طبیعت اعتیادآور بازی‌ها و همینطور خشونت‌های موجود در بازی‌ها باید متوجه چه مسئولیتی بشه؟

آقای گرین: خب در خصوص این طبیعت اعتیاد آور بازی‌ها که گفتید باید بگم که

وقتی من به خودم و رفتار مشتریام نگاه می‌کنم و من متکی هستم به سرویس‌های پرداخت به روی رسانه‌ای که در اختیار دارم و من به عنوان بخشی از این صنعت و رسانه باید ببینم چقدر بازی‌ام را برای بازی کردن و نگهداشتن مخاطبانم بهینه کرده‌ام و ما می‌بینیم که دیزاین‌ها از این مسئله تبعیت می‌کنند. طراحان اینقدر باید هزینه ساخت بازی را فشرده کنند که به میزانی از صرفه اقتصادی برسند و این مسئله به خاطر تنوع‌هایی که در صنعت وجود دارد، هر روز دارد سخت‌تر و سخت‌تر می‌شود.

البته من نمی‌خواهم بگویم که ما باید از گیم و گیمینگ خلاص شویم. خود من هم به گیم و هم گاهی اوقات به قماربازی (گمبلینگ) علاقه دارم و خب این مسئله گاهی اوقات می‌تواند اعتیاد آور باشد و من به عنوان یک مشتری و از نگاه یک مشتری باید از این مسئله آگاه باشم. صنعت گیم که ما بهش علاقه داریم و داریم باهاش زندگی می‌کنیم؛ صداها، متنوع و متفاوتی داره و فقط توسط همین فعالیت‌های مرسوم می‌کنیم ما می‌شناسیم و درموردش صحبت می‌کنیم احاطه نشده است.

خانم سارکسین: گاهی اوقات مسائلی در دنیای گیم اتفاق می‌افتد و ما بعدتر متوجه آن می‌شویم، خب باید به صورت قاطع آگاهی از این دست مسائل وجود داشته باشد تا ابزار مناسب و پشتیبانی مناسب برای برخورد با آنها تأمین شود. من می‌خواهم یک مسئله نسبتاً بیش‌رمانه را اینجا مطرح کنم. سال قبل جنبش Me Too به صنعت گیم هم وارد شد. زمانی که چندین زن و گروه دوجنس‌مورد سوءاستفاده مردان در صنعت گیم قرار گرفتند و ما در Feminist Frequency به جواری قمار کردیم و گفتیم ما در مقابل این مسئله چه کاری می‌توانیم انجام بدهیم؟ چون ما در مورد مسمومیت

این قضیه و بازی‌های ویدئویی یک چیزهایی می‌دانستیم و اینجا بود که ما تصمیم گرفتیم تا یک بحث مقدماتی و همین‌طور خط تماس تلفنی آزاد و ویژه (هات لاین) را لانچ کنیم. اسم این برنامه گیم‌ها و آزارهای آنلاین بود که به صورت هات لاین برگزار می‌شد. این برنامه برای تمام کسانی بود که در مدار گیم‌های ویدئویی قرار داشتند یعنی فرقی نداشت که شما یک گیمر، یک کارمند و همکار یا یک تولیدکننده بازی باشید. و خب این خط تلفنی آزاد و ویژه دارای پرسنل حرفه‌ای بود که برای گروه‌های مختلف وقتی نیاز به تماس داشتند در دسترس بودند. خب اگر شما به مسئله‌ای مانند اعتیاد یا بیش از حد توان کار کردن در محل کار یا هر مسئله دیگری داشتید ما پشت خط بودیم تا از شما پشتیبانی کنیم و یا شما را به شبکه‌ای از افراد و نهادها متصل کنیم. البته این خط تماس هنوز به صورت زنده نیست اما پشتیبانی ما به صورت چت متنی وجود دارد. (برای اطلاع بیشتر می‌توانید به سایت <https://gameshotline.org> مراجعه کنید)

آقای پارک: واوو

خانم دلبنه: خب من می‌خواهم یک مطلب دیگری را هم اضافه کنم که ما باید به یاد بیاوریم در مورد اینکه چطور دوباره مردم را با مردم به صورت چهره به چهره درگیر کنیم. خب این فقط یک بازی کردن نیست، الان همه و حتی تعداد زیادی از مخاطبان شما تلفن‌های همراه متعلق به خودشان را دارند.

وقتی شما در یک اتاق هستی و تصویر این است که می‌توانید با سایر افرادی که در اتاق هستند گفت و گو کنید در حالی که باقی افراد تعاملی با شما ندارند و سرشان به کار خودشان است. این مسئله مهمی در فرهنگ ما است که در مورد ارتباط چهره به چهره

The Washington Post | LIVE

برای ساختن صلح از گیم و کاهش تضاد نژادی به ویژه در حوزه بین‌المللی استفاده کرد بگید. البته این واقعاً یک سوال بزرگی هست.

آقای لووال: بله واقعاً این سوال بزرگی هست و وقت برنامه شما هم محدوده؛ اما تمرکز من به روی همین حوزه کاری است. ما در صنعتی هستیم که مردم خودشون تعریف می‌کنن چه چیزی رو دوست دارن بازی کنند. وقتی من می‌خوام یک گیم طراحی کنم تمرکز روی این هست که بیشتر بازی‌ها داستان داشته باشند و اینکه به مردم اجازه بدهند تا بفهمند واقعاً جنگ‌ها سر چه چیزی اتفاق می‌افتند و در مورد بیان و توضیح اینکه زندگی در محیطی که همه با هم در صلح هستند چه جوری است؛ بازی بسازیم. در بازی‌ها شما علاقه دارید که با آسودگی خاطر در داستان بازی در مورد علل شروع جنگ بدانید و اینکه بدانید چطور قادر خواهید بود تا در بازی نسبت به جنگ واکنش نشان دهید.

من یک بازی دارم که به مردم کمک می‌کند تا بتوانند واکنش نشان بدهند و اینکه چطور صلح و جنگ را بفهمند و اینکه مردم به جنگی که در نقطه‌ای اتفاق افتاده چطور واکنش نشان می‌دهند. پس ما بوسیله این بازی مردم را دور هم جمع می‌کنیم تا در مورد جنگ و تنش‌ها بحث کنند و اینکه آنها خودشان را وارد حل کردن کشمکش‌ها کنند. احساس من این است که گیم‌ها ابزارهای قدرتمندی هستند تا به مردم در مورد این مسائل کمک کنند.

افراد با یکدیگر و گفت و گوی میان آنها و ارزش این نوع ارتباط فکر کنیم. و من فکر می‌کنم ماجرای بزرگتری از فقط گیم بازی کردن، مسئله موجود فرهنگ ما هست و ما باید نسبت به آن هوشیار باشیم.

کارشناس مجری برنامه: من کلاً چهره مردم رو دیگه فراموش کردم!

(خنده حضار)

کارشناس مجری برنامه: پرسش آخر اینکه کدام بازی برای شما الهام دهنده بوده است و کدام بازی حال شما را خوب می‌کند و احساس خوبی به شما می‌دهد.

خانم سارکسین: آه لعنتی

خانم دلبنه: من فقط می‌توانم در مورد بازی Golf Story صحبت کنم. خب این بازی برای من مُفَرِّح بود. این بازی برای من این امکان رو فراهم کرده بود و من را علاقه‌مند کرده بود که با پسر خودم بنشینم و بازی کنم و درگیر آن بازی بشوم. خب این بازی می‌تواند آنلاین و یا به صورت غیرآللاین با یک نفر دیگر در یک اتاق بازی بشود. خب این بازی یک فرصت در اختیار شما قرار می‌دهد که تفریح کنید و جایی هست که در یک رقابت می‌توانید یک ذره جلو یا عقب بیفتید و خلاصه با دلی خوش درگیر بازی بشوید.

کارشناس مجری برنامه: خب من یک سوال دیگر از آقای ماین بیرسم و فکر کنم این آخرین سوال ما باشد. لووال می‌توانی بیشتر برامون در مورد راه‌های ویژه‌ای که می‌شود



کارشناس مجری برنامه: آقای گرین نظر شما چیه ؟

آقای گرین: من فقط می‌خواستم در مورد ورودم به صنعت بازی به صورت حرفه‌ای بگم که تمام مردمی که من ملاقات کردم شبیه به خود من نبودند. و چیزی که باعث می‌شود من با مردم به عنوان یک انسان رفتار کنم و نه فقط یک دسته یا گروه؛ و انسانیت افراد را در نظر بگیرم. چیز بیشتری که ما می‌توانیم انجام دهیم این است که مردم را کنار هم جمع کنیم، تا آنها با هم بازی کنند در ورزش‌هایی که به آنها علاقه دارند یا مسابقات ورزش‌های الکترونیک یا حتی به اشتراک گذاشتن داستان‌های زندگی خودشان از طریق این مدیوم و امیدوارم که از این طریق بتوانیم به انسانیت بیشتری برسیم.

کارشناس مجری برنامه: خانم سارکسین نظر شما را هم می‌شنویم.

خانم سارکسین: معمولاً وقتی در مورد گیم‌ها از من سوال می‌شود، ذهن من انگار به صورت سفید و خالی از مطلب می‌شود. بازی‌هایی مثل بازی ساخته شده توسط

آقای گرین و جمعیتی که همراه با او شدند در این بازی و کارهایی که می‌توانند انجام دهند بسیار متفاوت است. من خیلی هیجان زده شدم وقتی دیدم که گیم‌ها می‌توانند مرزها را جابجا کنند. گیم‌ها تلاش می‌کنند برای کارهای جدید، آنها تلاش می‌کنند برای بیان داستان‌های مختلف به شیوه‌های مختلف چرا که گیم‌ها و آن چیزی که به گیم‌ها مربوط می‌شود بسیار منحصر به فرد هستند. آنها در حقیقت بی‌تشبیه به سایر فرم‌های رسانه‌ای هستند که ما داریم. و خب من دوست دارم که در این صنعت (که واقعاً از دیدن این صنعت لذت می‌برم) ببینم که تجربه گیم به سمتی بره که تعامل با آن و قصه‌گویی به وسیله آن اثرگذار باشد.

کارشناس مجری برنامه: برنامه امشب ما به پایان رسید و از تمام کارشناسانی که در برنامه ما شرکت کردند سپاسگزار هستم.



قدرت بازی در ساخت جهان بهتر

جین مک گونیگال - سخنرانی تد در سال ۲۰۱۰ - ترجمه شده توسط پریسا کلایی در

سایت رسمی TED

وقت بیشتری رو برای بازی‌های بزرگتر و بهتر صرف کنن.

در حال حاضر ما سه میلیارد ساعت در هفته مشغول بازی‌های آنلاین هستیم. بعضی از شما شاید فکر کنید، "اون زمان زیادیه برای بازی کردنه. شاید خیلی زیاد، با این همه مشکل فوری که باید در دنیای واقعی حل کنیم." ولی در واقع، بنا بر تحقیقات من در موسسه‌ی "برای آینده" در واقع عکسش درسته. سه میلیارد ساعت در هفته تقریباً برای بازی‌ای که قراره فوری‌ترین مشکلات دنیا رو حل کنه، کافی نیست.

در واقع، من باور دارم اگه می‌خواهیم قرن آینده هم رو این سیاره باقی بمونیم، باید مقدارش رو به اندازه قابل توجهی افزایش بدهیم. من مقدار کلی که نیاز داریم رو محاسبه کردم که میشه ۲۱ میلیارد ساعت در هفته زمان برای بازی. بنابراین، احتمالاً یه ذره یه جور عقیده ضد درونیه. خب دوباره میگم، بیایید فکر کنیم: اگه می‌خواهیم مشکلاتی مثل گرسنگی، فقر، تغییرات جوی، کشمکشهای جهانی، چاقی رو حل کنیم، من باور دارم که نیاز داریم شوق بازی آنلاین رو ایجاد کنیم حداقل ۲۱ میلیارد ساعت در هفته، تا انتهای دهه آینده.

سردبیر: این متن به صورت نوشتاری عامیانه و برگردان فارسی سخنرانی تد ایشان است که از سایت تداک برای شما آورده شده است. پیشنهاد می‌کنم بارها و بارها این متن رو بخونید اگر به مطالعات و قدرت بازی علاقه‌مند هستید. بخش‌هایی از این سخنرانی بسیار ایده دهنده و قابل تأمل است و بخش‌هایی نیز باید در کنار جهان‌بینی ما قرار گیرد تا بنیم آیا پذیرفتنی است یا باید به زبان جهان‌بین خودمان برگردانش کنیم!

همچنین در بخش‌های پایانی این سخنرانی صحبت از یک بازی آنلاین در خصوص زندگی بدون نفت آمده است. چالشی برای بازیکنان. به نظر من شرایط کنونی کشور و تحریم خرید نفت برای ما بی تشابه به چالش مطرح شده گونیگال نیست.

من جین مک گونیگال هستم، طراح بازی‌های کامپیوتری و الان ده ساله که بازی‌های آنلاین می‌سازم. و هدفم برای دهه آینده اینه که تلاش کنم نجات دنیا در زندگی واقعی را اون قدری ساده کنم که در بازی‌های آنلاین میشه انجامش داد. حالا، من یه نقشه دارم برای این کار، و مستلزم اینه که افراد بیشتری رو قانع کنم، شامل شما، که

(خنده حضار)

نه، جدی میگم، باور دارم.

علتش اینه. این عکس به خوبی می‌گه که چرا فکر می‌کنم بازی‌ها این قدر ضروری‌اند برای بقای آینده نوع بشر.

(خنده حضار)

واقعاً. این یک پرتره از عکاسی است به نام فیل تولدانو. او می‌خواسته احساس بازی کردن رو ثبت کنه، برای همین یک دوربین مقابل بازیکن‌ها در هنگام بازی‌شون گذاشته. و این احساس کلاسیک بازی‌کردنه. حالا اگه شما بازی نمی‌کنید، یه اختلاف‌های ظریفی رو در این عکس متوجه نمیشید. احتمالاً احساس ضرورت رو می‌بینید، یه ذره ترس، ولی تمرکز زیاد، تمرکز عمیق برای حل یک مشکل واقعاً دشوار.

اگه شما بازی

می‌کنید، اینجا متوجه اختلافات ظریفی می‌شوید: چین‌های اطراف چشم رو به بالا و اطراف دهان نشانه خوش‌بینی است، و ابروهای بالا رفته نشانه تعجب. این بازیکنیه که در لبه‌ی چیزی به اسم "پیروزی حماسی" قرار داره.

(خنده حضار)

اوه، قبلاً شنیده بودین. خوبه پس، معلومه

اینجا چند تا بازیکن بینمون داریم. "پیروزی حماسی" نتیجه‌ی به شدت مثبتی است، هیچ نظری راجع بهش ندارین تا این که بهش می‌رسین. تقریباً فرای تصور شماست، و وقتی بهش می‌رسین، از کشف این که واقعاً چقدر توانمند هستین، شوکه میشین. این پیروزی حماسیه. این یه بازیکن در لبه پیروزی حماسیه. و این چهره‌ایه که نیاز هست در صورت میلیون‌ها حل‌کننده مسائل در دنیا ببینیم وقتی می‌خواهیم موانع قرن آینده رو از سر راه برداریم - چهره کسی که، بر خلاف شانس کم، در لبه پیروزی حماسی قرار داره.

حالا، متأسفانه بیشترین چهره‌ای هست که هر روز می‌بینیم وقتی می‌خواهیم مشکلات فوری رو حل کنیم. این چیزیه که من بهش میگم چهره "من در زندگی خوب نیستم" این در واقع منم در حال ایجادش. می‌بینید؟ بله، خوبه. این منم با چهره "من در زندگی خوب نیستم". این یه دیوار نگاره در اطراف خانه قدیمی منه در برکلی، کالیفرنیا، که دکترام را گرفتم، درباره این که چرا در بازی‌ها بهتر از زندگی واقعی هستیم. و این مشکلیه که خیلی از بازیکن‌ها دارن. احساس می‌کنیم اونقدری که در بازی خوبیم، در زندگی واقعی خوب نیستیم.

منظورم از خوبی، موفقیت نیست، گرچه بخشی از اونه. در دنیای بازی‌ها دستاورد بیشتری داریم. ولی از خوب منظورم مثل انگیزه داشتن برای چیزیه که ارزششو داره، انگار الهام شده باشه برای مشارکت و



همکاری. و وقتی در دنیای بازی‌ها هستیم، به عقیده من، خیلی از ما بهترین نسخه خودمون میشیم. بیشتر احتمالش هست که در لحظه اعلان، کمک کنیم، بیشتر احتمال داره که تا زمانی که مشکل هست بهش بچسبیم، بعد از شکست پا بشیم و دوباره تلاش کنیم. و در زندگی واقعی، وقتی با شکست رو به رو میشیم، وقتی با موانع رو در رو میشیم، اغلب اون طوری احساس نمی‌کنیم. احساس مغلوب شدن داریم، احساس غرق شدن،

احساس نگرانی، شاید افسردگی، خشم یا عیب جویی. در هنگام بازی، هیچ وقت اون احساسات سراغمون نمیان، انگار در بازی وجود ندارن. پس اون چیزی بود که دنبال مطالعه‌اش رفتم، وقتی فارغ التحصیل شدم.

چه چیزی درباره بازی‌ها هست که غیر ممکن می‌کنه که احساس کنیم نمی‌تونیم به هر چیزی برسیم؟ چطور میشه اون احساسات رو از بازی گرفت و به کار در دنیای واقعی اعمال کرد؟ پس بازی‌هایی مثل World of Warcraft

رو مطالعه کردم، که در واقع یه محیط حل مسئله مشارکتی ایده آل است. و شروع کردم به پی بردن به یه چیزهایی که اونقدر مسبب پیروزی‌های حماسی در دنیای آنلاین هست.

اولین نکته این‌که هر وقت در یکی از این بازی‌های آنلاین حاضر میشین، مخصوصاً در World of Warcraft، یک عالمه کاراکتر مختلف هست که می‌خوان روی تو؛ برای

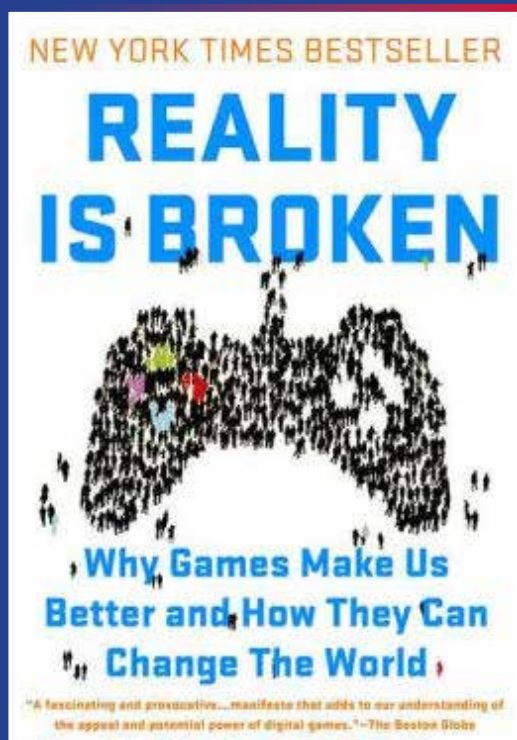
ماموریت نجات دنیا حساب کنن، بلافاصله. ولی نه تنها هر ماموریتی، یه ماموریتی که کاملاً منطبق برسطح فعلی تو در بازیه. درست‌ه؟ پس؛ از پشش برمیایی. هیچ وقت چالشی رو بهت نمیدن که نمی‌تونی بهش برسی. ولی در لبه‌ی چیزی هستی که از پشش برمیایی، پس باید خیلی تلاش کنی. ولی بی‌کاری در World of Warcraft وجود نداره، نشستن نداریم، نگرانی نداریم. همیشه یه چیز خاص و مهم برای انجام دادن وجود داره. یه عالمه شرکت

کننده هم هستن. هر جا که میری، یه عالمه آدم آماده‌اند که بهت کمک کنن به ماموریت حماسی‌ات برسی.

این چیزی نیست که در دنیای واقعی به سادگی داشته باشیم، این احساس که در نوک انگشتان ما یه عالمه شرکت کننده است. و اونجا این داستان حماسی هست، این داستان الهام بخش که چرا اونجاییم، و چه می‌کنیم، و این همه بازخورد مثبت می‌گیریم. شماها درباره بالا رفتن

سطح شنیدین، ۱۰+ نیرو، ۱۰+ هوش. ما چنین بازخورد ثابتی در زندگی واقعی نداریم. وقتی من از این صحنه بروم، قرار نیست بهم ۱۰+ در صحبت کردن، و ۱۰+ در ایده دیوانه کننده بدهند. ۲۰+ برای ایده دیوانه کننده. من چنین بازخوردی در زندگی واقعی نمی‌گیرم.

حالا، مشکل با محیط‌های آنلاین مشارکتی مثل World of Warcraft اینه که اونقدر همیشه بودن در لبه پیروزی حماسی رضایت





پس، این آمار واقعاً جالب رو در نظر بگیرین؛ که اخیراً توسط یه محقق در دانشگاه کارنگی ملون انجام شد. امروزه به طور متوسط به جوان در کشوری با فرهنگ بازی قوی ۱۰/۰۰۰ ساعت صرف بازی‌های آنلاین می‌کنه قبل از ۲۱ سالگی. حالا، ۱۰/۰۰۰ ساعت واقعاً عدد جالبیه به دو دلیل. قبل از هر چیز، برای کودکان ما در آمریکا، ۱۰/۰۸۰ ساعت دقیقاً مدت زمانی که در مدرسه طی می‌کنن. از کلاس پنجم تا فارغ التحصیلی از دبیرستان، اگه کامل همه کلاس‌ها رو بروی.

(خنده حضار)

خب، ما به طور موازی آموزش فعلی رو بررسی کردیم که در اون؛ بچه‌ها همون قدر که درباره یک بازیکن خوب شدن یاد می‌گیرن که درباره هر چیز دیگه‌ای در مدرسه یاد می‌گیرن. بعضیاتون شاید کتاب جدید مالکوم گلدول، استثناها، رو خوندین پس درباره تئوری جدیدش درباره موفقیت شنیدین، تئوری موفقیت ۱۰/۰۰۰ ساعت. اون بر اساس این تحقیق دانش شناختیه که

بخشه که تصمیم می‌گیریم همه وقتمون رو در دنیای بازی‌ها بگذرونیم. فقط بهتر از دنیای واقعی. پس تا حالا، در مجموع همه بازیکن‌های World of Warcraft ۹۳/۵ میلیون سال صرف کردن برای حل مشکلات مجازی Azeroth. حالا، این لزوماً چیز بدی نیست. شاید به نظر بد بیاید. ولی از دیدگاه مفهومی: ۹۳/۵ میلیون سال قبل بود که نیاکان اولیه ما به پا خواستند. اون اولین پیشوای قائم ما بود.

پس وقتی بحث درباره مدت زمانی که صرف انجام دادن بازی‌ها می‌کنیم، تنها راهی که منطقیه که حتی درباره‌اش فکر کنیم، صحبت درباره‌ی زمان در مقیاس تکامل بشر است، که چیز خارق العاده‌ایه. ولی مناسب هم هست، چون همه چیز رو با صرف وقت برای بازی کردن بر می‌گردونه، ما در واقع در حال تغییر اون چیزی هستیم که نوع بشر قادره انجام بده. داریم تکامل پیدا می‌کنیم که بیشتر مشارکت کنیم و صمیمی‌تر باشیم. این واقعیت داره، من باور دارم.

میگه اگه ۱۰/۰۰۰ ساعت اختصاص بدهیم به مطالعه کوشا در هر زمینه‌ای تا سن ۲۱ سال، ما در اون زمینه استاد میشیم. اونقدر خوب میشیم که هرکار بکنیم به عنوان برترین آدمای زمین میشه. پس، حالا که بهش نگاه می‌کنیم اینا یه نسل کاملند از جوان‌هایی که استاد بازی هستند.

پس، سؤال بزرگ اینه، "بازیکن‌ها در چه چیزی خیلی خوبن؟" چون اگه اون رو حل کنیم، یک منبع انسانی مجازی بی سابقه در دستانمان داریم. اینگونه است که امروزه این همه آدم در دنیا داریم که حداقل روزی یک ساعت صرف بازی‌های آنلاین می‌کنن. اینها اساتید بازی هستند، ۵۰۰ میلیون آدمی که به طور فوق‌العاده‌ای در چیزی خوب هستند. و در دهه آینده، ما یک میلیارد بازیکن دیگه خواهیم داشت که به طور فوق‌العاده‌ای در هرچی که هست خوبن. اگه قبلاً نمی‌دونستین، این پیش‌میا‌د. صنعت بازی در حال توسعه کنسول بازی که مصرف انرژی کمی داره و با شبکه‌های تلفن بی سیم کار می‌کنه به جای اینترنت با پهنای باند گسترده، پس بازیکن‌ها در سراسر جهان، مخصوصاً در هند، چین و برزیل، می‌تونن آنلاین بشن. اونها انتظار یک میلیارد بازیکن بیشتر رو در دهه آینده دارن. که برای ما ۱/۵ میلیارد بازیکن رو به همراه داره.

پس من به فکر افتادم که این بازی‌ها ما رو در چی استاد می‌کنن. اینها چهار چیزی هست که بهش رسیدم. اولی خوش‌بینی فوری است. خب، بهش به عنوان خود انگیزاننده نهایی فکر کنید. خوش‌بینی فوری، اشتیاق برای بلافاصله عمل کردنه. از پس یک مانع براومدن، در ترکیب با این باور که ما امید منطقی به پیروزی داریم. بازیکن‌ها همیشه باور دارن که یک پیروزی حماسی ممکنه، و همیشه ارزششو داره که براش تلاش کنن و حالا تلاش می‌کنن. بازیکن‌ها

بیکار نمی‌مونن. اونها استاد بافتن یک بافت محکم اجتماعی هستن. یه عالمه تحقیق جالب هست که نشون میده ما از آدما بعد از این که باهاشون بازی می‌کنیم، بیشتر خوشمون میاد، حتی اگه ما رو بدکتک زده باشن. و علتش اینه که وقتی با کسی بازی می‌کنی، بین شما یه عالمه اعتماد هست. ما مطمئنیم که اونها وقتشون رو با ما صرف می‌کنن. که با همون قواعد با ما بازی می‌کنن، همون هدف براشون ارزش داره، تا انتهای بازی می‌مونند.

پس، بازی کردن با همدیگه در واقع بین ما علاقه، اعتماد و همکاری به وجود میاره. و در واقع ما روابط اجتماعی محکمتری رو در نتیجه خواهیم ساخت. باروری سعادتمندانه، من عاشقش‌ام. می‌دونید، یه دلیل برا این که متوسط بازیکن‌های World of Warcraft ۲۲ ساعت در هفته بازی می‌کنن - شبیه یه کار پاره وقت - اینه که ما می‌دونیم وقتی که بازی می‌کنیم، موقع کار کردن شادتر خواهیم بود نسبت به وقتی که استراحت می‌کنیم، یا میریم گردش. می‌دونیم که به عنوان نوع بشر، خوش‌بین هستیم، که کار سخت و با معنا انجام بدهیم. و بازیکن‌ها دوست دارن که همیشه سخت کار کنن، اگه کار مناسب بهشون داده بشه.

در نهایت: معنای حماسی. بازیکن‌ها دوست دارن به مأموریت‌های پرهیبت الهام بخش برن در ماجراهایی در ابعاد سیاره‌های انسانی. پس، یه ذره از چیزهای بی‌ارزشی که کمک می‌کنه به دیدگاه ما: خب، شما همه یکی پدیا رو می‌شناسین، بزرگترین ویکی در دنیا. دومین ویکی بزرگ دنیا با نزدیک به ۸۰/۰۰۰ مقاله، ویکی مربوط به World of Warcraft است! ۵ میلیون نفر هر ماه ازش استفاده می‌کنن. اونها اطلاعات بیشتری درباره World of Warcraft در اینترنت تالیف کردند نسبت به هر موضوع دیگری

"Gaming
can
make a
better
world."



(خنده حضار)

شبیه من نیست، من یه طراح بازی هستم، من عجیب غریبم. ولی اون می‌گه که کاملاً منطقی به نظر می‌رسه چون بازیکن‌ها در دنیاهای مجازی دستاورد بیشتری دارن نسبت به زندگی واقعی. اونا می‌تونن به روابط اجتماعی قوی‌تری در بازی‌ها برسن نسبت به زندگی واقعی. اونا بازخوردهای بهتری می‌گیرن و احساس امتیاز گرفتن بیشتری در بازی دارن نسبت به زندگی واقعی. پس می‌گه که فعلاً کاملاً منطقی به نظر میرسه برای بازیکن‌ها که وقت بیشتری در دنیای مجازی صرف کنن، نسبت به دنیای واقعی. حالا، من هم قبول دارم که منطقیه، فعلاً. ولی این، هیچ طوری، یک موقعیت بهینه نیست. ما باید شروع کنیم به ساختن دنیای واقعی که بیشتر شبیه بازی باشه.

من این الهام رو از اتفاقی گرفتم که ۲/۵۰۰ سال قبل رخ داده. اینا تاس باستانی اند که

در هر ویکی دیگه‌ای در دنیا. اونها دارن یه داستان حماسی می‌سازن. اونا دارن یه منبع دانش حماسی می‌سازن درباره World of Warcraft.

خب، پس این‌ها چهار فرا نیرویی است که یه چیز رو می‌سازن: بازیکن‌ها، اشخاص فوق توانمند امیدواری هستن. اونا کسانی هستن که باور دارن که به تنهایی قادرند دنیا رو تغییر بدن. و تنها مشکل اینه که، اونا باور دارن که می‌تونن دنیاهای مجازی رو تغییر بدن و نه دنیای واقعی رو. این اون مشکلیه که من سعی دارم حل کنم.

یه اقتصاد دان به اسم ادوارد کاسترونوا هست. کارش بی‌نظیره. اون دنبال اینه که چرا مردم این همه وقت و انرژی و پول در دنیای آنلاین صرف می‌کنن. و می‌گه که، "ما شاهد مهاجرت حجم عظیمی از مردم به دنیاهای مجازی و محیط‌های بازی آنلاین هستیم." و چون اقتصاد دان‌ست، حرفاش منطقی‌ست.

از مفصل گوسفند ساخته شده. قبل از این که کنترلرهای محشر بازی داشته باشیم از مفصل گوسفند استفاده می‌کردیم. و این اولین تجهیز بازی رو نشون میده که توسط انسان ساخته شده، و اگه با کار هرودوت یونانی، تاریخ‌دان باستانی آشنا باشید، احتمالاً این داستان رو می‌دونید، که داستان مخترع بازی و علت اون هست. هرودوت میگه که بازی‌ها، مخصوصاً بازی‌های با تاس، در پادشاهی لیدی اختراع شدن، در زمان قحطی.

آشکارا، یه قحطی سختی بوده که پادشاه لیدی تصمیم میگیره که یه کار دیوانه وار انجام بده. مردم رنج می‌بردند، با هم می‌جنگیدند. یه وضعیت نهایی بوده که به یه راه حل نهایی نیاز داشتن. بنابراین، هرودوت میگه که اونا بازی‌های تاسی رو اختراع کردن، و یک قانون در کل پادشاهی وضع کردند: یک روز، هرکس غذا می‌خوره، و روز دیگه، همه بازی می‌کنن. و اونا اونقدر غرق در بازی کردن با تاس‌ها می‌شدن، چون بازی‌ها واقعاً درگیرکننده اند و غرق در تولید رضایت بخش و شاد کننده که که یادشون می‌رفت که غذایی برای خوردن ندارن. و روز بعدی، بازی می‌کردند، و بعدترش می‌خوردند.

و بنا به گفته هرودوت، ۱۸ سال رو اینگونه سپری کردند. و از قحطی نجات پیدا کردند، با یک روز خوردن و یک روز بازی کردن. حالا، این دقیقاً، فکر کنم همون طوره که ما امروزه از بازی‌ها استفاده می‌کنیم ما بازی می‌کنیم تا از رنج دنیای واقعی فرار کنیم- ما بازی می‌کنیم تا فرار کنیم- از هر چیزی که در محیط واقعی خراب و شکسته است، هر چیزی که درباره زندگی واقعی رضایت بخش نیست، و به اون چیزی که از بازی نیاز داریم، می‌رسیم.

ولی اونجا تموم نمیشه. خیلی هیجان انگیزه. بنا به گفته هرودوت، بعد از ۱۸

سال قحطی بهتر نشد، پس پادشاه تصمیم گرفت که یک بازی تاس فینال انجام بدهند. کل امپراطوری رو به دو قسمت کردند. اونا بازی تاس می‌کردند، و برنده‌های بازی یک ماجرای حماسی داشتن. اونها لیدی رو ترک می‌کردن، و به دنبال جای جدیدی برای زندگی می‌رفتن، و تعداد کافی آدم می‌موند در لیدی که با منابع موجود زنده بمونن، و با امید به این که تمدنشان رو به جای دیگه‌ای ببرند که شکوفا بشه.

خب، خیلی دیوانه کننده است، درسته؟ ولی اخیراً، شواهدی ان ای حاکی از اونه که اتروسکان‌ها که به امپراطوری روم وارد شدن، همان دی ان ای ساکنین لیدی قدیم رو دارن. و بنابراین، اخیراً دانشمندان اعلام کردند که داستان دیوانه کننده هرودوت واقعاً راسته. و زمین‌شناسان شواهدی از سرمای سراسری یافته‌اند که ۲۰ سال ادامه داشته و داستان قحطی رو توجیه می‌کنه. پس این داستان ممکنه درست باشه. ممکنه واقعاً با بازی کردن فرهنگشون رو نجات داده باشن، فرار به بازی برای ۱۸ سال، و بعد اون قدر الهام گرفته‌اند، و اون قدر یاد گرفتن که چطور با بازی کنار بیان، که در واقع کل تمدن رو به اون شیوه نجات دادن.

خب، ما هم می‌تونیم اون کار رو بکنیم.

(خنده حضار)

ما از سال ۱۹۹۴ داریم Warcraft بازی می‌کنیم. اون اولین بازی استراتژیک زنده از سری Warcraft World است. که ۱۶ سال قبل بود. اونا بازی تاس رو ۱۸ سال ادامه دادند، ما ۱۶ ساله که داریم Warcraft بازی می‌کنیم. میگم ما آماده ی بازی حماسی مون هستیم. حالا، اونا نصف تمدن را به جستجوی دنیای جدید فرستادند، که اونجایی هست که من ۲۴ میلیارد ساعت در هفته بازی رو ازش می‌گیرم. بیایید بپذیریم



نفت دوام بیارین. کمبود نفت تخیلیه، ولی آن قدر محتوای آنلاین در اونجا قرار دادیم برای شما که باور کنید که واقعیه، و طوری در زندگی واقعی زندگی کنید که انگار نفت تموم شده. خب وقتی سراغ بازی میایید، ثبت نام می کنید، به ما می گین که کجا زندگی می کنید، و ما ویدئوهای خبری زنده بهتون میدیم، فید داده که نشون میده نفت چقدر ارزشمنده، که اگه نباشه، منابع غذایی چطوری تحت تاثیر قرار می گیرن، حمل و نقل چطور تحت تاثیر قرار می گیره، اگه مدارس بسته بشن، اگه آشوب بشه، و شما باید دنبال راه حل باشین که چطور زندگی کنید در دنیای واقعی اگه اینا راست بود. بعد ما ازتون می خواهیم که بلاگ بنویسید درباره اش ویدئو ارسال کنید، عکس ارسال کنید،

ما این بازی رو با ۱/۷۰۰ نفر در سال ۲۰۰۷ شروع کردیم، و برای سه سال اون ها رو دنبال کردیم. و می تونم بهتون بگم که این یه تجربه تبدیل کننده است. هیچ کس نمی خواهد شیوه زندگی اش رو عوض کنه، فقط چون برای دنیا خوبه، یا چون قراره اون کارو بکنیم. ولی اگه اون ها رو در یه ماجرای حماسی وارد کنید و بهشون بگین، "نفت مان

که نیمی از ما قبول کنه که روزی یک ساعت مشغول بازی بشه، تا مشکلات دنیای واقعی رو حل کنیم.

حالا، می دونم که می پرسید، "چطور میشه مشکلات دنیای واقعی رو در بازی حل کرد؟" خب، این اون چیزی که من چند سال گذشته رویش کار کردم، در موسسه ی "برای آینده". این بنر موسسات ما در پالو آلتو است، و بیانگر نگاه ما به چگونگی تلاش برای ارتباط با آینده است. نمی خواهیم برای پیش بینی آینده سعی کنیم. چیزی که می خواهیم ساختن آینده است. می خواهیم سناریو با بهترین نتیجه رو تصور کنیم، و بعد به آدم ها نیرو بدهیم تا اون نتیجه رو محقق کنن. می خواهیم پیروزی های حماسی رو ترسیم کنیم، و بعد به مردم امکانش رو بدهیم که به اون پیروزی ها برسن.

می خوام به اختصار سه تا بازی ای که ساختم رو نشونتون بدهم. اون ها تلاشی برای دادن ابزار به مردم برای ایجاد پیروزی های حماسی است در آینده خودشون. این World Without Oil است. ما این بازی رو سال ۲۰۰۷ ساختیم. یک بازی آنلاین است که در اون شما تلاش می کنید که با کمبود

تموم شده. این یه داستان هیجان انگیز و ماجراجویی برای شماسه. خودتو به چالش بکش که ببین چطور میشه دوام آورد،" اکثر بازیکن‌های ما عادت هاشون رو حفظ کردن که در طول بازی یاد گرفته بودن.

خب برای بازی بعدی نجات دنیا، تصمیم گرفتیم هدف بزرگتری رو انتخاب کنیم- مشکل بزرگتری از مصرف نفت- ما در موسسه برای آینده، یه بازی ساختیم به اسم SuperStruct. و فرض قبلی این بود که یه ابرکامپیوتر محاسبه کرده بود که انسان‌ها فقط ۲۳ سال دیگه روی این کره هستن. اسم این ابرکامپیوتر سیستم آگاهی از انقراض جهانی بود، البته، از مردم می‌خواستیم که آنلاین بشن- تقریباً شبیه فیلم Jerry Bruckheimer. فیلم‌های Jerry Bruckheimer رو که می‌شناسید، شما یه تیم رویایی تشکیل میدین- یه فضانورد، یه دانشمند و یک سابقه دار- و همه تلاش میکنن که دنیا رو نجات بدن.

(خنده حضار)

ولی در بازی ما، به جای داشتن فقط ۵ نفر در تیم رویایی، ما گفتیم، "همه در تیم رویایی هستن، و این وظیفه شماسه که آینده انرژی رو ترسیم کنید، آینده غذا، آینده سلامتی، آینده امنیت، و آینده ایمنی اجتماعی." ما ۸/۰۰۰ نفر داشتیم که برای ۸ هفته بازی کردن. اونا به ۵۰۰ راه حل خلاقانه رسیدن که می‌تونین آنلاین بشین، گوگل کنید "SuperStruct" و ببینید.

و بالاخره، آخرین بازی، که ما در سوم مارس راه انداختیم. این بازی با همکاری موسسه بانک جهانی انجام شده. اگه بازی رو تموم کنید، موسسه بانک جهانی گواهی می‌کنه که شما مبتکر اجتماعی هستین، کلاس ۲۰۱۰. با دانشگاه‌های آفریقا کار کردیم، و ازشون دعوت کردیم که مهارت‌های ابتکار اجتماعی

رو یاد بگیرن. ما یه رمان تصویری داریم، ما سطوح بالا رونده در مهارت‌هایی مثل بینش محلی، دانش شبکه، پایداری، بینش و کاردانی داریم. می‌خواهم از همه شما دعوت کنم که لطفاً این بازی رو با جوان‌ها به اشتراک بذارین هر جا در دنیا، مخصوصاً در مناطق در حال توسعه، که ممکنه براشون سود داشته باشه از کنار هم اومدن که تلاش کنن برای تصور ابتکارهای اجتماعی خودشون برای نجات دنیا.

خب، حالا دیگه جمع‌بندی کنم. می‌خواهم یه سئوالی بیرسم. فکر می‌کنید بعداً چه اتفاقی می‌افته؟ ما این همه بازیکن خارق العاده داریم، این همه بازی داریم که به نوعی نمونه آزمایشی از چیزی است که ممکنه بکنیم، ولی هیچ کدومشون هنوز دنیا رو نجات ندادن. خب فکر کنم با من موافقید که بازیکن‌ها منابع انسانی‌اند. که میشه استفاده کرد برای کار دنیای واقعی، که بازی‌ها پلتفرم قدرتمندی برای تغییر هستن. ما همه این ابرنیروها رو داریم: باروری سعادتمندانه، توانایی بافتن یه بافت اجتماعی محکم، احساس خوش‌بینی فوری و اشتیاق برای معنای حماسی.

واقعاً امیدوارم که بتونیم کنار هم جمع بشیم تا بازی‌های باارزشی رو بازی کنیم، که بتونیم برای یه قرن دیگه روی این کره دووم بیاریم. این آرزوی منه، که شما برای ساخت و بازی کردن شبیه این به من بپیوندید. وقتی به دهه بعد نگاه می‌کنم، از دو چیز مطمئنم: این که می‌تونیم هر آینده‌ای رو که تصور کنیم بسازیم، و این که می‌تونیم هر بازی‌ای که بخواهیم رو بازی کنیم، پس می‌گم: بذاریم بازی‌های تغییر دهنده دنیا شروع شوند.

ممنونم.

(تشویق حضار)



ظرف بازی

قدرت بازی از نقطه نظر گیم دیزاین

محمد مهدی صادقی

محصولات فرهنگی-هنری-رسانه‌ای می‌توانند در قالب‌های مختلفی عرضه شوند. یک شعر را می‌توان در یک پیام در فضای مجازی منتشر کرد، در کتابی به چاپ رساند، با خط خوش آن را نوشت و همراه با تصویرسازی‌های زیبا به یک تابلوی چشم‌نواز بدل کرد، آن را در یک موسیقی خواند، و یا در یک کنسرت به صورت زنده اجرا نمود. همانطور که یک داستان را می‌توان در قالب فضای مجازی، کتاب رمان، نمایش زنده، فیلم، پویانمایی، و یا یک بازی رایانه‌ای به دست مخاطب رساند. محتواهای مختلف فرهنگی و هنری و رسانه‌ای می‌توانند در قالب‌های گوناگونی عرضه شوند، و هرچه تناسب قالب و محتوا بیشتر باشد، احتمالاً بستر مناسب‌تری برای انتقال محتوا میسر خواهد بود. پس شناخت ویژگی‌های یک قالب از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است.

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از این قالب‌ها دارای ویژگی‌های متعددی است که بررسی آن‌ها در این مجال نمی‌گنجد. اما این ویژگی‌ها می‌توانند ظرفیت‌های جالب توجهی را برای تأثیرگذاری بر مخاطب در راستای جهاتی که برای ما به عنوان ارزش‌های فرهنگی به

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان پدیده‌ای چندبُعدی که دارای جنبه‌های متعددی از جمله جنبه‌های هنری، فرهنگی و رسانه‌ای است، ظرفیت‌های گوناگونی برای تأثیرگذاری بر مخاطبین خود دارد. بسیاری از این ظرفیت‌ها مربوط به محتواهایی است که در ظرف بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفته و به مخاطب ارائه می‌شود. گرچه در باب ارتباط ظرف با مضمون، سخن بسیار است و نباید از تأثیرات متقابل محتوا و قالب بر یکدیگر چشم‌پوشی کرد، اما بررسی پدیده بازی‌های رایانه‌ای با همین زاویه دید محتوا در برابر قالب می‌تواند نکات جالبی در پی داشته باشد. نکاتی که نگارنده به عنوان یک فعال عرصه طراحی بازی در صنعت بازی‌سازی کشور، به گزات با آن‌ها برخورد داشته و از آن‌ها بهره می‌گیرد. نوشتار حاضر سعی دارد قدرت بازی را از نقطه نظر طراحی بازی و با محوریت امتیازات پدیده بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک قالب و فارغ از محتوای آن بررسی کند.

قابلی به نام بازی رایانه‌ای

را که در سرگرمی‌های دیگر می‌خوانده، می‌شنیده و یا فقط می‌دیده است، اکنون با دست خود انجام دهد و به طور مستقیم آن را درک کند. از منظر علوم گوناگون شناختی و تربیتی، این امر ارتقای به‌سزایی در تأثیرگذاری محصول بر مخاطب خود ایجاد می‌کند.

فقط در یک نگاه تربیتی، تأثیرات تربیتی را در سه دسته دانشی، گرایشی و رفتاری تقسیم‌بندی می‌کنند که دسته آخر به عنوان مهم‌ترین و ماندگارترین دسته شناخته شده و حتی در بعضی نظریات، بر دو دسته دیگر اولویت زمانی نیز دارد. تعامل فعال مخاطب بازی رایانه‌ای بهترین ظرفیت را برای رفتارسازی در او ایجاد می‌کند و این‌گونه می‌توان گوشه‌ای از اهمیت این موضوع را درک کرد.

حیات دنیا

بازیکن در یک بازی رایانه‌ای وارد دنیای جدیدی می‌شود، زندگی جدیدی را در آن تجربه می‌کند، و پس از مدتی از آن خارج می‌شود. این خارج شدن ممکن است بعد از پایان بازی رخ دهد، و یا در بازی‌های بی‌پایان (Endless) پس از اتمام طول عمر بازی برای آن بازیکن به وقوع بپیوندد. در طول مدتی که بازیکن با بازی درگیر است و در دنیای مجازی آن بازی رایانه‌ای به فعالیت می‌پردازد، امکانات متعددی را در اختیار داشته و به وسیله این امکانات، موفقیت‌های گوناگونی را از سر خواهد گذراند. در نتیجه این موفقیت‌ها، جوایز و امتیازات و دارایی‌های متعددی نصیب بازیکن می‌شود که کسب‌شان موجب لذت او بوده و نمایش و مشاهده‌شان باعث مباهات او است. کسب و جمع‌آوری این جوایز و امکانات و دارایی‌ها اساساً یکی از عوامل اصلی جذابیت بازی برای بازیکن به شمار می‌رود، چه در فضاهای چندنفره و در رقابت با دیگر بازیکنان و چه در

شمار می‌روند؛ ایجاد نمایند. این ظرفیت‌ها معمولاً مورد غفلت بوده و به دلایل مختلف، فعال‌سازی نمی‌شوند. در اینجا قصد داریم در حد کشش متن و توان نگارنده، مروری اجمالی بر تعدادی از این ظرفیت‌ها داشته باشیم.

رفتارسازی

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک سرگرمی نوین، میراث‌دار امتیازات متعددی است که از سرگرمی‌های پیش از خود به ارث برده است. در این میان تعامل بازیکن در بازی که ذیل موضوع گیم‌پلی تعریف می‌شود، میراثی از بازی‌های غیررایانه‌ای بوده و احتمالاً معروف‌ترین امتیاز بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک قالب هنری و رسانه‌ای به شمار می‌رود. عمده اهمیت این امتیاز از آن رو است که باعث می‌شود مخاطب بازی‌های رایانه‌ای برخلاف مخاطبین سرگرمی‌هایی همچون فیلم و کتاب، یک مخاطب منفعل نبوده و بلکه به شکل فعال در تعامل با اثر به ایفای نقش بپردازد. در این رابطه مطالب بسیاری موجود بوده و در اینجا فقط به ذکر مختصری از معنای این امر می‌پردازیم.

آنچه سرگرمی‌هایی همچون نمایش و فیلم به نسبت سرگرمی‌های مکتوب پیش از خود به عنوان امتیاز داشتند امکان نمایش رخدادها و رفتارهای شخصیت‌ها بود. همین عامل باعث شد یک اصل مهم در طراحی داستان مناسب برای این قالب‌ها (بخوانید محتوای مناسب این ظرف‌ها) مطرح شود: «نگو، نشان بده». این اصل مهم در واقع تأکیدی بر استفاده حداکثری از امتیاز ویژه این قالب‌های هنری و رسانه‌ای بود. اکنون برای بازی‌های رایانه‌ای نیز معادل همین قانون مطرح است به این صورت که «نگو، فقط هم نشان نده، بلکه بگذار انجام دهم». مخاطب بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند هرآنچه



روندی یک نفره.

نگارنده نیز صلاحیتی در این امر ندارد. اما یادآوری این نکته را لازم می‌داند که بازی بودن دنیا در مقایسه با حیات واقعی بشر به هیچ وجه به معنی نفی جایگاه دنیا و لزوم توجه به آن نیست. اهمیت این نکته از این منظر است که بعضاً از همین آموزه قرآنی برای نفی هرگونه فایده‌ای برای بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌شود. غافل از اینکه یکی از فواید بازی‌های رایانه‌ای در همین موضوع نهفته بوده و مدت‌ها است که در انتظار شکوفایی به دست بازی‌سازان مسلمان نشسته است.

بازی‌های رایانه‌ای به علل مختلفی در زندگی انسان‌ها جای گرفته و مورد استفاده قرار می‌گیرند. هر بازیکنی که یک بازی جذاب و سرگرم‌کننده را تجربه کند، حس غرق شدن در دنیای بازی و صرف زمان قابل توجهی برای کسب موفقیت در آن را درک کرده است. در طول این مدت زمان، او به مواردی در بازی اهمیت می‌دهد که شاید در ساعات عدم درگیری با بازی، به این اهمیت دادن خود بخندد! چه بسیار بازی‌های نقش‌آفرینی‌ای که در انتهای بازی هزاران سکه طلا داشته‌ایم و

اما همه این جوایز و امتیازات و امکانات دارای یک جنبه مشترک می‌باشند، و آن اینکه پس از پایان بازی و خارج شدن بازیکن از دنیای این بازی، همه این موارد درون بازی باقی می‌مانند و هیچ‌یک وارد دنیای واقعی بازیکن نمی‌شوند. در واقع بازیکن وارد یک زندگی مجازی جدید شده و پس از پایان آن، چیزی از جوایز آن را با خود به زندگی واقعی‌اش نمی‌آورد. همانند تعداد گل‌هایی که در یک بازی گل کوچک می‌زنیم و یا امتیازی که در یک بازی اسم‌فامیل دورهمی به دست می‌آوریم. با این تفاوت که تأثیر و عمق غرق شدن بازیکن در یک بازی رایانه‌ای بسیار بیشتر از این نمونه‌های مذکور است.

یکی دیگر از ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای همین‌جا بروز می‌کند. تجربه یک بازی رایانه‌ای در مقایسه با زندگی واقعی بازیکن چیزی نیست «إِلَّا لَهُوَ وَ لَعِبٌ». همان‌گونه که حیات دنیا در مقایسه با حقیقت حیات انسان بازی‌ای بیش نیست. در تفسیر و تعمیق این آموزه قرآنی و دینی سخن بسیار است و

عدم فراموشی ارزش‌ها و اهداف اصلی دارند و معمولاً کنترل خود را در درگیری با مسایل روزمره زندگی از دست نمی‌دهند. آن‌ها با تمرین و ممارست آموخته‌اند که همواره اهمیت مسایل را بررسی کنند. آن‌ها حیات دنیا را شناخته‌اند.

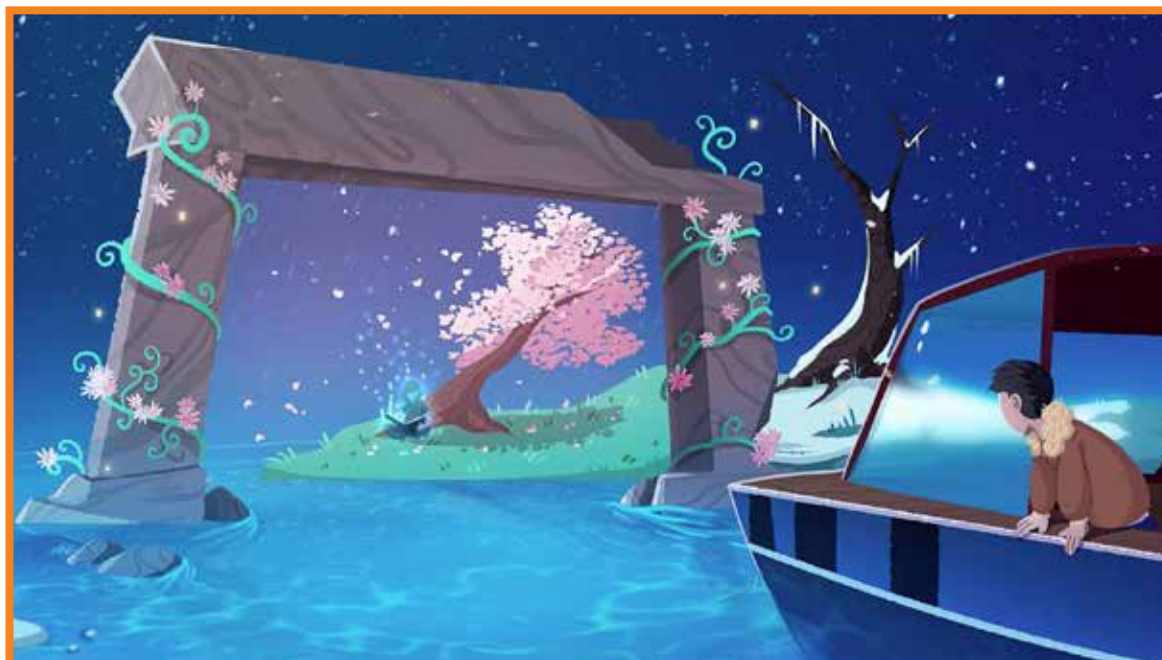
قوانین و سازوکارها

از منظر دانش طراحی بازی، یکی از چهار ستون اصلی یک بازی عبارت است از قوانین و قواعدی که سازوکارهای آن بازی را شکل می‌دهند و حدود و نحوه تعاملات بازیکن در بازی را تعیین می‌کنند. همین قواعد هستند که تعیین می‌کنند در بازی فوتبال کسی نباید به توپ دست بزند، و یا در گل‌یابوچ چگونه می‌بایست گل را گرفت، و یا در شطرنج هر مهره‌ای چگونه حرکت می‌کند. همین قواعد و قوانین در یک بازی رایانه‌ای به صورتی وسیع‌تر، پیچیده‌تر و عمیق‌تر به کار گرفته می‌شوند. از چگونگی حرکت کردن در محیط بازی تا نحوه تیراندازی یا مبارزه، تا چگونگی ساخت‌وساز، تا قواعد امتیازگیری، همه و همه ذیل همین موضوع طبقه‌بندی می‌شوند. پس بازیکن در مواجهه با یک بازی و مخصوصاً یک بازی رایانه‌ای، در واقع در مجموعه‌ای از قواعد و قوانین و سازوکارها قرار می‌گیرد و میزان موفقیت او در تعاملاتش در بازی تابع میزان شناخت و تسلط او بر همین قواعد و قوانین و سازوکارها است.

این موضوع ریشه ظرفیت‌های متعددی است که در تأثیرگذاری بر مخاطب به وجود می‌آید. از جمله منظم‌تر شدن و قانون‌مندتر شدن ذهن بازیکن، توانایی تشخیص سریع‌تر سازوکارها و تصور چگونگی عملکرد آن‌ها، کسب نوعی بینش و نگاه سیستمی و توانایی اصلاح و یا حتی ابداع سیستم‌های قانون‌مند، و قابلیت درک روح قوانین و پیش‌بینی نتیجه

جایی برای خرج کردن آن‌ها نداشته‌ایم. چرا که در طول بازی مدام در حال جمع کردن آن‌ها بوده‌ایم و تا جای ممکن خرج‌شان نمی‌کردیم. اما در پایان بازی دیگر نیازی به خرید چیزی نداشتیم! چه بسیار بازی‌های موبایلی رایگانی را که با داشتن صدها جِم (Gem) رها کرده‌ایم. چرا که در طول بازی حرص جمع‌آوری‌شان را داشته‌ایم و هرگز خرج‌شان نمی‌کردیم. در حالی که می‌دانستیم هیچ‌وقت وارد زندگی واقعی‌مان نخواهند شد.

همه ما دیده‌ایم کسانی را که در یک بازی دورهمی در جمع دوستان و یا در یک مهمانی خانوادگی، کمی بیش از اندازه به برنده شدن اهمیت می‌دهند و گویی فراموش می‌کنند که همه این‌ها فقط یک بازی است. شاید ما در آن بازی بیش از او توان یادآوری زندگی واقعی را در حین بازی داشته‌ایم. اما خود ما نیز در مواجهه با یک بازی رایانه‌ای قوی‌تر و جذاب‌تر، ممکن است در همین شرایط قرار بگیریم. چرا که یادآوری حقیقت زندگی و اهمیت مسایلی که با آن‌ها درگیر هستیم در کنار مسایل مهم‌تر، حفظ اولویت‌ها و فراموش نکردن اهداف و ارزش‌های حقیقی، امری نیست که به خودی خود کسب شود. بلکه نیاز به تقویت علمی و عملی دارد. نیاز به دانش و نیاز به تمرین دارد. به همین دلیل است که انسان می‌بایست در این امر تربیت شود. اکنون می‌توان گفت که بازی‌های رایانه‌ای ظرفیت فوق‌العاده‌ای دارند تا به عنوان یک ابزار تربیتی قوی در این امر مورد استفاده قرار بگیرند. بازیکن‌های کهنه‌کاری (!) را می‌شناسم که در سال‌های طولانی درگیری‌شان با بازی‌های رایانه‌ای، و البته به خاطر شناخت‌شان به این مساله تربیتی و تفکر شخصی‌شان در این امر، و همچنین به واسطه تمرین خوبی که در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای داشته‌اند، توان عجیبی در



طرف دیگر بسیاری از بازی های مدیریتی که دارای بخش اقتصادی باشند، اهمیت تولید و ارزش آفرینی را در تقویت اقتصاد کاملاً روشن می کنند. یا بازی های استراتژی دارای بخش مدیریت جنگ و سیاست که دید منفعت طلبانه در مدیریت کشورهای جهان را به خوبی در ذهن مخاطب جا انداخته و حتی مفهوم استعمار را کاملاً تثبیت می کنند. چندین بازی رومیزی ژانر استراتژی جنگی را می شناسم که بازی کردن شان شما را به خوبی با نظریات چرچیل آشنا می کند که «ما دوست یا دشمن نداریم، بلکه فقط منافع داریم».

هر مجموعه ای از قواعد و قوانین و سازوکارها می تواند دارای پیام و هدف مشخصی باشد و درس های مهمی را به مخاطبین اش بدهد. هنگامی که ذهن انسان درون این مجموعه قوانین قرار می گیرد و با آن به تعامل می پردازد، کاملاً این توانایی را دارد که درس های آن را دریافت کرده و تسلیم پیام و هدف آن شود. به عنوان مثال، بازی شطرنج را در نظر بگیرید. اگر کمی تجربه خود را از شطرنج بررسی کنید خواهد دید که چگونه

عملی مجموعه ای از قوانین و برهم نهی آن ها. اما در اینجا قصد داریم به ظرفیت مهم تری اشاره کنیم و آن عبارت است از مشابهت یابی بین قوانین بازی و زندگی واقعی، بدین صورت که بازیکن می تواند بسیاری از قوانین جاری در دنیای واقعی را که شاید درک شان نیازمند زمان و سختی بسیاری باشد، درون فضای قوانین بازی درک کند و پس از آن، همان قوانین را در دنیای واقعی تشخیص دهد. بنابراین می توان بسیاری از آموزه ها و درس های زندگی را در قالب بازی های رایانه ای و نه در داستان یا موضوع محتوایی آن ها، بلکه در قوانین و قواعد گیم پلی آن ها به مخاطب آموخت. تعدادی از بازی های رایانه ای و حتی غیر رایانه ای موجود در حال حاضر به نوعی از این موضوع استفاده می کنند. گرچه درس و آموزه مورد نظر خود را نیز به این روش می آموزند. مانند بسیاری از بازی های استراتژی زیر ژانر Wargame که روش جنگیدن با تخریب و تلفات بالا را کاملاً در ذهن بازیکن جا می اندازند. یا بازی های شبیه سازی زندگی که جنبه های مختلفی از سبک زندگی غربی را به خوبی به مخاطب شان می آموزند. از



که در اختیار انسان قرار می‌گیرد، منجر به رفتارهای مشخصی در او شده و این رفتارها منجر به دریافت مجموعه‌ای از احساسات و پیام‌ها و درس‌ها می‌شوند. منابع و مقالات علمی متعددی در این موضوعات موجود است که مورد استفاده طراحان و سازندگان انواع بازی‌ها از جمله بازی‌های رایانه‌ای نیز قرار می‌گیرند. بازی‌ها مجموعه‌ای از قوانین و سازوکارها هستند که به خودی خود ظرفیت بالایی در انتقال پیام و آموزه‌های کاربردی در زندگی واقعی انسان‌ها را دارا می‌باشند، و طراحان بازی‌ها (معمولاً) آگاهانه از این ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای در تأثیرگذاری بر مخاطب‌شان استفاده می‌کنند. بسیاری از موضوعاتی که امروزه نیاز به تبیین و ترویج‌شان در میان مردم دارند می‌توانند به خوبی توسط بازی‌ها منتقل شوند. موضوعاتی همچون اقتصاد مقاومتی و اصول و روش‌های آن، سیاست خارجی عزت‌مندانه، نترسیدن از جنگ، رونق تولید و معضلات آن، اتحاد با ملت‌ها و دولت‌های مستقل، عدم اعتماد به آمریکا و اروپا، حمایت از مظلومان جهان، مساله فلسطین، مدیریت جهادی،

مخاطب خود را به برنامه‌ریزی اقدامات‌اش ترغیب کرده و پیش‌بینی حرکات حریف را لازمه هر اقدامی نشان می‌دهد. شطرنج نه داستانی دارد و نه پیام مکتوبی به بازیکن‌اش ارائه می‌دهد، بلکه فقط مجموعه‌ای از قوانین است که بازیکن در تعامل با آن‌ها به شیوه خاصی از تفکر و رفتار متمایل می‌شود و درس‌های بزرگی می‌گیرد. از طرف دیگر بسیار شنیده‌ایم از ساختارهای فسادزا و سازوکارهای فسادآفرین، که به معنی مجموعه‌ای از قوانین هستند که افراد را به رفتارهای فاسد متمایل می‌کنند. پس موضوعی که در مورد قواعد و قوانین بیان می‌کنیم فقط مختص بازی‌ها نیست بلکه بر هر مجموعه‌ای از قوانین صدق می‌کند. مانند بسیاری از قوانین اداری که در مواجهه با آن‌ها مجموعه‌ای از احساسات و پیام‌های ناخوشایند دریافت می‌کنیم، و یا قوانین خوبی که می‌شنویم (و معمولاً منسوب به کشورهای دیگرند!) و حتی با شنیدن‌شان حس خوبی یافته و اهداف زیبایشان را درک می‌کنیم.

قوانین و قواعد و سازوکارها در کنار امکاناتی



۱۳۴ ● شماره سیزدهم و چهاردهم ● سال سوم ● تابستان و یائیز ۱۳۹۹ ●

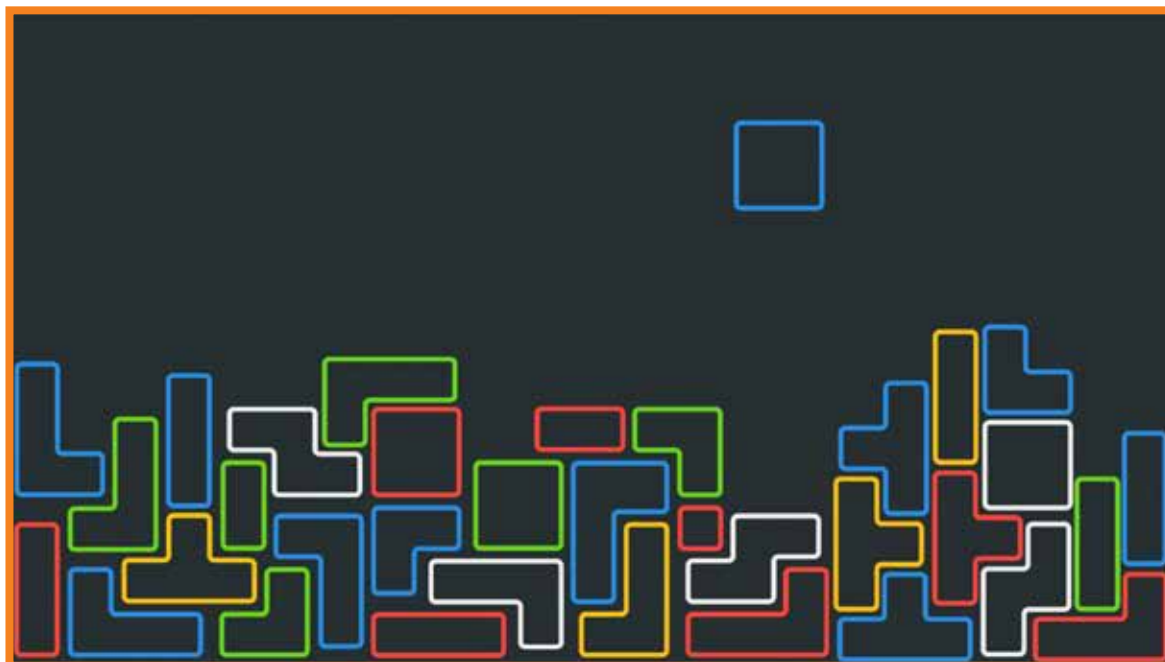
مشکلات در آن‌ها افزایش یابد؛ وجود دارند. این دسته از بازیکنان کمتر تسلیم سختی‌ها می‌شوند و امید بیشتری به یافتن راه حل دارند. گویی عادت کرده‌اند که هر مشکلی را راه حلی است که با ممارست و تلاش و کوشش و خلاقیت می‌توان آن را یافت، و از این امر لذت برد. آن‌ها عافیت‌طلبی و محافظه‌کاری را نمی‌پسندند. آن‌ها استقامت بیشتری در مقابله با سختی‌ها دارند. و البته که استقامت در برابر سختی‌ها چه مساله مهمی در دنیای امروز ما است.

مساله مقاومت و استقامت در برابر مشکلات و سختی‌های پیش روی جوامع اسلامی و مخصوصاً کشور ما، مدت مدیدی است که از مهم‌ترین موضوعات روز به شمار می‌رود. و این جانب به عنوان یک طراح بازی در صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای کشور، در تمام این مدت برای عدم استفاده از ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای در تبلیغ این موضوع حسرت می‌خورده‌ام! بازیکن در یک بازی رایانه‌ای در مسیری قرار می‌گیرد که می‌بایست در طول آن با سختی‌ها و چالش‌های متعدد روبرو شود، آن‌ها را پشت سر بگذارد، قدم‌قدم با چالش‌های سخت‌تر روبرو شود، بر همه آن‌ها غلبه کند و در انتهای مسیر با غلبه بر سخت‌ترین چالش، پیروز میدان شود. او همواره در این محیط آموزشی قرار می‌گیرد که به او می‌آموزد در مقابله با سختی‌ها گزینه تسلیم شدن وجود ندارد، بلکه فقط باید به پیش رفت. به او می‌آموزد که در تلاش برای غلبه بر مشکلاتش می‌بایست ممارست داشته باشد و از پا ننشیند. به او می‌آموزد از شکست‌های مقطعی نترسد، از مغلوب شدن‌های موقتی سرخورده نشود، و سختی چالش‌ها او را به شک نیاندازد، قدرت دشمن‌اش باعث ناامیدی او نشود و درماندگی او در حل مشکل، او را متوقف نسازد. او به صورت عملی و با تمرین‌های

و اعتقادش چنان عمیق است که باعث می‌شود هرگز از غلبه بر این چالش‌ها ناامید نشده و همواره با تلاش و کوشش مضاعف، به راه‌های خلاقانه‌تری برای فایق آمدن بر مشکلات‌اش بپاندیشد. او شک ندارد که هر مشکلی را راه حلی است. او در این زمینه به ایمان قلبی و عملی رسیده است!

یکی دیگر از ظرفیت‌های قالب بازی‌های رایانه‌ای همین‌جا نمایان می‌شود. به یاد دارم در یکی از پروژه‌های تولید بازی رایانه‌ای کشور که مقیاس تولیدی نسبتاً بزرگی داشت و من هم در آن حضور داشتم، صاحبان پروژه برای مشورت محتوایی به یکی از کارشناسان مطرح در زمینه تربیت دینی مراجعه کرده بودند و او تاکید بسیاری بر مفهوم مبارزه با مشکلات و سختی‌ها کرده بود. او همین عامل را از منظر تربیتی کافی می‌دید که بازی رایانه‌ای به بازیکن‌اش بیاموزد می‌بایست با مشکلات جنگید و ناامید نشد، می‌بایست از سختی نهراسید و با تلاش و کوشش و خلاقیت به مواجهه با چالش‌ها رفت. چرا که دنیا محل سختی است، و هر سختی و مشکلی که برای انسان رخ می‌دهد حکمت‌هایی دارد که از جمله آن، رشد او و تقویت توان او در غلبه بر چالش‌های سخت بعدی است. کافی است انسان بداند که هر مشکل و چالش پیش روی‌اش فقط برای آزار و اذیت او ایجاد نشده، بلکه طراحی حکیم و دانا دارد که اهدافی را برای آن چالش طراحی کرده و هیچ تلاشی از سمت او را نادیده نخواهد گرفت. این اعتقاد و ایمان قلبی و عملی به آن، نیاز به تمرین دارد. و از جمله ابزارهای این تمرین می‌تواند بازی‌های رایانه‌ای باشند، البته در تمدنی اسلامی در آینده‌ای نامعلوم!

تحقیقات علمی و آماری متعددی از تأثیر انواعی از بازی‌های رایانه‌ای بر بازیکنان‌شان که باعث می‌شوند روحیه خستگی‌ناپذیری و تلاش و کوشش مضاعف در مواجهه با



به مدیریت یک باغ و منابع معدودش رساند، تا دقت در تیراندازی پیش رفت، به سرعت عمل در حرکت تسری داد، مدیریت ارتباطات بین فردی را به آن افزود، مهارت فرماندهی یک جنگ را مد نظر قرار داد، مسیر رساندن یک جنبش به یک انقلاب را هدف گرفت، مدیریت یک کشور و یا یک تمدن را در نظر داشت، و به همین ترتیب آن را تا انواع مهارت‌های کاربردی انسان امروز توسعه داد. اما در هر صورت، بازی محل یادگیری مهارت‌ها و چیرگی در آن‌ها است.

فارغ از اینکه بازی به سراغ چه مهارتی می‌رود تا آن را در بازیکنان ایجاد کند و چه مقدار عمیق آن را ایجاد می‌کند، اما همین مهارت‌محور بودن بازی‌ها (دقیق‌تر بگوییم، دسته‌ای از بازی‌ها) باعث ارزشمند شدن مهارت و کسب آن در نظر بازیکن می‌شود. اولین باری که بازیکن احساس کند در یک بازی به مهارت رسیده و شیرینی مهارت‌اش را بچشد، دیگر نمی‌تواند به بی‌مهارتی تن دهد و ارزش مهارت را از یاد ببرد. البته در اینجا هم بازی نمی‌تواند به تنهایی چنین تأثیری بگذارد بلکه فقط یک ابزار تربیتی و تبلیغی

مداوم یاد می‌گیرد که غلبه بر هر چالش سخت، آورده‌ای شیرین برای او به ارمغان دارد. و اتفاقاً هرچه چالش سخت‌تر باشد و دشمن قوی‌تر، غلبه بر آن لذت‌بخش‌تر بوده و شیرینی‌اش بیشتر خواهد بود. او به چشم خود می‌بیند که همواره در پس هر سختی، یک آسانی است. فقط می‌بایست استقامت داشته باشد و دست از مقاومت نکشد.

یادگیری مهارت‌ها

همانطور که در موارد قبل اشاره شد، از اجزای اصلی یک بازی می‌توان به قواعد و قوانین آن اشاره کرد و همچنین به چالش‌هایی که بر سر راه بازیکن قرار می‌گیرد. بازیکن می‌بایست به وسیله امکاناتی که در اختیار دارد و تابع قواعد و قوانین مشخصی هستند از چالش‌های مشخصی عبور کند. مهارت بازیکن در توانایی او در انجام این امر است. پس بازی در واقع مهارتی را به بازیکن می‌آموزد و قدم به قدم آن را تقویت می‌کند. حال می‌توان این مهارت را در چیدن سه جسم مشابه در کنار هم محدود کرد، در پرتاب پرندگان بر سر خوک‌ها خلاصه نمود،

که حتی معتقدند بدون این خصوصیت، انسان گامی در راستای رشد برخواهد داشت و هرچه این خصوصیت‌اش قوی‌تر و البته عاقلانه‌تر باشد، حرکتی بهتر و سریع‌تر در مسیر رشد خواهد داشت. بازی‌ها و مخصوصاً بازی‌های رایانه‌ای ظرفیتی کم‌نظیر در ارتقای این خصوصیت دارند.

صبر و حوصله

بازیکن در یک بازی رایانه‌ای غالباً از سطحی ضعیف و امکاناتی محدود آغاز می‌کند و به مرور و در جریان پیشرفت بازی به سطوح بالاتر رسیده و قدرت‌اش افزایش می‌یابد. او برای رسیدن به قدرت‌های بیشتر و امکانات قوی‌تر می‌بایست صبر داشته باشد و با استفاده از امکانات موجودش به پیش برود تا کم‌کم به آن‌ها برسد. او می‌آموزد که زه صدساله را یک‌شبه نمی‌توان پیمود. یکی دیگر از ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای در اینجا بروز می‌کند. این ظرفیت در حال حاضر نیز تا حدودی در برخی از انواع بازی‌های رایانه‌ای به کارگرفته می‌شود. مانند بازی‌های ژانر نقش‌آفرینی و یا بخشی از بازی‌های ژانر اکشن ماجراجویی و یا Sandbox که معمولاً ساعات متمادی بازیکن را به خود مشغول می‌کنند. همان ساعاتی که بعضاً اتلاف وقت می‌دانیم و آن را عمر تلف‌شده می‌پنداریم و شاید هم حق داریم.

اما بسته به نوع بازی و میزان فعال‌سازی این ظرفیت در آن، بازیکن در این ساعات متمادی در حال پیمودن مسیر رشدش در بازی است. او ابتدا با قابلیت‌ها و امکانات کم (و همچنین مهارت پایین) شروع می‌کند، قدم به قدم با همین داشته‌هایش پیش می‌رود و یک‌به‌یک بر آن‌ها می‌افزاید. تا جایی که پس از گذراندن ماجراهای بسیار و شکست‌ها و پیروزی‌های متعدد به نقطه‌ای از قابلیت‌ها و امکانات (و همچنین مهارت)

در این امر محسوب می‌شود. اما در صورت عدم وجود عاملی خنثی‌کننده، بازی‌های مهارت‌محور معمولاً منجر به ایجاد علاقه به اصل مهارت می‌شوند. مانند کسانی که در فوتبال قوی هستند. آن‌ها روحیه و عزت نفسی می‌یابند که باعث می‌شود تحمل کارهای ساده و بی‌مهارت را نداشته باشند. آن‌ها تمایل دارند اهل فن و تخصص شوند و هیچ‌وقت کارگر ساده نخواهند بود. (با احترام کامل به همه کارگرهای ساده و زحمتکش)

ریسک‌پذیری

اصلی در طراحی بازی وجود دارد که می‌گوید می‌بایست بین ریسک و خطری که بازیکن به جان می‌خرد با نتیجه و آورده‌ای که به دست می‌آورد تناسب وجود داشته باشد. اگر بازیکن از مسیر کم‌خطر برود و با دشمنان نجنگد، پس نباید به همان جایزه و امتیازی برسد که اگر از مسیر پرخطر می‌رفت و با همه دشمنان روبرو می‌شد، می‌رسید. مگر اینکه مسیر کم‌خطر هم مهارتی دیگر را در او به چالش بکشد و درواقع از نظر دیگری کاملاً پرریسک و خطرناک باشد. درواقع طراحان بازی به خوبی می‌دانند که بازیکن انتظار دارد با خطر کردن و موفق شدن در ریسکی که به جان خریده، به نتایج بهتری برسد. پس می‌بایست این انتظار او را برآورده کرد.

همین عامل باعث می‌شود بازیکن در فضایی قرار بگیرد که مدام در معرض انتخاب بین راه آسان‌تر با آورده کمتر و یا راه سخت‌تر با آورده بیشتر قرار داشته باشد. ظرفیت دیگر بازی‌های رایانه‌ای در اینجا نمایان می‌شود. بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند تأثیر به‌سزایی در تقویت خطرپذیری در بازیکن داشته باشند. در مباحث تربیتی همواره یکی از خصوصیات مهمی که برای رشد و شکوفایی انسان (و جامعه) ذکر می‌کنند پذیرش ریسک و خطر برای رسیدن به اهداف بهتر است. تا جایی



مجال پرداختن به آن نیست). انتخاب‌هایی که بستر آزادی عمل و اختیار بازیکن را شکل می‌دهند. این بازیکن است که انتخاب می‌کند در هر نوبت‌اش در بازی شطرنج کدام مهره را به کجا حرکت دهد، در هر لحظه‌ای از بازی فوتبال به چه کسی پاس بدهد و یا به سمت دروازه شوت کند، در Clash of Clans هر ساختمان‌اش را کجای دهکده‌اش بگذارد، و یا در Skyrim هر ماموریت‌اش را چگونه انجام دهد یا ندهد، به چه جناحی در جنگ داخلی بپیوندد، با چه کسی دوست و با چه کسی دشمن شود، و چه کسی را بکشد و چه کسی را نجات دهد. بازیکن در بازی همواره با انتخاب‌های متفاوت روبرو می‌شود و اساساً یکی از جنبه‌های جذابیت بازی در همین انتخاب‌های معنادار است.

اما انتخاب همیشه با مفهوم دیگری نیز همراه می‌شود، و آن عواقب است. هر انتخابی که می‌کنیم عواقبی در پی دارد. حرکت اشتباهی که در شطرنج انجام می‌دهیم باعث می‌شود وزیرمان را از دست بدهیم، در فوتبال پاسی که به موقع نمی‌دهیم باعث می‌شود یک فرصت گل حتمی را از دست بدهیم، چینش

می‌رسد که ممکن است با نقطه آغازین‌اش اساساً قابل مقایسه هم نباشد. او ره صدساله را طی می‌کند، در این راه صبرپیشه می‌کند، و در نهایت هم میوه صبرش را می‌چیند و از آن لذت می‌برد. برای او گزینه‌ای به نام عجله وجود ندارد، بازی سی‌ساعته را نمی‌توان سه‌ساعته به اتمام رساند. پس اگر می‌خواهد به نقاط جذاب بازی برسد و نهایت قدرت خودش را ببیند می‌بایست صبر کند. و اگر با رسم بازی‌ها آشنا باشد می‌داند که شیرینی صبرش را خواهد چشید. پس حتی سختی‌هایش هم برایش قابل تحمل‌تر می‌شوند. شاید اگر سازندگان بازی می‌خواستند، می‌توانستند حتی او را بالاتر از این هم ببرند و مراحل بعد از شیرینی نتایج صبر را هم به او بچشانند. شاید می‌توانستند بازیکن خام را بگیرند، پخته کنند، و بسوزانند. حیف که نه مولانا بازی‌ساز بود و نه شمس تبریزی!

تصمیمات و عواقب

بازی پر است از انتخاب‌های مختلف و معمولاً معنادار (که تعریف مشخصی دارد و



است که نیاز به تمرین دارد. بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند فضای خوبی برای تمرین این مهارت باشند.

موخره

پدیده بازی‌های رایانه‌ای به عنوان پدیده‌ای نوظهور هنوز راه زیادی دارد تا همه ظرفیت‌هایش شناخته شده و مورد استفاده قرار بگیرد. علاوه بر اینکه هر جامعه و تمدنی متناسب با توان و ارزش‌های خودش به این ظرفیت‌ها توجه نموده و به طور حتم در راستای اهداف و نیازمندی‌های خودش از آن‌ها استفاده خواهد نمود. پس شاید انتظار شکوفایی بعضی از این ظرفیت‌ها تا هنگامی که تمدن‌های غرب و شرق پیش‌تاز و یک‌ه‌تاز این عرصه هستند، انتظاری بیهوده باشد.

در اینجا سعی کردیم تعدادی از ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای را که فارغ از محتوای آن‌ها و فقط در مقام قالب فرهنگی-هنری-رسانه‌ای قابل استفاده هستند، به طور اجمالی بررسی کنیم. اما این بررسی فقط در حد تجربه و شناخت نگارنده بوده و قدمی کوچک در مسیری دراز و پرپیچ‌وخم است. قطعاً با تحقیق و تحلیل بیشتر و عمیق‌تر می‌توان به کمیت و کیفیت این بررسی‌ها افزود و حتی به روش‌هایی برای فعال‌سازی بهتر آن‌ها رسید.

بد دهکده‌مان در Clash of Clans باعث می‌شود در برابر حمله نوعی از نیروهای دشمن بسیار آسیب‌پذیر باشیم و منابع بسیاری را از دست بدهیم، و در Skyrim پیوستن‌مان به جبهه Nord‌های شورشی باعث می‌شود تحت تعقیب سربازان امپراطوری باشیم و مدام مورد حمله آن‌ها قرار بگیریم. همه این عواقب منفی یک اشتراک دارند، و آن اینکه نتیجه طبیعی انتخاب خود ما بوده‌اند. پس کسی را نمی‌توانیم ملامت کنیم به جز خودمان. همان‌طور که اگر نتیجه مثبتی هم از انتخاب‌مان دریافت می‌کردیم کسی را نمی‌ستودیم به جز خودمان.

بازی‌ها به خاطر ماهیتی که دارند پر از انتخاب‌ها و نتایج آن‌ها هستند. انواعی از آن‌ها کمتر و انواعی از آن‌ها بیشتر بر این جنبه ماهیت‌شان تاکید داشته و به شکل قوی‌تری از آن استفاده می‌کنند. اما به طور کلی بازی‌ها و مخصوصاً بازی‌های رایانه‌ای این ظرفیت را دارند که بازیکنان خود را در محیطی کنترل‌شده در مواجهه با نتایج انتخاب‌هایشان قرار دهند و شرایطی را فراهم کنند تا آن‌ها مسئولیت‌پذیرتر شده و مسئولانه‌تر با عواقب انتخاب‌هایشان روبرو شوند. این بازیکنان کمتر به دنبال مقصران بیرونی گشته و راحت‌تر اشتباهات خود را می‌پذیرند. چرا که مسئولیت‌پذیری و پذیرش واقعیت در مواجهه با اشتباهات، مهارتی

