



تألیف: نیلا سهیل آزاد

بازی های عصر دیجیتال



سازمان فناوری اطلاعات ایران
معاونت امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات

این کتاب در پروژه "صیانت از کودکان و خانواده در اینترنت" به سفارش معاونت امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات با همکاری پلیس فتا ناجا تهیه شده است.

همبازے ہاے عصر دیجیتال

لیلا سہیلی آزاد

پہر سفارش:

ساختمان فناوری اطلاعات ایران

معاونت امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات



ناشر : عترت نو

تألیف: لیلا سهیلی آزاد

تصویرساز: محمد صوفیانی

ویراستاری: موسسه رویش قلم

مشاور طرح: علی محمد رجبی

ناظر و مجری طرح : شرکت فناوران توسعه امن ناجی

آدرس سایت: ceop.ir

شمارگان: ۱۰۰۰ جلد

قیمت: ۱۷۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۶۰۹۴-۵۶-۴

چاپ: سیمین پرداز کامه ۹-۱۶۳۸-۶۶۴۸

نشانی: خیابان انقلاب، خیابان فخر رازی، خیابان

نظری، کوچه فرزانه، پلاک ۱، واحد ۱۳

تلفن: ۹-۱۶۳۸-۶۶۴۸



انتشارات عترت نو

سرشناسه : سهیلی آزاد، لیلا، ۱۳۵۱

عنوان و نام پدیدآور: همبازی‌های عصر دیجیتال /

لیلا سهیلی آزاد؛ به سفارش سازمان فناوری اطلاعات، معاونت

امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات؛ با همکاری پلیس فتا ناجا؛

ناظر و مجری طرح شرکت فناوران توسعه امن ناجی

مشخصات نشر: تهران، عترت نو، ۱۳۹۷.

مشخصات ظاهری: ۷۵ص: مصور(رنگی).

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۶۰۹۴-۵۶-۴

وضعیت فهرست‌نویسی : فیفا

یادداشت: کتابنامه.

موضوع: بازی‌های الکترونیکی

موضوع: Electronic games

موضوع: بازی‌های کامپیوتری—ارزشیابی

موضوع: Computer games-- Evaluation

شناسه افزوده: سازمان فناوری اطلاعات، معاونت

امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات

شناسه افزوده: نیروی انتظامی جمهوری اسلامی

ایران. پلیس فتا

شناسه افزوده: شرکت فناوران توسعه امن ناجی

رده بندی کنگره: ۱۳۹۷ ۹۵۸/س ۱۴۶۹/۱۵ GV

رده بندی دیویی: ۷۹۴/۸

شماره کتابشناسی ملی: ۵۲۵۲۴۳۷

فهرست

۵.....	پیش‌گفتار.....
۸.....	حال و هوای بازی‌ها.....
۲۱.....	رده‌بندی سنی بازی‌ها در جهان و ایران.....
۲۹.....	این روی سکه.....
۳۶.....	آن روی سکه.....
۴۳.....	چرا مجذوب می‌شویم.....
۵۰.....	آن بازی‌های ناجور!.....
۵۷.....	بازی‌سازان جوان وطن.....
۶۴.....	هجده نکته برای حرفه‌ای‌ها.....
۶۸.....	بازی‌های زیرخاکی.....
۷۵.....	مراجع.....

پیش‌گفتار

فناوری، دنیایی جذاب برای بشر به ارمغان آورده و پنجره‌ای را گشوده است که دیگر بسته نخواهد شد! بخش بزرگی از قابلیت‌ها و ارتباطات ما، وابسته به دنیای دیجیتال است؛ در این دنیا با هم گپ می‌زنیم، مطالعه می‌کنیم، خرید می‌کنیم، بازی می‌کنیم و حتی تکالیف مدرسه را هم راحت‌تر انجام می‌دهیم. گویی رایانه، تبلت و موبایل مغز دوم ما هستند که در دستانمان قرار گرفته‌اند!

بزرگ‌ترها از بچه‌ها گله دارند و آنها را نمی‌فهمند، هر چند خودشان هم به گونه‌ای دیگر درگیرند، ولی می‌خواهند بچه‌هایشان را بهتر تربیت کنند. غافل از این که بچه‌هایی که با این دنیا بزرگ شده‌اند، حال و هوای دیگری دارند؛ مرزهای دنیای دیجیتال و دنیای واقعی برای آنها به سختی قابل شناسایی است. واقعاً معلوم نیست کدام واقعی‌تر است؛ انگار این دو دنیا در هم گره خورده‌اند. اما یک چیز مشخص است: این که همگی باید مدیریت کردن را یاد بگیریم. این ابزارها باید نردبانی برای رشد ما باشد، دست ما را بگیرد و بالاتر ببرد و این در صورتی ممکن است که با چشمان باز، توانایی استفاده‌ی صحیح از آن را در خود بی‌پروانیم.

در همه‌ی کشورها، مسئولان و افراد آگاه تلاش می‌کنند نوجوانان را به توانمندی‌هایی مجهز کنند تا آماده همراهی با این فضا باشند و افزون‌بر سود بردن از امکانات دنیای دیجیتال، از خطرات آن نیز آگاه شوند.

بازی‌های ویدئویی ارمغان خوش آب و رنگ دنیای دیجیتال است که در مدتی بسیار کوتاه تبدیل به یکی از قدرتمندترین رسانه‌ها شده است. اوقات فراغت بسیاری از افراد در دنیای بازی‌های دیجیتال سپری می‌شود. بسیاری از نوجوانان در خانه یک کنسول بازی یا رایانه‌ی شخصی دارند یا با شروع تعطیلات تابستانی یک دستگاه بازی اجاره می‌کنند یا به گیم‌نت‌ها می‌روند و آنجا بازی می‌کنند. به طور معمول، چندین بازی روی گوشی‌ها و تبلت‌ها وجود دارد. بررسی‌ها نشان داده در ایران ۲۳ میلیون بازیکن (گیم‌ر) وجود دارد؛ یعنی حدود یک‌چهارم جمعیت کشور.

فقط ما نیستیم که مهمان شهربازی دیجیتال هستیم؛ اوضاع در سایر نقاط دنیا هم همین گونه است. حتی کشورهایی که خود تولیدکنندگان بازی‌های ویدئویی هستند هم در این زمینه مشکلات فراوانی دارند. از این رو، از سال‌ها پیش دست به کار شده‌اند و از محققین و کارشناسان خواسته‌اند تا با بررسی دقیق اوضاع، راه استفاده‌ی درست از بازی‌های دیجیتال را به کودکان و نوجوانان بیاموزند.

تحقیقات بسیاری در این مورد انجام شده که همگی بر این موضوع توافق دارند که بدون شک بازی‌های ویدئویی بر شخصیت و ذهن افراد، به ویژه در سال‌های کودکی و نوجوانی، تأثیرگذار هستند. بازی‌ها برای دستیابی به اهدافی ساخته می‌شوند و زیرکانه پیام‌هایی را در پوشش ویژگی‌های جذاب خود منتقل می‌کنند. اگر قدرت نقد و تحلیل ما فعال نباشد و ناآگاهانه پذیرای هر چیزی باشیم، ممکن است گرفتار پیامدهای منفی بازی شویم و زمان، عمر و دوران طلایی زندگی خود را ببازیم.

در این کتاب سعی داریم با تکیه بر تحقیقاتی که در سراسر دنیا در حال انجام است، به بررسی بازی‌ها و نقش و آثار آنها بپردازیم و با برخی از مهارت‌های درست بازی کردن آشنا شویم.

حال و هوای بازی‌ها

اکشن - حادثه‌ای

استراتژی

سبک ماجراجوی

نقش آفرین

سبک ورزشی

سبک شبیه سازی



حال و هوای بازی‌ها

وقتی وارد یک کتابخانه یا کتابفروشی می‌شوید، اول به دنبال دسته‌بندی موضوعات روی قفسه‌ی کتاب‌ها می‌گردید تا کتاب مورد نظر خود را راحت‌تر پیدا کنید: تاریخی، علمی-تخیلی، رمان و... مثلاً داستان‌های هری پاتر را در بخش علمی-تخیلی پیدا خواهید کرد. در دنیای بازی‌ها هم نوعی دسته‌بندی هست که دیدی کلی در مورد داستان بازی و روند اتفاقات آن به شما می‌دهد تا هر کس با هر ذوق و سلیقه‌ای بتواند بازی مورد علاقه‌ی خود را پیدا کند. این که بازیکن چه کاری را برای پیش بردن بازی باید انجام دهد و چه نوع ارتباطی با عناصر دنیای بازی خود داشته باشد، همه تعیین‌کننده‌ی «سبک» یا حال و هوای بازی هستند (رصد، ۱۳۹۱، ص ۷۵).

از طرفی محیط بازی و فضایی که بازیکن پیش چشمان خود می‌بیند نیز بر حال و هوای بازی تأثیر می‌گذارد. وقتی شما یک بازی را می‌خرید و تصویر رونالدو را روی جلد آن می‌بینید، نتیجه‌گیری بدیهی این است که با این بازی پا به دنیای فوتبال می‌گذارید. در ادامه سبک‌های متفاوتی را که در بازی‌های خود با آن روبه‌رو می‌شوید، معرفی می‌کنیم. بسیار خوب است که در عادی‌ترین کارها هم با آگاهی عمل کنیم؛ به عنوان مثال، وقتی یک بازی را می‌خریم یا دوستی به ما معرفی می‌کند، بدانیم قرار است با چه فضایی مواجه شویم و پیش‌زمینه‌ای در مورد آن بازی داشته باشیم. این که فقط بنا به توصیه‌ی یک دوست، تبلیغات یا پیشنهاد یک فروشنده تصمیم به خرید یک بازی بگیریم، تصمیمی حرفه‌ای نیست!

۱. اکشن-حادثه‌ای

وظیفه‌ی اصلی بازیکن در بازی‌های اکشن، هدایت یک قهرمان است. این گروه از بازی‌ها بسیار متنوع و پرتطرفدار هستند و قدمتی به اندازه‌ی تاریخ بازی‌های ویدئویی دارند. سرعت عمل، دقت و هماهنگی بین دست و چشم بازیکن، ویژگی اصلی این بازی‌ها است؛ به طوری که گاهی فرصت استراحت و زمین گذاشتن دسته‌ی بازی را هم از شما می‌گیرد! اما نگران نباشید؛ طراحان بازی برای شما فرصت استراحت مجازی را فراهم کرده‌اند. می‌پرسید چگونه؟

این گونه که شما دسته را زمین نمی‌گذارید و چهارچشمی محو صفحه‌ی بازی خود هستید، اما به قهرمان بازیتان استراحت می‌دهید. یعنی بازی، محیط و زمانی را در اختیار قهرمان می‌دهد تا بتواند پس از مدت‌ها مبارزه‌ی طولانی و نفس‌گیر تجدید قوا کند و ضمن به دست آوردن سلامت، به تأمین مهمات و سلاح‌های مورد نیاز برای مرحله‌ی بعدی بپردازد. این محیط می‌تواند از یک اتاق ساده با تجهیزات مورد نیاز، یک فروشگاه خرید سلاح تا شنا کردن در رودخانه تنوع داشته باشد و این خلاقیت طراحان است که باید در عین حفظ ریتم بازی، بازیکن را خسته نکنند و او را به ادامه‌ی بازی ترغیب کنند.

ساختار این نوع بازی‌ها عمدتاً بر حرکت رو به جلوی بازیکن مبتنی است و بازیکن باید مراحل را یکی پس از دیگری پشت سر بگذارد، مأموریت‌های خواسته‌شده را انجام دهد، از موانع بگذرد و با دشمنان مختلف مبارزه کند. نقشه‌ی بازی به گونه‌ای است که بازیکن را با در اختیار قرار دادن سلاح‌های جدید و ارتقاء سلاح‌های قبلی برای رویارویی با حریفان جان‌سخت‌تر آماده کند. علاوه بر این، برای ادامه‌ی بازی و به دست آوردن امتیازات لازم (در قالب پول، نیروی بیش‌تر و...) برای خرید یک سلاح جدید به او انگیزه دهد.

معمولاً دشمنانی که در یک مرحله وجود دارند، از نظر شیوه‌ی مبارزه و حتی ظاهر، شبیه هم هستند و تا پایان مرحله نیز تغییر نمی‌کنند تا بازیکن بتواند نحوه‌ی جنگیدن با آنها را یاد بگیرد. با این وجود، در بعضی از بازی‌های اکشن شاهد حضور دشمنانی به

صورت تصادفی نیز هستیم (حسین‌پور، ۱۳۹۴).

مراحل بازی‌های اکشن را می‌توان به دو دسته‌ی خطی و غیرخطی تقسیم کرد. مراحل خطی همان طور که از نامشان پیداست، به صورت سراسر دنبال می‌شوند. اما در بازی‌هایی که مراحل غیرخطی دارند، معمولاً شاهد مسیرهای متعدد و راه‌های فرعی زیاد در هر مرحله هستیم و ادامه‌ی بازی بسته به مسیر رویدادها هم متفاوت خواهد بود. ظاهراً «ابر و باد و مه و خورشید و فلک در کارند» تا جذابیت و هیجان در این نوع بازی‌ها به اوج خود برسد.

برای برنده شدن در هر یک از مراحل بازی، بازیکن باید کارهای مختلفی را به طور صحیح انجام دهد. در بازی‌های اکشن قدیمی پس از مردن یا به اصطلاح «سوختن»، بازیکن‌ها می‌بایست مرحله را از ابتدا آغاز می‌کردند؛ اما در بازی‌های امروزی وجود سیستم‌های ذخیره‌ی خودکار و چک پوینت^۱ سبب می‌شود که مراحل تکراری نشوند و هیجان بازی از بین نرود. در بسیاری از بازی‌ها نیز قابلیت احیای مجدد وجود دارد که بازیکن‌ها می‌توانند با پرداخت هزینه‌ای (مثلاً سکه یا امتیاز) پس از مرگ، بی‌درنگ بازی را از همان نقطه شروع کنند.

سبک اکشن زیرسبک‌های بسیاری دارد که برخی از آنها در ادامه معرفی می‌شود.

۱-۱. اکشن اول شخص و اکشن سوم شخص

نمای دوربین باعث به وجود آمدن این دو زیرسبک شده است. معمولاً از دو نوع نمای دوربین برای به تصویر کشیدن بازی استفاده می‌شود که عبارت‌اند از: اکشن اول شخص (First Person Shooter) و اکشن سوم شخص (Third Person Shooter).

در بازی‌های اکشن اول شخص، نمای دوربین از دید شخصیت اصلی دیده می‌شود و بازیکن قادر به دیدن کل بدن شخصیت نیست. فقط دست‌های شخصیت و سلاح او قابل

۱. نقطه‌ای چالش برانگیز و سخت که قبل از رسیدن به آن، بازیکن چندین بار شکست می‌خورد ولی با عبور از آن بازی برای او از آن نقطه آغاز می‌شود.

حال و هوای بازی‌ها

مشاهده هستند، اما بازیکن دید کاملی نسبت به محیط بازی دارد نمونه‌های معروف این سبک BioShock، Call of Duty و Halo هستند.

در بازی‌های اکشن سوم شخص، بازیکن به عنوان یک ناظر می‌تواند بازی را از دوربین مجازی که معمولاً در پشت سر یا روی شانه‌ی شخصیت بازی کار گذاشته شده، دنبال کند. در این حالت بازیکن می‌تواند کل بدن شخصیت را ببیند و با محیط اطراف تعامل برقرار کند، اما دید نسبتاً کاملی از محیط ندارد، بازی Dead Space از این نوع است. البته در نسل جدید بازی‌های سبک اکشن تعدادی از این بازی‌ها این دو حالت را به صورت همزمان در بازی گنجانده‌اند. حتی به تازگی در سبک‌های دیگر نیز از این دو نوع دوربین استفاده می‌شود.

۲-۱. اکشن مبارزه‌ای

شرکت در مسابقات رزمی پایه‌ی اصلی این سبک است. دو حریف روبه‌روی هم قرار دارند و قصدشان شکست دادن یکدیگر است. در این بازی‌ها زمان‌بندی و واکنش بالا مورد نیاز است. این سبک تأکید بسیاری بر مبارزات تن به تن دارد. در بازی‌های مبارزه‌ای، قهرمان بازی به تنهایی با تعداد زیادی از دشمنان مواجه می‌شود و باید با استفاده از سلاح‌هایی مانند شمشیر یا سلاح‌های ترکیبی تخیلی آنها را نابود کند. یک نمونه‌ی مشهور این سبک Mortal Combat است (داریوس، ۱۳۹۱).

۳-۱. اکشن سکوبازی یا پلتفرمر

هدف اصلی در اکشن سکوبازی، هدایت یک شخصیت برای پرش بین سکوها یا موانع است. پلتفرمر نیز مانند سایر سبک‌های بازی‌های ویدئویی کاملاً مستقل نیست و در بسیاری از بازی‌ها با سبک‌های دیگر ترکیب می‌شود.

سکوبازی معمایی سبکی است که در آن بازیکن باید با استفاده از پرش‌ها و سایر مکانیزم‌های سکوبازی، به حل معماهای مختلف بپردازد. در مدلی دیگر، قهرمان بازی به

طور پیوسته به سمت جلو حرکت می‌کند و بازیکن باید با انجام حرکات مختلف مثل پریدن، سُر خوردن یا حمله کردن تا جایی که می‌تواند به پیش برود و امتیاز بیشتری کسب کند. این سبک، «دویدن بی‌پایان» نام دارد و از پرطرفدارترین سبک‌های پلتفرمر روی دستگاه‌های موبایل است. Prince of Persia و Super Mario از محبوب‌های سبک سکوبازی هستند.

۲. استراتژی

در اینجا باید جهانی را که تحت کنترلتان است ارتقا دهید. بازیکن در قالب یک شخصیت اصلی به عنوان فرمانده، قهرمان یا حتی بدون نیاز به یک شخصیت قدرتمند و متمایز، هدایت جمعی از افراد را بر عهده می‌گیرد. در این میان، هدف اصلی معمولاً تسخیر سرزمین‌های بیشتر و دفاع از سرزمین‌های خودی است و برای رسیدن به این هدف، بازیکن باید ابتدا با گردآوری منابع، نسبت به ارتقاء افراد و ساختمان‌های تحت نظر خود اقدام کند و در عین افزایش قابلیت دفاعی، به فکر حمله به سایر قبیله‌ها و گروه‌های موجود در محیط بازی باشد. نمونه‌ی معروف این بازی‌ها که این روزها همه‌گیر شده است، بازی Clash of Clans است (دارینوس، ۱۳۹۱).

دید بازیکن در این سبک دید از بالاست، چرا که این بازیکن است که محیط را فرماندهی می‌کند و حاکم مطلق منابع و نیروهای خود است. بازیکن در این نوع بازی‌ها باید خیلی مدیر و مدبر و حواسش به گردآوری منابع و هدایت افراد باشد؛ کاش این نوع تفکر استراتژیک در سراسر روز هم همراه ما باشد، نه فقط موقع بازی کردن! راستی فکر می‌کنید چه منابعی در اختیار دارید که باید از آنها برای ساختن زندگی خود استفاده کنید؟ چه منابعی را باید به دست بیاورید؟ چه چیزهایی ممکن است به شما «اتک» کرده و وقت و منابعتان را برابند؟

یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های سبک استراتژیک این است که بازیکن به مرور و با پیشبرد خط داستانی بازی و در طول زمان می‌تواند شاهد پیشرفت و ارتقاء شخصیت‌ها و

به‌ویژه ساختمان‌ها باشد. بسیاری از بازی‌های استراتژیک، داستانی تاریخی را دنبال می‌کنند. بعضی بازی‌ها از دوران پارینه‌سنگی شروع شده و حتی به دورانی فراتر از حال حاضر و در آینده ختم می‌شوند که مخاطب را در محیطی با تنوع بسیار بالا قرار می‌دهد تا به نوعی درگیر کشف نکات جدید شود و انگیزه‌ی زیادی برای ادامه‌ی بازی داشته باشد.

شاید بتوان پارامتر زمان را به نوعی مهم‌ترین مشخصه‌ی بازی‌های این سبک دانست. بر اساس این مشخصه‌ی مهم، بازی‌های استراتژیک خود به دو زیرگروه مهم تقسیم می‌شوند که از نظر نوع بازی و استراتژی‌ای که بازیکن باید برای پیروزی در بازی در نظر بگیرد، بسیار متفاوتند. این دو گروه عبارت‌اند از: بازی‌های استراتژی همزمان و بازی‌های استراتژی نوبتی.

در سبک اول، همزمان با اقدامات بازیکن، حریف مقابل هم چه هوش مصنوعی باشد، چه یک حریف انسانی دیگر، مشغول بازی است؛ یعنی وقتی بازیکن مشغول گردآوری منابع است، حریف نیز بیکار ننشسته و مشغول گسترش قلمرو خود است. دقیقاً به همین دلیل است که در بازی‌های این سبک، معمولاً باید بلافاصله پس از رسیدن به مقدار مشخصی از منابع، نسبت به گسترش محدوده‌ی دید و تقویت دفاع، به حمله نیز فکر کرد. در بازی‌های این سبک نمی‌توانید با خیال راحت فقط به فکر جمع کردن منابع و قدرتمند کردن خود باشید و از حمله‌ی دشمن غافل بمانید. شاید عجیب نباشد افرادی که خیلی درگیر این بازی‌ها هستند، آدم‌هایی همیشه نگران هستند. به ویژه کسانی که نسخه‌ی موبایلی این بازی‌ها را تجربه کرده‌اند، می‌دانند اوضاع از چه قرار است. خلاصه اگر درگیر نشده‌اید، نگرانی ندارید و با خیال راحت به زندگی‌تان برسید! برخی انسان‌ها از فناوری برای سلب آرامش خود استفاده می‌کنند!

اما در بازی‌های استراتژی نوبتی، روال زمانی بازی شبیه بازی شطرنج است. بازیکن پس از انجام یک یا چند حرکت مشخص و محدود، نوبت را در اختیار حریف خود قرار می‌دهد و حریف نیز به همان مقدار می‌تواند از حرکات خود استفاده کند. در اینجا بازیکن

باید با حداقل حرکات ممکن بیش‌ترین بازده را داشته باشد و برخی اوقات حتی یک حرکت نادرست می‌تواند همه‌ی زحمات بازیکن را بر باد دهد.

۳. ماجراجویی

در این سبک بازیکن می‌کوشد با جست‌وجو در محیط بازی و یافتن چالش‌ها در گوشه و کنار بازی و حل آنها به مراحل بالاتر صعود کند. او باید نقطه به نقطه‌ی بازی را به کمک نشانگر بازی بررسی کند و با استفاده از وسایلی که پیدا می‌کند، راهنمایی‌هایی که از سایر شخصیت‌های بازی می‌گیرد یا نتیجه‌گیری از مجموعه حوادث بازی، معماها را حل کند (رصد، ۱۳۹۱، ص ۷۸).

این سبک شاید جزء معدود سبک‌هایی باشد که برای کاربران غیرمسلط به زبان انگلیسی چندان جذاب نیست، البته به غیر از بازی‌هایی که زبان فارسی را هم پشتیبانی می‌کنند.

پیشبرد خط داستانی در این بازی‌ها، وابستگی شدیدی به انتخاب مکالمه‌های مناسب و برقراری ارتباط با سایر شخصیت‌های موجود در محیط بازی دارد. به همین دلیل برای بهبود زبان انگلیسی نیز راهکار خوبی به نظر می‌رسد.

چون این سبک از بازی‌ها بر بیان دیالوگ‌ها و همچنین تنوع بسیار زیاد محیط‌های یک بازی تمرکز دارند، نقش صوت و موسیقی در این سبک از بازی‌ها به مراتب پررنگ‌تر از نمونه‌های دیگر است. بسیاری از بازی‌های این سبک، با استفاده از صداگذاری‌های حرفه‌ای و همچنین بهره‌گیری از قطعات موسیقی در لوکیشن‌های گوناگون بازی بر جذابیت خود می‌افزایند. بازی‌های Fahrenheit و Heavy Rain از نمونه‌های این سبک هستند.

ممکن است محیط و داستان بازی شاد و فانتزی یا جنایی و ترسناک باشد، اما اغلب این بازی‌ها فضایی قدرتمند و تأثیرگذار دارند و بازیکن را در پایان بازی شگفت‌زده می‌کنند.

۴. نقش‌آفرینی

بازی‌های نقش‌آفرینی که از آنها با عنوان RPG یا Role Playing Game نیز یاد می‌شود، گروهی از بازی‌ها هستند که مهم‌ترین هدف بازیکن در آنها ارتقاء شخصیت تحت کنترلشان در طول مراحل بازی است.

شاید برایتان جالب باشد بدانید این سبک از بازی‌ها قبل از آن که وارد دنیای دیجیتال شوند، از مدت‌ها قبل و در کشورهای گوناگون به ویژه آمریکا، آلمان، استرالیا و انگلستان به صورت حضوری و با شرکت علاقمندان بازی می‌شدند. در این بازی‌های دسته‌جمعی شرکت‌کنندگان به بازآفرینی صحنه‌های نبرد می‌پرداختند. نبردهای تاریخی معروف (مانند یک نبرد خاص در جنگ جهانی یا جنگ‌های داخلی اروپا)، نبردهای داستان‌های علمی-تخیلی (جنگ ستارگان و...)، نبردهای فانتزی (داستان‌های جن و پری) و نبردهای اسطوره‌ای (اساطیر یونان، روم و...) از جمله پرطرفدارترین سناریوهای این بازی‌ها بودند. معمولاً از همان ابتدا بازیکن می‌تواند نژاد یا گروهی را که دوست دارد به عنوان پایه‌ی شخصیت یا آواتار خود تعیین کند و با مقدار محدودی امتیاز شخصیت را در یک یا چند جنبه ارتقاء دهد. این ارتقاء معمولاً در مواردی چون قدرت، توانایی حمله، دفاع، استفاده از جادو، سرعت، حرکات مخفی کاراته، تیراندازی، استفاده از شمشیر، سلاح‌های سنگین و... قابل انجام است.

یکی دیگر از ویژگی‌های مشترک در بیش‌تر بازی‌های این سبک، این است که جدای از مأموریت‌های اصلی که برای پیشبرد خط داستان و رسیدن به هدف نهایی بازی پیش روی بازیکن قرار می‌گیرند، مأموریت‌های جانبی و فرعی زیادی نیز در طول بازی مقابل او قرار می‌گیرند. بازیکن با تکمیل این مأموریت‌ها می‌تواند امتیازات بیش‌تری جمع کند و نسبت به ارتقاء سریع‌تر شخصیت خود اقدام کند.

یکی دیگر از خصوصیات جالب‌فاده‌ی سبک نقش‌آفرینی این است که معمولاً امکان ساخت تجهیزات ترکیبی توسط بازیکن وجود دارد. به عنوان مثال، بازیکن می‌تواند از

سنگی که دارای قدرت جادویی خاص است استفاده کند و آن را با یکی از شمشیرهایی که در اختیار دارد تلفیق کند و سلاحی جدید با قدرت‌های بیش‌تر بسازد. شاید برایتان جالب باشد بدانید که در یکی از بازی‌های معروف و آنلاین این سبک به نام EVE Online که در مورد موضوعات کهکشانی است، ۲۰۰ بازیکن در مدت ۵۶ روز از همین طریق و با همکاری هم یک سفینه‌ی غول‌پیکر ساختند تا بتوانند به کهکشان راه شیری سفر کنند!

از طرفی با توجه به این که در این سبک معمولاً بازیکن بر اساس قدرت خود، بیش‌تر از میزان معینی قادر به همراه داشتن تجهیزات گوناگون (بر اساس وزن آنها) نیست، عمدتاً قابلیت خرید و فروش این تجهیزات نیز در بازی وجود دارد و بازیکن می‌تواند در محل‌های مشخصی، تجهیزاتی را که پیدا کرده یا خود با ترکیب چند عنصر ساخته است، به فروش برساند.

در یکی از این بازی‌ها یک سلاح عجیب به قیمت ۳۳۰ هزار دلار ناقابل در یک سایت خرید و فروش اینترنتی فروخته شد! دوباره نخوانید، درست است! چند مورد هم قتل و خشونت به دلیل فروش مخفیانه و سرقت اسلحه‌های مجازی گزارش شده است. بله دقیقاً! قتل! یعنی خشونت واقعی به خاطر یک بازی مجازی!

۵. ورزشی

این سبک همواره جزء محبوب‌ترین و پرفروش‌ترین عناوین سال بوده است. بازی‌هایی که با شبیه‌سازی مسابقات ورزشی تیمی و انفرادی، مخاطبان رشته‌های ورزشی گوناگون را در سراسر جهان هدف گرفته‌اند و محصولات خود را هر سال با روندی رو به رشد وارد بازار می‌کنند.

در اینجا بازیکن باید بتواند کنترل یک تیم ورزشی متشکل از چندین بازیکن را در دست بگیرد و در عین حال بتواند اهداف خود را با کنترل انفرادی اعضای تیم پیش ببرد. بازیکن می‌تواند در عین چیدمان تاکتیکی و کنترل عملکرد کلی تیم، به طور انفرادی افرادش را زیر نظر داشته باشد. بهترین نمونه در این زمینه، بازی‌های فوتبالی مانند سری

بازی‌های FIFA هستند.

در بازی‌های ورزشی مدرن، اصولاً حریفان از یک سیستم بازی ثابت و قابل پیش‌بینی استفاده نمی‌کنند و معمولاً بر اساس اعمال و تصمیمات بازیکن واکنش نشان می‌دهند. برای نمونه، در بازی FIFA به‌صورت معمول بازیکن نفرات خود را بر اساس آرایش تاکتیکی تیم مقابل انتخاب می‌کند و پس از مشخص کردن تاکتیک تیمی بازی می‌کند. اما در حالات پیشرفته، تیم مقابل در صورت عقب افتادن از بازیکن و درک این مسأله که تاکتیک اولیه جواب نمی‌دهد، می‌تواند نسبت به تعویض بازیکنان و تغییر تاکتیک اقدام کند.

همان‌طور که در بازی‌های واقعی نماهای متفاوت دوربین در زمان فیلم‌برداری از زمین بازی در جذب تماشاچی و انتقال هیجان بازی بسیار موثر است، در بازی‌های ورزشی ویدئویی هم همین‌طور است و بازیکن می‌تواند بازی را از نماهای مختلف مشاهده کند. یکی از مهم‌ترین عرصه‌های رقابت در بین بازی‌های ورزشی، شبیه‌سازی دقیق چهره و فیزیک شخصیت‌های بازی است. در نسخه‌های اولیه‌ی بازی FIFA بازیکنان «تیم ملی فوتبال ایران» همگی «سبیل» داشتند و غیر از یکی دو نفر بقیه هیچ شباهتی به بازیکنان تیم ایران نداشتند! همین مسأله در مورد سایر تیم‌ها نیز صادق بود. اما با گذشت زمان، شرکت‌های سازنده برای تسخیر بازار جهانی و پیش افتادن از رقبا به شبیه‌سازی دقیق چهره‌ها توجه نشان دادند.

افزون بر این، شبیه‌سازی دقیق استادیوم‌های ورزشی و بازسازی محیط آنها به جذاب‌تر شدن بازی کمک کرده است. تعریف شرایط آب و هوایی مسابقه، کیفیت زمین مسابقه یا حتی تعریف دقت و کیفیت کار داور می‌تواند جزء مواردی باشند که در عین کوچک بودن، اهمیت زیادی در جذاب شدن یک بازی ورزشی داشته باشند. این نشان‌دهنده‌ی زیرکی بسیار طراحان بازی است که چیزی را از قلم نمی‌اندازند تا موقع بازی قند در دل مخاطبشان آب شود!

محبوبیت بازی‌های ورزشی رابطه‌ی کاملاً مستقیمی با توجه مردم یک منطقه‌ی خاص به ورزشی ویژه دارد. برای مثال، آمریکایی‌ها برخلاف ایرانی‌ها، به بازی‌های بسکتبال MBA بیش‌تر اقبال دارند تا FIFA.

جالب است بدانید بازی‌های ویدئویی رقابتی به عنوان یک رشته‌ی ورزشی در مسابقات آسیایی ۲۰۲۲ چین حضور خواهند داشت و مدال‌های آن نیز در جمع مدال‌های نهایی کشورها تأثیرگذار خواهد بود. در حال حاضر، حضور 17 FIFA قطعی است، یعنی تیم‌های ملی بازی‌های ویدئویی در بازی‌ها شرکت و برای کشورشان مدال‌آوری می‌کنند (Myers, 2017).

۶. شبیه‌سازی

این سبک شامل بازی‌هایی است که در آن‌ها بازیکن معمولاً در نقش مدیر یک مجموعه یا منطقه‌ی خاص ظاهر می‌شود، آنجا را اداره می‌کند و در عین توجه به گسترش و رشد دادن محدوده‌ی زیر نظر خود، برای موفقیت در بازی باید منابع مالی و انسانی در اختیارش را نیز مدیریت کند.

از بازی‌هایی مانند ساخت و اداره‌ی یک باغ‌وحش یا یک شهربازی گرفته تا بازی‌های بزرگ و معروفی چون SimCity یا بازی‌های کوچک‌تری چون مدیریت یک رستوران، گل‌فروشی، کافی‌شاپ یا آرایشگاه، همگی در سبک شبیه‌سازی هستند. تقریباً در همه‌ی این بازی‌ها توجه به اصول و زیرساخت‌های اصلی یک محوطه -مثلاً در بازی‌های شهرسازی توجه به ساخت خیابان، برق، آب و... - اهمیت بیش‌تری در شروع بازی دارد.

این روش مدیریت منابع یکی از مهم‌ترین دلایلی است که سبب شده این سبک از بازی‌ها امروزه در کلاس‌های مختلف مدیریت مالی یا منابع به عنوان کارگاه‌های جانبی مورد استفاده قرار بگیرند و دانش‌جویان با مدیریت صحیح منابع و روش به سودرسانی یک پروژه که از صفر شروع شده است آشنا شوند.

غیر از مهم‌ترین سبک‌های بازی‌ها که نام بردیم، سبک‌های دیگری مانند مسابقه‌ای یا Racing که مبتنی بر مسابقات اتومبیل‌رانی است یا سبک دنیای آزاد که چندین سبک در آن خلاصه شده هم هستند که به دلیل تلفیق سبک‌های مختلف در یک بازی، به سادگی قابل تفکیک نیستند. خلاصه طراحان بازی همه‌ی تلاش خود را می‌کنند تا انواع سلیقه‌ها را پوشش دهند و کسی از قلم نیفتد!



رده بندی سنی بازی ها در جهان و ایران

نظام رده بندی سنی بازی ها در آمریکا ESRB

نظام رده بندی سنی بازی ها در اروپا PEGI

نظام رده بندی سنی بازی ها در ایران ESRA



رده‌بندی سنی بازی‌ها در جهان و ایران

بعد از این که بازی‌های رایانه‌ای گسترش یافتند و در بین سنین مختلف طرفدار پیدا کردند، دیگر بازی‌ها فقط برای کودکان طراحی نشد. صنعت گیم به سمت تولید بازی‌های مورد علاقه‌ی بزرگ‌ترها رفت و در نتیجه، بازی‌های خشن و پر زد و خورد وارد بازار شد. اینجا بود که دولت‌ها نسبت به این مسأله حساس شدند؛ یعنی فهمیدند همچنان که دیدن برخی فیلم‌ها برای برخی سنین مناسب نیست، بازی‌ها را هم باید به تفکیک گروه‌های سنی و محتوای آنها دسته‌بندی کنند. با این کار هم بازیکنان و هم خانواده آنان راهی برای اطلاع از محتوای بازی و تناسب آن با سن و روحیات خود داشته باشند.

در واقع این دسته‌بندی سنی، یکی از اولین راه‌هایی بود که برای حمایت از کودکان و نوجوانان در برابر بازی‌های نامناسب به ذهن متولیان امر رسید. نظام رده‌بندی سنی در برخی کشورها حمایت قانونی هم دارد؛ یعنی فروشندگان باید بر اساس آن عمل کنند و گرنه مجازات می‌شوند. مثلاً در استرالیا وقتی یک بازی بالای ۱۸ سال معرفی و رده‌بندی می‌شود، فروش آن به افراد زیر ۱۸ سال غیرقانونی است و پیگرد دارد (رصد، ۱۳۹۱، ص ۶۸).

البته باید بدانیم که رده‌بندی سنی در واقع بخشی از فرایند بومی‌سازی یک بازی برای شرایط اجتماعی، فرهنگی و سیاسی آن کشور است. در برخی کشورها وقتی یک بازی

همبازی‌های عصر دیجیتال

طرفداران زیادی دارد، اما با شرایط آن کشور هماهنگ نیست، ممکن است بخش‌هایی از آن را با کمک شرکت سازنده اصلاح کنند و دوباره نسخه‌ی مناسب را در اختیار مخاطبان خود قرار دهند. البته این امر در کشور ما قابل اجرا نیست، چون بسیاری از بازی‌ها نسخه‌ی کرک‌شده هستند و غیرقانونی وارد بازار شده‌اند؛ چرا که شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی دفتر یا نماینده‌ی رسمی در کشور ندارند (رصد، ۱۳۹۱، ص ۷۰).

۱. نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها در آمریکا (ESRB)

کشورهای مختلف نهادهای متفاوتی برای این سازوکار دارند؛ برای مثال، در آمریکا که بزرگ‌ترین تولیدکننده‌ی بازی‌های ویدئویی است، این سازمان ESRB^۱ نام دارد. البته کشورهای کانادا و مکزیک هم تابع همین نظام آمریکا هستند.

معیارهایی که برای این نظام دسته‌بندی در نظر گرفته می‌شوند عبارت‌اند از خشونت، محرک‌های جنسی، مواد مخدر، الکل، کاربرد کلمات زشت و توهین‌آمیز، خون و قساوت و توضیحات مختصری هم بر همین اساس ارائه می‌شود. البته بعضی بازی‌ها هم هستند که دو یا چند روش در اختیار بازیکن می‌گذارند؛ یعنی اگر بازیکن سبک خشن را انتخاب کند بازی یک طور پیش می‌رود و اگر سبک غیرتهاجمی و مخفی‌کاری را انتخاب کند طور دیگر. این که در چنین مواردی تکلیف چیست، نظام رده‌بندی توضیحی ندارد! اما واقعیت این است که در بسیاری موارد، این خود ما هستیم که باید به شرایط سنی خود احترام بگذاریم و به بازی یک «نه‌ی محکم» بگوییم؛ سخت، ولی ممکن است!

سیستم طبقه‌بندی ESRB شامل بخش‌های زیر است: (ESRB, n.d)

۱. مشخص کردن محدوده سنی بازی که علائم سن مناسب در نظام ESRB به این ترتیب است:

EC: این بازی مناسب خردسالان است.

E: برای همه‌ی سنین مناسب است. این بازی‌ها تصاویر کارتونی و خیالی و حداقل

1. Entertainment Software Rating Board

خشونت را دارند و زبان و جملاتی مناسب در این بازی‌ها به کار رفته است.

E10: این بازی‌ها برای افراد بالای ۱۰ سال مناسب است و اغلب شامل کارتون، تصاویر فانتزی و حداقل خشونت و محرک‌های جنسی هستند.

T: این بازی‌ها برای افراد ۱۳ سال به بالا طراحی شده‌اند که شامل خشونت، محرک‌های جنسی، خون، کلمات زشت و رکیک، قمار و طنز بی‌ادبانه هستند.

M: برای افراد بالای ۱۷ سال طراحی شده‌اند و شامل خشونت بالا و استفاده‌ی مکرر از صحنه‌های مستهجن، قمار و فحاشی هستند.

A: این دسته از بازی‌ها برای افراد بزرگسال، یعنی بالای ۱۸ سال است که هر چه فکر کنید در آنها پیدا می‌شود؛ از نهایت خشونت گرفته تا قمار با پول واقعی و تصاویر نامناسب.

RP: یعنی این بازی در انتظار رده‌بندی سنی است یا این که فعلاً در مرحله‌ی تبلیغات یا فاز آزمایشی است و هنوز رده‌بندی نشده است.

البته ESRB تأکید می‌کند که این رده‌بندی شامل تعاملات کاربران در بازی‌های آنلاین و مطالبی که از این طریق به اشتراک گذاشته می‌شود نیست.



۲. در بخش دیگری توضیحی مختصر در مورد محتوای بازی و این که چه عناصر نگران‌کننده‌ای در بازی وجود دارد، ارائه می‌شود؛ به همراه این تذکر که ممکن است این توضیح، شرح کامل آنچه که در بازی می‌گذرد نباشد!
۳. در بخشی کوچک، توضیحاتی در مورد نوع تعاملات موجود در بازی ارائه می‌شود.

همبازی‌های عصر دیجیتال

برای مثال اطلاع دادن این که محل سکونت بازیکن به دیگر بازیکنان نشان داده می‌شود؛ یا این که ممکن است کاربر در معرض محتوای تولیدشده‌ی کاربران دیگر (مثلاً صحبت‌های کاربران دیگر یا تصاویری که به اشتراک می‌گذارند) باشد و دیگر آن که آیا بازیکن قادر با ارتباط با دیگران است یا خیر. بد نیست بدانید در برخی بازی‌های آنلاین افرادی وجود دارند که با صحبت‌ها و رفتار خود در بازی برای بازیکنان دیگر مزاحمت ایجاد می‌کنند و باعث آزار آنها می‌شوند (MediaSmarts, n.d).

اطلاعات دیگری هم مانند امکان خریدهای درون‌برنامه‌ای در بازی، قابلیت خرید کالاهای دیجیتال و سطوح بعدی بازی یا موسیقی و سایر محتوای قابل دانلود در این بازی هم ارائه می‌شود؛ هرچند که این قابلیت در ایران قابل استفاده نیست.

۲. نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها در اروپا (PEGI)

بنیاد اروپایی اطلاعات بازی در سال ۲۰۰۳ در اروپا برای کمک به خانواده‌ها در انتخاب بازی مناسب برای فرزندان تأسیس شد. حدود ۳۰ کشور اروپایی از این شیوه پیروی می‌کنند. معیارهای PEGI^۱ برای رده‌بندی عبارت‌اند از: میزان خشونت و استفاده از کلمات رکیک، داستان‌هایی با موضوع ترس و وحشت، محرک‌های جنسی، استفاده از مواد مخدر، الکل، قمار و تبعیض‌های قومی، نژادی و جنسیتی. رده‌بندی سنی در PEGI به این صورت است:

1. Pan European Game Information: بنیاد اروپایی اطلاعات بازی



۳: مناسب برای ۳ سال به بالا (محتوای عمومی).

۷: فقط برای ۷ سال به بالا.

۱۲: مناسب برای افراد بالای ۱۲ سال، دارای شدت خشونت کم و استفاده‌ی اندک از الفاظ زشت و رکیک.

۱۶: دارای خشونت شدید و محرک‌های جنسی و استفاده‌ی اندک از قمار و مخدر.

۱۸: فقط مناسب بزرگسالان، دارای نهایت خشونت با محتوای گرافیکی باکیفیت، انواع محرک‌های جنسی، قمار، مخدر و الکل.

۳. نظام رده‌بندی سنی بازی‌ها در ایران (ESRA)

چنان که متوجه شدید، به دلیل تفاوت‌های فرهنگی جامعه‌ی ما با اروپا و آمریکا، نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای آنها برای ما کاربردی نیست. پس نیاز به تعریف نوعی رده‌بندی بومی-اسلامی است. از این رو، در سال ۲۰۰۷ انجمن اسرا یا Entertainment Software Rating Association (ESRA) توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معرفی شد تا همه‌ی بازی‌ها را مورد ارزیابی قرار دهد و اطلاع‌رسانی صحیحی برای جامعه‌ی کشورهای اسلامی انجام شود.



همبازی‌های عصر دیجیتال

معیارهای اصلی که در نظام ESRA و بر مبنای دیدگاه‌های روان‌شناختی، جامعه‌شناسی و معارف اسلامی مد نظر قرار گرفته‌اند به این شرح هستند:

نمایش خشونت: یعنی نمایش رفتاری که برای آسیب رساندن به دیگری از کسی سر می‌زند و دامنه‌ی آن از تخریب اموال و دارایی تا آسیب رساندن، نابود کردن، از کار انداختن غیرجاندار و... فراتر می‌رود.

استفاده از تنباکو و مواد مخدر: مشاهده‌ی مصرف تنباکو یا مواد مخدر در بازی‌ها می‌تواند تابوی درونی و اجتماعی مصرف نکردن آنها را برای مخاطب شکننده کند.

محرک‌های جنسی: تنوع‌طلبی جنسی، روابط جنسی خارج از هنجارهای اجتماعی و... در بازی‌ها می‌تواند به آسیب‌های روحی و جسمی مرتبط با نیاز جنسی مخاطب و موقعیت اجتماعی او بینجامد.

ترس: نوعی احساس درونی مبنی بر عدم امنیت و نیز بی‌اعتمادی به فضای موجود است. این احساس درونی می‌تواند در سنین مختلف به آسیب‌هایی مانند استرس‌های مزمن، لکنت زبان در کودکی و بیماری‌های قلبی-تنفسی و همچنین حس بدبینی و رفتارهای محافظه‌کارانه در محیط اجتماعی بینجامد.

نقض ارزش‌های دینی: نقض اصول اساسی یا باورهای دینی مانند چگونگی نمایش بهشت و جهنم یا توهین به اماکن مقدس مانند مسجد، کلیسا و...

نقض هنجارهای اجتماعی: استفاده از کلمات زشت و رفتارهای ناشایستی که به هنجارشکنی اجتماعی می‌انجامد.

ناامیدی: احساسی است که بازیکن برخلاف میل خود مجبور است کاری را انجام دهد یا ندهد. این اتفاق سبب ایجاد نوعی عذاب وجدان و احساس گناه در او می‌شود (کمالی، ۱۳۹۲).

گروه‌های سنی تعیین‌شده در ESRA بر اساس خصوصیات جسمی-حرکتی، ویژگی‌های عقلی-ذهنی، ویژگی‌های عاطفی و سرانجام ویژگی‌های اجتماعی سنین مختلف

تعریف شده‌اند که ۵ گروه اصلی را در بر می‌گیرد:

- رده‌ی ۳+: ۳ سالگی و بالاتر
- رده‌ی ۷+: ۷ سالگی و بالاتر
- رده‌ی ۱۲+: ۱۲ سالگی و بالاتر
- رده‌ی ۱۵+: ۱۵ سالگی و بالاتر
- رده‌ی ۱۸+: ۱۸ سالگی و بالاتر

به دلیل این غریب‌ال دقت هنوز بسیاری از بازی‌ها در نوبت دریافت رده‌ی اسرا هستند و به نظر می‌رسد کارشناسان این مجموعه باید با سرعت بیشتری کار را پیش ببرند. البته به تازگی به دلیل توسعه‌یافتگی و جهانی شدن بازی‌های آنلاین و موبایلی که دیگر بازیکن نیازی به خرید فیزیکی بازی ندارد و می‌تواند آن را آنلاین دریافت کند، ائتلافی جهانی به نام IARC^۱ تشکیل شده که نظام‌های رده‌بندی سنی بازی‌ها در جهان با عضویت در آن یکپارچه خواهند شد. این یکپارچه‌سازی، کار را هم برای توسعه‌دهندگان بازی‌ها و هم برای خانواده‌ها آسان‌تر می‌کند تا با محتوای سنی بازی‌های سازندگان کشورهای مختلف آشنا باشند (IARC, n.d).

1. International age rating coalition

نقش درمانی بازی‌ها

نقش آموزشے

رشد خلاقیت و مهارت‌های فردی



این روی سکه

بازی‌های ویدئویی دو چهره دارند: در یک طرف کاربرد درست و آثار سودمند آنهاست و در طرف دیگر، چهره‌ی خشن و روی منفی و نادرست آنها! سال‌هاست بسیاری از محققان و مراکز علمی و پژوهشی در مورد تأثیرات منفی بازی‌ها تحقیق کرده‌اند و به ما هشدار داده‌اند. در مقابل، عده‌ای دیگر با تکیه بر مشاهدات و سنجش‌های علمی به بررسی آثار مثبت بازی‌ها پرداخته‌اند. روشن است که اگر موضوعی را فقط از یک زاویه ببینیم، رویکردمان علمی نیست. در رویکرد علمی ابعاد مختلفی باید بررسی شود تا برای پرسش‌های محققان پاسخی مناسب یافت شود. اما یک نکته کاملاً آشکار است، این که بازی‌های ویدئویی ساخته شده‌اند تا تأثیری داشته باشند و در طراحی آنها اهدافی دنبال می‌شود. اگر ما با چشم باز به دنیای بازی‌ها گام بگذاریم، احتمال زمین خوردنمان بسیار کمتر می‌شود و چه بسا بتوانیم از بازی‌ها به عنوان ابزار رشد خود استفاده کنیم.

۱. نقش درمانی بازی‌ها

به دلیل ویژگی‌هایی مانند جذابیت، ارتباط با دیگران و یادگیری غیرمستقیمی که در بازی وجود دارد، می‌توان از بازی به عنوان درمان‌های کمکی در برخی بیماری‌ها استفاده کرد.

برای نمونه می‌توان از بازی‌هایی یاد کرد که با نشان دادن رفتارهای نادرست مانند پرخوری، بازیکنان را به رفتارهای درست تغذیه‌ای و بهداشت فردی تشویق می‌کنند، بازی‌هایی که می‌توانند جای حرکات یکنواخت و تکراری فیزیوتراپی را بگیرند و با کمک

حرکات متنوع و جذاب خود به فرد ناتوان کمک کنند (Mihaiu, 2015). کودکان مبتلا به سرطان در دوران شیمی درمانی از تهوع و درد رنج می‌برند. می‌توان با سرگرم کردن آن‌ها با بازی‌ها پشت سر گذراندن این مراحل را برایشان ساده‌تر کرد. بازی مبارزه با سرطان (Play Against Cancer) که با نام مخفف P.A.C نیز شناخته می‌شود، ۱۸ مرحله شبیه به هزارتو دارد. بازیکن یا همان کودک بیمار به ارواحی که نمایانگر سلول‌های سرطانی هستند شلیک می‌کند و در نهایت می‌تواند سرطان را شکست دهد (ضیایی، ۱۳۹۴).

بازی‌ها گاهی به کمک روان‌شناسان می‌آیند و به افرادی که از بیان عواطف و احساسات خود در جلسات مشاوره خودداری می‌کنند یا از ابراز احساسات خود می‌ترسند، کمک می‌کنند تا در شرایط بدون اضطراب و پس از غوطه‌ور شدن در بازی، احساسات واقعی خود را بروز دهند. روان‌درمانگر با توجه به حالت‌ها، نوع اندیشه و تصمیمات فرد در جریان بازی، به اصلاح رفتار او کمک می‌کند. بازی‌هایی هم هستند که خودشان روان‌کاوند؛ یعنی طوری طراحی شده‌اند که ارتباطات، عقاید و نگرش فرد را نسبت به شخصیت‌های بازی بررسی و نقاط قوت و ضعف ارتباطی بازیکن را به او یادآوری می‌کنند. یکی دیگر از کاربردهای درمانی بازی‌ها، بهبود بیماران اختلال نقص توجه است. این افراد توجه کاملی به محیط ندارند و اطلاعات لازم را از محیط به دست نمی‌آورند؛ در نتیجه دچار مشکلات فراوانی می‌شوند. افزون بر روش‌های معمول پزشکی در بخش درمان‌های غیردارویی، عده‌ای از محققین این بیماران را با بازی‌های ویدئویی آشنا کردند و نمودار امواج مغزی آنها را در حال بازی بررسی کردند. هر گاه سطح توجه آنها در حال کم شدن بود، سطح بازی دشوار می‌شد و فقط زمانی که توجه کافی به بازی می‌کردند، موفق به پیشرفت در بازی می‌شدند.

۲. نقش آموزشی

در برخی موارد، بازی‌ها مکمل مناسبی برای کلاس‌های آموزشی هستند. آموزش

مفاهیم و مبانی علوم با روش‌های ساده و جذاب از نکات مثبت بازی‌های آموزشی یا Edutainment است. همچنان که این کلمه ترکیبی از کلمات سرگرمی و آموزش است، طراحان این دست بازی‌ها تلاش دارند تا از طریق سرگرمی، دانش یا مهارتی را آموزش دهند.

پژوهشگران با بررسی حدود ۱۰۰۰ دانش‌آموز دبیرستانی در سال ۲۰۱۰ گزارش کردند بازی‌ها به این دلایل می‌توانند به عنوان بخشی از نظام آموزشی مدارس، در کلاس‌های درس مورد توجه قرار بگیرند: جذابیت بازی‌های ویدئویی، سادگی به‌کارگیری بازی‌ها در سطح کلاس و تنوع بازی‌ها که هر یک موقعیت متفاوتی را پدید می‌آورند. آنها عقیده دارند در این نوع آموزش افزایش انگیزه‌ی دانش‌آموزان به دلیل جذابیت بازی‌ها باعث قدرت عمل بیش‌تر حافظه و افزایش توان یادگیری آنها می‌شود.

بعضی بازی‌ها مانند Big Brain برای گسترش مهارت‌های شناختی بازیکنان بسیار مفید هستند. جنبه‌های مختلف فکری، سنجش هوش و دقت، تقویت منطق و استدلال، تشخیص شکل‌ها، رنگ‌ها و الگوهای اعداد و به خاطر سپاری مجموعه‌ها یا مهارت خواندن آثار کلاسیک ادبی با صدای بلند که در این بازی وجود دارد، همه و همه نمونه‌هایی از قدرت بازی‌ها در بُعد آموزشی است.

شاید بتوان گفت بازی‌های ویدئویی ابزار بی‌نظیری برای یادگیری تاریخ، اطلاعات عمومی و فلسفی هستند. بازی‌هایی که با هدف شناخت بزرگان عرصه‌ی علم طراحی شده‌اند و بازیکن می‌تواند شخصیت‌های بزرگی مانند نیوتن، موتزارت و رنه دکارت را به عنوان مشاوران خود انتخاب کند، نمونه‌هایی از این دست می‌باشند. برای مثال، در بازی kingsera، با بررسی دانش‌آموزان پایه‌ی هفتم مشاهده شد که این دانش‌آموزان درس تاریخ را بهتر و با علاقه‌ی بیش‌تری یاد گرفته‌اند. در زمینه‌ی قوانین فیزیک نیز بازی‌هایی طراحی شده است که مجموعه‌ای از مسائل در مورد نیرو و حرکت را مطرح می‌کنند و بازیکن باید در جریان بازی با کمک قوانین نیوتن مسائل را حل کند، بازی را به پیش ببرد

و امتیاز کسب کند. برای مثال، یک بازی در آمریکا با هدف ترسیم فقر در جامعه طراحی شد که سعی داشت عوامل مرتبط با فقر را بیان و نوجوانان را با مسائل روز جامعه آشنا کند.

تأثیر بازی‌های ویدئویی بر آموزش زبان دوم بارها تجربه شده است. بسیاری از بازیکنانی که در بازی‌های آنلاین بازی می‌کنند، به دلیل نیاز به ارتباط با دیگران یا به دلیل ویژگی بازی در خواندن متون و ارتباط کلامی با شخصیت‌های بازی، در یادگیری زبان دوم پیشرفت خوبی داشته‌اند.

موفقیت بازی‌ها در آموزش به این سبب است که رسیدن به مرحله‌ی مهارت در هر درس نیازمند زمانی طولانی است؛ اما چون فعالیت‌های یادگیری اغلب تکراری و خسته‌کننده هستند، دانش‌آموزان تمایلی به تکرار آموخته‌هایشان ندارند. این سبب می‌شود مهارت آنان به حداکثر نرسد و مطالب در ذهنشان تثبیت نشود. اما بازی‌ها به دلیل ایجاد انگیزه‌ی بیشتر و مکانیزم پاداش متنوع خود، از گیرایی زیادی برخوردار هستند که این ویژگی‌ها، تکرار و تمرین را برای دانش‌آموز خوشایند می‌کنند.

بازی‌های رایانه‌ای شبیه‌سازی شده نمونه‌ای دیگر از بازی‌های آموزشی هستند که در سطح ارتش‌های جهان گسترش یافته‌اند. توسعه‌ی مهارت‌های ردیابی، حرکتی، تحلیلی و کاهش زمان واکنش سربازان با صرف کم‌ترین بودجه‌ها، نتیجه‌ی به‌کارگیری این بازی‌ها بوده است. مطالعات نشان می‌دهند که بازیکنان به دلیل نیازمندی به تمرکز، سرعت عمل و هماهنگی حرکت عضلات دست و چشم در این موارد مهارت خوبی پیدا می‌کنند.

۳. رشد خلاقیت و مهارت‌های فردی

اگر از سطح بازی‌های مبتنی بر سرگرمی و خشونت به سوی بازی‌های استراتژیک مبتنی بر حل مسأله حرکت کنیم، میزان تأثیر بازی‌ها بر شکوفایی خلاقیت افراد قابل توجه خواهد بود. بازی‌های پازلی، فیلم‌سازی و ساختن داستان برای مجموعه‌ای از تصاویر، از این نوع بازی‌های خلاق هستند. افزایش مهارت‌های تجسم فضایی از فواید این نوع

بازی‌هاست.

بازی‌هایی طراحی شده‌اند که به بچه‌ها آموزش می‌دهند با رسیدن به هر دوره‌ی سنی چه وظایف و مسئولیت‌هایی را بر عهده دارند و جامعه چه انتظاراتی از آنها دارد. در عین این که در برخی از بازی‌های گروهی و آنلاین، افراد برای ادامه‌ی بازی نیازمند همکاری، هماهنگی و گفت‌وگو با هم هستند که سبب رشد مهارت‌های اجتماعی و گسترش روحیه‌ی همکاری بین افراد می‌شوند. موارد زیر برخی دیگر از ویژگی‌های بازی‌ها در رشد مهارت‌های فردی است:

➤ توانایی درک نشانه‌ها و پیش‌بینی عواقب یک کار یا رفتار بر اساس رویدادهای قبلی

➤ توانایی بروز رفتارهای پخته‌تر هنگام شادی یا ناکامی

➤ نگرش مثبت نسبت به شکست، ناامید نشدن از شکست‌های پیاپی و درگیر شدن با چالش‌ها

➤ پاسخ فوری به نیاز تجربه کردن هیجان و تقویت سیستم پاداش مغز

اینها نتایج تحقیقات دانشمندان هستند؛ اما چند نکته قابل توجه است. نخست این که قطعیتی وجود ندارد. معمولاً محققان نسخه‌ی قطعی برای دستاوردهای خود نمی‌پیچند و بر پژوهش، بررسی، مشاهده‌های بیش‌تر و توجه به عوامل بسیار دیگر تأکید دارند. یعنی ممکن است شخصی بر اثر بازی به این نتایج مثبت دست پیدا نکند. دوم این که در این تحقیقات، انتخاب بازی‌های مناسب، رعایت رده‌بندی سنی بازی‌ها و تعادل در ساعات بازی از فرض‌های اولیه است.

سوال این جاست که چرا نمونه‌هایی که اغلب ما اطراف خود می‌بینیم، چنین نیست؟ چرا بازی‌های خوب را نمی‌شناسیم و مشغول آنها نمی‌شویم؟ چرا اغلب بازی‌های معروف و پرطرفدار، سبک خشن و بزن و بکش دارند و بازی‌های فکری و آموزشی ته صف هستند؟ به نظر می‌رسد هر جا که پای پول و تجارت در میان باشد، خیلی چیزها قربانی خواهد

شد. ممکن است این قربانی، زمان و فرصت‌های نوجوانی باشد یا اعصاب و آرامش خود و اطرافیانمان! مشخص است که سرمایه‌ها جایی می‌رود که سود بیش‌تر باشد و در حال حاضر، سود در بازی‌های منفی و خشن است!



آن طرف سکه

مشکلات جسمانی

اضطراب

خشونت

بازی‌های مردانه

سود بیشتر مساله این است!

آن روی سکه

اکنون که خواسته و ناخواسته ساکن جزیره‌ی دیجیتال شده‌ایم، باید قوانین آن را نیز بلد باشیم. قرار است ما سوار بر اسب دیجیتال باشیم، نه این که ما را به آن ببندند و بکشند!

۱. مشکلات جسمانی

نشستن طولانی مدت، به ویژه اگر در وضعیت نادرست باشد، سبب آسیب دیدن ستون فقرات خواهد شد. اگر به مدت طولانی مشغول خواندن این مطلب هستید، همین الآن بلند شوید و چند حرکت کششی انجام دهید!

در بین متخصصین «درد انگشت پلی استیشن» مشکلی شناخته شده است که به دلیل فشار بیش از حد و مداوم به مفصل انگشت شصت ایجاد می‌شود. همچنین دردهای شایع در کتف، گردن و مچ دست به دلیل همین فشار مداوم است.

معمولاً چشم بازیکنان نیز به دلیل خیره شدن و استفاده‌ی طولانی از صفحه‌ی نمایش دچار مشکل می‌شود. سردرد، اختلال بینایی و خشکی چشم همگی از آسیب‌های گزارش شده‌ی بازی طولانی در وضعیت نادرست هستند. می‌توان چاقی و تشدید عوارض بیماری صرع را هم به این لیست افزود. روی بسته‌ی برخی از بازی‌ها نوشته شده است اگر به تغییرات و شدت نور حساس هستید، این بازی مناسب شما نیست!

۲. اضطراب

برخی بازی‌های هیجانی و بزن و بکش، افراد را دچار اضطراب می‌کنند، طوری که شخص از جای خود برمی‌خیزد و ایستاده بازی را ادامه می‌دهد. حتی گاه چند قدم به اطراف برمی‌دارد تا قدری از اضطرابش بکاهد. قضیه به همین جا ختم نمی‌شود؛ این اضطراب شدید سبب می‌شود بازیکن کنترلی بر رفتارهای خود نداشته باشد و در جریان بازی از الفاظ بد استفاده کند، اطرافیان را با حرکات خشن از خود دور کند و از آنها بخواهند ساکت باشند و حرف نزنند. اضطراب در چهره‌ی افراد مشخص است و حرکات غیرعادی عضلات صورتشان حاکی از اضطراب زیاد آنهاست. در واقع گاهی بازیکنان چنان با دسته‌ی بازی کشتی می‌گیرند که دسته طاقت نمی‌آورد و می‌شکنند؛ حالا این که چه بلایی سر اعصاب و روان آن فرد می‌آید بماند! در مواردی هم بازیکنان افراطی گرفتار تیک عصبی می‌شوند که ممکن است مدتی طولانی همراه آنها باشد.

ترس و دلهره ناشی از بازی‌های خشن، عارضه‌ای است که بیش‌تر در کودکان مشاهده می‌شود؛ چرا که آنها هر چه را می‌بینند باور می‌کنند و تفاوت میان خیال و واقعیت را درک نمی‌کنند. تصاویر خون‌آلود و چهره‌های عجیب به واقع برای آنها ترس‌آور است. پس مراقب خواهر یا برادر کوچک‌ترتان باشید؛ چه بسا شما مشغول بازی باشید و آنها دورادور بازی شما را دنبال کنند و تماشای یک صحنه‌ی ترسناک یا خشن آنها را گرفتار کابوس‌های شبانه و اضطراب کند.

ترس و هیجان برخی بازی‌ها چنان بازیکن را غرق در شادمانی پیروزی یا غم شکست می‌کند که ممکن است باعث دیر به خواب رفتن یا خواب‌های پریشان برای او شود. برخی از بازیکنان مدت‌ها در بستر به راه‌حل‌های ادامه‌ی بازی فکر می‌کنند، گاه در خواب هذیان می‌گویند یا صدای بازی مدام در گوششان طنین دارد و مانع از خواب آرام آنها می‌شود.

۳. خشونت

خشونت، جنایت و بزن و بکش از اساسی‌ترین موضوعاتی هستند که در بازی‌های

ویدئویی به آن پرداخته می‌شود و محدود به بازی‌های سن خاصی هم نیستند. شما در بازی‌های کودکان هم می‌توانید نمونه‌هایی از خشونت را پیدا کنید.

اگر اندکی در تاریخچه‌ی بازی‌ها دقیق‌تر شویم، با نوعی عادی‌سازی تدریجی خشونت در بازی‌های ویدئویی مواجه می‌شویم. شاید در اولین سری بازی‌ها، بازیکنان برای دفاع از زمین و انسان‌های بی‌گناه با استفاده از انواع سلاح‌ها با نیروهای اهریمنی و موجودات ترسناک فضایی مقابله می‌کردند، اما در سری‌های بعدی به تدریج ربات‌ها و موجودات فرازمینی جای خود را به جمعیت‌های انسانی دادند و بازیکنان با همان شیوه‌های قبلی یا خشن‌تر با تهیه‌ی انواع سلاح‌های مخوف لیزری، اتمی و کشتار جمعی، زنان و مردان غیرنظامی را هدف قرار می‌دهند.

کم‌کم که پیش‌تر می‌رویم، پس از آن که بازیکن عادت کرد انسان‌ها را به راحتی از سر راه خود بردارد، این جمعیت‌های انسانی خاص می‌شوند و با عنوان تروریست‌ها در بازی معرفی می‌شوند. بازیکن باید با تروریست‌ها مقابله کند که البته در بسیاری از بازی‌ها، زبان و شیوه‌ی صحبت کردن، پوشش و نام‌گذاری بازیکنان به گونه‌ای است که به طور ضمنی کشورها و قومیت‌های مشخصی را در ذهن بازیکن تداعی می‌کند.

برای نمونه، در بازی Delta Force سربازان آمریکایی با تروریست‌های ایرانی درگیر می‌شوند و آنها را نابود می‌سازند یا در بازی Assault On Iran، سربازان آمریکایی با رسوخ در تأسیسات هسته‌ای نطنز و آب سنگین اراک، با انهدام مراکز هسته‌ای ایران به پیروزی دست می‌یابند.

در بسیاری از بازی‌هایی که اساس آنها خشونت است، ماجرا پس از نابودی دشمن و دست یافتن به هدف تمام نمی‌شود، بلکه همه جا را خون فرامی‌گیرد و اعضای قطع‌شده‌ی بدن و استخوان‌های قربانی به اطراف پراکنده می‌شود. حتی انواع روش‌های کشتار برای زجرگش کردن قربانی در برخی بازی‌ها ارائه شده است!

واقعاً مشخص نیست اگر بازی‌های دیجیتال متعلق به عصر حاضر هستند و تربیت و

سرگرمی جوانان این نسل جزء اهدافشان است، پس چرا توجهی به یکی از مهم‌ترین نیازهای زندگی اجتماعی انسان امروز ندارند؟ پس تکلیف صلح و ارتباط مسالمت‌آمیز با دیگران چه می‌شود؟ اینها را چه کسانی آموزش می‌دهند؟ شاید هم طراحان بازی‌ها با انبوه خشونت و اعمال وحشیانه‌ای که در سبد سرگرمی جوانان قرار می‌دهند، تمام رشته‌های بخش‌های فرهنگی و آموزشی دیگر را پنبه می‌کنند!

حتی اگر با دانشمندانی مانند فروید همراه شویم که عقیده دارند پرخاشگری در انسان موضوعی طبیعی و فطری و برای بقای آدمی ضروری است و باید محلی برای تخلیه داشته باشد، باز هم تحقیقات نشان می‌دهد که بروز پرخاشگری و خشونت‌طلبی در افراد به شدت تحت تأثیر عوامل اجتماعی و تربیتی قرار دارد. دیگر آن که طبق تحقیقات، این بروز در شرایط مناسب در حدود مشخص و معقول قابل مدیریت است و برعکس، در صورتی که به هر ترتیب به آن دامن بزنی شعله‌ور خواهد شد.

جالب است بدانید مطالعات نشان می‌دهد بازی‌های خشن روی جوانان خشن و عصبی که تمایلات پرخاشگرانه‌ی قبلی دارند، تأثیر قوی‌تری دارد تا نوجوانان خونسرد و آرام که چنین تمایلاتی ندارند. از طرفی دانشمندان عقیده دارند این نوع بازی‌ها به تدریج سبب حساسیت‌زدایی نسبت به خشونت خواهند شد. شاید افرادی که به راحتی و در نهایت بی‌تفاوتی به شرایط دیگران در خیابان از سوژه‌های نزاع دیگران و حوادث تلخ عکس و فیلم می‌گیرند و در شبکه‌های اجتماعی به اشتراک می‌گذارند، نمونه‌ی خوبی برای این نظریه‌ی دانشمندان باشند (منطقی، ۱۳۹۵، ص ۳۱).

۴. بازی‌های مردانه

عقاید مردانه هم در داستان بازی‌ها و هم در طراحی شخصیت‌ها به شدت نفوذ دارند. اغلب بازی‌های رایانه‌ای مطابق با روحیات مردانه طراحی شده‌اند زیرا رقابت، ستیزه و غلبه‌ی موجود در بازی‌ها به ویژگی‌های مردانه نزدیک است و این در حالی است که زنان اغلب به بازی‌های خیال‌انگیز، آرام و بی‌دردسر تمایل دارند.

آمارها نشان می‌دهند دختران کم‌تر از پسران بازی‌های ویدئویی انجام می‌دهند و علاقه‌ی سطحی و گذرا به بازی دارند. آنها بیش‌تر دنبال بازی‌های فکری و همکاری در بازی و پاداش‌های آنی هستند، در حالی که پسران طرفدار چالش و رقابت هستند. مردسالاری الکترونیک تعبیر خوبی به نظر می‌رسد. البته خیلی هم عجیب نیست، چرا که اغلب طراحان و بازی‌سازان معروف مرد هستند و این روحیه‌ی مردانه در تولیدات آنها دیده می‌شود. برای نمونه، بیش‌تر قهرمانان بازی‌ها مرد هستند و زنان به شکل موجوداتی ضعیف و وابسته معرفی می‌شوند که اغلب توسط قهرمانان مرد شکست می‌خورند یا نجات می‌یابند و در بهترین حالت، دستیار و هم‌تیمی قهرمانان مرد هستند. اوج جذابیت شخصیت‌های زن در بازی‌های ویدئویی وقتی است که زن، با آمیزه‌ای از جذابیت جنسی و پرخاشگری به یک شیبه‌مرد تبدیل شده باشد.

حالا اگر این طور که می‌گویند دوران نوجوانی دوران هویت‌یابی و شناخت خود باشد و این الگوهای غلط، ذره‌ذره یا بهتر بگوییم فریم به فریم، در ذهن ما جا خوش کنند، دیگر بیرون کردنشان کار ساده‌ای نیست. پس اگر به خودتان اهمیت می‌دهید، در انتخاب بازی دقت کنید.

۵. سود بیش‌تر؛ مسأله این است!

واقعیت این است که سرمایه‌گذاران همواره دنبال سود بیش‌تر هستند و حوزه‌ی بازی‌ها نیز از تیررس آنها خارج نبوده است. آنها به فرهنگ و عرف جوامع به شکل کالایی قابل خرید و فروش نگاه می‌کنند.

شاید ندانید که در ابتدای به وجود آمدن هالیوود که اکنون غول رسانه‌ای آمریکاست، هنوز عرف آن روزهای جامعه‌ی آمریکا به فیلم‌سازان اجازه‌ی نمایش برهنگی نمی‌داد. اما فیلم‌سازان به تدریج صحنه‌های جنسی و تحریک‌آمیز را وارد فیلم‌ها کردند که در آن زمان با اعتراضات مردمی و نهادهای فرهنگی مواجه شد. با این وجود فیلم‌سازان اذهان عمومی

را با ارائه‌ی دو دلیل منحرف کردند و مرزهای بی‌بندوباری را یک به یک فتح کردند. اول این که ادعا کردند این صحنه‌ها واقعیت معمول زندگی افراد است و چرا نباید واقعیت را نمایش داد! دوم این که اعلام کردند با قرار گرفتن صحنه‌های جنسی در فیلم‌ها، سالن‌های سینما شلوغ‌تر شده‌اند و صنعت سینما رونق گرفته است. در واقع می‌توان گفت فرهنگ، اصالت و نجابت، قربانیان مظلوم دنیای تجارت هستند و امروزه جاذبه‌های جنسی به عوامل تأثیرگذار در فروش بازی‌ها تبدیل شده است (رصد، ۱۳۹۱، ص ۳۸).

غول‌های بزرگ دنیای تجارت و شرکت‌های بزرگ محصولات غذایی و پوشاک، از سفره‌ی بازی‌های ویدئویی لقمه‌های چربی برمی‌دارند: آنها کالاهای مورد نظر خود را در پوشش بازی و در پس آن، به ذهن کنجکاو و آماده‌ی جوانان القاء می‌کنند. با این کارشان موجب می‌شوند تا در آینده، بخش قابل توجهی از افرادی که سبک زندگی مشخص و تصمیمات آگاهانه ندارند، هنگام خرید کالاهای مورد نیازشان، ناخودآگاه از آن الگوها پیروی کنند.

خوب است بدانید که شرکت‌های بزرگ خودروسازی مانند فولکس واگن، تویوتا و هیوندای و صنایع مشهور غذایی مانند مک‌دونالد، قراردادهای تجاری سنگینی با تولیدکنندگان بازی‌های ویدئویی دارند تا با همکاری یکدیگر به اهداف مالی خود دست یابند. البته این ویژگی دنیای کار و کسب است، اما وقتی حس کنید ممکن است بازی شما طعمه‌ای برای صید فکر و استقلالتان باشد، چه حسی به شما دست می‌دهد؟



چرا مجدوب مے شویم

زیبا و واقعه

قهرمان پابنده باد

جائزہ

دیگران



چرا مجذوب می‌شویم

امروزه به لطف فناوری خیلی چیزها تغییر کرده و بازی‌ها هم دچار این تغییرات شده‌اند. شکل جدیدی از بازی ظهور کرده است و این شکل نو، ویژگی‌ها و جذابیت خاص خود را دارد.

بازی‌ها ویدئویی به شکلی باور نکردنی، افراد را هیجان‌زده و میخکوب می‌کنند و آنها را وادار به رفتارهایی می‌کنند که قبلاً هیچ رسانه‌ی دیگری این کار را نکرده است. بازی‌های ویدئویی کاری کرده‌اند که میلیون‌ها انسان در سرتاسر جهان، از عوض کردن پوشک یک بچه^۱ لذت ببرند! فکر می‌کنید بازیکنان بازی موبایلی Pokemon Go در دو ماه چند کیلومتر دویده باشند خوب است؟! ۴/۵ میلیارد کیلومتر، معادل فاصله‌ی خورشید تا نپتون! (Letzter, 2016)

طراحان بازی برای ادامه‌ی حیات هر بازی و جذب افراد، از تمهیدات مختلف روان‌شناختی استفاده می‌کنند. همه‌ی بازی‌های موفق سعی می‌کنند افراد را درگیر خود کنند. به طور کلی درون ذهن کسی که درگیر موضوعی می‌شود، دو اتفاق کاملاً مختلف در جریان است: «خواستن آن چیز» و «دوست داشتن آن». وجود این دو حالت با هم در مورد هر موضوعی به معنای درگیر شدن با آن

۱. اشاره به بازی Pou

موضوع است (متمم، بی تا). «خواستن» در بازی، نوعی حس اشتیاق رسیدن به هدف و «دوست داشتن» همان احساس خوشی و لذت در لحظات بازی است. هر چه بازی‌ها درگیری ذهنی بیش‌تری ایجاد کنند موفق‌ترند، چون هر موضوعی که شما را درگیر خود کند سبب می‌شود زود به زود و بارها سراغ آن بروید، مدت زمان بیش‌تری صرف آن کنید و حتی با دیگران در موردش صحبت کنید. طراحان بازی با شناخت فرایند درگیر شدن، می‌کوشند از این فرصت به خوبی استفاده کنند.

۱. زیبا و واقعی

بازی‌های ویدئویی در خیال‌پردازی بسیار فوق‌العاده هستند و جذابیت‌های بصری و گرافیکی و سناریوی بازی به اعجاز آنها می‌افزاید. در زمینه و دورنمای بازی‌ها از رنگ‌های زنده و زیبا استفاده می‌شود تا تصاویر زیباتر و واقعی‌تر باشند. نمای صخره‌ها، بوته‌ها، جنگل، صحرا و دریا همگی در اوج زیبایی طراحی می‌شوند تا برای بازیکن جذاب باشند. طراحی گرافیکی در حدی است که نورپردازی در اوج خود دیده می‌شود و بازیکن می‌تواند آثار تیرها و گلوله‌ها را آشکارا روی بدن دشمن و روی در و دیوار ببیند. آب جاری بر سطح آسفالت خیابان و جهت سایه‌ی بازیکنان هم از چشم گرافیک‌سازها دور نمانده و به زیبایی دیده می‌شود. از طرفی صدای افراد از جذابیت خاصی برخوردار است؛ در برخی بازی‌ها از صدا و چهره‌ی هنرپیشه‌های معروف برای ایجاد جذابیت بیش‌تر استفاده می‌شود. چهره‌ها با جزئیات دقیق و بسیار متنوع طراحی می‌شوند. به عنوان مثال، در سری بازی‌های FIFA، افزون بر این که چهره‌ی فوتبالیست‌های معروف بسیار واقعی و طبیعی طراحی شده است، شیوه‌ی بازی آنها نیز منطبق با واقعیت پیاده‌سازی می‌شود؛ یعنی تکنیک‌های هر بازیکن دقیقاً مطابق با الگوی بازی واقعی او است. خلاصه طراحان و گرافیک‌سازها تمام کوشش خود را به کار می‌بندند تا فضای بازی‌ها بیش‌ترین شباهت را به دنیای واقعی داشته باشد (منطقی، ۱۳۹۵).

۲. قهرمان پاینده باد

وقتی یک قهرمان بین بازیکنان محبوب و معروف می‌شود، طراحان بازی نهایت سعی خود را در استفاده از آن در نسخه‌های بعدی می‌کنند تا افزون بر حفظ موقعیت تجاری خود، از تأثیر این شخصیت محبوب و جذاب برای القای ارزش‌های مورد نظر خود سود ببرند.

طراحان بازی وقتی در یک نسخه، موفق به جذب مخاطب می‌شوند، حلقه را تنگ‌تر می‌کنند تا مخاطب را از کف ندهند و بازیکن را با ارائه نسخه‌های بعدی در فضا و سبک‌های متفاوت به دنبال خود بکشند. اگر در نسخه‌ی اول، قهرمان بازی در جنگل‌های گرمسیری زیبا به ایفای نقش می‌پردازد، در نسخه‌ی بعدی برج‌های بلند یا خیابان‌های سرد و یخ‌زده‌ی قزاقستان محل مأموریت او است. اگر در یک نسخه باید شاهزاده‌ای را نجات دهد، در نسخه‌ی بعدی باید حافظ میراث فرهنگی یک ملت از تاراج غارتگران باشد. حتماً می‌دانید که بسیاری از بازی‌ها از روی رمان‌ها و وقایع تاریخی معروف ساخته شده‌اند. حسنش این است که اگر اهل کتاب خواندن نباشید، این گونه انگار کتاب را هم خوانده‌اید؛ به شرطی که تاریخ یا رمان را دستکاری نکرده باشند! گاهی هم از روی بازی، فیلم می‌سازند یا از یک فیلم معروف بازی تولید می‌کنند. خلاصه دنیای بازی، فیلم و کتاب بده بستان دارند و اوضاع طوری شده که با معروف شدن هر بازی، فیلم آن نیز ساخته می‌شود یا برعکس، برخی بازی‌ها از روی فیلم‌ها یا کتاب‌های معروف ساخته می‌شوند، مانند هری پاتر (منطقی، ۱۳۹۵).

این که کدام گوی سبقت را ربوده و جلودار می‌شوند، در آینده معلوم خواهد شد. شاید روزی برسد که شما به جای دیدن یک فیلم روی پرده‌ی سینما تصمیم بگیرید ابتدا بازی آن را روی موبایل خود انجام دهید، چون جذابیت بیش‌تری برایتان دارد!

ارائه‌ی بازی روی دستگاه‌های مختلف هم هیچ راه‌گریزی باقی نمی‌گذارد. از هر طرف که بروید بازی همراه شماست؛ روی کنسول یا روی تبلت و موبایل فرقی نمی‌کند، آنها

شما را رها نخواهند کرد، مگر این که خودتان بخواهید و افسارشان را محکم در دست بگیرید.

۳. جایزه

جایزه پاداش خوشایندی است که بعد از تلاش برای به دست آوردن یا رسیدن به یک هدف به دست می‌آید. به تعریف علمی‌تر «عاملی که یکی از نیازها را تا حد معینی برآورده می‌کند» یا «عاملی که یکی از تنش‌ها را تا حد معینی کم می‌کند» (صلحی، ۱۳۹۳، ص ۹۹).

اصولاً نفس جایزه گرفتن و به دست آوردن پاداش ما را خوشحال می‌کند، در بازی‌های ویدئویی هم پاداش به تلاش بازیکن، نقشی حیاتی در جذابیت بازی دارد و بازی‌ها در این مورد باورنکردنی عمل می‌کنند!

طراحان بازی با خودِ پاداش هم بازی می‌کنند و می‌کوشند ارزش جایزه‌ها را با انواع ترندها حفظ کنند و آن را خاص نگه دارند. یکی از شگفت‌آورترین انواع جایزه‌ها در بازی، پاداش متفاوت در زمان متفاوت است! در این حالت شخص نمی‌داند کی، چه طور و به چه میزان پاداش دریافت می‌کند. میزان جذابیت و تولید هیجان در این نوع پاداش باورنکردنی است! وقتی نمی‌توانیم پاداش را پیش‌بینی کنیم، نسبت به آن هیجان داریم و فقط می‌خواهیم جلوتر برویم (Hodent, 2017).

همچنین بازی طوری طراحی می‌شود که به دست آوردن پاداش خیلی سخت یا خیلی آسان نباشد؛ برای مثال، در هر صحنه‌ی بازی یک یا دو هیولا باشد تا بازیکن جذب شود و همچنان درگیر و در حال پیشروی باقی بماند. اگر بازی مسأله‌ی سخت و چالش پیچیده‌ای را پیش پای بازیکن قرار دهد، او به زودی از ادامه‌ی بازی منصرف خواهد شد.

طراحان بازی همزمان با استفاده از سیستم ریزپاداش‌ها فرایند پاداش را جذاب‌تر می‌کنند؛ یعنی کاری می‌کنند بازیکن در برابر هر کار کوچکی امتیاز بگیرد: کمی پول، یک ذره قدرت یا زور بیشتر و افزون بر اینها، پاداش‌های زیاد دیگری هم با سطوح مختلف

هیجانی چیده می‌شود و همه‌ی اینها به نوعی تقویت‌کننده‌های لحظه‌ای برای ایجاد همان حس «درگیری» و تولید جذابیت بیش‌تر هستند (Chatfield, 2010). برای نمونه، نوعی از جایزه گرفتن، یک عنوان یا رتبه و مقام بالاتر است که شما به واسطه‌ی همذات‌پنداری با شخصیت داستان، حس غرور و اعتماد به نفس را تجربه می‌کنید. بازیکنان حرفه‌ای می‌گویند خلاقیت، ارتباط، پیشرفت و موفقیت همه به نوعی جایزه هستند؛ همه‌ی چیزهایی که حس خوبی به ما می‌دهند (صلحی، ۱۳۹۳).

۴. دیگران

از نظر علم عصب‌شناسی، بزرگ‌ترین محرک برای افراد، دیگران هستند و این چیزی است که افراد را در بسیاری از بازی‌ها هیجان‌زده و درگیر می‌کند. در واقع پاداش، امتیاز و قدرت، تنها محرک‌های یک بازی نیستند؛ اصلی‌ترین محرک، انجام دادن کارها با دیگران و در برابر چشمان آنها است؛ فرایندی که در بازی‌های آنلاین گروهی به شدت تقویت می‌شود.

دیگران آنهایی هستند که ما را می‌نگرند و با ما همکاری می‌کنند. هر بازی که همکاری تیمی را در نظر می‌گیرد صد درصد موفق است. خدمت به دیگران هم در همین مقوله می‌گنجد. اگر بازی بتواند سبب کمک به دیگران شود، انگیزه‌ی بازیکن را در بازی افزایش می‌دهد. اگر بتوانی دختر شاه را از دست دیو نجات دهی یا شهری را از وجود زامبی‌ها پاک کنی، تو قهرمان هستی، دیگران تو را می‌بینند و ستایش می‌کنند!

به عنوان مثال، کسی که در واقعیت، توانایی و مهارت خاصی ندارد، در بازی رهبری یک ارتش بزرگ را در دست دارد، سوار بر وسایل مختلف و عجیب به دشمن می‌تازد و دوستان و دشمنانش او را می‌ستایند. به این ترتیب لذت مطرح شدن در جمع را می‌چشد و از کمک و حمایت هم‌تیمی‌ها برخوردار می‌شود. در عین حال، نسبت به آنها احساس مسئولیت می‌کند و اگر بد بازی کند، از سوی دیگران توبیخ می‌شود. این افراد حرف یکدیگر را به خوبی می‌فهمند و نیازی به

ارتباط رو در رو ندارند (رصد، ۱۳۹۱، ص ۳۴).



آن بازی های ناجبور!
 در استرالیا ممنوع! Getting Up
 Command & Conquer: Generals
 در آلمان ممنوع! Dead Rising
 در پاکستان ممنوع! Medal of Honor
 در ایران ممنوع! Pokémon Go

آن بازی‌های ناجور!

پیش‌تر گفتیم که بازی یکی از پول‌سازترین رسانه‌های دنیا است که حتی صنعت سینما را هم پشت سر گذاشته است. هر جا که پای پول و تجارت در میان باشد، عده‌ای به راحتی مرزها و اصول را زیر پا می‌گذارند تا به آن برسند.

کشورهای بسیاری هستند که در مورد بازی‌هایی که در بین جوانانشان رواج می‌یابد حساس هستند و به دقت این فضا را بررسی و بازی‌های نامناسب از دید فرهنگ و عرف جامعه‌ی خود را ممنوع و محدود می‌کنند یا از سازندگان می‌خواهند بازی را بر اساس خواست آنان اصلاح کنند. البته بازی‌هایی که به ترویج مصرف مواد مخدر، محرک‌های جنسی و خشونت‌گرایی می‌پردازند، زیر ذره‌بین بسیاری از کشورها هستند؛ اما در لابه‌لای آنها موارد جالبی از حساسیت برخی کشورها به موضوعات خاص هم دیده می‌شود که اشاره به آنها، خالی از لطف نیست.

۱. Getting Up در استرالیا ممنوع!

Getting Up یکی از بهترین بازی‌های اکشن و ماجراجویی است که در سال ۲۰۰۵ با رده‌بندی بالای ۱۷ سال، توسط شرکت Atari منتشر شد و خیلی زود پرفرمدار شد. قهرمان داستان یک دیوارنگار است؛ یعنی طرح‌ها و نقش‌های مختلفی را بر روی در و دیوار شهر می‌کشد. داستان بازی از جایی شروع می‌شود که فردی که می‌خواهد شهردار

شود، پدر شخصیت اصلی بازی را کشته است و او تصمیم دارد هر طور که شده، انتقام بگیرد. بنابراین تلاش می‌کند با کشیدن نقش‌های مختلف در نقاط اصلی شهر، چهره‌ی اصلی شهردار را به مردم نشان دهد و او را رسوا سازد. این بازی سرشار از خلاقیت و نوآوری است؛ پس فکر می‌کنید چرا مقامات استرالیا این بازی را از دسترس خارج کردند؟ خشونت؟ صحنه‌های مستهجن؟ خیر! مسأله این نبود!

انجمن طبقه‌بندی بازی‌ها در استرالیا چنین اعلام کرد: «دیوارنگاری خودسرانه از نظر ما کار خوبی نیست و یک رفتار اجتماعی نادرست است! این که یک جوان برای مبارزه با تبهکاران، خودسرانه روی دیوارهای شهر نقش و نگار بکشد، یک رفتار نادرست اجتماعی را گسترش می‌دهد» (ABC, 2006).

قوانین رده‌بندی بازی‌ها در استرالیا خاص آن کشور است و استرالیا جزء محدودکننده‌ترین کشورها در زمینه‌ی بازی‌های ویدئویی شناخته می‌شود. چند سال پیش در این کشور، نظام‌های MA+15 و R+18 برای مدیریت بهتر بازی‌های بزرگسالان تنظیم شد که بر مبنای آن، بازی‌های R+18 را فقط افراد بالای ۱۸ سال می‌توانند بخرند، اجاره کنند یا ببینند و در مورد رده‌ی MA+15 بچه‌های زیر ۱۵ سال فقط با همراهی یک بزرگ‌تر می‌توانند بازی را بخرند یا ببینند. در کنار این‌ها رده بازی‌های RC هم هستند که فروش، نمایش و کرایه‌ی آنها در استرالیا ممنوع است (Mueller, 2015, P.9).

۲. Command & Conquer: Generals در چین ممنوع!

این بازی استراتژیک که نخستین بار در سال ۲۰۰۳ منتشر شد، شما را به آینده‌ای نزدیک در کنار ایالات متحده، چین و گروه تروریستی ارتش آزادی‌بخش جهان می‌برد. برای این بازی باید منابع گرد آورید، ساختمان‌های مختلف بسازید، نیرو تربیت کنید و یک ارتش بزرگ را کنترل کنید.

اما چین این بازی را ممنوع کرده است؛ زیرا بازی، چین را به عنوان یکی از پایگاه‌های تروریست‌ها معرفی می‌کند. برای مثال نشان می‌دهد که در سال ۲۰۲۰ گروه تروریستی

ارتش‌های آزادی‌بخش جهان چین را به عنوان پایگاه و محل خرید و فروش تانک، هواپیما و موشک قرار داده‌اند. از طرفی ارتش‌های آزادی‌بخش با پرتاب موشک به راحتی میدان باستانی «تیان آنمن» پکن را با خاک یکسان می‌کنند و سکوهایی پرتاب موشک در چین، اهداف مشخصی در آمریکا و اروپا را هدف می‌گیرد.

یک بازیکن چینی در مورد این بازی می‌گوید: «این یک توهین به چین است که میدان تیان آنمن با فشرده شدن یک دکمه ویران شود. ما اجازه نمی‌دهیم خارجی‌ها تصویر ارزشمند ما از این بنا را لکه‌دار و با آن شوخی کنند» (ANANOVA, n,d). عرق ملی است؟ حماقت است؟ خیلی جدی گرفتند؟ به نظر من، این که به فرهنگ و ارزش‌های خود اهمیت می‌دهند و اجازه نمی‌دهند دیگران هر طور می‌خواهند با آن بازی کنند، ارزشمند است. از طرف دیگر، فکر کنید بخواهید ۳۰۰ میلیون گیر و حجم عظیمی از بازی‌های داخلی و خارجی را مدیریت کنید، خوب معلوم است که کار بسیار سختی در پیش دارید! در واقع این جاست که قانون چین تکلیف را معلوم می‌کند و بازی‌هایی را که شامل موارد زیر باشد، بدون هیچ سخنی ممنوع می‌داند:

- محتوای مرتبط با قماربازی.
 - نقض قانون اساسی چین.
 - تهدید امنیت ملی چین، حق حاکمیت و تمامیت ارضی کشور.
 - لطمه به اعتبار، آبرو و امنیت چین.
 - توهین به فرهنگ و سنت‌های چین
 - مواضع نژادپرستی.
 - زیر سؤال بردن رویکرد دولت در مورد مذهب ملت.
 - توهین، تهمت یا تجاوز به حقوق مردم.
- هر شرکت بین‌المللی که قصد انتشار بازی خود را در کشور چین داشته باشد، می‌بایست تغییرات مورد نظر را در محتوای بازی اعمال کند. به عنوان مثال هرگز نمی‌توانید انتشار بازی

آن بازی‌های ناجورا!

GTA V را در چین تصور کنید. همان طور که می‌بینید محدودیتی برای نمایش استفاده از مواد مخدر یا محتوای مستهجن در قوانین در نظر گرفته نشده است! البته چین در کار تولید بازی بسیار پیشرو است و از آن مهم‌تر بازار داخلی را در اختیار خود دارد؛ یعنی از هر ده بازی، شش بازی تولید داخلی است (آدینه، ۱۳۹۵).

۳. Dead Rising در آلمان ممنوع!

این بازی که اولین نسخه‌ی آن در سال ۲۰۰۶ عرضه شد، یک بازی زامبی‌محور است. بازی سعی کرده زامبی‌ها یا همان هیولاهای انسان‌نما را از حالت ترسناک و جدی خود خارج کند و آنها را به شوخی و بازی بگیرد؛ یعنی سازنده ترجیح داده تا کشتن زامبی‌ها را به کاری مفرح و سرگرم‌کننده تبدیل کند.

در این بازی وظیفه‌ی شما این است که با انواع و اقسام سلاح‌هایی که پیدا کرده‌اید یا می‌سازید، در قالب یک نفر به مصاف ارتشی از زامبی‌ها بروید و برای کشتن زامبی‌ها اقدام کنید. در بسیاری از کشورهای اروپایی این بازی طرفداران زیادی دارد و لذت‌بخش توصیف شده، اما در آلمان این بازی ممنوع شده است. چرا که هر بازی‌ای که افراد را به کشتن انسان یا موجودی انسان‌نما ترغیب کند، از نظر مسئولین نظارت بر بازی‌ها ممنوع است.

۴. مدال قهرمانان در پاکستان ممنوع!

سبک این بازی تیراندازی، اول شخص است و خط داستانی بازی مربوط به ردگیری یک گروهک تروریستی بین‌المللی در پاکستان است که در صدد ساخت سلاح‌های ویرانگر و حتی دستیابی به سلاح اتمی در کراچی پاکستان و ترتیب حمله‌ای گسترده به غرب است.

مسئولین رسانه در پاکستان معتقدند که این بازی، پاکستان و سازمان امنیت ملی آن را به عنوان طرفدار القاعده معرفی می‌کند و کشور پاکستان را بسیار تاریک نشان می‌دهد. با وجود شکایت‌های فراوان، این بازی ضد وحدت ملی و قداست پاکستان شناخته شد و به

دلیل به تصویر کشیدن پاکستان به عنوان یک کشور شکست‌خورده و یک پناهگاه امن برای گروه‌های تروریستی، ممنوع و تحریم شد. همچنین به فروشندگان هشدار داده شد که در صورت خرید و فروش این بازی مسئول عواقب کار خود هستند (Walsh, 2013).

جالب است بدانید این بازی در میان ارتشیان آمریکا هم ممنوع شد، چون در این بازی بازیکنان می‌توانند در نقش نیروهای طالبان ظاهر شوند و از آنها خواسته می‌شود به هر قیمتی، نیروهای ناتو را متوقف کنند و برای کشتن هر یک از سربازان ناتو جایزه دریافت کنند. به همین دلیل، انتشار این بازی در کشورهای حاضر در جنگ افغانستان هم خوشایند نبود و خانواده‌های نظامیان کشته‌شده در افغانستان را خشمگین کرد. آنها خواستار ممنوعیت عرضه‌ی این بازی در کشور خود شدند. این موضوع به خانواده‌های کشته‌شدگان ختم نشد و نظامیان حاضر در میدان جنگ نیز اعتراض خود به این موضوع را اعلام کردند. نظامیان دانمارکی حاضر در افغانستان با ابراز ناخشنودی از این موضوع اعلام کردند که آنها بر این باورند که این بازی به معنای این است که شما به دوستان نظامی هموطن خود شلیک کنید. این که کسی بتواند اعمال طالبان را بازسازی کند، تکان‌دهنده است! (صحافی، ۱۳۸۹)

۵. Pokémon Go در ایران ممنوع!

این بازی موبایلی که به دلیل فعال بودن در محیط واقعی، نسل جدیدی از بازی به شمار می‌آید، در تابستان ۱۳۹۵ در ایران معروف شد و برنده‌ی جایزه‌ی بهترین بازی‌های موبایلی در سال ۲۰۱۶ و بازی‌های خانوادگی در سال ۲۰۱۷ شد که با استفاده از موقعیت‌یابی تلفن همراه و نقشه‌ی هر شهر، بازیکنان را به چالش یافتن موجوداتی خیالی به نام «پوکمون» و تربیت آنها برای مبارزات بعدی دعوت می‌کند.

بازیکن باید با استفاده از دوربین گوشی هوشمند و تماشای محیط از قاب دوربین، پوکمون‌ها را در دنیای واقعی و کوچه و خیابان‌های شهر پیدا کند. البته باید مراقب باشید! هنوز سی دقیقه از انتشار بازی نگذشته بود که یکی از بازیکنان محو در پیدا کردن

آن بازی‌های ناجورا!

پوکمون، زمین خورد و مجروح شد. سازمان‌های گوناگونی هم تاکنون هشدار داده‌اند که هنگام تجربه‌ی بازی Pokémon Go تمام حواس خود را جمع کنید؛ بعضی از کاربران از تجربه‌ی پوکمون گو هنگام رانندگی خبر داده‌اند! تصور کنید فرد با پای پیاده صدمه می‌بیند، چه برسد در نقش یک راننده و همزمان در حال بازی پوکمون باشد!

با وجود این که این بازی در کشورهای بسیاری سبب بروز نگرانی‌های امنیتی شد، ایران نخستین کشوری بود که آن را به طور کامل ممنوع کرد. دلیل این ممنوعیت، توجه به نکات امنیتی اعلام شد؛ چرا که دوربین گوشی‌های هوشمند پوکمون‌بازان در سرتاسر شهر مشغول فیلم‌برداری و ارسال آن به سرور بود و از نظر مسئولان، این شرایط نیاز به احتیاط و بررسی داشت. اما چون با شرکت سازنده برای استقرار سرور در ایران و محدودیت در نقشه‌ی مناطق امنیتی شهر به توافق نرسیدند، بازی فیلتر شد. البته در حال حاضر Pokémon Go محبوبیت و جذابیت جهانی خود را به دلیل عدم رضایت بازیکنانش از دست داده است و علاقمندانش در حال ریزش هستند (ادیب، ۱۳۹۵).



بازی سازان جوان وطن

پروانه میراث نگهبانان نور

کوهنورد

ارتش‌های فرازمینی

آسمان دژ

جاده‌های نبرد

میرمهنّا

فرش

شبان

بازی‌سازان جوان وطن

آمارهای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حکایت از آن دارند که افزایش گوشی‌های هوشمند در ایران و توسعه‌ی اینترنت نسل سوم و چهارم موبایل، تأثیر بسیاری بر افزایش تعداد گیمرهای ایرانی و در نتیجه افزایش تولید بازی‌های ایرانی داشته است.

خوشبختانه طی سال‌های گذشته، بر تعداد شرکت‌های بازی‌ساز ایرانی نیز افزوده شده و افراد بیش‌تری در این شرکت‌ها مشغول به کار شده‌اند. امروزه در کنار حدود ۳۵ شرکت بازی‌سازی، بسیاری از تولیدکنندگان مستقل بازی‌های موبایلی هم فعالیت دارند (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۶). بسیاری از بازی‌های ایرانی نسخه‌ی کپی‌برداری شده‌ی یک بازی خارجی هستند و این خوب نیست! یک سازنده‌ی بازی باید از تکرار ایده‌ها بپرهیزد. تکرار ایده به جز دزدگی مخاطب سود دیگری ندارد. اما در کنار این بازی‌های کپی‌شده بازی‌های خوبی هم هستند که از تاریخ و فرهنگ غنی ایرانی ایده گرفته‌اند که با این بازی‌ها می‌توانیم خود را در جهان مطرح کنیم.

وقتی پای صحبت بازی‌سازان ایرانی می‌نشینید، متوجه می‌شوید دل پردردی دارند، اما امیدوار و پرتلاش هستند. بیش‌تر آنها خود گیمر بوده‌اند، ولی زمانی تصمیم گرفته‌اند هم بازی کنند و هم بازی طراحی کنند. آنها می‌گویند اگر از بازی‌سازان داخلی حمایت شود و بدون پشتوانه رها نشوند، صنعت بازی‌سازی بومی در سال‌های آینده پیشرفت خواهد کرد. آنها برای جذب سرمایه‌های خارجی، استفاده از تجربیات بازی‌سازان بزرگ دنیا و صادرات محصولات ایران راهکارهایی دارند.

می‌گویند انصاف نیست که بازی‌های ساخت ما را با ده بازی رده‌ی اول دنیا که صدها

برابر سرمایه و امکانات دارند مقایسه می‌کنند. همین حالا هم ما از بسیاری از کشورها جلوتریم؛ نشان به این نشان که در جشنواره‌های معتبر بین‌المللی مقام‌های خوبی کسب کرده‌ایم و بازی صادر کرده‌ایم. قانون کپی‌رایت هم نداریم، وگرنه محصولات بومی بیش‌تر به چشم می‌آمد (صلحی، ۱۳۹۳).

می‌گویند بازی‌های داخلی را تبلیغ کنید؛ وقتی بیش از ۲۰ میلیون مخاطب در حوزه‌ی بازی‌های ویدئویی داریم، چرا در رسانه‌های مهم مانند تلویزیون، رادیو و روزنامه‌ها صحبتی در این باره نمی‌شود!

جالب است بدانید در یک استودیوی معمولی بازی‌سازی، حدود دوازده شغل متفاوت مورد نیاز است؛ مانند برنامه‌نویس، متخصص ساخت موسیقی و بخش صداگذاری، طراح دوبعدی‌ساز، طراح بازی، طراح سه‌بعدی‌ساز، تست‌کننده‌ی بازی، متخصص فروش و بازرگانی، انیماتور، پشتیبانی فروش و مشتری، تهیه‌کننده و نویسنده. فکر کنید چه قدر اشتغال در پس یک بازی وجود دارد؛ به شرط این که فقط مصرف‌کننده‌ی بازی‌های دیگران نباشیم و به تولیدات وطنی بها دهیم (بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۴). در ادامه چند نمونه از بهترین بازی‌های وطنی را معرفی می‌کنیم.

۱. پروانه: میراث نگهبانان نور

یکی از پروژه‌های بزرگ ایرانی، ساخت بازی اکشن نقش‌آفرینی «پروانه: میراث نگهبانان نور» است که توانسته افتخارات بسیاری به دست آورد و نامزد جایزه‌ی بازی‌های مستقل بلگراد در سال ۲۰۱۴ شود. این بازی در کنار داستانی پیچیده در سبک اکشن ماجراجویی، از روند بازی خاصی هم بهره می‌برد: در این بازی کاربران در کنار مبارزه با دشمنان، می‌توانند آزادانه در نقشه‌ی بازی حرکت و آیتم‌های مخفی را کشف کنند و به کمک این آیتم‌ها دستورالعمل‌های ساخت تجهیزات جدید را نیز به دست آورند.

تنها شهری که در کل سرزمین توانسته در برابر نیروهای تاریکی مقاومت کند، «نادیا» نام دارد، شهری که قهرمان بازی و خانواده‌اش در آن زندگی می‌کنند. فادیا پسر بچه‌ی

باهوش و بااستعدادی است که توسط استاد بزرگ در معابد و میدان‌های نبرد رشد یافته است. با حمله‌ی موجودات سبز رنگ به شهر نادیا، همه‌ی ساکنین در خطر هستند و حالا همه باید دوشادوش یکدیگر به نبرد علیه نیروهای تاریکی بپردازند.

پروانه میراث نگهبانان نور، بی‌تردید یکی از بهترین‌های بازار ایران محسوب می‌شود و بازیکن ایرانی را به بهبود روند بازی‌سازی امیدوار می‌کند. پروانه تجربه‌ای شیرین بود و مسلماً در آینده از آن بسیار یاد خواهد شد. اما چرا این بازی‌ها اینقدر مهجورند؟ مقصر کیست؟

۲. کوهنورد

«کوهنورد» یکی از بازی‌هایی است که به محض ورود به بازار، بسیاری از منتقدین بازی‌های داخلی را خوشحال کرد و نشان داد که به زودی می‌توان انتظار دیگری از بازی‌های ایرانی داشت. این بازی، یکی از اولین بازی‌هایی است که خیلی از استانداردها را رعایت کرده، به طوری که هر گاه چشمتان به نام این بازی بیفتد، بر سازندگانش درود می‌فرستید.

این بازی یکی از معدود بازی‌های ایرانی است که وقتی یک آیتم را در بازی قرار می‌دهد، می‌داند هدفش از این کار چیست و از بازیکن چه انتظاری دارد. چالش‌های متنوع و حساب‌شده دارد و امکانات فراوان و متفاوت در اختیار بازیکن قرار می‌دهد. قرار است بازیکن در این بازی با عبور از مشکلات و سختی‌های مسیر به یک کوهنورد حرفه‌ای تبدیل شوید.

البته گاهی مشکلات فنی بازی، جذابیت صداگذاری، گرافیک خوش آب و رنگ و سناریوی جذاب بازی را به کلی نابود می‌کند؛ ولی وقتی یک بازی وطنی را حمایت می‌کنی، به افق‌های دیگری می‌اندیشی! (زعفرانی، ۱۳۹۲، ص ۶)

۳. ارتش‌های فرازمینی

«ارتش‌های فرازمینی» که یک بازی تیراندازی اول شخص است، یک گام محکم و امیدوارکننده از یک استودیوی بازی‌سازی ایرانی است که یک سر و گردن از بازی‌های ایرانی مشابه بالاتر است. طراحی، گرافیک خوب و هوش مصنوعی قابل قبول از ویژگی‌های این بازی است.

شاید بازی ارتش‌های فرازمینی نخستین تلاش استودیوهای ایرانی برای به‌کارگیری صدایشه‌های حرفه‌ای در یک بازی رایانه‌ای به این وسعت باشد. کاراکترهای متعدد سخنگو تا پیش از این به ندرت در بازی‌های ایرانی دیده می‌شدند. البته موارد و آیتم‌های متعددی در بازی دیده می‌شود که بی‌استفاده مانده یا نیمه‌کاره رها شده‌اند که به گفته‌ی سازندگان بازی، ناشی از کمبود بودجه و امکانات بوده است و مجبور شده‌اند از ایده‌آل‌های خود فاصله بگیرند و تکمیل این آیتم‌ها را در آینده و با بودجه‌ی کافی انجام دهند.

داستان بازی در آینده‌ای دور اتفاق می‌افتد و از جایی شروع می‌شود که انسان‌ها با کمبود انرژی بر روی زمین مواجه می‌شوند. جنگ و کشتاری که راه می‌افتد، سبب می‌شود گروه عظیمی از آنها برای پیدا کردن منابع انرژی به سیارات دیگر مهاجرت کنند. از طرفی گروهی دیگر از انسان‌ها که به دلایل نامشخصی بر روی زمین جا می‌مانند و به آنها لقب پردشدگان می‌دهند، قضیه‌ی انتقام را پیش می‌کشند که همین ماجرا، داستان بازی را تشکیل می‌دهد.

تجربه‌ی ارتش‌های فرازمینی به عنوان یک بازی ایرانی پیشرفته، خالی از لطف نیست و تلاش سازندگان آن برای پیاده‌سازی استاندارد یک بازی تیراندازی اول شخص جای تحسین دارد.

۴. آسمان‌دژ

«آسمان‌دژ» که یکی از بازی‌های آنلاین قابل تحسین ایرانی است و شاید حتی بهترین باشد، توانسته طرفداران بسیاری پیدا کند که وقت گران‌بهای خود را پای آن صرف می‌کنند.

این بازی نخستین بازی پرجمعیت چندنفره‌ی آنلاین کاملاً ایرانی به شمار می‌رود. بعد از موفقیت نسخه‌ی اول، شرکت سازنده تصمیم به ساخت آسمان‌دژ ۲ گرفت که در جشنواره‌ی بازی‌های رایانه‌ای تهران در سال ۱۳۹۲ موفق به دریافت جایزه‌های بهترین بازی سال و بهترین بازی آنلاین سال شد. همچنین در جشنواره‌ی برترین بازی‌های آنلاین دنیا در آلمان در سال ۲۰۱۳، عنوان بهترین بازی آنلاین مستقل را از آن خود کرد.

آسمان‌دژ از نظر بصری بسیار زیباست؛ از لحظه‌ی ورود به بازی تا دویست ساعت بعد از ورود به کهکشان، همچنان می‌توان از زیبایی‌های بصری آن لذت برد. شخصیت‌ها، روبات‌ها، وسایل جنگی، سازه‌ها، طبیعت فانتزی و تخیلی بازی بسیار جذاب است. آسمان‌دژ بهترین و حرفه‌ای‌ترین بازی است که تا به حال در ایران ساخته شده است و موفقیت آن در دنیا نشان می‌دهد که وقتی یک تیم مجرب با برنامه‌ریزی و مطالعه‌ی کافی دست به تولید بازی بزنند، نتیجه چیزی جز عالی نخواهد بود (رسولی، ۱۳۹۲، ص ۲۸).

۵. جاده‌های نبرد

«جاده‌های نبرد» یک بازی استراتژیک در سبک محبوب دفاع از قلعه است که برای رایانه‌های شخصی تولید شده است. داستان بازی در یک سیاره‌ی خیالی با فضاهای فانتزی و سرشار از رنگ و زیبایی اتفاق می‌افتد. مهاجمانی از فضا وارد سیاره شده‌اند و سعی دارند آن را تصرف کنند. ویژگی‌های این بازی به این شرح است:

- ✓ بیش از هشت ساعت گیم‌پلی جذاب و نفس‌گیر
 - ✓ دشمنان متنوع با قابلیت‌های مختلف و خطرناک
 - ✓ قدرت‌های ویژه در کنار برج‌های قدرتمند
 - ✓ دارای ده مرحله‌ی کاملاً متنوع با اتمسفرهای بصری جذاب
 - ✓ دارای بازی‌های کوچک (مینی گیم) در کنار روند اصلی بازی
- بازی در خارج از ایران به صورت فیزیکی در آلمان و به صورت دیجیتالی در استیم، آمازون، آوالار و چند فروشگاه دیگر عرضه شد و توانست امتیازات خوبی توسط منتقدین

داخلی و خارجی کسب کند، اما هنوز در ایران منتشر نشده است.

۶. میرمهنّا

شاید یکی از دشوارترین و البته پرتعدادترین سبک‌ها، ساخت بازی سبک تیرانداز اول شخص یا FPS باشد. بسیاری از بازی‌سازان ایرانی در رقابت با نمونه‌های خارجی موفق مانند Call of Duty شکست خورده‌اند؛ اما در این میان برخی بازی‌ها نسبت به سایرین یک سر و گردن بالاتر هستند و به موفقیت‌های بیش‌تری دست یافته‌اند. «میرمهنّا» یک نمونه از آنهاست. میرمهنّا بر اساس داستان «بر جاده‌های سرخ» اثر نادر ابراهیمی با طنین زیبایی موسیقی سنتی محلی ایران ساخته شده است.

در دوران حکومت کریم خان، بیگانگان با تسخیر بخش‌هایی از جزیره‌ی خارک و با غارت و تجارت ناعادلانه، زندگی را بر مردم این منطقه تنگ کرده بودند. در این بین شخصی به نام میرمهنّا فرزند میرناصر والی که خودش پیش از این قضیه دزد دریایی بوده، اما در بازی به آن اشاره نشده است، تصمیم می‌گیرد با جمع کردن گروهی از جوانان جنوب ایران نهضتی برای مقابله با بیگانگان تشکیل دهد.

در طرف دیگر داستان، شما نقش جوانی جنوبی را دارید که برای نجات خواهرش حنانه که توسط خارجی‌ان ربوده شده، به میرمهنّا می‌پیوندد. خط داستانی بازی محدود به این مورد نیست، اما در اینجا به همین اکتفا می‌کنیم.

طراحان این بازی با ساختن محیط‌های متنوع طبیعی و مناظر زیبا، مبارزات گروهی، جنگ تن به تن و آزاد کردن گروگان‌ها، فضای پرهیجانی را برای بازیکن به ارمغان آورده‌اند. همچنین استفاده از تکنیک‌های جدید گرافیکی نزدیک به استانداردهای روز، این بازی را دیدنی کرده است.

بازی میرمهنّا از صحنه‌های سینمایی جذابی بهره می‌برد که افزون بر روایت داستان، آن را جذاب‌تر می‌کند (وزارت فرهنگ و ارشاد، ۱۳۸۹). مناظری همانند کوهستان و پایگاه کمپانی هند شرقی، قلعه‌ی موسلستاین و مناطق جذاب دیگر روند بازی را از یکنواختی

نجات داده و توانسته‌اند مناطق باستانی و قدیمی جنوب ایران را به مخاطب بشناساند. میرمهنا به عنوان اولین بازی آبرومندانه‌ی ایرانی در سبک FPS، یک بازی جذاب و البته پراشکال است، ولی ارزش امتحان کردن را دارد.

۷. فرش

اگر بخواهیم یک بازی مستقل و خلاق ایرانی را به رخ نمونه‌های خارجی بکشیم، بازی «فرش» تولید یک جوان نخبه‌ی ایرانی است که چندین جایزه‌ی بین‌المللی دریافت کرده است (مجله‌ی بازی‌های پارسی، شماره‌ی (۱) ۳۰).

روند بازی بسیار ساده است؛ کافی است یک فرش را در کاشی‌های آبی رنگ پهن و سپس لول کنید! ساده به نظر می‌رسد؛ ولی نکته اینجاست که هنر طراح جوان بازی خودنمایی می‌کند و یکی از زیباترین و دشوارترین پازل‌های موجود خلق می‌شود و شما یک بازی مغز داغ کن پیش روی خود دارید!

موسیقی بازی بسیار زیبا، موزون و هماهنگ با فرش که یک مؤلفه‌ی ایرانی است طراحی شده و از سازهای سنتی ایرانی بهره گرفته شده است. معطل نکنید و این بازی را روی گوشی هوشمند یا رایانه خود نصب کنید تا لذت یک بازی خوش‌ساخت و موفق ایرانی را در فضایی کاملاً ایرانی تجربه کنید (Lien, 2014).

۸. شبان

داستان‌های ایرانی قدیمی، همواره بستری مناسب برای بازی‌های ویدئویی هستند. خوشبختانه بازی‌های ایرانی بسیاری هستند که داستان‌ها و اساطیر ایرانی را ارج می‌نهند و تاریخ و فرهنگ غنی ایران را به رخ جهانیان می‌کشند. بازی «شبان» هم با اقتباس از داستان «چهل دزد بغداد» از این دست است. نکته‌ی جالب این است که این بازی ابتدا در کشورهای خارجی منتشر شد، ظاهراً خارجی‌ها بیش‌تر از خود ما متوجه عظمت کارمان هستند.

داستان بازی در مورد چوپان یا همان شبان کوچکی است که در شبی توفانی مورد حمله‌ی دزدان خبیث قرار می‌گیرد، گوسفندانش را از دست می‌دهد و باید مال رفته را بازگرداند. دیالوگ، مونولوگ و افکتی در کار نیست و فقط از طریق افکت‌های شنیداری و دیداری باید بازی را پیش برد.

خط داستانی بازی در محیطی جذاب مانند خانه‌ی شبان و تله‌کابینی متروکه و روستا دنبال می‌شود. بازیکن باید در محیط بازی بگردد و معماها را حل کند. بسیاری از بخش‌های گرافیکی بازی به صورت دستی انجام شده است. انیمیشن‌های جذاب و حرکات فوق‌العاده‌ی بازیکنان و صداگذاری محشر بازی را هم به آن بیفزایید، می‌فهمید که با چه بازی شگفتی روبه‌رو هستید.

شبان یکی از معدود بازی‌های ایرانی است که توسط یک ناشر بزرگ خارجی منتشر شده و مطمئناً یکی از خوش‌ساخت‌ترین بازی‌های اشاره و کلیک است.

هجده نکته برای حرفه‌ای‌ها

۱. با والدین خود رابطه‌ای صمیمانه برقرار کنید؛ آنها بهترین دوستان شما هستند.
۲. تکالیف مدرسه و وظایف شخصی مسئولیت شماست. نسبت به آن پاسخگو باشید.
۳. به برجسب سنی بازی‌ها توجه کنید. برجسب «اسرا» مطابق با فرهنگ و قوانین کشور ماست.
۴. بازی‌هایی انتخاب کنید که قدرت تصمیم‌گیری، خلاقیت و حل مسئله‌ی شما را بالاتر ببرد.
۵. هرازگاهی بازی‌هایی را انتخاب کنید که بتوانید با مشارکت سایر اعضای خانواده بازی کنید و دسته‌جمعی لذت ببرید.
۶. بازی‌های سرگرم‌کننده و آموزشی را از طریق سایت‌های معتبر و افراد مورد اعتماد خود شناسایی کنید.

۷. در مورد خرید بازی‌هایی که سایرین یا فروشندگان به شما معرفی می‌کنند هوشیار باشید.
۸. هنگام بازی مراقب اطراف خود باشید؛ شاید کودک خردسالی نظاره‌گر بازی پر از هیجان و پر زد و خورد شما باشد!
۹. زمان بازی کردن را برای خود تعریف کنید؛ یعنی مدت مشخصی را در طول روز به بازی اختصاص دهید و در صورت رعایت این مدت زمان به خودتان جایزه بدهید، مثلاً یک بستنی دبل شکلاتی!
۱۰. در بازی‌های آنلاین مراقب اطلاعات شخصی و حریم خصوصی خود و دیگران باشید. هر چیزی را به هر کسی نگویند و از هر کسی هر سؤالی را نپرسید.
۱۱. وقتی از شدت هیجان و پیروزی در پوست خود نمی‌گنجید و دیگران شما را در فضای مجازی سر دست بلند کرده‌اند، مراقب خواسته‌های دیگران و پاسخ‌های آنی خود باشید.
۱۲. هنگام بازی مراقب کلیشه‌سازی‌ها باشید! توهین به فرهنگ و تاریخ کشورها یا اقلیت‌ها و مذاهب یا بی‌حرمتی به زنان از نمونه‌های کلیشه‌سازی است.
۱۳. همیشه به ویژه در تابستان لیستی از کارهایی را که مایلید یا لازم است انجام دهید، با خود داشته باشید تا از سر بی‌کاری سراغ بازی نروید.
۱۴. رفتارهای اعتیاد به بازی را بشناسید: خشم نسبت به اطرافیان در هنگام بازی، بی‌توجهی به امورات بهداشتی و شخصی و افت تحصیلی. اگر این موارد را در خود یا اطرافیانتان دیدید، به اعتیاد نزدیک هستید!
۱۵. بازی‌هایی هستند که راه‌های متفاوتی برای روال بازی به شما پیشنهاد می‌دهند. می‌توانید راه‌هایی که خشونت و بزن و بکش کم‌تری دارند، انتخاب کنید. می‌توانید کماندویی باشید که در یک مأموریت مخفیانه و با زیرکی و مهارت به اهداف خود برسید، به جای این که به هر چیزی که می‌بینید شلیک کنید و یک نابودگر باشید!

۱۶. سعی کنید با رفتارهای درست خود الگویی برای اطرافیان، خواهر و برادر و حتی والدین خود باشید.

۱۷. در مورد داستان بازی‌تان فکر کنید! چه چیزی به شما آموخت؟ در مورد چه حادثه‌ی تاریخی بود؟ آیا از کتابی الهام گرفته شده بود؟ متعلق به چه دورانی است؟ چه تبلیغاتی در بازی می‌بینید؟ نتایج افکار خود را یادداشت کنید و با دوستانتان به اشتراک بگذارید.

۱۸. حساب و کتاب کنید و ببینید تا الان چه مقدار از پول توجیبی یا درآمد خانوادگی خود را صرف خرید بازی کرده‌اید و چه کارهای دیگری با آن می‌توانستید بکنید!

بازی های زیرخاکه

بازی های زیرخاکه	گانه
استخوان شیری	اسم فامیل
نور ماهیگیری	آدا بازی
جوراب بازی	سنگ، کاغذ، قیچ
دستمال قاب	گل با بوج

ما بچه های خودمان را که الک دولک بازی میکردند که تحرک داشت و خوب بود، گرگم به هوا بازی میکردند که کار بسیار خوبی بود و ورزش بود و بازی و سرگرمی بود، یا این چیزی که خط کشی می کنند و لی لی می کنند.

بازی بچه های ما این ها بود.

آورده ایم نشانه ایم پای اینترنت، نه تحرکی روحی دارند، و ذهنشان تسخیر شده به وسیله طرف مقابل. خب بیایید بازی تولید کنید، بازی ترویج کنید، همین بازی هایی که بنده حالا اسم آوردم و ده تا از این قبیل بازی [که] بین بچه های ما از قدیم معمول بوده را ترویج کنید؛ [این] یکی از کارها است، این ها را ترویج کنید.

در جمع اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی
۱۳۹۲/۹/۱۹



بازی‌های زیرخاکی

در این فصل پنجره‌ای به گذشته باز می‌کنیم و با حال و هوای بازی‌های بچه‌های قدیم یا همان پدرها و مادرهای امروز آشنا می‌شویم. فصل مشترک اغلب این بازی‌ها ارزان و کم‌خرج بودن، به‌کارگیری حواس، تقویت مهارت‌های جسمانی گوناگون و گروهی بودن است. بازی‌هایی که خارج از چاردیواری خانه و اتاق در بسته و جایی دورتر از صفحه‌ی موبایل یا تبلت را برای بازی کردن پیشنهاد می‌دهند. هر چند که امروزه این فضاها دیگر از نوجوانان خالی است و صدای بازی‌های جمعی آنها در کوچه و خیابان‌های شهر کمتر شنیده می‌شود.

۱. استخوان شیری

این بازی مخصوص شب‌های مهتابی و اردوهای مدرسه است. کمی تاریکی به بازی ما هیجان هم می‌دهد! مقداری خوراکی هم لازم است!

بازیکنان یکی را به عنوان رئیس انتخاب می‌کنند. با دستور رئیس، همه چشم‌های خود را می‌بندند. سپس او یک قطعه چوب (استخوان) را که برای همه مشخص شده است، با قدرت زیاد پرتاب می‌کند، به طوری که از برخورد آن با زمین صدایی برخیزد. با دستور رئیس همه چشم‌هایشان را باز می‌کنند و به دنبال چوب گم‌شده می‌گردند. در این بازی، آنهایی که تمرکز حواس دارند با درک جهت صدا به طرف آن خواهند رفت.

هرکس چوب را زودتر پیدا کند، آن را برمی‌دارد و به طرف رئیس می‌دود تا امتیاز کسب کند. بقیه‌ی بچه‌ها هم سعی می‌کنند چوب را در مسیر از او بقاپند، نزد رئیس ببرند

و امتیاز بگیرند. بعد از آن که چوب به دست رئیس رسید، بازی از نو آغاز می‌شود. هر کدام از بچه‌ها بتواند، پنج بار چوب را پیدا کند، برنده‌ی بازی است و رئیس همه‌ی خوراکی‌ها را به عنوان جایزه به او خواهد داد. البته رسم رفاقت این است که همگی با هم بعد از یک تفریح سالم و خستگی دلچسب دور هم می‌نشینند و خوراکی‌ها را نوش جان می‌کنند.

این بازی قدیمی حس تجسم، تخیل و شنوایی را وقتی که چشم‌ها بسته است، حس بینایی را هنگام گرفتن چوب از یابنده، و پیش‌دستی در تحویل آن به رئیس و حس مهر و محبت دوستانه را هنگام تقسیم جوایز تقویت می‌کند (آذر، ۱۳۸۸).

۲. تور ماهیگیری

بچه‌های داوطلب بازی در محوطه‌ای گرد هم می‌آیند و یکی را به عنوان ماهیگیر یا همان مدیر و رهبر بازی انتخاب می‌کنند. سپس همگی در محدوده‌ای که به نام دریا خط‌کشی کرده‌اند، مثل ماهی پراکنده می‌شوند.

پس از شروع بازی، ماهیگیر به تعقیب آنها می‌پردازد و تلاش می‌کند یکی از بازیکنان را با دست لمس کند. او به ماهیگیر می‌پیوندد و این بار دست در دست هم، دو نفری به صید ماهی می‌پردازند تا این که بالاخره با دست‌های کناری که آزاد هستند، یکی دیگر را لمس می‌کنند. وقتی ماهیگیرها سه نفر شدند، دست در دست هم، دو نفر کناری با دست‌های آزاد به صید ماهی می‌پردازند و بازی را دنبال می‌کنند.

با هر صید، از تعداد ماهی‌های آزاد کاسته و بر طول تور ماهیگیری افزوده می‌شود، همکاری و هماهنگی بایستی به حدی باشد که تور از هم پاره نشود و با سرعت بیشتری ماهی بگیرند. در این میان وقتی ماهی‌ها احساس خطر کنند، می‌توانند از لابه‌لای بچه‌ها یعنی فضای خالی بین دست‌هایشان عبور کرده و در پشت تور قرار بگیرند. بچه‌های زیرک و باهوش، همیشه در پشت تور ظاهر می‌شوند (آذر، ۱۳۸۸).

۳. جوراب بازی

در این بازی ده عدد جوراب مردانه‌ی بزرگ را به صورت دهانه‌ی باز در دو ردیف پنج‌تایی می‌چینیم و یک سنگ را کنار آنها می‌گذاریم. بازیکنان دو گروه، دو طرف جوراب‌ها می‌نشینند. شروع‌کننده‌ی بازی دستش را درون یکایک جوراب‌ها می‌برد و در همین حال زیرکانه سنگ را داخل یکی قرار می‌دهد.

نفرات گروه حریف با هوشیاری و تمرکز، حرکت دست‌ها و انگشتان او را زیر نظر دارند و در اندیشه‌ی یافتن سنگ هستند. در نهایت با مصلحت و مشورت سردسته، یکی از جوراب‌ها را انتخاب می‌کنند و اگر سنگ در جوراب باشد، ده امتیاز کسب می‌کنند و به سادگی کنترل بازی را در دست می‌گیرند.

ولی اگر آن جوراب خالی باشد، بایستی از میان نه جوراب باقی‌مانده، جورابی را بردارند که خالی باشد. در غیر این صورت نه امتیاز از دست می‌دهند و ادامه‌ی بازی را به گروه مقابل وامی‌گذارند. اگر جوراب خالی بود، بایستی از هشت جوراب باقی‌مانده یک جوراب خالی دیگر را انتخاب کنند و بردارند. بدین ترتیب بایستی در هر مقطعی جورابی را که فاقد سنگ باشد بردارند، وگرنه به تعداد جوراب‌های باقی‌مانده امتیاز از دست می‌دهند و بازی را واگذار می‌کنند. البته این کار را تا زمانی که فقط دو جوراب مانده باشد ادامه می‌دهند.

تا اینجا اعضای گروهی که مخفی‌کننده بودند، بی‌حرکت نشسته‌اند و گروه دوم با مصلحت و مشورت جوراب‌ها را یکی پس از دیگری انتخاب می‌کنند. اگر در قدم اول نتوانستند با انتخاب صحیح و پیدا کردن جوراب حاوی سنگ ده امتیاز را کسب کنند، باید با احتیاط و حوصله از نه جوراب باقی‌مانده هفت جوراب را به طور صحیح، یعنی خالی انتخاب کنند و بردارند.

در مرحله‌ی بعد، دو گروه مقابل هم و دو جوراب در وسط یکی پر و دیگری خالی مانده است، در این مرحله گروه بایستی جوراب حاوی سنگ را انتخاب کنند و بردارند تا برنده

شوند و در دور بعدی سنگ را داخل یکی از ده جوراب مخفی کنند و بازی را بگردانند. در خاتمه گروهی برنده است که میزان امتیازاتش را به ۱۰۱ یا هر عدد قراردادی دیگر برساند.

این بازی یکی از رایج‌ترین بازی و سرگرمی جوانان و نوجوانان منطقه‌ی کردستان است و در شب‌های زمستان و رمضان پرطرفدارتر می‌شود. گاه جوراب‌بازهای روستایی به روستای دیگر دعوت می‌شوند و یک بازی چند شبانه‌روز به طول می‌انجامد. جوراب‌باز اصطلاح جالبی برای گیم‌ر حرفه‌ای است، البته در یک بازی سنتی (آذر، ۱۳۸۸).

۴. دستمال‌قاپی

برای شروع بازی بایستی میدان را برای بازی آماده ساخت؛ بدین صورت که در دو انتهای میدان دو خط به موازات هم رسم می‌کنند و در وسط میدان نیز یک دایره می‌کشند و دستمالی را در دایره قرار می‌دهند. بازیکنان به دو گروه مساوی تقسیم می‌شوند، سپس نمایندگان گروه‌ها به قید قرعه میدان خود را برمی‌گزینند و در پشت خط آن قرار می‌گیرند. حال از هر گروه یک نفر به طور انتخابی کنار دستمال می‌ایستد. نهایتاً هدف هر کدام این است که دستمال را بردارد و به طرف گروه خویش بدود، از خط آن بگذرد و برای گروه خود امتیازی کسب کند.

مسلم است که رقیب، بازیکن را تعقیب خواهد کرد تا او را از پشت بزند. اگر قبل از رسیدن به خط حریف، او را لمس کرد، بازیکن باخته و برنده است و آن گروه یک امتیاز کسب می‌کند. سپس دو نفر دیگر انتخاب می‌شوند تا بدین صورت بازی را ادامه دهند و نفرات سوم به همین ترتیب. اگر دو بازیکن با هم به دستمال برسند، به هیچ کدام امتیازی تعلق نمی‌گیرد.

در خاتمه گروهی که امتیازات بیشتری را کسب کرده برنده است و هر کدام از بازیکنانش به عنوان جایزه روی کول بازیکنان گروه بازنده سوار می‌شوند و به اندازه‌ی مسافت دور میدان سواری می‌گیرند (آذر، ۱۳۸۸).

۵. گانیه

بازی بدین ترتیب آغاز می‌شود که به پیشنهاد سرگروه مهاجم، یکی از یاران با یک پا وارد زمین بازی می‌شود و لی‌لی‌کنان به طرف بازیکنان داخل زمین حمله و با دست آنها را لمس می‌کند که موجب سوختن و خارج شدن آنها از زمین بازی می‌شود. البته در این میان فردی که لی‌لی می‌کند، سعی دارد با سرعت بیشتر و حفظ تعادل وظیفه‌اش را هم انجام دهد و بازیکنان داخل زمین نیز سعی دارند با فرار کردن از دسترس مهاجم دور بمانند.

اگر بازیکن مهاجم خسته شود و پای دیگرش را نیز روی زمین بگذارد، می‌سوزد و بایستی نفر دیگری بنا به پیشنهاد سرگروه داخل زمین بیاید و روند بازی را حفظ کند. این بازی تا لی‌لی رفتن آخرین نفر از گروه مهاجم ادامه می‌یابد و اگر توانسته باشند تمام بازیکنان داخل زمین را لمس کنند، دور بعدی جای دو گروه عوض می‌شود و آنها داخل زمین قرار می‌گیرند، وگرنه در دور بعدی نیز به عنوان گروه مهاجم بازی خواهند کرد.

۶. اسم فامیل

اسم فامیل یک بازی محبوب روی صفحه‌ی کاغذ است که تعداد شرکت‌کنندگان در آن نامحدود است. در این بازی شرکت‌کنندگان ابتدا روی کاغذ جدولی رسم می‌کنند و در ردیف اول آن مواردی همچون نام، نام خانوادگی، شهر، کشور، نام غذا، نام میوه، نام هنرمند، نام خودرو، نام حیوان و... می‌نویسند. در مرحله‌ی بعد شرکت‌کنندگان روی یکی از حروف الفبا توافق می‌کنند و با شروع بازی سعی می‌کنند تمامی ستون‌های جدول را به نحوی پر کنند که با حرف مشخص‌شده آغاز شود. این کار با سرعت و مخفیانه انجام می‌گیرد.

اولین نفری که تمام موارد را پر کرد، «استپ» می‌گوید و بقیه باید دست از پر کردن ستون‌ها بکشند. سپس هر کلمه‌ی نوشته‌شده، ستون به ستون مقایسه می‌شود و به هر گزینه امتیاز داده می‌شود. پس از چند دور بازی مجموع نتایج شمرده و برنده تعیین

می‌شود (همشهری آنلاین، ۱۳۹۱).

۷. ادابازی

برای این بازی حداقل چهار بازیکن نیاز است. پس از یارکشی، نفرات به دو تیم تقسیم می‌شوند. یکی از تیم‌ها طراح معما و دیگری حدس‌زننده و بازیگر است. از تیم اول یک نفر داوطلب اجرا می‌شود و موضوع ادابازی که می‌تواند مشتمل بر چند کلمه باشد، در گوش وی توسط یکی از اعضای تیم دوم نجوا می‌شود.

نکته این که نفرات تیم دوم قبلاً طی مشورت با هم بر سر موضوع ادابازی به توافق رسیده‌اند. نفر داوطلب تیم اول با زبان ادا و اشاره یا حرکاتی که با هم قرارداد کرده‌اند و نشانگر موضوع باشد، سعی در رساندن مطلب به هم‌تیمی‌های خود می‌کند، آن قدر که ایشان موفق به گفتن آن کلمه یا جمله شوند.

از زیبایی‌های این بازی طرح موضوعات مفهومی است که وجود خارجی و فیزیکی ندارند و فرد داوطلب با هنر به‌کارگیری ادا و اشارات، سعی در فهماندن آن و بیان آن توسط هم‌تیمی‌های خود می‌کند. هر چه تعداد افراد بیشتر باشد انجام بازی لذت بیشتری خواهد داشت (همشهری آنلاین، ۱۳۹۱).

۸. سنگ، کاغذ، قیچی

در این بازی دونفره، مشت نماد سنگ، دو انگشت سبابه و وسطی نماد قیچی و کف دست باز شده نماد کاغذ است. دو نفر بازیکن دست‌ها را پشت خود می‌برند و همزمان می‌گویند: «سنگ، کاغذ، قیچی». هر کدام می‌توانند دست خود را به عنوان یکی از نمادهای بالا نشان دهند. ترتیب برتری هر یک از نمادها بر دیگری به این صورت است: برتری کاغذ بر سنگ، برتری سنگ بر قیچی، برتری قیچی بر کاغذ. برنده کسی است که نماد نشان داده شده توسط او بر نماد فرد مقابل برتری داشته باشد.

۹. گل یا پوچ

گل یا پوچ یک بازی دسته‌جمعی است که دونفره هم قابل اجراست. در این بازی یک شیء گرد کوچک مانند نخود یا سنگ‌ریزه را داخل یکی از دستان قرار می‌دهند، به طوری که افراد دیگر نبینند و باید با حدس و تیزهوشی، به اصطلاح گل را پیدا کنند.

۱۰. هوپ

در این بازی ابتدا یک نفر از بچه‌ها را که از بقیه بزرگ‌تر است به عنوان استاد انتخاب می‌کنند. استاد یک عدد را اختیاری انتخاب می‌کند، به طور مثال عدد ۳ را انتخاب می‌کند.

بقیه به شکل دایره می‌نشینند و استاد یکی از بچه‌ها را انتخاب می‌کند. او باید شماره‌ی یک را بگوید، بعد به ترتیب نفر دوم عدد دو و سومی باید بگوید «هپ». در اینجا نفراتی که مضارب عدد ۳ به آنها می‌افتد، باید بسیار حواسشان جمع باشد و به جای عدد، کلمه‌ی «هپ» را بگویند.

کسانی که به اشتباه به جای کلمه‌ی «هپ» عدد بگویند یا کلمه‌ی «هپ» را به جای عددی غیر از مضارب ۳ بگویند می‌سوزند و از بازی خارج می‌شوند. بازی تا زمانی ادامه پیدا می‌کند که فقط یک نفر باقی بماند، آخرین نفر باقی‌مانده در دایره‌ی بازی به عنوان برنده شناخته می‌شود.

۱۱. بیست‌سؤالی

دو گروه بازیکن روبه‌روی هم قرار می‌گیرند. گروه اول بین خودشان چیزی را به عنوان موضوع انتخاب می‌کنند. گروه دوم با مطرح کردن حداکثر ۲۰ سؤال باید به آن موضوع برسند. پاسخ سؤال‌ها فقط باید بله یا نه باشد. گروهی که بتواند با سؤالات کم‌تر به پاسخ‌ها دست پیدا کند، برنده است.

مراجع

۱. آدینه، ح. (۱۳۹۵، ۹ مرداد) «از ممنوعیت کنسول‌های بازی تا سانسور محتوا؛ صنعت گیم در کشور چین»، بازی‌نی شده در ۱۳۹۵/۳/۳، از <http://digiato.com>
۲. آذر، رسول (۱۳۸۸) «بازی‌های سنتی» [یادداشت وبلاگ]، بازیابی شده از: <http://www.r-azar.com/bazihayeh-sonati.html>
۳. ادیب، پیام (۱۳۹۵، ۱۷ مرداد) «بازتاب جهانی ممنوعیت بازی پوکمون گو در ایران»، بازی‌نی شده در ۱۳۹۶/۳/۸، <http://digiato.com>.
۴. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۴) «بازی‌سازی در ایران؛ پیمایشی از ۱۴ شرکت بزرگ بازی‌سازی»، بازی‌نی شده در ۱۳۹۶/۳/۸، از <http://www.ircg.ir>
۵. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (۱۳۹۶) «رشد قابل توجه بازی‌های آنلاین و موبایلی ایرانی در دولت یازدهم»، بازی‌نی شده در ۱۳۹۶/۲/۲۵، از <http://www.ircg.ir>
۶. حسین پور، عارف (۱۳۹۴، ۱۰ آذر) «سبک‌شناسی بازی‌های ویدئویی»، بازیابی شده در ۱۳۹۶/۲/۳، از <http://www.zoomg.ir/2015/12/01/62380/video-game-genres-action/>
۷. دارینوس (۱۳۹۱، ۲۶ فروردین) «معرفی سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای»، بازیابی شده در ۱۳۹۶/۲/۵، http://www.darinoos.net/NPP/public_html/forum/index.php?showtopic=27030
۸. رسولی، سید طه (۱۳۹۲، تیر) «آسمان دژ ۲»، مجله‌ی بازی‌های پارسی، شماره‌ی (۱).
۹. رصد (۱۳۹۱) بازی لغزنده است!، مشهد: مؤسسه‌ی فرهنگی هنری خراسان.

۱۰. زعفرانی، سعید (۱۳۹۲)، تیر «نقد و بررسی کوهنورد»، مجله بازی‌های پارسی شماره‌ی (۱).
۱۱. صحافی، محسن (۱۳۸۹، ۵ شهریور) «سری جدید «مدال افتخار»؛ این بار شما نقش «طالبان» را ایفا کنید!»، بازبینی شده در ۱۳۹۶/۳/۸، از <http://farnet.ir>
۱۲. صلحی، امیر (۱۳۹۳) «طراحی یک دنیا»، مجله‌ی بازی‌های پارسی شماره‌ی (۱)
۱۳. ضیایی، شایان (۱۳۹۴، ۱۹ آذر) «نیروی شفاعت بازی‌های ویدیویی؛ چطور بازی‌ها باعث نجات جان یک کودک سرطانی شدند؟»، بازبینی شده در ۱۳۹۶/۲/۸، از <http://digiato.com>
۱۴. کمالی، ایمان (۱۳۹۲، ۳۰ شهریور) «معرفی نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA)»، بازبینی شده در ۱۳۹۶/۲/۱۰، از <http://persian-games.com/?p=2527>
۱۵. متمدن (بی‌تا) «گیمیفیکیشن، مفهوم Engagement و استعاره‌ی نامزدی!»، بازبینی شده در ۱۳۹۵/۱۲/۱۵، از <https://motamem.org>
۱۶. منطقی، مرتضی (۱۳۹۵) راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فن‌آوری‌های ارتباطی جدید بازی‌های ویدیویی-رایانه‌ای، تهران: انتشارات انجمن اولیا و مربیان.
۱۷. همشهری آنلاین (۱۳۹۱) آشنایی با بازی‌های سنتی و محلی، بازبینی شده در ۱۳۹۶/۲/۲۸، از <http://hamshahrionline.ir/details/196062>
۱۸. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی (۱۳۸۹) «بازی ملی رایانه‌ای میر مهنا رونمایی شد»، بازبینی شده در ۱۳۹۶/۲/۱، از <http://www.farhang.gov.ir/fa/news/1797>
19. ABC (2006) "Computer game refused classification over graffiti tips", <http://www.abc.net.au/news/2006-02-15/computer-game-refused-classification-over-graffiti/799594>.

20. ANANOVA, N.D. "Generals computer game outrages China", https://web.archive.org/web/20050221141702/http://www.ananova.com/news/story/sm_754842.html
21. Chatfield, T. (2010, Jul) "7 ways games reward the brain" [Video file], https://www.ted.com/talks/tom_chatfield_7_ways_games_reward_the_brain
22. ESRB, ESRB Ratings Guide, http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx
23. Hodent, C. (2017, May. 3) "The Gamer's Brain, part 3: The UX of Engagement and Immersion (or Retention)", <http://celiahodent.com/gamers-brain-part-3-ux-engagement-immersion-retention-gdc17-talk/>
24. IARC, About IARC, <https://www.globalratings.com/about.aspx>
25. Letzter, R. (2016, sep. 7) "Pokémon Go players have walked far enough to reach the sun from Neptune", <http://www.businessinsider.com/pokemon-go-total-distance-walked-players-2016-9>
26. Lien, T. (2014, May.12) "An Iranian developer's entrancing game about his culture and the mathematics of art", <https://www.polygon.com/2014/5/12/5696024/engare-mahdi-bahrami>
27. Media Samrts, "Video Games and Your Family", <http://mediasmarts.ca/tipsheet/video-games-and-your-family>
28. Mihaiu, c. (2015, March) "Physical therapy is boring play a game instead" [Video file], https://www.ted.com/talks/cosmin_mihaiu_physical_therapy_is_boring_play_a_game_instead?language=fa#t-11530
29. Mueller, H. (2015, June) "The censorship of german video games: the effects of national sensitivity to violence on entertainment content", 80, 9-10, <https://scholarsbank.uoregon.edu>
30. Myers, M. (2017) "Esports Will Become A Medal Event At The 2022 Asian Games", <http://compete.kotaku.com/esports-will-become-a-medal-event-at-the-2022-asian-gam-1794431163>
31. Walsh, M. (2013, Jan. 23) "Pakistan bans 'Call of Duty' and 'Medal of Honor'", <http://www.nydailynews.com/news/world/pakistan-bans-call-duty-medal-honor-article-1.1245152>



فناوران توسعه امن ناجی
Naji Secure Development
Technologist co

آشنایی با مطالب کتاب:
معرفی اشکات مثبت و منفی بازی ها، روبرو کردن
نوجوانان با واقعیت های این زمینه، پرورش حس
تقدیر پذیری و تیرینگی با تحلیل پاره ای از بازی ها،
معرفی بازی های جایگزین بازی های ویدئویی