



سفر بازی

مریم محمودی

معلم متوسطه یک منطقه یک

وقتی با بچه‌های مدرسه به یک بازدید علمی یا اردویی که مقصد آن شهرهای تاریخی بود می‌رفتیم، مشکلی که همواره پیش رویمان قرار داشت این بود که چرا بسیاری از بچه‌ها توجه لازم را به این آثار ندارند و منفعل و بدون تأمل کافی از کنار آن‌ها عبور می‌کنند. گاهی برخی مربیان یا معاونان اجرایی تلاش می‌کردند با تدابیر انضباطی این مسئله را حل کنند، اما من هیچ‌کدام از این راه‌ها را مؤثر نمی‌دیدم. سال‌ها گذشت تا بالاخره پاسخی درخور برای این مسئله پیدا کردیم. سفر بازی ابزاری است که مسافر را از یک موجود تماشاگر منفعل در سفر به یک بازیگر فعال در صحنه تبدیل می‌کند. سفر بازی می‌تواند گرانیگاه معنایی مسافران را تغییر دهد. اگر تجربه کار با دانش‌آموز را داشته باشید، حتماً دیده‌اید که بچه‌ها در بازی چه فعالانه و چقدر با تمرکز عمل می‌کنند. بنابراین، به اتفاق گروه بازی زروان^۲ تصمیم گرفتیم سفر بازی طراحی کنیم. در ادامه،

«دانش‌آموزان به عشق دیدن دوستان به مدرسه می‌آیند و کلاس‌های درس، وقفه‌ای ناخوشایند است بین لحظات شکوهمند زنگ تفریح^۱». وقتی اولین بار این جمله را در مقاله‌ای خواندم، این پرسش در ذهنم متولد شد که مگر تفاوت زنگ‌های تفریح با کلاس درس چیست. متغیر مرکزی که تمایزی بزرگ بین کلاس درس و زنگ تفریح ایجاد می‌کند و این تمایز را در حد یک جفت متضاد معنایی پیش می‌برد، چیست؟ به گمانم یکی از مواردی که می‌توان برای این وجه تمایز برشمرد، بازی است. امکان بازی و رفتار بازیگوشانه یکی از تفاوت‌های اساسی این دو بخش است. بازی اکسیری است که به هر بخشی از فعالیت‌های مدرسه بزیند، جان می‌گیرد. بازی مجرای انتقال مفاهیم جدی به روشی غیرجدی است. این مقاله، داستان اتصال بازی به یکی از برنامه‌های رایج مدارس یعنی اردو یا سفر است. «سفر بازی»، پیوند مبارک سفر و بازی است.



۸ پوستر بازی چوگان

مقابل غرب، تصمیم به گردآوری همه بن‌مایه‌های هویت‌ساز ایرانی می‌گیرد. از این رو گروهی شامل ۱۲ استاد از ریاضی‌دانان و شعرا و هنرمندان و فلاسفه و عرفا و ادیبان معروف آن دوران را جمع می‌کند تا این بن‌مایه‌های فرهنگی را در کتابی به نام دانشنامه ۱۲ استاد ثبت کنند و اصفهان را به ترتیبی می‌سازد که عرصه بروز این بن‌مایه‌های فرهنگی باشد؛ یعنی اصفهان حاصل جمع شدن این گروه بوده است و نقش جهان از این رو نقش جهان ایرانی می‌شود.

هدف بازی، بازخوانی این کتاب شهر فرهنگی و کشف رموز پایداری و عناصر هویت‌ساز فرهنگ ایرانی در شهر اصفهان و معنادار کردن مکان است، و دفترچه بازیکنان مانند همان دفترچه ۱۲ استاد خلاصه‌ای مکتوب از این کشف رمز.

➤ خلاصه‌ای از سفر بازی چوگان

بچه‌ها از طریق داستان و در داخل وسیله نقلیه (معمولاً قطار) وارد بازی می‌شوند و داستان به صورت فایل صوتی یا متن در اختیارشان قرار می‌گیرد. البته در کنار داستان، به ایشان وسایلی نیز داده می‌شود و به ایشان گفته می‌شود که این وسایل قرار است به آن‌ها در کشف معماها کمک کنند. برای مثال، یکی از وسایل یک پازل ۲۰ تکه است که باید آن را بسازند و وقتی بسازند، خواهند دید که در پشت آن نوشته شده است: «شما به عنوان مأمور وظیفه دارید داستان تصویر این پازل را کشف و در دفترچه بازی ثبت کنید.» تصویر پازل متعلق است به یکی از شخصیت‌هایی که در بنای چهل‌ستون خواهند دید و با دیدن بخش کوچکی از تصویر شرکت‌کنندگان متوجه



۸ صفحه نخست دفترچه بازی چوگان

خواهند شد که این، همان تصویر مورد نظر است و تلاش می‌کنند با کاوش و پرس‌وجو، رمز و راز



شما را با سفر بازی «چوگان» آشنا می‌کنم.

➤ سفر بازی چوگان

هدف: معنادار شدن شهر اصفهان از طریق هویت ملی و کاربردی شدن تاریخ در جهت ایجاد هویت ملی.

نوع بازی: سفر بازی از نوع ماجراجویانه

گروه سنی: ۱۱ سال به بالا

تعداد نفرات بهینه: ۳۰ نفر

زمان: ۳ روز

زمین بازی: در طراحی این بازی تلاش شده بود بناهایی در بازی گنجانده شوند که تقریباً مطمئن بودیم در هر اردویی بازدید از آن‌ها در دستور کار خواهد بود. در بازی چوگان میدان نقش جهان، مسجد شیخ لطف‌الله، مسجد امام، عالی‌قاپو، مسجد جامع و کلیسای وانک و البته محل اقامت به‌عنوان زمین بازی در نظر گرفته شده بود.

➤ خلاصه داستان

شاه عباس کبیر پس از دیدن ضعف ایران در

بچه‌ها وارد اردوگاه می‌شدند، سُرنمایی نواخته می‌شد که به معنای دستور مرحله بعد بازی بود. معماهای به کار رفته در این بازی از نوع معماهای متنی، ساختنی، یافتنی، کاوش و غیره بود. حل معماها تا روز آخر ادامه داشت و در پایان، نشستنی با شرکت‌کنندگان برگزار می‌شد و درباره هسته بازی، یعنی هدف آن، گفت‌وگو انجام می‌شد.

پیدا کردن ساعت آفتابی و کارکرد آن به‌عنوان یکی از معماهای سفری بازی چوگان: این ساعت در بخشی از حیاط مسجد امام واقع شده است و ظاهر شرعی را نشان می‌دهد.



غیاب معنا در زمانه‌ای که در آن زندگی می‌کنیم و زمینه‌ای که بر آن ایستاده‌ایم، امری مشهود و فراگیر است. مدرسه و سفرهایش فرصتی است که باید آن را غنیمت شمرد. بازی رقیب قدرتمندی برای رسانه‌هایی مانند سینما و تلویزیون است و از این امکان می‌توان برای انتقال معنا استفاده کرد.

* پی‌نوشت‌ها

- برگرفته از مقاله «آموزش ایستا، آموزش پویا» نوشته دکتر شروین وکیلی
- گروه بازی زروان متشکل از آقایان دکتر شروین وکیلی، مهندس پویان مقدم، افشین می‌آبادی و نگارنده این مقاله است که به فعالیت در زمینه طراحی بازی‌های ماجراجویانه در محیط واقعی مشغول هستند.
- در مسجد شیخ لطف‌الله به مدد معماری اعجاب‌انگیزش، در طول روز، نور روی سقف شبیه دم طاووس است که جهت قبله را مشخص می‌کند.

آن تصویر را بیابند. هر گروه دفترچه‌ای دارد که رهاورد اردو و حاصل یافته‌های شرکت‌کنندگان است. تصویر صفحه اول دفترچه را که در صفحه قبل آمده می‌بینید.

در دفترچه توضیحاتی مقدماتی درباره بازی ارائه شده است. از جمله این توضیحات، هدف بازی است و آن، انجام مأموریت‌های عمومی برای همه گروه‌ها و البته تعدادی مأموریت اختصاصی برای هر گروه است. برای نمونه، یافتن راز طاووسی که در مسجد شیخ لطف‌الله خانه دارد^۲، به‌عنوان مأموریت اختصاصی یک گروه در دفترچه گنجانده شده بود. همچنین، یافتن علت نامگذاری بازی چوگان به‌عنوان مأموریت عمومی در نظر گرفته شده بود. قبل از طراحی یک سفری بازی، مسیر و مقصد سفر به‌طور کامل شناسایی و تلاش بر این است که این مفاهیم در قالب معماهایی در بازی گنجانده شود.

ویژگی پیازوارگی در سفری بازی‌ها

سفری بازی‌ها نوعی ابربازی محسوب می‌شوند. تفاوت ابربازی‌ها با بازی‌های دیگر این است که تنها به حل یک معما یا چالش محدود نمی‌شوند و پیچیده و لایه‌لایه‌اند. در سفری بازی، معماهای زیادی توسط داستان بازی به لحاظ محتوایی چفت می‌شوند و انتظار می‌رود خروجی بازی رسیدن به معنای مورد نظر باشد. در سفری بازی بچه‌ها از لایه داستان (لایه بالایی) وارد بازی می‌شوند و به روش‌هایی به دنیای معماها راه می‌یابند و دست آخر، انتظار می‌رود به هدف پیش‌بینی شده برای بازی - که همان انتقال یک معنا و مفهوم است - نزدیک شوند.

در بخش‌هایی از داستان بازی چوگان که به‌صورت فایل صوتی آماده شده بود، صدای سورنا به‌صورت موزیک متن شنیده می‌شد و در داستان اشاره شده بود که وقتی فردا صدای سُرننا را شنیدید، فلان کار را انجام دهید. صبح روز دوم و زمانی که

