



قاعده‌ی بازی

اصلی‌ترین بخش‌های یک بازی رایانه‌ای

محسن رزاقی



کارشناس ارشد جامعه‌شناسی و دبیر بخش بازی‌های رایانه‌ای سامانه‌ی کدومو

سید میثم موسوی

تصویرگر

حالا که با وجود گوشی‌های هوشمند، ابزار بازی‌های رایانه‌ای فراگیر شده و مخصوصاً به خاطر فضای کرونا، بچه‌های بیشتری گوشی به دست شده‌اند، احتمال اینکه سر کلاس به دانش‌آموزی بر بخورید که حسابی اهل بازی باشد، خیلی بیشتر از قبل شده است. اضافه کنید کنسول‌های گوناگون بازی را که تجربه عمیقی از جهان‌های وسیع و تخیلی به فرزندمان می‌دهند. به گواه آمار «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای»، در کشور ما بیشتر از ۳۰ میلیون «گیمِر» وجود دارد که فقط در سال ۱۳۹۸، میان آشنفگی اقتصادی کشور، چهار هزار و سیصد میلیارد تومان برای بازی کردن صرف کردند.

اما در این رسانه‌ها فقط از اعتیاد به بازی و خشونت گفتند. مواردی که نه به والدین و نه به معلمان و مربیان هیچ کمکی نمی‌کرد و همچنان والدین سؤال داشتند که: «چرا وقتی صدایش می‌زنم، جواب مرا نمی‌دهد؟ مگر این بازی چه دارد؟!»

علاوه بر این، تحلیل‌های سطحی باعث شدند نسبت به بازی دید هیجانی ایجاد شود و زمینه برای بحث علمی و ایجاد دیدی واقعی و شناخت علمی مهیا نشود. در حالی که این نگاه واقع‌بینانه نسبت به بازی مقدمه‌ای برای درک و ارتباط متقابل با فرزندمان است. در این یادداشت تلاش می‌کنیم، تا حد امکان اصلی‌ترین بخش‌های بازی‌های رایانه‌ای را معرفی کنیم.

اولین چیزی که باید بدانیم این است که بازی با سایر رسانه‌ها یک تفاوت اساسی دارد. بازی‌های رایانه‌ای یک فضای رسانه‌ای تعاملی هستند. این جمله یعنی اینکه بازی‌های رایانه‌ای یک جهان می‌سازند که بازیکن می‌تواند





**بازیکن با تکرار قوانین
جهان بازی، آن‌ها را
ملکه وجودی خودش
می‌کند و وقتی که
بخواهد تصمیمی در
دنیا واقعی بگیرد،
ایده‌هایی از جهان بازی
به ذهنش می‌رسد!**

کلی وجود دارد: «رسیدن به پیروزی و نباختن!» قوانین بازی مهم‌ترین جهت‌دهندگان انتخاب‌های بازیکنان هستند. اما کار اصلی طراح بازی این است که مشخص کند بازیکن با انجام چه کارهایی در بازی پیشرفت می‌کند و به موفقیت می‌رسد و با انجام چه کارهایی جریمه می‌شود و می‌بازد. کار اصلی طراح بازی، طراحی قواعد بازی است.

بازیکن در دنیای بازی، اگر انتخاب‌های آزادانه‌ای دارد، به آن قواعد جهانی محدود است که طراح بازی خلق کرده است. بازیکن با تکرار قوانین جهان بازی، آن‌ها را ملکه وجودی خودش می‌کند و وقتی بخواهد تصمیمی در دنیا واقعی بگیرد، ایده‌هایی از جهان بازی به ذهنش می‌رسد! تصور

کنید بازیکنی را که در یک بازی، تنها راه پیشرفت را حذف دشمنان دیده و بازیکنی که با همکاری، بر چالش‌های بازی فائق آمده است. طبیعی است که اثر تربیتی این دو با هم تفاوت دارد و قواعد بازی، باید حساسیت‌برانگیزترین بخش بازی برای ما معلمان و والدین باشد.

در آن جهان زندگی کند و با آن جهان تعامل داشته باشد. شاید بگویید اینکه چیز خاصی نیست. کاربران شبکه‌های اجتماعی هم با یکدیگر تعامل دارند. نه! این دو تعامل کاملاً با هم متفاوت‌اند! در شبکه‌های اجتماعی کاربران نسبت به تولیدات یکدیگر «بازخورد» نشان می‌دهند و امکان دخل و تصرف در محتوای تولیدشده را ندارند. اما در جهان بازی‌های رایانه‌ای بازیکن می‌تواند ماجرای خودش را در بازی ایجاد کند و بازی آن‌طور پیش می‌رود که بازیکن می‌خواهد.

البته درست است که این اختیار و تعامل به دنیای طراحی‌شده بازی بستگی دارد و اینکه اساساً بازی‌ساز چقدر امکان انتخاب در بازی گذاشته است. ولی به هر حال از ساده‌ترین بازی‌های تلفن همراه تا بزرگ‌ترین عنوان‌های نقش‌آفرینی و جهان بازی، اصلی‌ترین مسئله انتخاب است و بازیکنان روایت خودشان را در خلال این انتخاب‌ها در بازی می‌سازند. بازی‌هایی هستند که پایان آن‌ها به تناسب انتخاب بازیکنان در فرایند بازی، بیشتر از ۱۰ حالت متفاوت دارد.

ممکن است این سؤال پیش بیاید که چقدر دست بازیکن در انتخاب‌های متفاوت باز است؟ بالاخره این انتخاب‌ها باید معیار و حد و مرزی داشته باشند. در تمام بازی‌ها یک قانون