

# و تو ای بازیگوش، سلام!

## محمود شیخیان

همکار گرامی، این نوع بازی که در ادامه نمونه کوچکی از آن را خواهید دید، نوعی بازی ماجراجویانه است. شما می‌توانید با جایگزین کردن داستان بازی با اتفاقات داخل مدرسه، پیام‌های مختلفی را به دانش‌آموزان منتقل کنید.

### شروع بازی

ایران زمین سرزمین افسانه‌ها و داستان‌های شگفت و دلکش است و یکی از این روایت‌ها، به **ابدال** مربوط می‌شود. حتماً درباره **ابدال** چیزهایی شنیده‌اید. در کتاب‌های قدیمی آمده که شمارشان هفتاد تن است. بعضی‌ها هم گفته‌اند که چهل نفرند و **اعداد** دیگری هم درباره‌شان ذکر شده است. بعضی‌ها هم هستند که شمارشان را بیشتر از این‌ها می‌دانند.

روایت‌هایی هست که طبق آن‌ها عمر **ابدال** خیلی طولانی است. حتی عده‌ای معتقدند که **ابدال** جاویدانند و در شکل ظاهری جوان یا میان‌سال یا پیر دیده می‌شوند؛ هر چند ممکن است هزاران سال پیش به دنیا آمده باشند. بعضی‌ها هم می‌گویند **ابدال** در ابتدای کار، آدم‌هایی مثل من و شما بوده‌اند و به خاطر کارهایی که کرده و توانایی‌هایی که به دست آورده‌اند، به این مرتبه دست یافته‌اند.

**ابدال** مردان و زنانی شگفت‌انگیزند. از خیلی چیزها با خبرند و توانایی‌های عجیب و غریبی دارند. می‌گویند اگر همه‌شان چیزی را اراده کنند، حتماً تحقق می‌یابد. معمولاً با هم همراه نیستند و تک‌تک در گوشه و کنار دنیا پراکنده‌اند و به شکل ناشناسی لابه‌لای مردم دیگر زندگی می‌کنند. شناختن آن‌ها کار بسیار دشواری است؛ چون هویت خود را ماهرانه پنهان نگه می‌دارند. با وجود این، از برق چشمانشان، از شیوه خاصی نگاه کردنشان به امور، و از ژرف بودن آشکارشان می‌شود آن‌ها را تشخیص داد. این‌ها همان کسانی هستند که به نکته‌های ریز یا چشم‌اندازهای کلان توجه می‌کنند. همان کسانی که واقعیت‌ها را **تحریف** نمی‌کنند، راست می‌گویند و راست حرکت می‌کنند و راستی **پیشه** می‌کنند. دیدنشان **الهام‌بخش** است و کسی که برخوردی با آن‌ها داشته باشد، برای همیشه سرنوشتی متفاوت پیدا خواهد کرد.

به‌ندرت پیش می‌آید که رازی مانند اینکه امروز می‌خواهیم **برایتان بگوییم**، افشا شود، اما وقتش رسیده است و ما قصد داریم رازی را با شما در میان بگذاریم. آن هم اینکه ... (بدان و آگاه باش که در این متن رازی نهفته است که با یافتن آن به ادامه بازی رهنمون خواهی شد.)

### \* پی‌نوشت:

۱. متن این بازی (با اندکی دخل و تصرف)، را دکتر شروین وکیلی برای بازی «ع» نوشته است. این بازی در اولین جشنواره عکس و فیلم همراه اول اجرا شده است.

کارمند با ساختاری بازی گونه به کار خود می‌پردازد و همچون بازی، به طور مداوم بازخورد دریافت می‌کند. از این مورد نیز هم‌اکنون استفاده می‌شود. شرکت تارگت<sup>۷</sup>، یک بازی ساخته است که در آن به سرعت عمل مسئول باجه امتیاز داده می‌شود. کارمندان تارگت باید در ۸۸ درصد تبادلات مالی سرعت عمل داشته باشند و امتیازشان بر حقوق و ارتقای شغلی آن‌ها تأثیرگذار است. تارگت کارکنانش را به بازیکن تبدیل کرده است.»



بازی  
Live:  
محیط  
مجازی  
زندگی  
مستقل



بازی  
Aircraft  
Marshaller  
یک علامت‌دهی  
دیداری بین  
کارکنان و  
خلبانان بالگرد  
در یک فرودگاه  
هلیکوپترهست

### نتیجه‌گیری

بازی‌وارسازی شیوه‌هایی نوین و پربرابر برای ایجاد انگیزه در مخاطب ارائه می‌دهد. انسان‌ها بازی و تعاملات اجتماعی را بسیار دوست دارند؛ به‌ویژه، اگر بازی به شیوه‌ای ساخته باشد که بتوانند با آن به‌خوبی ارتباط برقرار کنند. از بومی‌سازی برای مخاطبانی خاص گرفته تا حمایت از آموزش بازی‌وارسازی شده در تمام سطوح، برنامه‌ریزی راهبردی و اجرای موفق بازی‌وارسازی مسئولیتی بزرگ است. بسیاری از سازمان‌ها برای رسیدن به این اهداف از افراد متخصص و با تجربه استفاده می‌کنند.

### \* پی‌نوشت‌ها

1. Gamification, the Learning Manager Reference Guide
2. Designing Digitally
3. Michelle Greenwald
4. Angry Birds
5. Cooking Dash
6. Avatar
7. Target