



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی
دفتر انتشارات کمک آموزشی

شماره ۱۳۸۸ ششم، اسفندماه ۱۳۸۸



دوره ۱۳۸۸ ششم، شماره ۱۳۸۸ پی در پی ۴۴

ماهنانه‌ی رشد مدرسه‌ی فردا
آموزش، تطبیق و اطلاع رسانی
برای دبیران، کارشناسان فناوری اطلاعات و روابطات
آموزش و پرورش و دانشجوین تربیت معلم

گفت و گو
۲۰ بچه‌ها اصلاً بازی نکنند؟!
زینب گلزاری

علمی
۲۶ قصه‌گویی دیجیتال
محمد عطاران

معرفی سایت
۲۹ بازی در اینترنت
مریم سادات امامی

معرفی کتاب
۳۰ بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای
عابده بهمن پور

تجربه
۳۱ رایانه به جای ماشین حساب
بتول عباسی حاجی آبادی

یادداشت سردبیر
۲ آموزش در میدان بازی

علمی
۳ رایانه و بازی

تجربه
۸ شبیه‌سازی شهر
احسان طوقانی نژاد

آموزش
۱۲ آموزش خانواده آقای هاشمی، www.com
چه بازی‌هایی مناسب‌اند؟
سیده فاطمه شبیری

طنز
۱۷ شازده کوچولو و بازی رایانه‌ای
روییا صدر

معرفی نرم‌افزار
۱۸ بازی‌های برگزیده
نرگس معینی

مدیر مسئول: محمد ناصری

سردبیر: محمد عطاران

شورای برنامه‌ریزی و کارشناسی: شهبان ملک، سیده فاطمه شبیری، زینب گلزاری

مدیر داخلی: بهناز پوری محمد ویراستاران: بهروز آستانی، طراح گرافیک: صادق جمالی

چاپ: شرکت افست (سپهر نام) شمارهگان: ۴۳۰۰۰ نسخه

نشانی پستی دفتر مجله: تهران، صندوق پستی ۱۵۸۷۵/۶۵۸۵ تلفن: ۹-۱۱۶۱۱۶۱ ۰۲۱ ۸۸۳۱۱۶۱ داخلی ۳۷۰

تلفن پیام‌گیر نشریات رشد: ۸۸۳۰۱۴۸۲ و ۸۸۳۹۲۳۲

کد مدیر مسئول: ۱۰۲ دفتر مجله: ۱۱۲ امور مشترکین: ۱۱۴

تلفن‌های امور مشترکین: ۷۷۳۳۶۶۵۶ و ۷۷۳۳۶۶۵۵ ۰۲۱ نشانی امور مشترکین: تهران، صندوق پستی ۱۱۱/۱۶۵۹۵

www.roshdmag.ir Email: farda@roshdmag.ir



آموزش در میدان بازی

کافی خسته می‌شویم.» چرا باید آموزش را چنان سخت نشان داد که بچه‌ها لذت یادگیری را هرگز در مدرسه حس نکنند؟! تحقیقات نشان می‌دهند که بسیاری از باورهای ما درباره‌ی بازی‌های رایانه‌ای (یا حداقل بخشی از آنها) درست نیست. می‌توان بازی‌ها را به میدان آموزش وارد کرد و در آموزش بسیاری مفاهیم از آنها بهره گرفت. در این شماره‌ی نشریه به پاره‌ای از جنبه‌های آموزشی بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده‌ایم که آموزش را جذاب خواهند کرد و علاوه بر آن، بر میزان یادگیری می‌افزایند. شاید با نگاهی نو به بازی و درس، بچه‌ها وقتی درس می‌خوانند احساس رنج و ناراحتی نکنند، و وقتی به سراغ رایانه و بازی می‌روند، پدر و مادر حس نکنند که عمر فرزندشان تلف می‌شود.

پی‌نوشت

1. no pain, no gain

می‌خوانیم که: «آن چه موجب رنج ما می‌شود، به ما تعلیم می‌دهد.» در بسیاری از فرهنگ‌ها این ضرب‌المثل وجود دارد که «نابرده رنج، گنج میسر نمی‌شود». در این معنا، گنج یادگیری و دانش نیز بدون ناراحتی و رنج حاصل نمی‌شود.

امروزه ولی بحث از این است که با بازی نه فقط می‌توان آموزش داد و یاد گرفت، بلکه می‌توان درمان هم کرد. بازی‌های رایانه‌ای در جهان ما اکنون چنان فراگیر شده‌اند که گویی هیچ خانواده‌ای علی‌رغم عدم اعتقاد به آنها، گریزی از تهیه‌ی آنها برای فرزندانش ندارد. نهایت آن که سعی می‌شود مدت آن محدود شود. حال اگر بیاییم تصور خود را از یادگیری تغییر دهیم، چه می‌شود؟ می‌توان بازی را با آموزش تلفیق کرد و این دو سلطان را در یک اقلیم گنجانند. در مقاله‌ای از قول مادری دبیر درباره‌ی فرزندش خوانده‌ام: «او از هر آموزشی که مشابه آموزش‌های مدرسه‌ای‌اش بود، فرار می‌کرد و می‌گفت در مدرسه به اندازه‌ی

اگر به نسل من می‌گفتید که می‌شود با بازی به بچه‌ها چیزی آموخت، به شما چپ‌چپ نگاه می‌کردند و نگاه عاقل اندر سفیه به سویتان روانه می‌شد. افراد نسل من همیشه بین کار و بازی، کلاس درس و مکان بازی تمایز قائل بودند. جایی که بازی هست، درس نیست و اگر می‌خواهید درس بخوانید، دیگر حرف از بازی نباید بزنید. عده‌ای معتقدند که تمایز، بلکه تعارض میان بازی و کار و آموزش مختص جامعه‌ی صنعتی است. از آن دوره که کارخانه و اداره زمانمند و افراد ساعت کار و غیرکارشان مشخص شد، بین بازی، کار، تفریح و یادگیری، نزاع و تقار به‌وجود آمد، طوری که وقتی از بازی حرف می‌زنید، گویی از چیزی سخن می‌گویید که بر آن داغ ننگ اتلاف وقت، بی‌هدفی، تنبلی و حتی انحطاط زده شده است. برخی معتقدند که اصلاً یادگیری و رنج و درد ملازم یکدیگرند و آموختن فاقد جنبه‌ی سرگرم‌کننده و مفرح است. در ادبیات جهان



اشاره: نوشته‌ی حاضر از مجموعه مطالعات «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» اقتباس شده است. این بنیاد در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای تحقیقات جامعی انجام داده است. این نوشته در واقع گزیده‌ای از این تحقیقات است. خوانندگان را برای مطالعه‌ی بیشتر این مجموعه به سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که در همین شماره معرفی شده است ارجاع می‌دهیم.

چند ماه قبل از شروع مطالعه و پژوهش روی تدوین نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای در ایران، با کتاب «موسیقی و تفریح در اسلام» آشنا شدیم. به جرئت می‌توان گفت، نگاهمان به مفهوم بازی و تردیدهایی که داشتیم، پس از مطالعه‌ی این کتاب تغییر کرد و تعمیق یافت. به همین خاطر، مهم‌تر از همه‌ی آن‌چه که در پیش‌گفتار یک کار پژوهشی بومی می‌توان به آن اشاره کرد، دغدغه‌ای است که سال‌ها پیش و در اوج مبارزات

ایدئولوژیک جامعه‌ی مسلمان ایران، از جانب شهید آیت‌الله دکتر سیدمحمد بهشتی مطرح شده است. این مسئله‌ی زیربنایی، مفهوم و معنای کلمه‌ی تفریح است که در آیین زندگی اسلامی، جایگاه والایی دارد.

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

یادم می‌آید که حدود ۱۵ - ۱۴ ساله و در آغاز دوران بلوغ بودم و تحصیلات علوم انسانی را هم تازه شروع کرده بودم. به حکم آن نشاط و شادابی که انسان در آن سن دارد، پیش یا بعد از مباحثه و پیش یا بعد از بحث، دوستان می‌گفتند، می‌خندیدند، و می‌گفتیم و می‌خندیدیم. یکی از رفقا با من هم‌مباحثه بود. او بازار را رها کرده و به تحصیل علوم انسانی رو آورده بود و بزرگ شده در جلسات مذهبی معمولی، مثل هیئت‌ها بود. وقتی ما می‌خندیدیم، ایشان می‌گفت: فلانی، حالا که آغاز دوران تحصیل علوم انسانی است، بهتر است خودمان را عادت بدهیم که نخندیم، یا کمتر بخندیم. گفتم چرا؟ گفت: خوب، سوره‌ی توبه آیه‌ی ۸۲ قرآن است: «فلیضحکوا قليلا ولیبکوا کثیرا» (کم بخندند و زیاد بگریند).

چند سالی گذشت. روزی بنا گذاشتم یک بار قرآن را از اول تا آخر با دقت و به صورت کتابی که می‌خواهم برای من کتاب علمی باشد، بررسی کنم. به این آیه رسیدم. دیدم عجب! این آیه در قرآن هست، صحیح است، اما مطلب درست در نقطه‌ای مقابل آن مطلبی هست که آن آقا از آن فهمیده بود. پیغمبر دستور صادر کرده بود که تمام نیروهای قابل، برای شرکت در مبارزه علیه کفار و مشرکینی که به سرزمین اسلامی هجوم آورده بودند، بسیج شوند. عده‌ای با بهانه‌های مختلف از شرکت در این لشکرکشی خودداری و از فرمان خدا و پیغمبر تخلف کرده بودند. این آیات قرآن می‌گوید: لعنت خدا باد بر این کسانی که دیدند پیغمبر با انبوه مسلمان‌ها به میدان نبرد می‌رود، اما باز هم زندگی دوستی، آن‌ها را

و مدار کرد از فرمان خدا و رسول تخلف کنند و بمانند. لعنت خدا بر آن‌ها باد! محروم باد این گروه از رحمت حق! به دنبال آن و به عنوان یک کیفر و نفرین می‌گوید: از این پس این گروه نافرمان کم بخندند و زیاد بگریند. این را به عنوان یک نفرین بر این گروه نافرمان می‌گوید. به کیفر این تخلف از فرمان خدا و رسول، از این پس کم بخندند و زیاد بگریند. خنده در زندگی آن‌ها کم باد و گریه در زندگی آن‌ها فراوان باد!

حالا شما از این آیه چه می‌فهمید؟ می‌فهمید که از دید اسلام، زندگی با نشاط، نعمت و رحمت خداست و زندگی توأم با گریه و زاری و ناله، خلاف رحمت و نعمت خداست. خدا در مقام نفرین یا در مقام نکوهش از این تخلف می‌گوید: به کیفر این تخلف، از این پس از نعمت خنده و نشاط فراوان کم بهره باشید و همواره گریان و مصیبت‌زده و غم‌زده زندگی کنید.

اصولاً تفریح یکی از نیازهای زندگی انسان است. یعنی نه فقط به عنوان تجدید



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

قوا، بلکه اصولاً به عنوان یکی از نیازهای اصلی مطرح است. تفریح برای انسان‌ها یک نیاز طبیعی است، نه یک نیاز ارادی. یعنی انسان خود به خود احساس می‌کند، وقتی در زندگی آتش به جا باشد، نانش به جا باشد، زن و فرزندش به جا باشد، همه‌ی این‌ها به جا باشد، اصولاً به یک نوع تفریح نیاز دارد. تفریح حاجتی است از حاجات زندگی. خدای آفریدگار طبیعت و نظام طبیعت خواسته‌است، آدمی با احساس احتیاج به تفریح، همواره نشاط زنده ماندن و زندگی کردن داشته باشد. اصولاً تفریح یکی از نیازهای طبیعی بشر است و یک نظام اجتماعی و مکتب زندگی باید برای ارضای این خواسته‌ی طبیعی فکری کند. چه کسی می‌تواند درباره‌ی اسلام بگوید: اسلام دین غم و اندوه و گریه و زاری و بی‌نشاطی است؟! باید برای پسران و دختران برنامه‌هایی تهیه کرد تا حس نکنند به حکم ایمان و پای‌بندی به دین، از مواهب زندگی محروم می‌مانند. احساس این محرومیت، خطری بزرگ برای ایده و هدفی است که شما به آن احترام می‌گذارید.»

شهید آیت‌الله دکتر سید محمد بهشتی (ره)

با توجه به این نقل قول از آن شهید و متفکر بزرگ، بیان شرایط امروز از پیچیدگی خاصی برخوردار است. به نظر می‌رسد هم‌چنان مسائلی مطرح هستند که با صحبت‌های ایشان هم‌خوانی بسیاری دارند. اتفاقاتی نظیر پیشرفت و تغییر شیوه‌ی زندگی شهرنشینی، دگرگونی روابط اجتماعی در میزان و نوع شکلی و محتوایی خود، ارتباط، اعتماد و گرایش وافر به رسانه (از هر نوع آن)، تنوع‌طلبی، لذت‌جویی و... هنوز رویکرد ما را نسبت به این موضوع مهم، یعنی تفریح و چرایی و چگونگی آن، اصلاح نکرده‌اند. حتی می‌توان ادعا کرد که دچار نوعی سطحی‌نگری و ساده‌انگاری شده‌ایم. شاید تفکر و تعریف غالب این است که بازی، باطل و بیهوده است. زایل کردن وقت است. حتی هنوز شنیده می‌شود که تفریح برای زمانی درست است که دیگر هیچ کاری باقی نمانده باشد. از طرف دیگر با مشکل بزرگی روبه‌رو هستیم و آن مسئله کاهش ارتباط مؤثر پدر و مادر با فرزندان و در مقابل، افزایش ارتباط فرزند با موقعیت‌هایی است که، والدین درک و شناخت صحیحی از آن ندارند. پس در نتیجه بچه‌ها راه، یا از قرار گرفتن در آن موقعیت‌ها نفی می‌کنند و یا به دلیل مشغله، رها می‌سازند. البته نفی کردن و رها کردن، به معنای کم‌اهمیت دانستن تلقی می‌شود؛ چون در هر دو صورت، ارتباط با فرزند خود را از دست داده است. به معنای دیگر، در مهم‌ترین وظیفه‌ی یک پدر و مادر، یعنی تربیت فرزندان، دچار اختلال و بیماری هستیم.

نباید فراموش کنیم، به خاطر همان دلایلی که در بالا گفته شد، یعنی تغییر شیوه‌ی زندگی، تنوع‌طلبی و ارتباط وسیع با رسانه، نوع موقعیت‌ها و کیفیت اثرگذاری آن‌ها در حال تغییر شدید است. البته واضح است که غفلت در این زمان، چه معنای خطرناکی خواهد داشت.

حال سؤالات اساسی را مطرح می‌کنیم:

۱. بازی چیست؟
۲. مفاهیم مرتبط با بازی کدام‌اند؟
۳. آیا ارتباطی میان بازی با شکل‌گیری شخصیت در سنین گوناگون وجود دارد؟
۴. میزان تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت اجتماعی و روانی افراد چگونه است؟
۵. در صورت آسیب منجر به استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، چه باید بکنیم؟
۶. آیا تحدید سنی برای استفاده، می‌تواند به کاهش آسیب منجر شود؟
۷. آستانه‌ی آسیب‌پذیری کجاست و آیا در همه‌ی جوامع به یک شکل است؟
۸. رابطه‌ی میان آموزش مؤثر و بازی‌های رایانه‌ای چگونه است؟
۹. الگوی استفاده از رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، یک نظام حاکمیتی است (توسط دولت اعمال می‌شود)، یا پیشنهادی برای کنترل از طریق خانواده است؟
۱۰. بهترین سن برای استفاده از هر بازی، متناسب با محتوای آن را چگونه بشناسیم؟

باید برای پسران و دختران برنامه‌هایی تهیه کرد تا حس نکنند به حکم ایمان و پای‌بندی به دین، از مواهب زندگی محروم می‌مانند. احساس این محرومیت، خطری بزرگ برای ایده و هدفی است که شما به آن احترام می‌گذارید شهید آیت‌الله دکتر سید محمد بهشتی (ره)

بازی رایانه‌ای چیست؟

مهم‌ترین کاربرد بازی‌های رایانه‌ای، سرگرمی است. بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌هایی هستند که دربردارنده تعامل میان بازیکن و ابزار الکترونیکی‌اند. کنسول‌ها یا جعبه‌ها، سیستم‌هایی الکترونیکی هستند که در بازی کردن به کار می‌روند. آن‌ها رابط میان نمایش داستان و قواعد بازی، از طریق صفحه‌ی نمایشگر به بازیکن هستند. همچنین، تصمیمات کاربر و دستورات او را به نرم‌افزار بازی منتقل و نتیجه‌ی آن را در صفحه‌ی نمایشگر نشان می‌دهند. کنسول‌هایی که برای بازی کردن به کار می‌روند، متنوع و فراوان‌اند.

انتقال مؤثر مفاهیم درون بازی

۱. مفهوم رسانه و درک مخاطب

بررسی چگونگی رابطه‌ی رسانه و مصرف‌کننده، در بسیاری از موارد به معنی بررسی چگونگی تأثیر رسانه بر مخاطب است. ابتدا تصور می‌شد که رسانه دارای تأثیر بسیار نیرومندی است. این نظر در طول سال‌های میان دو جنگ جهانی، برتری داشت. اصطلاحاتی مانند «نظریه‌ی گلوله جادویی»^۱ یا «نظریه‌ی سوزن تزریق»^۲ برای توصیف این مرحله‌ی آغازین به کار می‌رود. مرحله‌ی دوم زمانی پدیدار شد که محققان در باب این تأثیر به تردید افتادند و شواهدی برای تأیید آن‌ها پیدا نکردند. بسیاری از آنان عباراتی مانند «نظریه‌ی تأثیر محدود» را به کار گرفتند تا جریان عمده‌ی این مرحله را که از پایان جنگ جهانی دوم تا آغاز دهه‌ی ۱۹۷۰ طول کشید، نام‌گذاری کنند. مرحله‌ی سوم، شاهد بازگشت به مفهوم رسانه‌های جمعی پر قدرت بوده است.

محققان به دلایلی چند، مفهوم تأثیر محدود را حداقل به طور نسبی کنار گذاشتند. استفاده‌ی گسترده از تلویزیون باعث شد که اعتقاد به تأثیر قوی دوباره پدیدار شود. به عبارت دیگر، در مرحله‌ی اول، عوامل محتوایی در ایجاد تأثیرات برتری داشتند. در مرحله‌ی دوم، ویژگی‌های فردی مهم‌تر قلمداد شدند و در سومین مرحله، عوامل محتوایی و فردی با هم ترکیب شدند. مرحله‌ی اول، رسانه‌ها را «قدرت مطلق»^۳ می‌پنداشت، مرحله‌ی دوم، رسانه‌ها را «فاقد قدرت» تلقی می‌کرد و مرحله‌ی سوم، آنان را «قدرتمند» می‌داند. در بررسی چگونگی تعامل رسانه و مصرف‌کننده، باید توجه داشت که در سنین متفاوت، افراد رسانه‌ها را به طرق متفاوتی می‌بینند و می‌فهمند و این امر به عواملی هم‌چون طول گستره‌ی توجه آن‌ها، روش فرایند اطلاعات، میزان درگیری ذهنی و تجارب زندگی‌شان دارد.

محققان تأکید می‌کنند که واکنش‌های کودکان به تلویزیون متضمن تفسیر آن‌چه می‌بینند است و نه فقط ثبت محتوای برنامه‌ها. آن‌ها اظهار می‌دارند که اکثر تحقیقات، پیچیدگی فرایندهای ذهنی کودکان را در نظر نگرفته‌اند. تماشای تلویزیون، حتی تماشای برنامه‌های کم‌اهمیت، ذاتاً یک فعالیت ذهنی سطح پایین نیست.

کودکان برنامه را با ربط دادن آن‌ها به سایر نظام‌های معنا در زندگی روزمره‌شان «تفسیر می‌کنند». برای مثال، حتی کودکان خردسال می‌فهمند که خشونت تلویزیون واقعی نیست. بنا به گفته‌ی هاج و تریپ، خشونت برنامه‌های تلویزیونی نیست که بر رفتار تأثیر دارد، بلکه بیشتر چارچوب کلی

خشونت برنامه‌های تلویزیونی نیست که بر رفتار تأثیر دارد، بلکه بیشتر چارچوب کلی نگرش‌هایی است که خشونت در آن‌ها ارائه و تفسیر می‌شود.

نگرش‌هایی است که خشونت در آن‌ها ارائه و تفسیر می‌شود.

هم‌چنین انتخاب رسانه و پاسخ به آن، بسته به سن مصرف‌کننده، متفاوت است. بچه‌ها و بزرگسالان از نوجوانان بیشتر تلویزیون می‌بینند و نوجوانان نسبت به بچه‌ها، به موسیقی‌های بیشتری گوش می‌دهند. نوجوانان (۲۰-۱۲ سال) موسیقی‌های پاپ عرضه شده را خریداری می‌کنند. مخاطبین اصلی فیلم‌های «پرتحرک»^۴ با سطوح بالایی از خشونت، نوجوانان مذکر هستند و دختران نوجوان سفیدپوست، در میان مصرف‌کنندگان مشتاق مجلات قرار دارند [آرنت و همکاران، ۱۹۹۵].

مقطع تحولی، نه تنها انتخاب‌هایی را که افراد صورت می‌دهند، بلکه چگونگی تفسیر آن‌ها از محتوای رسانه را تحت تأثیر قرار می‌دهد: آواز مشابهی از «رپ» درباره‌ی خشونت درون شهری، ممکن است به وسیله‌ی یک کودک، به صورت داستانی درباره‌ی قهرمانان و اشرار، توسط یک نوجوان به صورت تعبیری از ناکامی عمل در دنیای ملال‌انگیز و به وسیله‌ی یک بزرگسال، به صورت طرحی برای فروش توسط اجراکنندگان و تولیدکنندگان آواز تلقی شود.

استفاده‌های خاص از رسانه‌ها در میان نوجوانان، بیشتر از سایر افراد، به صورت مشترک دیده می‌شود (برای مثال، استفاده از رسانه‌ها در خدمت شکل‌دهی هویت). تمرکز انتخاب‌های نوجوانان در رسانه‌ها، بر موضوعات نقش‌های جنسی^۵، تمایلات جنسی^۶ و روابط عاشقانه^۷ است. همچنین، رسانه‌ها برای نوجوانان از بچه‌ها و بزرگسالان اهمیت بیشتری دارند، چرا که نوجوانان از رسانه‌ها هم‌چون راهی برای نشان دادن مطابقت یا مخالفت با ارزش‌های بزرگسالان استفاده می‌کنند.

۲. دریافت واقعیت^{۱۰}

یک جزء مهم از ادراک روایت‌های رسانه‌ها، واقعیت دریافتی از افراد و رویدادهای آن روایت است. واقعیت دریافتی از رسانه ممکن است بر فرایندهای ذهنی، نگرش‌ها، عقاید و رفتار تأثیر داشته باشد. در حال حاضر، بیشترین تلاش برای افزایش واقع‌گرایی روایت‌های باواسطه‌ی رایانه، متمرکز بر افزایش همانندی با واقعیت فیزیکی، خصوصاً گرافیک و صوت بهتر است. گرچه واقعیت فیزیکی جزء مهمی از واقعیت دریافتی در گستره‌ی زندگی است، مدارک نشان می‌دهند که با آغاز کودکی میانه، واقعیت دریافتی به میزان زیادی متأثر از واقعیت مفهومی و انتزاعی می‌شود.

بچه‌های بسیار کوچک، بیشتر به خصوصیات فیزیکی «ژانر» (شخصیت‌های کارتون‌ی در مقابل بازیگران واقعی) گرایش دارند. آن‌ها بیشتر از، آن‌چه ترسناک به نظر برسد، می‌ترسند تا آن‌که ترسناک عمل کند. اطلاع از دیگر جنبه‌هایی که به لحاظ فیزیکی کمتر مشهودند، برای کودکان بزرگ‌تر مهم می‌شود. همان‌طور که کودکان بزرگ می‌شوند، می‌توانند بین ظاهر یک چیز و طبیعت واقعی آن تمایز قائل شوند. با شروع کودکی میانه، گرچه کودکان هنوز به خصوصیات فیزیکی اهمیت می‌دهند، اما شروع به طبقه‌بندی پیشرفته‌تر درباره‌ی این‌که چه چیزی واقعی است، می‌کنند.

تشویق و توییح، راهی برای درونی کردن مفاهیم است. پل مستحکم این راه، دقتی است که انسان در تمرین به خرج می‌دهد. هر قدر که در کنترل حواس دقت بیشتری به خرج دهد، راه بر او هموارتر خواهد شد.



انتقال مفاهیم در موقعیتی با انگیزه‌ی بالا، علاقه‌ی فراوان، هیجان زیاد و رضایتمندی، وقتی در کنار انتخاب دل‌خواه شخص برای تعامل قرار بگیرد، ضریب اثرگذاری بالایی خواهد داشت

دست‌رس را محدود می‌کند که می‌تواند بر واقعیت دریافت شده اثر بگذارد. نوع زبان استفاده شده، عنوان داستان و نوع داستان نیز از دیگر عوامل اثرگذار است. البته حتی اگر مصرف‌کننده‌ی رسانه هیچ تجربه‌ی مستقیمی با رویدادهای تصویر شده نداشته باشد، می‌تواند فکر کند که اگر آن اتفاق می‌افتاد یا آن موجود وجود داشت، آیا آن‌گونه که تصویر شده است عمل می‌کرد یا خیر.

هم‌چنین، به واسطه‌ی اثر سوم شخص، افراد فکر می‌کنند که رویدادهای غیرمعمول و نادر بیشتر برای دیگران اتفاق می‌افتند و بنابراین برای آن‌ها واقعی‌تر هستند. دیگر آن که افراد بارها درباره‌ی رفتار دیگران قضاوت می‌کنند که آیا حاصل ویژگی‌های شخص است یا از موقعیتی که فرد در آن قرار گرفته، ناشی شده است. وقتی که در داستان‌ها علت رفتار موقعیتی نشان داده شود، بیشتر واقعی در نظر گرفته می‌شوند تا این که رفتار غیر موقعیتی باشد. بنابر آن چه ذکر شد، چگونگی واقعیت دریافتی از یک رسانه، نتیجه‌ی فرایندهای پیچیده‌ای است که عوامل فردی و محیطی را در بر می‌گیرد و بسته به فرد، تجارب وی و زمینه، می‌تواند متفاوت باشد.

۳. بازی و انتقال مؤثر مفاهیم هدفمند

در میان رسانه‌ها، قدرت اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای و توانمندی انتقال پیام از طریق آن‌ها، جایگاه ویژه‌ای دارد. انتقال مؤثر مفاهیم هدفمند توسط بازی‌های الکترونیکی، فرصت مناسبی برای ارتقای سطح آموزش مؤثر خواهد بود. می‌توان آموزش مؤثر را در شش مؤلفه که ارتباط معناداری با بازی‌های رایانه‌ای دارد، توضیح و تشریح کرد:

- تمایل
- تمرین
- همکاری گروهی
- محیط هم‌سن و سالان
- رعایت هنجارها
- تصمیم‌گیری

انتقال مفاهیم در موقعیتی با انگیزه‌ی بالا، علاقه‌ی فراوان، هیجان زیاد و رضایتمندی، وقتی در کنار انتخاب دل‌خواه شخص برای تعامل قرار بگیرد، ضریب اثرگذاری بالایی خواهد داشت. یعنی تمایل در سطح بالا، به درونی شدن و پذیرفتن از روی رغبت منجر خواهد شد.

تمرین برای کسب مهارت است. آن قدر سعی و خطا می‌کند تا بتواند به درستی آن را انجام دهد. اگر تمرین به خوبی پیش رود، همراه با تشویق خواهد بود. در غیر این صورت، باید منتظر توییح باشد. تشویق و توییح، راهی برای درونی کردن مفاهیم است. پل مستحکم این راه، دقتی است که انسان در تمرین به خرج می‌دهد. هر قدر که در کنترل حواس دقت بیشتری به خرج دهد، راه بر او هموارتر خواهد شد. حضور فرد در موقعیت تعاملی در کنار هم‌سالان، موجب ایجاد محیط رقابتی و فرصت برتری‌جویی خواهد شد. با فراهم شدن موقعیت و شرایط پیروزی و برتری بر هم‌سالان، فرد می‌تواند کمبودهای دیگر خود را نیز جبران کند. بازی با هم‌سالان زمینه‌ی مساعدی برای همکاری گروهی ضمنی خواهد بود. در این موقعیت، فرد در شرایطی قرار می‌گیرد که برای دست‌یابی به هدف، به تقسیم کار نیازمند می‌شود.

جدول شماره ۱

تمایل	با انتخاب	با رضایت
تمرین	با انگیزه‌ی فراوان	با هیجان
همکاری گروهی	با تکرار عمل	توییح و تشویق
آموزش مؤثر	احساس مسئولیت	مدیریت یا رهبری
هم‌سالان	جبران کمبودها	فرصت برتری‌جویی
تصمیم‌گیری	محیط رقابتی	احساس پیروزی
هنجارها	مقایسه کردن	انتخاب کردن
	دوراندیشی	قاطعیت
	مصلحت‌اندیشی	مشورت
	رعایت قواعد و قوانین	
	انتظارات محیط از او	

یک تمایز بر اساس واقعیت چنین است: تمایز بین رویدادهایی که واقعاً بیرون از تلویزیون اتفاق افتاده و آن‌هایی که برای تلویزیون ساخته شده‌اند. تمایز دیگر، بین «ساختگی اما ممکن» و «ساختگی اما محتمل» یا معرف^{۱۲} است. طی گذر از کودکی میانه به اواخر کودکی، بیشتر کودکان، واقعی را به عنوان محتمل یا قابل قبول و نه فقط ممکن تعریف می‌کنند. البته توانایی کودکان در تمایز بین نمایشات واقعی و غیرواقعی، بسته به تجارب آن‌ها متغیر است و کودکان غالباً از تجاربشان با دنیای واقعی و تجارب تلویزیونی برای ساخت قضاوت‌های پیچیده درباره‌ی واقعیت استفاده می‌کنند.

با افزایش سن کودکان، ظاهر ترسناک در تعیین واکنش ترس اهمیت کمتری می‌یابد و آن چه به لحاظ مفهومی ترسناک است، اهمیت بیشتری می‌یابد. برای مثال، بچه‌های کوچک‌تر به وسیله‌ی نمایش‌های مفهومی از جنگ و «هولوکاست هسته‌ای» نگران نمی‌شوند، در حالی که بچه‌های بزرگ‌تر عمیقاً نگران و ناراحت می‌شوند. در اواسط و انتهای کودکی، ادراک از واقعیت بیشتر با جنبه‌های انتزاعی‌تر، مفهومی‌تر و حتی فرضی واقعیت همراه می‌شود.

این جنبه‌ی فرضی از واقعیت دریافت شده، مرتبط با تعاملات شبه اجتماعی با کاراکترهای رسانه است.

مطالعات گوناگون نشان داده‌اند که دستکاری اجزای داستان بر آن چه که ما فکر می‌کنیم واقعی است، تأثیر زیادی دارد. هم‌چنین در بعضی موارد، عوامل دیگری مانند آشنایی با زمینه‌ی اطلاعات، بر واقعیت ادراک شده مؤثر است؛ به طوری که رویدادهای غیرمعمول در زمینه‌ی نامتعارف (مانند کشورهای دیگر یا دنیای خیالی) بیشتر پذیرفته می‌شوند. هم‌چنین، ویژگی‌های رسانه‌های سرگرمی مانند تغییرات صحنه، ظرفیت ذهنی در

فراگیری چگونگی «تصمیم‌گیری»
آموزش پیچیده‌ای است که در بازی،
فرصت تجربه کردن آن فراهم است

بافزایش سن کودکان، ظاهر ترسناک
در تعیین واکنش ترس اهمیت کمتری می‌یابد
و آن‌چه به لحاظ مفهومی ترسناک است، اهمیت بیشتری می‌یابد.

تقسیم کار به رهبری و هماهنگی اعضا احتیاج دارد تا در مقابل نقشی که هر یک از اعضا پذیرفته‌اند، پاسخ‌گوی سایر اعضای گروه نیز باشند. نتیجه‌ی این روند افزایش احساس مسئولیت در اعضای گروه خواهد بود.

موفقیت در این مسیر در صورتی تضمین خواهد شد که تصمیمات درستی اتخاذ شود. فراگیری چگونگی «تصمیم‌گیری»، آموزش پیچیده‌ای است که در بازی، فرصت تجربه کردن آن فراهم است. «مشورت»، یعنی استفاده کردن از تجربه و بینش دیگران. باید بیاموزیم که از خوب دیدن دیگران برای اتخاذ تصمیمات درست استفاده کنیم. مصلحت خود و دیگران را نیز در تصمیم‌گیری به کار گیریم. اما مهم‌ترین مسئله تصمیم قاطعانه است. به معنای دیگر، پس از مقایسه‌ی تمام گزینه‌های پیش رو، با انتخاب درست در زمان مناسب خود، قاطعانه تصمیم بگیرد و انجام دهد.

دیدگاه جامعه‌شناختی، نظام شخصیت انسان را مجموعه‌ای از نیازها و انتظارات میدانند؛ نیازهایی که به صورت فطری در انسان وجود دارند، و انتظارات اجتماعی که به صورت طبیعی به فرد منتقل می‌شوند.

انتظارات اجتماعی ← نظام شخصیت انسان ← نیازهای فرد

قسمتی از انتظارات اجتماعی، متشکل از ارزش‌ها و هنجارهای جامعه است. قواعدی که در جامعه به وجود می‌آیند، به صورت هنجار به انسان‌ها منتقل می‌شوند؛ قوانینی که به صورت درونی و یا بیرونی از فرد می‌خواهند که آن‌ها را به درستی انجام دهد و رعایت کند. این اتفاق نیز، در صورت آموزش و

یادگیری مؤثر عملی خواهد شد. در بازی نیز مخاطب باید طبق قواعد بازی عمل کند تا بتواند پیروز میدان شود. او باید بارها و بارها با انجام تمام قواعد در اجرای نقشه‌ی بازی پیروز شود و با موفقیت به مراحل بعدی راه پیدا کند. بدیهی است که پیروی از قواعد طراحی شده در بازی برای رسیدن به احساس پیروزی و گشایش درهای بسته، نقش مهمی در درونی کردن آن در ذهن مخاطب دارد.

۴. کارکردهای مثبت بازی‌های رایانه‌ای

در جدول زیر سعی شده است با استفاده از نظریات بازی و اوقات فراغت، کارکردهای مثبت سبک‌های متفاوت بازی‌های رایانه‌ای ذکر شود. البته این موضوعی است که جای بررسی بسیار دارد و نمی‌توان به این توضیح مختصر اکتفا کرد. توصیه می‌شود مسؤولین ذی‌ربط، زوایای مختلف بازی‌ها را بررسی کنند. در این‌جا تأکید می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای همان‌طور که آسیب‌هایی برای جامعه و فرهنگ دارند، فواید و مزایایی نیز دارند. این موضوع می‌تواند در مؤلفه‌های محتوایی رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار گیرد. به این معنی که ویژگی‌های مثبت هر بازی و مهارت‌ها و اطلاعاتی را که به بازیکن اضافه می‌کند، می‌توان در کنار مؤلفه‌های آسیب‌زای آن قید کرد.

جدول شماره ۲

کارکردها بر مبنای نظریه‌ها	تعریف	سبک بازی	پی‌نوشت:
طبق نظریه‌ی فراغت به عنوان گسترش خود، این تپ از بازی‌ها باعث آرامش، سرگرمی و رشد شخصیت می‌شوند	با هدف تسهیل در امر آموزش انجام می‌شود	آموزشی	1. The magic bullet theory
طبق نظریه‌ی آرایشی، برانگیخته شدن اشکال لذت‌بخشی از هیجان را به همراه دارند و طبق نظریه‌ی اسپنسر، باعث تخلیه انرژی مزاد می‌شوند.	بازی‌هایی با عکس‌العمل‌های سریع، تنظیم زمان و برداشتن موانع هستند	اکشن	2. The hypodermic needle theory
طبق نظریه‌ی گروس، این بازی‌ها پاسخ‌گوی نوعی میل به تفریح هستند که از فشار زندگی یکنواخت دنیای مدرن ناشی می‌شود	بازی‌هایی فاقد عکس‌العمل‌های چالشی و عدم فشار زمان هستند و به حل معما می‌پردازند.	ماجراجویی	3. omnipotent
طبق نظریه‌ی فراغت به عنوان گسترش خود، این تپ از بازی‌ها باعث آرامش، سرگرمی و رشد شخصیت می‌شوند.	مدیریت پروژه‌هایی با منابع محدود را شامل می‌شوند	شبیه‌سازی مدیریت و ساخت و ساز	4. hodg
طبق نظریه‌ی کارکردگراها، باعث آموزش یک سلسله ارزش‌های مورد نیاز جامعه می‌شوند.	بازی‌هایی هستند که در آن‌ها باید کنترل یک زندگی را برعهده گرفت.	شبیه‌سازی زندگی	5. tripp
طبق نظریه‌ی مید، از خلال این بازی‌ها نقش‌های اجتماعی و رابطه‌شان با هم آموخته می‌شود	باید از بین گزینه‌های موجود نقشی را انتخاب کرد و متناسب با آن، مسئولیتی را به انجام رساند.	نقش‌آفرینی	6. action
طبق نظریه‌ی فراغت به عنوان گسترش خود، این تپ از بازی‌ها باعث آرامش، سرگرمی و رشد شخصیت می‌شوند.	نیازمند دقت و تفکر زیاد برای رسیدن به پیروزی هستند.	راهبردی	7. Gender roles
طبق نظریه‌ی آرایشی، برانگیخته شدن اشکال لذت‌بخشی از هیجان را به همراه دارند و طبق نظریه‌ی اسپنسر باعث تخلیه انرژی مزاد می‌شوند	تصویری نسبتاً واقعی از راندن یک وسیله را ایجاد می‌کنند	شبیه‌سازی وسایل نقلیه	8. Sexuality
طبق نظریه‌ی آرایشی، برانگیخته شدن اشکال لذت‌بخشی از هیجان را به همراه دارند و طبق نظریه‌ی اسپنسر باعث تخلیه انرژی مزاد می‌شوند و طبق نظریه‌ی مید، از خلال این بازی‌ها نقش‌های اجتماعی و رابطه‌شان با هم را می‌آموزند.	تقلیدی از بازی‌های ورزشی در عالم واقع هستند	ورزشی	9. Romantic relationship
			10. Shapiro, Michael A (2003) Perceived reality and media entertainment, ACM International Conference Proceeding Series; Vol. : Proceedings of the second international conference on Entertainment Computing Pittsburgh, Pennsylvania, Pages: 1-8.
			11. Probable
			12. Representative

گزارش برگزاری دوره‌ی رایانه کلاس سوم دبستان شبیه‌سازی شهر

آن کار را برای استفاده‌ی کودکان به اندازه‌ی کافی آسان می‌کند. انعطاف‌پذیری و دقت نمونه‌ی آن برای بزرگ‌ترها مناسب است. به عنوان یک ابزار آموزشی، SimCity ۳۰۰۰ به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد تا بیاموزند که چگونه نقش یک شهردار را به عهده بگیرند. در این نقش آن‌ها تجربه‌هایی به شرح زیر خواهند داشت:

- ساختن و اداره‌ی شهر خودشان.
- پی‌بردن به اثر شکل فیزیکی زمین بر ارزش آن.
- تحقیق کردن در مورد رابطه‌ی بین مناطق تجاری، صنعتی و مسکونی.
- مقایسه‌ی انواع متفاوت نقشه‌های شهر.
- کشف اثر پیشرفت فناوری بر خدمات و آلودگی.
- تحقیق درباره‌ی راه‌های افزایش سلامت عمومی.
- کشف وابستگی بین «مالیات و عوارض» و «مدیریت شهری».
- ارزیابی هزینه - فایده‌های حمل و نقل عمومی.

(آغاز و پایان) در انجام یک فرایند اشاره کرد. با توجه به اهداف موجود و رده سنی فراگیرندگان، کار دسته‌جمعی را باید با برنامه‌ای قوی و هدفمند شروع کرد. با توجه به اصل «بازی تفکر کودک است»، بهترین برنامه یک بازی است که علاوه بر برآورده کردن اهداف، بتواند علاقه‌ی دانش‌آموزان را به استفاده از رایانه افزایش دهد.

برای این کلاس بازی، شبیه‌سازی شهر، «SimCity» در نظر گرفته شده است که به بحث در مورد آن می‌پردازیم.

SimCity

«SimCity ۳۰۰۰»، یک شبیه‌ساز شهری است، مدلی پویا از زندگی شهری که به وسیله‌ی شهروندان شبیه‌سازی شده (Sims)، ترافیک، تجارت، صنعت، خدمات، مالیات‌ها و عوارض و دیگر ظواهر مهم زندگی مدنی آن کامل شده است. نمای گرافیکی

ویژگی‌های آموزش رایانه به کودکان

موضوع آموزش رایانه متناسب با نیاز و سیر رشد و تکامل ذهنی کودکان، تقریباً سابقه‌ای در برنامه‌ی آموزشی مدارس ندارد. برخلاف سرعت تغییر و تحول زیاد رایانه، هنوز آموزش آن در جامعه به صورت نهادینه در نیامده است. ضرورت برخورد مناسب با این پدیده مهم ما را بر آن داشت که سهمی برای پرداختن به رایانه در برنامه‌ی آموزشی مدرسه قائل شویم. بدین لحاظ در سال تحصیلی ۸۱-۱۳۸۰ آموزش هدفمند رایانه را در مجتمع آموزشی روزه و از پایه‌ی سوم دبستان آغاز کردیم و با توفیق و فضل الهی آن را در پایه‌های چهارم و پنجم نیز به صورت مستمر و منسجم گسترش دادیم.

همان‌طور که می‌دانید، هر برنامه‌ی آموزشی باید با توجه به شرایط رشد (جسمی و ذهنی) و نیز نیازهای مخاطب خود طراحی و اجرا شود. هم‌چنین می‌دانید که در سنین دبستان، کودکان در قالب بازی به کسب تجربه، یادگیری و شناخت محیط می‌پردازند و در این سن، بازی اساس تفکر کودک را می‌سازد. لذا در تدوین طرح درس‌های مربوط به درس رایانه، در گام نخست محور برنامه، انجام بازی رایانه‌ای، متناسب با اهدافی که اشاره شد، قرار گرفت.

عمده‌ترین اهدافی که در این برنامه‌ی آموزشی مدنظر قرار داشتند، عبارت‌اند از:

- افزایش مهارت کار و تفکر گروهی و آشنایی با سیستم‌های تفکری.
- فراگیری شیوه‌های حل مسئله و یافتن ارتباط منطقی، از طریق توجه به داده‌ها، برقراری ارتباط میان آن‌ها، طرح فرضیه و استنتاج.
- آشنایی مقدماتی و مختصر با رایانه و داشتن دید ابزاری نسبت به آن.

بدیهی است که ضمن اجرای این برنامه‌ی آموزشی و نیل به اهداف فوق، توانایی‌های دیگری نیز به فراخور برنامه، در دانش‌آموزان تجلی می‌یابد که از جمله می‌توان به شناخت اصطلاحات در کار با رایانه (فارسی)، یادگیری کلمات و عبارات زبان انگلیسی، و درک اهمیت و توجه به تعیین زمان



● فراگیری قوانین و مقررات عمومی. شبیه‌سازی در دنیای واقعی

در یک سیستم شبیه‌سازی، ما یک دسته قوانین و ابزارهایی در اختیار داریم که یک سیستم را توصیف، طراحی و کنترل می‌کنند. شبیه‌سازی‌هایی از این دست، ابزارهای قدرتمندی هستند که به محققان اجازه می‌دهند، در تمام زمینه‌های نظری که قابل تجربه نبوده‌اند، وارد شوند.

شبیه‌سازها، در شرایط واقعی یا فرضی به کاربر اجازه می‌دهند، تغییرات متفاوت و گوناگونی ایجاد کنند و به مشاهده‌ی اثرات هر تغییر خاص بنشینند. برخلاف جهان واقعی، شبیه‌سازها اجازه‌ی کنترل دقیق وقایع، از آب و هوا گرفته تا قوانین فیزیک را می‌دهد.

شبیه‌سازی در آموزش

شبیه‌سازی به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد که به تدریج بیاموزند نه دفعتاً. آن‌ها ایده‌های جدید را کشف و امتحان می‌کنند. آن‌ها درمی‌یابند، هنگامی که اصول در یک موقعیت کاربردی می‌شوند (به کار می‌آیند)، چه اتفاقی می‌افتد؛ به جای یادگیری محض یک سلسله رخداد و اصول، دانش‌آموزان به همراهانی فعال و قدرتمند در یک فرایند یادگیری تبدیل می‌شوند. استفاده از یک شبیه‌ساز رایانه‌ای مانند SimCity ۳۰۰۰، چیزی بیشتر از یک تجربه‌ی آموزشی تنهاست. در واقع معرفی یک ابزار جدید برای پژوهش است.

چرا SimCity

SimCity یک برنامه و به اصطلاح بازی از مجموعه بازی‌های شبیه‌سازی شرکت «ماکسیس» است. یک شبیه‌ساز کامل شهر است که با ملاک‌ها و معیارهای قابل قبولی عمل می‌کند و در آن سعی شده است، تمام نکات موجود در یک شهر در نظر گرفته شود. با توجه به اهداف کلاس، این بازی به دلایل زیر مناسب تشخیص داده شد:

● به دلیل وسعت و جذابیت بازی و نحوه‌ی اجرای آن در کلاس، دانش‌آموزان در شروع کار

و ادامه‌ی آن، به صورت دو یا سه نفره با هم کار می‌کنند که با توجه به لایه‌ها و ملاک‌های موجود در بازی، به اهمیت با هم کار کردن و مشارکت گروهی در یک کار تقریباً واقعی به‌طور مشهود و ملموس پی می‌برند. بدین صورت که هر دانش‌آموز طرز فکری خاص خود دارد و با جمع کردن و نتیجه‌گیری از این طرز فکرها، شهر بهتری ساخته می‌شود.

● این بازی ملاک‌های زیادی در ساختن شهر دارد که این باعث می‌شود دانش‌آموز برای بهتر ساخته شدن شهرش، سعی کند که به تمام ملاک‌های گفته شده در کلاس توجه کند.

● ملاک‌ها در این بازی به هم پیوسته هستند؛ مانند مقدار مالیات با مقدار پول مورد نیاز برای ساخت. فراگیرنده باید پس از سعی در پیدا کردن ملاک‌ها و اطلاعات لازم، کار مهم‌تر دیگری انجام دهد و آن کنار هم قراردادن اطلاعات، تحلیل آن‌ها، نتیجه‌گیری و سرانجام رسیدن به تصمیم درست است.

اهداف دیگر

ضمن دست یافتن به اهداف اصلی کلاس در این برنامه، یک سلسله اهداف دیگری نیز تحقق می‌یابند که در نوع خود قابل توجه هستند:

● این بازی یک تفاوت بسیار مهم و اساسی با دیگر بازی‌های حتی شبیه به خود دارد و آن واقعی بودن این بازی است. یعنی یک موضوع واقعی و به روز، به صورت بازی جذابی درآمده است. این امر باعث می‌شود که دانش‌آموزان علاوه بر علاقه به ادامه‌ی کار، نوعی احساس مسئولیت هم در قبال کارشان داشته باشند. بدین ترتیب که دانش‌آموزان در این بازی، شهرداران شهر هستند و نوشتن اسم آن‌ها به عنوان شهردار در بازی و ایجاد محیط مناسب، سبب می‌شود که در قبال شهرشان احساس مسئولیت کنند و بازی را منطقی‌تر و با فکر بیشتری انجام دهند. در نتیجه کارشان از حد انجام یک بازی فراتر رود و بتوانند در قبال شهرشان پاسخگو باشند.

● نحوه‌ی اجرای بازی در این کلاس و

انجام کار به صورت گروهی، باعث می‌شود که دانش‌آموزان تفکر خود را به زبان و گاه به روی کاغذ بیاورند (همانند کشیدن نقشه‌ی اولیه شهر روی کاغذ). این امر یکی از اهداف مهم در طول دوران دبستان است.

● طی این دوره، دانش‌آموزان با ساختار واقعی یک شهر آشنا می‌شوند و می‌فهمند که شهر فقط خانه و خیابان نیست. با مفهوم و فرهنگ مالیات و مخارج و هزینه‌هایی که یک شهر برای قسمت‌های گوناگون همانند کارخانه، مغازه، مدرسه، بیمارستان و... باید بپردازد، آشنا می‌شوند. در ضمن، روابط تجاری و اقتصادی و هم‌چنین مفاهیم صادرات و واردات را درک می‌کنند و آن‌ها را در کلاس به کار می‌برند.

نحوه‌ی اجرای برنامه

با توجه به اهداف و توضیحات ذکر شده، زمان کلاس به دو قسمت تقسیم می‌شود:

۱. یادگیری زبان شهرسازی؛
۲. اجرای بازی به صورت تقریباً کامل. به‌خاطر وجود قسمت‌های متنوع و ملاک‌هایی که به صورت موزایی با هم قرار دارند، یادگیری و انجام این بازی به صورت دفعی و سریع برای یک دانش‌آموز کلاس سوم دبستان غیرممکن است. به همین دلیل با برنامه‌ریزی و سطح‌بندی اطلاعات لازم برای یادگیری، این اطلاعات به‌صورت سطح به سطح و از ساده به مشکل و به ترتیب اولویت مواد لازم برای ساختن شهر و سپس اداره‌ی آن ارائه می‌شود.

در مورد طرز ایجاد هر قسمت در شهر و قبل از یاد دادن آن، مربی درباره‌ی آن قسمت در یک شهر واقعی مانند تهران توضیح می‌دهد تا دانش‌آموزان بتوانند هر قسمت را به شرایط واقعی ربط دهند. این امر در میزان علاقه‌ی دانش‌آموزان و هم‌چنین نحوه‌ی کار آن‌ها در کلاس تأثیر مثبت دارد.

قسمت اول

جلسه‌ی اول: در ابتدای این جلسه، بدون اشاره به بازی، از ساختن یک شهر توسط دانش‌آموزان

در کلاس صحبت می‌شود و از آنان می‌خواهیم که موارد لازم برای ایجاد شهر را نام ببرند؛ مانند خانه، جاده، نیروگاه، بیمارستان و... پس از تکمیل شدن نسبی فهرست موارد، مربی شروع به کشیدن نقشه‌ی شهر روی تخته‌ی کلاس می‌کند و ضمن گفت‌وگو با دانش‌آموزان، جاهای هر قسمت و هر منطقه مشخص می‌شود. این کار تا پایان قسمت اول ادامه می‌یابد تا نقشه یک شهر با موارد مورد نیاز اولیه کامل شود. در قسمت دوم جلسه، درباره‌ی برنامه‌ای صحبت می‌شود که می‌تواند این شهر را در رایانه درست کند. سپس بازی را معرفی و در حضور دانش‌آموزان

آن را ایجاد می‌کنند. دانش‌آموزان پس از ایجاد مناطق، نحوه‌ی ایجاد جاده را برای مرتبط ساختن مناطق یاد می‌گیرند و آن را می‌سازند. در تمام این قسمت‌ها، حضور مربی و رسیدگی پی‌درپی او بسیار اهمیت دارد. حال نحوه‌ی انتخاب منابع برق گفته می‌شود و صحبتی مختصر درباره‌ی انواع نیروگاه‌های برق و مزایا و معایب هر کدام می‌شود. با تصمیم‌گیری دانش‌آموزان درباره‌ی نوع نیروگاه و محل ایجاد آن، نیروگاه زده می‌شود و سپس کار برق‌رسانی به شهر توسط تیرهای چراغ برق انجام می‌گیرد. سپس نوبت به منابع آب می‌رسد که همان رویه‌ی نیروگاه‌های برق در مورد آن‌ها

قسمت RCI بحث می‌شود و با انجام بازی توسط مربی روی «LCD Projector» این مطلب به‌طور کامل به دانش‌آموزان تفهیم می‌شود. جلسه با کار روی مناطق با توجه به گزارش RCI ادامه می‌یابد.

جلسه‌ی چهارم: در ابتدا درباره‌ی مقدار پولی که در آغاز بازی در اختیار داریم، صحبت می‌شود و سپس بازی دوباره از اول شروع می‌شود. البته با این تفاوت که شهر، نام و شهردار دارد و شهردارها مسئول شهر خود و اتفاق‌های درون آن هستند.

به همین دلیل دانش‌آموزان در ابتدا و ادامه‌ی کار، ساخت مناطق و موارد جلسات قبل را با توجه به مقدار پولی که در اختیار دارند و مقدار هزینه‌ای که هر قسمت دارد، انجام می‌دهند.

از این جلسه به بعد، نحوه‌ی انتخاب نیروگاه‌ها و همچنین منابع، مهم‌تر و حساس‌تر خواهد شد و به آنان این نکته یادآوری می‌شود که اداره‌ی این شهر را ادامه خواهند داد. درست کردن برخی از موارد دیگر مانند بیمارستان، مدرسه، دانشگاه و... نیز یاد داده می‌شود.

شبیه‌سازی به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد که به تدریج بیاموزند نه دفعتاً. آن‌ها ایده‌های جدید را کشف و امتحان می‌کنند



با توجه به اهداف موجود و رده سنی فراگیرندگان، کار دسته‌جمعی را باید با برنامه‌ای قوی و هدفمند شروع کرد. با توجه به اصل «بازی تفکر کودک است»، بهترین برنامه یک بازی است که علاوه بر برآورده کردن اهداف، بتواند علاقه‌ی دانش‌آموزان را به استفاده از رایانه افزایش دهد

در قسمت دوم جلسه، درباره‌ی مالیات و علت گرفتن آن از مناطق بحث می‌شود و سپس از قسمت بودجه‌ای، تنظیم مالیات آن به دانش‌آموزان گفته می‌شود. همچنین، مقدار پول موجود و تخمینی در آخر سال نشان داده می‌شود.

در ادامه دانش‌آموزان با بالا و پایین بردن مالیات، به اثر آن در مقدار پول آخر سال پی می‌برند.

جلسه‌ی پنجم: پس از ۱۵ دقیقه انجام بازی، درباره‌ی نحوه‌ی ارتباط مالیات‌ها با گزارش RCI صحبت می‌کنیم و از دانش‌آموزان می‌خواهیم آن را به کار برند.

در قسمت اول، فقط ارتباط این دو و نحوه‌ی تنظیم آن‌ها مدنظر قرار می‌گیرد و مربیان دوباره با تک‌تک گروه‌ها در این باره صحبت و با آن‌ها کار می‌کنند.

در قسمت دوم، درباره‌ی قسمت دوم بودجه که

نیز دنبال می‌شود.

در این جلسه فقط روی همین موارد کار می‌کنیم تا دانش‌آموزان با محیط کار آشنا شوند و بتوانند با این موارد به راحتی کار کنند.

جلسه‌ی سوم: در این جلسه دانش‌آموز دوباره بازی را شروع می‌کند و با توجه به نظرات و پیشنهادات مربی، آن را تا ایجاد موارد گفته شده در جلسه قبل پیش می‌برد. آن‌گاه درباره‌ی زمان و متوقف کردن و حرکت دادن آن و همچنین سرعت آن در بازی، صحبت می‌شود و پس از به اصطلاح «play کردن» زمان، دانش‌آموزان متوجه ساخت‌وساز در مناطق و مشکلات و ایرادهای موجود در شهرشان می‌شوند.

پس از گذشت زمانی حدود یک ساعت، درباره‌ی

نقشه‌ی روی تخته را در بازی پیاده می‌کنیم. این امر باعث می‌شود که اولاً دانش‌آموزان به اهمیت کار پی ببرند و ثانیاً به قسمت‌های بعدی و ادامه‌ی کار علاقه‌مند شوند.

جلسه‌ی دوم: این جلسه در کارگاه برگزار می‌شود. از این جلسه به بعد، دانش‌آموزان به دو گروه ۱۴ نفره و هر گروه نیز به زیرگروه‌های ۲ نفره تقسیم می‌شوند. هر گروه ۱۴ نفره در یک کارگاه و با دو مربی عمل خواهند کرد.

در شروع کار برای هر گروه یک زمین خالی در نظر گرفته می‌شود و دانش‌آموزان همراه با مربی مرحله به مرحله کار را جلو می‌برند.

اولین مرحله ایجاد مناطق است که دانش‌آموزان با توجه به موقعیت زمین، آب و سایر شرایط

مخارج باشد و نحوه‌ی ارتباط مخارج با مقدار پول آخر سال و تأثیرشان در شهر صحبت می‌شود.

قسمت دوم

حال دانش‌آموز به حدی رسیده است که می‌تواند بازی را تا حد قابل قبولی انجام دهد. از این جلسه به بعد مرحله‌ی دوم کار شروع می‌شود. دانش‌آموزان دوباره گروه‌بندی و به گروه‌های ۳ نفره تقسیم می‌شوند. در جلسات ششم تا دهم روال زیر را دنبال می‌کنیم:

هر جلسه به ۳ قسمت تقسیم می‌شود:

● در قسمت اول دانش‌آموزان با استفاده از برگه‌هایی که نقشه‌ی اولیه (فقط زمین) شهر در آن کشیده شده است، شروع به کشیدن نقشه‌ی شهر دل‌خواه با توجه به موارد مورد نیاز و نظرات هم‌گروهی‌ها می‌کنند. آن‌ها کشیدن شهر را تا جایی ادامه می‌دهند که با پیشنهاد و نظر مربی - فقط در جلسات نخستین - فکر می‌کنند در آن

قبل کسب کرده‌اند، شهری را می‌سازند.

● در قسمت سوم، که ۱۵ دقیقه‌ی آخر کلاس را به خود اختصاص می‌دهد، دانش‌آموزان شهر خود را ضبط می‌کنند و سپس با راهنمایی مربی، از شهرشان عکس می‌گیرند. پس از خارج شدن از بازی وارد محیط «front page» می‌شوند و توسط صفحه‌ی کلید، نام شهر و همچنین نام شهردارها را می‌نویسند و عکس گرفته شده از شهر را در آن جا قرار می‌دهند (آن‌ها با این کار، یک فایل html برای قرار دادن آن روی شبکه ایجاد کرده‌اند).

هر جلسه همین کار انجام می‌شود، با این تفاوت که در جلسات بعدی، برای ضبط کردن عکس گرفته شده، از محیط «Paint» استفاده می‌کنند. توجه شود که تمام مراحل کار توسط خود دانش‌آموزان و فقط در جلسات اول با راهنمایی مربی انجام می‌شود.

این رویه تا پنج جلسه ادامه دارد و در هر جلسه، عکس‌های شهرهای دانش‌آموزان در اینترنت مؤسسه قرار داده می‌شود. به این ترتیب دانش‌آموزان و اولیای‌شان می‌توانند شهرها را مرحله به مرحله با توجه به پیشرفتشان، در خانه مشاهده کنند. در این جلسات به‌خاطر پیشرفت بازی و ادامه‌ی آن، دانش‌آموزان با مسائل جدیدی همانند آلودگی، تراکم، ترافیک و... آشنایی پیدا می‌کنند و مربی نیز این‌گونه مسائل و نحوه‌ی حل آن‌ها و ارتباطشان را با محیط خارج - پس از تحقیق توسط دانش‌آموز - شرح می‌دهد.

جلسه‌ی آخر: در این جلسه از کارهای دانش‌آموزان در طول این دوره ارزیابی به عمل می‌آید؛ البته نه به صورت امتحان کتبی. بلکه ابتدا ملاک‌های ارزیابی مشخص می‌شوند و سپس توسط آن‌ها سطح دانش‌آموز - با توجه به اهداف - تعیین می‌شود. برای این دوره سه ملاک به شرح زیر در نظر گرفته شده است:

۱. **آزمون عملی:** به دانش‌آموزان شهری داده می‌شود که تقریباً ساخته شده است، ولی دچار مشکلات زیادی است؛ مشکلاتی مانند نرسیدن آب به بعضی از مناطق. دانش‌آموزان پس از برطرف کردن آن، مشکل و نحوه‌ی حل آن را می‌نویسند. در آخر نیز از شهرشان عکس می‌گیرند و آن را به صورت یک فایل گرافیکی



طی این دوره، دانش‌آموزان با ساختار واقعی یک شهر آشنا می‌شوند و می‌فهمند که شهر فقط خانه و خیابان نیست. با مفهوم و فرهنگ مالیات و مخارج و هزینه‌هایی که یک شهر برای قسمت‌های گوناگون همانند کارخانه، مغازه، مدرسه، بیمارستان و... باید بپردازد، آشنا می‌شوند

جلسه می‌توانند آن را در بازی پیاده کنند. این قسمت حدود ۱۵ دقیقه طول می‌کشد.

● در قسمت دوم که بیشترین وقت کلاس را می‌گیرد، دانش‌آموزان نقشه‌ی کشیده شده را در بازی پیاده می‌کنند و می‌کوشند که نقشه‌ی شهر همانند همان نقشه‌ی کشیده شده باشد. دانش‌آموزان با در دست داشتن برگه‌های ترجمه‌ی قسمت بودجه و تجربه‌ای که در قسمت

چه بازی‌هایی مناسب‌اند؟

سیده فاطمه شبیری

www.com خانوادگی آقای هاشمی



خانوادگی هاشمی مدتی است در نیشابور مستقر شده‌اند. آقای هاشمی کار خود را در اداره‌ی پست نیشابور شروع کرده است و اسم بچه‌ها را هم در مدرسه‌هایی نزدیک به خانه نوشته‌اند. در این میان، وضع برای طاهره‌خانم و مادر بزرگ کمی سخت شده. با دوری از خانواده و دوستان و آشنایان، و سکونت در شهری که هنوز با مردم و محیط آن خو نکرده‌اند، و به دنبال آن، کم شدن رفت‌وآمدها و دید و بازدیدها، کم کم دلتنگی خودش را به طاهره‌خانم و مادر بزرگ - بیش از بقیه‌ی اعضای خانواده - نشان می‌دهد.

روزها که بچه‌ها به مدرسه و آقای هاشمی به اداره می‌روند، زمان برای این دو نفر خیلی آهسته و کند می‌گذرد. مریم که تجربه‌ی ارتباط با دوستانش را از طریق وبلاگ دارد و از همان ابتدا - زمانی که به پیشنهاد خانم معلم، وبلاگ گروهی «بچه‌های کازرون» را راه می‌انداختند - فکر درست کردن وبلاگی برای اعضای خانواده و فامیل، در ذهنش جرقه زده بود، دست به کار می‌شود. او بعد از ساختن وبلاگ فامیلی، یکی دو روزی هم وقت صرف می‌کند تا به مادر و مادر بزرگ نحوه‌ی وارد شدن به وبلاگ، تایپ کردن، ارسال مطلب، اضافه کردن تصویر و... را یاد بدهد. اگر چه یاد دادن به کسانی که تا به حال هیچ کاری با رایانه نکرده‌اند، کار خیلی سختی است، اما انصافاً مادر بزرگ و مادر، خیلی از خودشان استعداد نشان می‌دهند و به سرعت کار را یاد می‌گیرند و بعد، افتتاح وبلاگ، آدرس، شماره‌ی کاربری و رمز عبور آن را نیز، تلفنی به اطلاع یکی دو نفر از اعضای فامیل در کازرون می‌رسانند تا به بقیه خبر دهند.



نظام ملی رده‌بندی سنی
بازی‌های رایانه‌ای

این اقدام بچه‌ها و خانوادگی هاشمی باعث خیر می‌شود و تقریباً همه‌ی افراد نزدیک فامیل - حتی آن‌ها که اصلاً تا به حال سراغ رایانه نرفته بودند - وبلاگ‌نویس می‌شوند؛ آن هم چه وبلاگ‌نویس‌هایی! نوشتن و خواندن گزارش‌های روزانه و باخبر شدن از حال و روز هم، درد دل‌ها، مشورت کردن‌ها و نصیحت‌های مادرانه و خواهرانه، دست کمی از دید و بازدیدهای روزانه و هفتگی ندارد.

یکی از اولین درددل‌های طاهره خانم در وبلاگ، تنهایی بچه‌ها و مشغول شدن آن‌ها در ساعات فراغت به بازی‌های رایانه‌ای است. او در وبلاگ برای آشنایان کاررونی‌اش می‌نویسد که بچه‌ها خوب هستند. مدرسه می‌روند و برمی‌گردند و ارتباط خوبی هم با بچه‌های مدرسه و معلمان‌شان برقرار کرده‌اند. اما چیزی که این روزها او را ناراحت و نگران کرده، این است که چون بچه‌ها به غیر از رفت‌وآمد به مدرسه و انجام تکالیف کار دیگری ندارند و دید و بازدید خانوادگی هم در کار نیست، وقت آزاد زیاد دارند و هنوز نمی‌دانند چه‌طور آن را پر کنند. این است که رو به رایانه و بازی‌های رایانه‌ای آورده‌اند. البته او توضیح می‌دهد، با این که خیلی سر از بازی‌ها در نمی‌آورد، اما به نظرش نمی‌رسد بازی‌های بدی باشند. فقط ترسش از این است که بچه‌ها، زیاد پای این بازی‌ها بنشینند و عادت کنند.

بعد از این درددل طاهره خانم، یادداشت‌های مشابه سایر افراد فامیل در وبلاگ، نشان می‌دهد که این مشکل، ربطی به درد غربت و دوری از شهر و فامیل و دوستان ندارد. مثل این که تقریباً همه‌ی خانواده‌ها، به نوعی درگیر این مسئله هستند. مشکل اصلی هم دو چیز است: یکی زمان زیادی که بچه‌ها صرف بازی‌ها می‌کنند و دوم این که آیا این بازی‌ها مناسب هست یا نه و مادرها از کجا بفهمند کدام بازی مناسب است؟

طاهره خانم با مشاور مدرسه هم مشکل را در میان می‌گذارد و مشاور که می‌داند این دغدغه‌ی سایر مادران دانش‌آموزان او نیز هست، تصمیم می‌گیرد از یک کارشناس برای صحبت در جلسه‌ی مادران دعوت کند.

یادداشت طاهره خانم بعد از جلسه‌ی آموزش مادران

«با سلام خدمت همه‌ی آشنایان عزیز. ان شاءالله که حال همگی خوب است. ما هم خوییم و ملالی نیست جز دوری شما که آن هم به مدد رایانه تا حد زیادی مرتفع می‌شود! هم من و هم مادر جان خیلی کمتر احساس دل‌تنگی می‌کنیم. راستش کم‌کم دارم به بچه‌ها حق می‌دهم که این قدر پای رایانه می‌نشینند! عجب جاذبه‌ای دارد این دستگاه! من و مادر جان که بعد از خوردن صبحانه و راه انداختن بچه‌ها، اولین کاری که می‌کنیم روشن کردن رایانه و سر زدن به وبلاگ است و چه قدر خوب است که همه‌ی شما مرتب یادداشت می‌گذارید و ما را از اوضاع خودتان باخبر می‌کنید.

دیروز در مدرسه‌ی

علی جلسه‌ی آموزش مادران

بود و از کارشناسی دعوت کرده بودند

تا هم درباره‌ی بازی‌های رایانه‌ای و اثرات آن‌ها

صحبت کند و هم مادران را برای انتخاب بازی مناسب

راهنمایی کند. خیلی جالب بود. من اصلاً نمی‌دانستم تا این

حد روی بازی‌ها نظارت می‌شود. اصلاً فکر نمی‌کردم بازی‌ها هم

رده‌بندی سنی دارند. تصور می‌کردم کافی است بازی، صحنه‌های

بدی نداشته باشد تا برای بچه‌ها مناسب باشد. حالا چون می‌دانم این

مسئله، مشکل همه است، دوست دارم هر چه در این جلسه یاد گرفتم،

برای شما بنویسم. آقای علوی، کارشناس دعوت شده توضیح داد

که کشورهای مختلف دنیا، نظام‌های متفاوتی را برای رده‌بندی سنی

بازی‌های رایانه‌ای طراحی کرده‌اند. مثلاً «نظام پگی»^۱ برای اتحادیه‌ی

اروپا، «سرو»^۲ در کشور ژاپن و «ای، اس، آر، بی»^۳ در ایالات متحده

آمریکا و کانادا.

معیارهایی که در این رده‌بندی‌ها مورد توجه قرار گرفته‌اند، عبارت‌اند

از: لحن بد و داشتن دیالوگ‌های بی‌ادبانه، داشتن تصاویری از مشروبات

و مصرف مشروبات الکلی، خشونت (به تصویر کشیدن خون، مثله

کردن اعضای بدن، حرکات خشن کارتونی که شخصیت، پس

از آن بدون آسیب می‌ماند، حرکات خشن فانتزی که متمایز



متناسب با فرهنگمان تعریف کرده‌ایم، به نام «اسرا». در این نظام، گروه‌های سنی ۳+ سال، ۷+ سال، ۱۲+ سال، ۱۵+ سال، ۱۸+ سال و ۲۵+ سال تعریف شده‌اند. برای من جالب بود که می‌دیدم دو گروه سنی بالای ۱۸ سال و بالای ۲۵ سال هم در این نظام رده‌بندی هست؛ یعنی گروه‌هایی که ما فکر می‌کنیم دیگر کاری با بازی ندارند و مثلاً بزرگ شده‌اند. ولی کارشناس بازی‌ها می‌گفت که اتفاقاً بازی‌های رایانه‌ای بین افراد این سنین، طرفداران بیشتری دارد. خدا به خیر بگذراند! این جور که معلوم است، حالا حالاها باید با بچه‌هایمان و بازی‌هایشان سروکله بزنیم. فکر کنم حتی بعد از ازدواج هم باید جواب همسران آن‌ها را بدهیم!!

آقای علوی گفت معیارهایی که کارشناسان علوم اجتماعی، روان‌شناسی و دینی ما برای رده‌بندی بازی‌ها در کشورمان تنظیم کرده‌اند، عبارت‌اند از:

۱. **تبعیض:** اگر شخصیت بچه‌ها هنوز شکل نگرفته باشد، تماشای

از زندگی واقعی است، درگیری فیزیکی واضح، مسائل جنسی (شوخی‌های جنسی، رفتارهای تند و بی‌ادبانه در مورد مسائل جنسی، به تصویر کشیدن برهنگی، تجاوز و خشونت جنسی، تحریک جنسی)، قمار (شرط‌بندی بر روی پول)، تبعیض، ترس، جرم، مسائل عشقی، مواد مخدر (تصاویری از مواد، مصرف مواد)، تنباکو (تصاویر از محصولات تنباکو) و بی‌حرمتی مذهبی (بی‌احترامی به خدا و مسائل مقدس).

با توجه به این معیارها و با توجه به فرهنگ هر یک از این کشورها، رده‌بندی سنی انجام شده است. مثلاً بازی‌هایی برای بچه‌ها سه سال به بالا مناسب تشخیص داده شده‌اند که در آن‌ها تقریباً هیچ کدام از مسائلی که در بالا گفتیم وجود ندارد و برای استفاده‌ی بچه‌های سه‌ساله هم مناسب است.

بعد آقای علوی توضیح داد که معیارهای این کشورها - اگر چه برای فرهنگ خودشان مناسب است - با فرهنگ کشور، و مذهب ما هم‌خوانی ندارد. و البته گفت این‌ها را ذکر کردم که بدانید

سن کشور			۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵	۱۶	۱۷	بزرگ سال	
	ESRB	امریکا			EC				E			10+							M	AO	
	OFLC	کانادا				G					PG			M					MA15+		
	OFLC	انگلستان				G					PG			R13	R15	R16				R18	
	BBFC	استرالیا			UC				U		PG			12			15			18	
	ELSPA	نیوزلند				3+					7+			12+		15+		16+		18+	
	PEGI	آلمان				3+					7+			12+				16+		18+	
	VET	دانمارک				3+					7+			12+				16+		18+	
	USK	فرانسه			Alle						6			12				16		18	
	MJ/DEJUS	برزیل							L					12		14		16		18	
	CERO	اسپانیا							A					B		C		D		Z	
	EOCS/CS A	کره							General									R		18+	
	GRB	ژاپن							A					12			15			18	
TIGRS						Family Friendly								Teen Content						Adult Content	

در تمامی کشورها، به این رده‌بندی اهمیت می‌دهند و این طور نیست که اجازه بدهند بچه‌هایشان هر بازی را که دوست داشتند، بخرند و بازی کنند. مثلاً آن‌ها بعضی از مسائل جنسی و صحنه‌هایی را که از نظر ما اصلاً برای بچه‌های نوجوان مناسب نیست، در رده‌بندی سنی بالای ۱۲ و ۱۳ سال قرار می‌دهند و اصلاً نامناسب نمی‌دانند. چرا که بسیاری از این موارد، اصلاً در برنامه‌ی درسی آن‌ها تدریس می‌شود و محدودیتی در این مورد ندارند. به همین خاطر ما برای خودمان یک نظام رده‌بندی



صحنه‌های حاوی مصادیق تبیض، روی نگرش آن‌ها در رفتارشان با اطرافیان تأثیر می‌گذارد. ممکن است در آن‌ها اندیشه‌های متعصبانه شکل بگیرد و آن‌ها در قالب رفتارهایی مثل نژادپرستی، بنیادگرایی، قوم‌گرایی‌های افراطی و... بروز دهند.

۲. ترس: درست مثل ترسی که از تماشای فیلم‌های ترسناک در بچه‌ها ایجاد می‌شود و خیلی وقت‌ها درون آن‌ها نهفته می‌ماند و بعداً خود را به شکل اضطراب، افسردگی یا پرخاشگری نشان می‌دهد.

همه‌ی ما نمونه‌هایی سراغ داریم که این ترس‌ها چه به سر کودکان معصوم آورده‌اند. من قبل از توضیحات آقای علوی به این نکته که بازی‌ها می‌توانند باعث ترس شوند توجه نداشتیم، با وجود این که همیشه مواظب بودم بچه‌ها فیلم ترسناک نبینند، این حساسیت را در مورد بازی‌های رایانه‌ای نداشتیم.

۳. خشونت: وقتی آقای علوی این معیار را توضیح می‌داد، یکی از مادران

ESRB						
	فقط بزرگسال	۳ به بالا	۶ به بالا	۱۰ به بالا	۱۳ به بالا	۱۷ به بالا
PEGI						
	۳ به بالا	۷ به بالا	۱۲ به بالا	۱۶ به بالا	۱۸ به بالا	
CERO						
	۱۲ سال	۱۲ به بالا	۱۵ به بالا	۱۷ به بالا	فقط ۱۸ به بالا	

گفت که فرزندش یک بازی رایانه‌ای دارد که هر وقت از پای این بازی بلند می‌شود، به وضوح رفتارش تغییر می‌کند و تند و پرخاشگر می‌شود. آقای علوی هم توضیح داد که بچه‌ها گاهی از خشونت تقلید می‌کنند و بی‌اختیار به پرخاشگری دست می‌زنند.

به علاوه، خیلی وقت‌ها نسبت به خشونت بی‌تفاوت می‌شوند. مثلاً ممکن است اوایل از صحنه‌های خشنی مثل تکه‌تکه کردن بدن آدم‌ها احساس انزجار کنند، ولی به مرور نسبت به آن‌ها بی‌تفاوت شوند و این خیلی خطرناک است! اصطلاحاً به این می‌گویند «حساسیت‌زدایی».

۴. قمار: که روحیه‌ی کار و تولید را از بین می‌برد (البته بازی‌های قمار چندان در فرهنگ ما رواج ندارند).

۵. گفتار نامناسب: به کار بردن کلمات رکیک و یا شیوه‌ی نامناسب ادای کلمات غیر رکیک.

۶. مسائل جنسی
۷. مواد مخدر، مشروبات الکلی و دخانیات: که تماشای این صحنه‌ها، می‌تواند احتمال استفاده از آن‌ها را بین بچه‌ها بالا ببرد.

۸. نقض ارزش‌ها: یعنی ارزش‌هایی که در جامعه مورد پذیرش همگان است، مثل ارزش‌های دینی، سیاسی، تاریخی و فرهنگی جامعه، به نحوی در بازی به خطر بیفتد.

آقای علوی به مادران توصیه می‌کرد که حتی الامکان برای خرید سی‌دی بازی با فرزندان همراه باشید و اگر همراهی نمی‌کنید، لایق آن‌ها را با زبانی که خودتان بهتر وارد هستید، آگاه کنید که موقع خرید بازی، حتماً به رده‌بندی سنی که روی آن نوشته شده است دقت کنند و بازی متناسب با سن خودشان بخرند. او گفت هیچ چیزی بهتر از این نیست که بین شما و فرزندان اعتماد متقابل وجود داشته باشد و آن‌ها با آگاهی و با توجه به اعتمادی که شما به آن‌ها کرده‌اید، خودشان سراغ بازی‌های غیرمتناسب نروند. چرا که با روش‌های کارآگاهی و پلیسی نمی‌شود جلوی بچه‌ها را گرفت و با روش‌های بگیر و ببند، حتی اگر بازی‌های نامتناسب را از دسترس آن‌ها دور کنید، بالاخره خودشان راهی برای رسیدن به این قبیل بازی‌ها پیدا می‌کنند.

او در آخر صحبت‌هایش پیشنهاد کرد که مدرسه بازی‌های مناسب را تهیه کند و به بچه‌ها امانت بدهد. حتی ساعاتی از حضور در مدرسه به بازی اختصاص



بی‌نوشت

1. PEGI (Pan European Game Information)
2. CERO (Computer Entertainment Suppliers)
3. ESRB (Entertainment Software Rating Board)

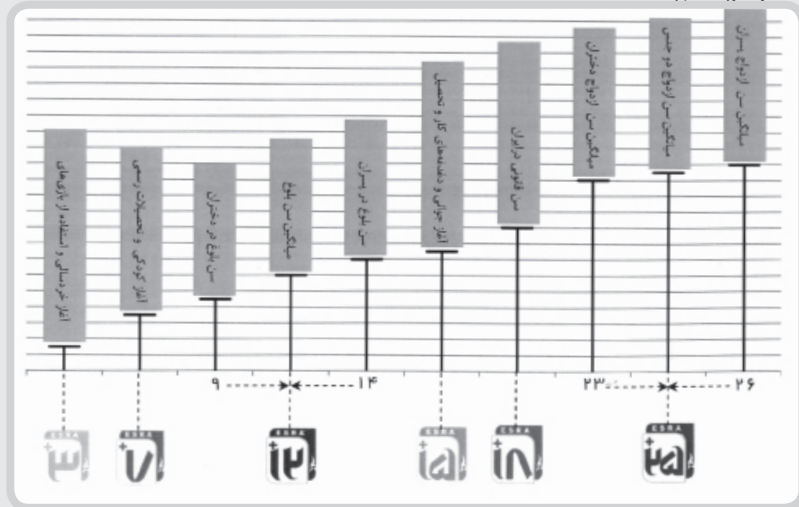
ESRB	PEGI	CERO	محتوا
داشتن دبالوگ های بی ادبانه			لحن بد
داشتن تصاویری از مشروبات، مصرف مشروبات الکلی			مشروبات الکلی
به تصویر کشیدن خون، مثله کردن اعضای بدن، حرکات خشن کارتونی که شخصیت پس از آن بدون آسیب می ماند، حرکات خشن فانتزی که متمایز از زندگی واقعی است، درگیری فیزیکی واضح شوخی های جنسی، رفتارهای تند و بی ادبانه در مورد مسائل جنسی، به تصویر کشیدن برهنگی، تجاوز و خشونت جنسی، تحریک جنسی			خشونت
شرط بندی بر روی پول			قمار
			تبعیض
			ترس
			جرم
			مسائل عشقی
تصاویری از مواد، مصرف مواد			مواد مخدر
تصاویری از محصولات تنباکو			تنباکو
بی احترامی به خدا و مسائل مقدس			بی حرمتی مذهبی

داده شود تا بچه‌ها با بازی‌های مناسب و جذاب آشنا شوند. چرا که بچه‌ها هم در این میانه بی‌تقصیرند وقتی کسی خوراک مناسب برای آن‌ها آماده نکند، بدون آگاهی، از هر محصولی که به دستشان برسد، استفاده می‌کنند.

آقای علوی گفت: شما مادرها هم می‌توانید در این کار به مدرسه کمک کنید. مثلاً اگر بازی مناسبی دیدید، می‌توانید آن را به مجموعه بازی‌های مدرسه اضافه کنید. گفت می‌توانید در اینترنت جست‌وجو کنید و بازی‌های آموزشی را - که تقریباً همه‌ی آن‌ها بازی‌های مجازی هستند - جمع‌آوری و ذخیره کنید و به سایر مادران هم بدهید. با این کار در مدت کمی، مجموعه‌ی بزرگی از بازی‌های مناسب جمع‌آوری می‌شود که نه تنها به درد بچه‌های شما می‌خورد، بلکه می‌توانید آن‌ها را به سایر دوستان و آشنایان هم معرفی کنید. راستش بعد از صحبت‌های آقای علوی به این فکر افتادم که در وبلاگ خانوادگی‌مان بخشی را برای این کار بگذاریم. هر کدامان بازی مناسبی پیدا کردیم، لینکش را در وبلاگ بگذاریم تا همه‌ی بچه‌هایمان بتوانند استفاده کنند.

به‌عنوان اولین قدم هم خودم با عنوان «بازی‌های آموزشی» در اینترنت جست‌وجو کردم و بازی‌های خوبی پیدا کردم. مثلاً اگر روی این لینک کلیک کنید www.koodakan.org/game/index.htm، وارد یکی از سایت‌هایی می‌شوید که کلی بازی‌های فکری، پازل، تقویت حافظه، بازی‌های آموزشی (مثل آموزش ساعت) و ریاضی، بازی‌های پرورش ذهن و... دارد. لطفاً هر کس فرصت کرد و بازی مناسبی پیدا کرد، روی وبلاگ بگذارد. امیدوارم مجموعه‌مان حسابی پر و پیمان بشود. البته مواظب باشید خودتان گرفتار بازی کردن نشوید. چون فکر می‌کنم حسابی از کار و زندگی بیفتید!

نوشته شده در ساعت ۱۰:۱۷



شازده کوچولو و بازی رایانه‌ای

روبا صدر



تصویرگر: مجید خسروانجم



در سیاره‌ی بعد، دانش‌آموزی مسکن داشت. شازده کوچولو گفت: «سلام.» دانش‌آموز گفت: «سلام. تو مثل این که اهل این‌جا نیستی ... پی چیزی می‌گرددی؟» شازده کوچولو گفت: «پی دوستی می‌گردم که با او بازی کنم ... بیا کمی با هم بازی کنیم.» دانش‌آموز گفت: «آن بازی که تو می‌گویی، چیز فراموش شده‌ای است. این‌جا در مدرسه، بچه‌ها پای دستگاه بازی می‌کنند.» آن وقت شروع کرد انگشتانش را روی صفحه‌ای فشار دادن و به صفحه‌ی دیگری که رویه‌رویش بود، خیره شد. شازده کوچولو گفت: «مدرسه دیگر چیست؟» دانش‌آموز گفت: «آخ، باختم ... چه قدر حرف می‌زنی! ... در مدرسه به آدم درس می‌دهند و اینش بد است. ولی در آن می‌شود نشست پای دستگاه و بازی کرد و اینش خوب است. البته بعضی وقت‌ها در بازی‌ها حتی می‌شود خیلی چیزها یاد گرفت و مغز را به کار انداخت و خلاق کرد که اینش یک کمی سخت است. تو می‌خواهی درس بخوانی؟» شازده کوچولو گفت: «نه، می‌خواهم بازی کنم ... نگفتی بازی شما چه جوری است؟» دانش‌آموز گفت: «یک عالمه آدم را می‌کشی و

دست و پا و گوش می‌بری و به غنیمت می‌گیری و پول می‌زدی و بانک می‌زنی و کشور درست می‌کنی و دایناسور استخدام می‌کنی و برده می‌گیری ...» شازده کوچولو گفت: «تو با این پول‌ها و دست‌ها و پاها و گوش‌ها و کشورها چه کار می‌کنی؟» دانش‌آموز گفت: «ذخیره‌شان می‌کنم و دوباره می‌روم و در کمترین زمان زیادشان می‌کنم. کار خیلی مهمی است و خیلی مهارت می‌خواهد، ولی حیف که خیلی از معلم‌ها و پدرها و مادرها از پیش بر نمی‌آیند و دستشان آن قدر تند نیست. این است که هر می‌زنند که وقت تلف می‌کنم و از درس و زندگی می‌مانم، ولی من از پس کارهای مهم بر می‌آیم.» شازده کوچولو گفت: «من گلی دارم که صبح به صبح آبش می‌دهم ... آتش‌فشانی دارم که صبح به صبح پاکش می‌کنم ... ولی کار تو هیچ فایده‌ای به حال گل‌ها و آتش‌فشان‌ها ندارد.» ... و راهش را کشید و رفت. دانش‌آموز با خودش گفت: «این هم آدم بزرگ دیگری که فقط بلد است غر بزند ... چه قدر این آدم بزرگ‌ها عجیب‌اندا! ...» و آن وقت رفت سراغ شمردن دست‌ها و گوش‌ها و دایناسورها و کشورها! ...

بازی‌ها



عصر پهلوانان

در روزگاران قدیم، در دیار سیستان، شهری بود به نام «زابل» که مهد علم، ادب و هنر محسوب می‌شد. زابل حاکمی خردمند و درستکار به نام پیشداد داشت که صلح و آرامش را برای مردم شهر به ارمغان آورده بود. پسر پیشداد، آثار، شاهزاده‌ای جوان، باهوش و خردمند بود و در زورآوری و مردانگی نیز سرآمد پهلوانان به شمار می‌رفت. چند روزی که پیشداد و آثار شهر را ترک کرده بودند، لشکری از دیوان از کوه‌ها سرازیر شدند و زابل را به آتش و خون کشیدند. پیشداد به محض خبردار شدن به همراه آثار به شهر برمی‌گردد و در صدد نجات شهر از دست دیوان برمی‌آید.

عصر پهلوانان، اولین بازی «نقش‌محور» ایرانی است که براساس اسطوره‌های ایرانی و بیش از همه، شاهنامه‌ی فردوسی طراحی شده است. در این بازی، ۹۴ شخصیت برگرفته از افسانه‌ها و اسطوره‌های ایرانی وجود دارند که از بین آن‌ها، ۲۳ شخصیت، کلیدی و پیش‌برنده‌ی داستان هستند. داستان در چندین سرزمین افسانه‌ای (زابل، سرزمین نفرین شده کوهستانی، سرزمین سرسبز، غار کوتوله‌ها، سرزمین ضحاک ماردوش و...) اتفاق می‌افتد و بازیکن با استفاده از سلاح‌ها و جادوهای متنوع، برای به‌دست آوردن راز روئین‌تنی پیش می‌رود و در این راه، با شخصیت‌های شیطانی مبارزه می‌کند.

داستان جزیره

رضا پس از سال‌ها دوری از وطن و تحصیل در دانشگاهی معتبر به ایران بازمی‌گردد. او تصمیم دارد زمین‌های متروکی را که از پدرش به او به ارث رسیده است، به منطقه‌ی گردشگری تبدیل کند.

در این بازی، شما باید جزیره‌ای بزرگ و متروک را به یک مکان گردشگری بسیار زیبا و با امکانات متنوع تبدیل کنید. قهوه‌خانه‌ها، هتل‌ها، کشتی‌ها، کبابی، بستنی‌فروشی، سالن موزیک، کافی‌نت، بیمه و شهرداری و کلی امکانات دیگر در اختیار شماست تا بتوانید به هدف خود دست پیدا کنید. شما با استخدام نیروی کار لازم، سطح کیفی جزیره را بالا می‌برید، در مسابقه‌ی هوش شرکت می‌کنید و با حوادث غیرمترقبه به مقابله برمی‌خیزید. زیاد شدن تعداد مسافران جزیره، نشان‌دهنده‌ی بالا رفتن سطح کیفی جزیره است. اگر با بازی «Sim City» آشنایی داشته باشید، بازی داستان جزیره از نظر روند بازی مشابه آن است.

این بازی در دومین جشنواره ملی رسانه‌های دیجیتال برنده‌ی چند جایزه شد.



سای برگزیده

شمشیر نادر

در مجموع، ساخت این بازی نشان می‌دهد که «بازی‌سازان» ایرانی که خود در زمانی نه چندان دور جزو «بازی‌بازان» بوده‌اند، امروز در حال استفاده از تجربه‌ی «بازی‌باز»ی خود برای «بازی‌سازی» هستند و با کسب تجربه‌های بسیار موفق، در مسیر پیشرفت حرکت می‌کنند. اگرچه این بازی نسبت به نمونه‌های مشابه خارجی خود ضعف‌های بسیاری دارد، و لیکن نسبت به نمونه‌های داخلی بسیار موفق ظاهر شده است.

Quest of persia، یک مجموعه بازی درباره‌ی داستان‌های تاریخی سرزمین ایران است. بخش سوم مجموعه‌ی «Quest of persia» با نام «شمشیر نادر»^۱ در واقع ادامه‌ی برای بخش دوم آن است که به نبرد نادرشاه با افغان‌ها و آزادسازی ایران توسط او و سردارانش می‌پردازد. داستان بازی «شمشیر نادر» از جمله داستان‌های تاریخ ایران است که از مبارزه با افغان‌ها در پایان دوره‌ی صفویه آغاز می‌شود و در ادامه‌ی وقایع بازی به لطفعلی‌خان زند و صحبت‌های ارشک با لطفعلی‌خان در کرمان، هنگام محاصره‌ی ارتش قاجار می‌رسد. از طرف دیگر، پس از ظهور نادر در خراسان و شکست افغان‌های ابدالی، نادر به کمک سردار وفادارش، محمدحسین‌خان قاجار، کریم‌خان زند، افغان‌ها را در اصفهان شکست می‌دهد و سپس به سراغ ارتش روس در شمال ایران می‌رود. در این میان، ارشک درگیر حوادث گوناگون تاریخی می‌شود و در نهایت در شیراز به کمک لطفعلی‌خان زند می‌شاید. بازی جذاب «شمشیر نادر» یک بازی «اکشن» سوم شخص شمشیربازی با قابلیت استفاده از ضربات ترکیبی و کاراکترهای متفاوت است. این بازی ۱۳ مرحله‌ی متنوع دارد که در اصفهان، خراسان، کرمان، شیراز و شمال ایران به وقوع می‌پیوندد. از نظر روند، این بازی بسیار شبیه بازی‌هایی مثل «Prince of persia» و «Assassin's Greed» است و می‌توان گفت که سازندگان این بازی یقیناً گوشه‌ی چشمی (بلکه نگاه دقیقی!) به این دو بازی داشته‌اند. اما این که چه قدر در این گرته‌برداری موفق بوده‌اند، خود جای بحث دارد. از لحاظ گرافیکی، این بازی از بازی‌های ایرانی مشابه خود بسیار جلوتر است. البته به نظر می‌رسد، بازی‌سازان ایرانی تا رسیدن به مقامی که امکان مقابله با نمونه‌های خارجی را داشته باشند، هنوز چند قدمی فاصله دارند.

از نظر داستان، انصاف این است که داستان مناسبی انتخاب شده است. از نظر فضا‌سازی هم تلاش سازندگان به واقع قابل ارج نهادن است. محیط‌های اصفهان، کرمان، شیراز و... نزدیک به واقع درست شده‌اند، اما در نقطه‌ی مقابل فضاها، شخصیت‌های بازی می‌توانستند از این جذاب‌تر باشند. در کل بازی با هفت نوع سرباز دشمن سروکار داریم که در بسیاری مراحل، فقط یکی یا دو تا از آن‌ها حضور دارند و این در مقایسه با نمونه‌های خارجی مثل (Assassin's Greed) که در هر مرحله شما با صدها و بلکه هزاران شخصیت عادی سروکار دارید، مقداری از جذابیت بازی کم می‌کند. البته مبارزات به لطف ضربات ترکیبی و حرکات نمایشی شخصیت «بازی‌باز» جذابیت دارند.



بی‌نوشت

1. Nader's Blode

در «نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال» با آن‌ها آشنا شدیم. غرفه‌ی بسیار بزرگ، جذاب و پرمحتوایی بود: غرفه‌های طراحی بازی و کارگاه‌های آن، غرفه‌ی شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای، معرفی نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای، فروشگاه نمونه، بخش بازی‌های پرتحرک و... اصلاً تصور هم نمی‌کردیم که در کشورمان تا این حد در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای کار شده باشد. بچه‌های مدرسه‌ای گروه گروه وارد غرفه می‌شدند، بازی می‌کردند، با رده‌بندی سنی بازی‌ها آشنا می‌شدند، هدایایی دریافت می‌کردند و خارج می‌شدند. با مسئولین بنیاد ارتباط برقرار کردیم و بعد، در محل بنیاد پای صحبت محمد بیطرف - قائم‌مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - نشستیم که با روی باز پذیرای ما شد و وقت کافی در اختیارمان گذاشت.

● لطفاً در باره‌ی تاریخچه بنیاد و کارهایی که تاکنون انجام داده‌اید، توضیح دهید.
○ آخر خرداد ماه ۱۳۸۵، «شورای عالی انقلاب فرهنگی» تصویب کرد «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» با هدف سامان‌بخشی به نحوه‌ی عرضه‌ی این بازی‌ها در کشورمان تشکیل شد: اوایل سال ۱۳۸۶، بنیاد شکل اجرایی به خودش گرفت. هیئت مدیره تشکیل شد و در راستای دو وظیفه‌ی اصلی



گفت‌وگو

زینب گلزاری

بچه‌ها اصلاً بازی نکنند؟!!

گفت‌وگو با محمد بیطرف، قائم‌مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

خود، یعنی «نظارت بر بازار مصرف» و «حمایت از تولید»، کار خود را آغاز کرد. ما باید کار را با تدوین معیارهایی آغاز می‌کردیم. یعنی اگر می‌خواستیم به خانواده‌ها بگوییم کدام بازی خوب است و کدام بد، باید بر مبنای معیار استاندارد می‌گفتیم تا اگر کسی پرسید چرا این بازی بد است، برایش دلیل داشته باشیم. نمی‌شد فقط بگوییم این مجاز است و آن غیر مجاز. باید مشخص می‌کردیم هر بازی برای کدام گروه سنی مناسب است.

رفتیم و مطالعه کردیم تا ببینیم در دنیا چه خبر است و چه اتفاقی می‌افتد. نظام‌های مختلف رده‌بندی دنیا را دیدیم؛ و دیدیم هیچ کدام از این‌ها بر نیازهای جامعه‌ی ما منطبق نیست. مثلاً یک بازی را برای سن ۱۲+ سال تعریف کرده‌اند که شخصیت بازی پوشش بسیار نامطلوبی دارد و مناسب این سن در جامعه‌ی ما نیست. پس هیچ کدام از این‌ها به درد ما نمی‌خورد.

از اواسط سال ۱۳۸۶، کار تدوین «نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای» را آغاز کردیم. در سه حوزه‌ی علوم و معارف اسلامی، جامعه‌شناسی و روان‌شناسی کار مطالعاتی شروع شد. ابتدا تعداد گروه‌های سنی را مشخص کردیم و شش گروه سنی تعیین شد. بعد در مورد محتواهای موجود در بازی صحبت کردیم که چه اتفاق‌هایی می‌تواند در بازی رخ دهد. آن‌گاه به معیارها پرداختیم و هشت معیار اصلی مشخص شد. همه‌ی این‌ها حاصل یک پروژه‌ی تحقیقاتی بود که قریب یک سال طول کشید و حدود ۲۰ نفر از استادان دانشگاه و حوزه به ما کمک کردند؛ آقای دکتر فکوهی در حوزه‌ی جامعه‌شناسی، حجت‌الاسلام بهشتی مشاور وزیر آموزش و پرورش، حجت‌الاسلام درآتی، آقای دکتر شریعت و افراد دیگر.

من گمان می‌کنم برای اولین بار، معیارهایی که به مردم ارائه کردیم، همه مستند بودند؛ در حوزه‌ی علوم و معارف اسلامی، مستند به احادیث و روایات، و در حوزه‌ی جامعه‌شناسی و روان‌شناسی، مستند به اصول و شیوه‌هایی که در این حوزه‌ها موجودند. حاصل این کار، یعنی لوگوهای «اسرا»، در ۷ دی ماه ۱۳۸۷ رونمایی شد. نام اسرا هم از این نظر انتخاب شد که از یک سو از حروف ابتدای کلمات «Entertainment Software Rating association» به معنی «انجمن رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای» تشکیل می‌شود و از سوی دیگر، کلمه‌ای عربی است به معنای حرکت شبانه که نام سوره‌ای در قرآن است. کوشیدیم نامی انتخاب کنیم که هم در حوزه‌ی کشورهای اسلامی مانوس باشد و هم به نوعی مقصود ما را برساند. به لطف خدا، مراسم معرفی معیارها و رونمایی لوگوها در این روز برگزار و کار اجرایی در حوزه‌ی نظارت آغاز شد. حالا دیگر می‌توانستیم به خانواده‌ها بگوییم که روی چه اصولی، فرزندان شما چه بازی‌هایی می‌توانند داشته باشند.

از ابتدای سال ۱۳۸۸، با هماهنگی وزارت ارشاد (اداره‌ی کل همکاری‌های سمعی و بصری) - که بررسی موضوع بازی‌ها به عهده‌ی آن‌هاست - شرایطی ایجاد کردیم که هر مؤسسه‌ی تکثیرکننده و فروشنده‌ی بازی، پیش از تکثیر آن باید درخواست خود را به ما بدهد تا بررسی کنیم. ابتدا رده‌ی سنی بازی را مشخص می‌کنیم. بعد گزارش را به شورای می‌دهیم به نام شورای طبقه‌بندی یا شورای نظارت بر بازی‌های رایانه‌ای. آن‌جا مجوز رسمی صادر می‌شود. از اوایل سال ۱۳۸۸ (شاید حدود اردیبهشت ماه) که کار اجرایی آغاز شده و تا نیمه‌ی آذرماه، ما بیش از ۱۲۰۰ بازی را در این نظام، رده‌بندی سنی کردیم.

● اگر امکان دارد دقیق‌تر بگویید که بازی‌ها به چه صورت رده‌بندی می‌شوند؟

● در همین ساختمان در طبقه‌ی هم‌کف، عده‌ای از دوستان حضور دارند که بازی‌ها را تا آخر بازی می‌کنند و از صحنه‌های آن تصویر برمی‌دارند و روی دی‌وی‌دی ضبط می‌کنند. این بخش تولید محتواست. عده‌ی دیگری در بخش تحلیل محتوا این فیلم‌ها را به‌طور کامل می‌بینند و فرم‌ها و چک‌لیست‌هایی را که برای این کار تهیه شده‌اند، پر می‌کنند و علامت می‌زنند و به‌طور دقیق مشخص می‌کنند که چه محتوای در دقیقه‌ی چندم و ثانیه‌ی چندم وجود دارد. این نتایج به شورایی اصلاحی که در معاونت پژوهشی ماست می‌رود، بررسی می‌شود و براساس مستندات و معیارهایی که اشاره کردم (در حدود ۱۰ جلد کتاب تألیف شده و موجود است)، رده‌ی سنی بازی مشخص می‌شود و بعد در سایت اعلام می‌کنیم و خانواده‌ها و هر کس دیگری که علاقه‌مند باشد می‌تواند آن را ببیند.

● با توجه به این که تعداد بازی‌های موجود در بازار خیلی زیاد است، شما به چه ترتیبی بازی‌ها را برای رده‌بندی کردن انتخاب می‌کنید؟ اول بازی‌های پرطرفدار را رده‌بندی می‌کنید یا ...؟

● ببینید، ما می‌توانستیم به دو صورت عمل کنیم: روش اول این بود که برویم بازی‌های پر مخاطب را شناسایی و کار را شروع کنیم. اما روش دوم کاری بود که ما انجام دادیم. هدف ما کنترل بازار است، نه رده‌بندی بیش از ۲۰ هزار بازی موجود در دنیا. پس بیاییم ببینیم چه بازی‌هایی به بازار می‌آیند. یعنی ورودی بازار را در نظر گرفتیم و الان شاید بیش از ۸۰ درصد نیاز بازار رده‌بندی و مجاز و غیرمجاز آن مشخص شده است.

● یعنی این رده‌بندی روی بسته‌بندی بازی‌ها خورده است؟

● بله. شرکت‌های تکثیرکننده که باید برای کارشان مجوز بگیرند، موظف هستند لوگوی نظام رده‌بندی را روی بسته‌ی بازی بیاورند. به علاوه آمدم چیزی درست کردیم به نام «سامانه‌ی هولوگرام». به این صورت که مؤسسات تکثیرکننده بعد از این که مجوز گرفتند، برای وارد کردن بازی به بازار باید به تعدادی که می‌خواهند بازی را تکثیر کنند، از ما هولوگرام بخرند و آن را روی بسته بازی بزنند. بنابراین خانواده‌ها وقتی می‌خواهند بازی را بخرند، اول به رده‌ی سنی بازی نگاه می‌کنند تا ببینند برای فرزندشان مناسب است یا نه و دوم نگاه می‌کنند که آیا هولوگرام دارد یا خیر.

● صرف چسباندن هولوگرام روی بسته می‌تواند مانع از تقلب شود؟

● هولوگرام خاصیت دیگری هم دارد. روی آن یک کد پنج رقمی درج شده است که اگر آن را به سامانه‌ی پیام کوتاه ما با شماره‌ی ۲۰۰۰۷۰۰ ارسال کنند، سامانه به آن پاسخ می‌دهد که: اولاً نام بازی‌ای که کد آن را وارد کرده‌اید، چیست. ثانیاً مناسب کدام گروه سنی است، و ثالثاً شرکت تکثیرکننده‌ی آن کدام است. به این ترتیب، مصرف‌کننده می‌تواند از صحت محصولی که خریداری می‌کند، مطمئن شود.

یا حتی اگر نام یک بازی را به سامانه‌ی پیام کوتاه ما ارسال کنند، مثلاً بزنند «GTA» یا مثلاً «need for speed»، «fifa» و امثال این‌ها. سیستم پاسخ می‌دهد که این بازی مناسب کدام گروه سنی است.

● این کار خیلی جالب است، اما به نظر می‌رسد شما آن را به‌طور گسترده

اطلاع‌رسانی نکرده‌اید. ما که تا حالا از وجود چنین سیستمی بی‌خبر بودیم. درست است. به این دلیل که شاید ما تا حالا بیشتر معطوف به کار بودیم تا اطلاع‌رسانی. یعنی ما کار انجام شده زیاد داشته‌ایم، اما متأسفانه فرصت چندانی برای تبلیغات نداشته‌ایم. البته صحبت‌هایی شده و قرار است تبلیغاتی صورت بگیرد.

● در رده‌بندی شما، آیا بازی‌هایی هم وجود داشته‌اند که کلارد شوند و برای هیچ گروه سنی مناسب نباشند؟

● بله. بعضی بازی‌ها ممنوعه و غیر مجاز اعلام می‌شوند. البته ما شرایطی را هم برای تکثیرکننده ایجاد کرده‌ایم که اگر در یک بازی چند تصویر خیلی نامناسب وجود داشت و بتوانند آن صحنه‌ها را حذف کنند و بعد بیاورند که البته این به دلیل پیچیدگی بازی‌ها کار خیلی سختی است. مثل فیلم نیست که دو تا صحنه‌اش حذف شود و بقیه را به هم بچسبانند. مخصوصاً این که عموماً بازی‌های موجود در بازارهای ما اصطلاحاً قفل شکسته و غیر اورجینال هستند و امکان دست‌رسی به کدهای اصلی بازی وجود ندارد. مشکل اساسی کشور ما رعایت نکردن قانون کپی‌رایت است. اگر ما کپی‌رایت داشتیم، این همه معضل نداشتیم. درست است که ما الان ۱۲۰۰ بازی را رده‌بندی کرده‌ایم، ولی چه قدر از سهم بازار خرید و فروش ما، بازی‌های مجاز است؟ درست مثل بازار فیلم. الان مؤسسه‌های مختلفی، فیلم‌های مجاز را عرضه می‌کنند، ولی آیا همه، فیلم مجاز تهیه می‌کنند؟ یا فیلم‌های روز خارجی در کشور، در کنار پیاده‌روها عرضه می‌شود و همه می‌توانیم تهیه کنیم؟ در حوزه‌ی بازی هم وضع به همین صورت است و ما فقط امیدواریم بتوانیم فرهنگی ایجاد کنیم که بازارهای زیرزمینی بیشتر نشوند و کمتر شوند. رعایت قانون کپی‌رایت در کشور ما به یک بحث کلان اقتصادی منجر می‌شود. خیلی از نرم‌افزارهایی که ما و حتی مجموعه‌های دولتی مان استفاده می‌کنند، بدون کپی‌رایت هستند. پس خیلی مشکل است که بخواهیم این قانون را رعایت کنیم. اما اگر آن را بپذیریم، بسیاری از مشکلاتمان به راحتی حل می‌شوند.

در تمام دنیا، به دلیل رعایت قانون کپی‌رایت، سی‌دی بازی جدید ۵۰ هزار تومان، ۷۰ هزار تومان حتی تا ۱۲۰ هزار تومان به پول ما فروخته می‌شود. ولی سی‌دی قفل شکسته‌ی همین بازی در کشور ما ۵۰۰ تا ۱۵۰۰ تومان به فروش می‌رسد و دلیل این همه معضل همین است. در آمریکا و کانادا، ۸۰ درصد خانواده‌ها همراه فرزندشان برای خرید بازی می‌روند. چرا؟ چون قیمت آن بالاست. می‌خواهد ۵۰ تا ۷۰ دلار پول بدهد، پس با دقت می‌بیند که چه چیزی را دارد می‌خرد. به علاوه، بیش از ۹۰ درصد خانواده‌ها با نظام رده‌بندی آشنا هستند. پس می‌روند متناسب با سن فرزندشان بازی را تهیه می‌کنند. درصد بالایی از آن‌ها (اگر اشتباه نکنم بیش از ۶۵ درصد)، حداقل یک بار با فرزندشان در بازی همراهی می‌کنند. به علاوه یک کاربر، معمولاً ماهی یک سی‌دی بازی بیشتر نمی‌خرد. چرا؟ چون اولاً گران است، ثانیاً بازی را تمام می‌کند و بعد به اینترنت وصل می‌شود تا مراحل جدیدی از بازی را دریافت کند. اصطلاحاً می‌گویند به بازی pack (پک) اضافه می‌شود.

حالا این شرایط را با شرایط کشور ما مقایسه کنید: قیمت سی‌دی بازی، ۵۰۰ تا ۱۰۰۰ تومان. پول توجیبی بچه‌ها روزی ۳-۲ هزار تومان. این پولی است که در جیب بچه‌ها هست. بعد می‌بینیم بچه با پول ساندویچی که باید می‌خریده، ۱۰ تا سی‌دی خریده است. اولاً سی‌دی را خودش می‌خرد،



ما اعتقاد داریم که مصرف بازی‌های رایانه‌ای ما دچار یک عارضه و بیماری شده است. کسی را که بیمار است، نمی‌کنند، درمانش می‌کنند

کنیم. شرایطی را به وجود آوریم که مشکلات بازی‌های رایانه‌ای کمتر شود. بازی‌های رایانه‌ای «فرصت‌های تجربه در دنیای مجازی» هستند. چرا این فرصت تجربه را از بچه‌ها بگیریم؟ چرا هدایتشان نکنیم؟ می‌توانیم بگوییم: «می‌خواهی تجربه کنی؟ بیا در این فضا تجربه کن.»

ما معتقد نیستیم بازی سیاه است. معتقد هم نیستیم سفید است. بلکه بازی خاکستری است. بستگی دارد چه طور به آن نگاه کنی. ما همیشه با برنامه‌سازی در تلویزیون مشکل داشتیم که همه‌اش درباره‌ی معضلات بازی می‌گویند. همه‌ی ما درگیر این مسئله هستیم، اما آیا بچه‌های ما همه‌شان معضل دارند؟ معضل بازی نیست، بلکه مدیریت بازی کردن است. شاید تا حالا کسی این حرف‌ها را نگفته باشد، اما بد نیست بدانید بچه‌های گیم باز ایرانی از بهترین گیم بازی‌های آسیا هستند. در سال ۱۳۸۶ در مسابقات بازی‌های الکترونیکی «e-sport»، در ماکائو شرکت کردند و بین ۱۰ کشور دوم شدند. امسال در مسابقات ویتنام بین ۱۰ کشور حتی بین گیم بازی‌های ژاپنی، چینی و کره‌ای که بازی‌ها محصول خودشان است، بچه‌های ما اول شدند (در رشته‌های فوتبال و بسکتبال).

● بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، به جز حوزه‌ی نظارت و رده‌بندی بازی‌ها، آیا در حوزه‌ی تولید بازی هم وارد شده است؟

○ دومین هدف ما، تولید بازی‌های ایرانی بود. نگاه ما این بود که فکر کردیم، آیا اگر در کشور ما، صرفاً فیلم‌های سینمایی خارجی پخش شوند، همه راضی هستند؟ آیا سینماگرها شکایت نمی‌کنند که چرا در کشور خودمان فیلم تولید نمی‌کنیم. اگر یادتان باشد، در دوره‌ای در کشور ما، فیلم‌ها چنین وضعی داشتند. اما سینماگران ما تلاش کردند و الان به جایی رسیده‌اند که رغبت مردم به فیلم‌های ایرانی، بیشتر از فیلم‌های خارجی است. گفتیم در حوزه‌ی بازی‌ها هم باید چنین کاری را بکنیم.

به مطالعات وسیعی دست زدیم و دیدیم اولاً تولید بازی هزینه‌ی بسیار زیادی دارد. یعنی هزینه‌ی تولید هر بازی بین ۵ تا ۱۰ میلیارد تومان است. چرا؟ چون بسیار پیچیده است و اصطلاحاً از فناوری‌های موسوم به «High tech» و جزو فناوری‌های برتر و نو است. بازی یک هسته‌ی اصلی دارد به نام «engine» یا موتور گرافیکی بازی که در حقیقت، هوش مصنوعی بازی بر آن سوار است. این که وقتی شما شلیک می‌کنید، آن شخصیت از بین برود، به کدام قسمت بدنش بخورد، چه طوری بیفتد و... همه باید به‌طور کامل در بازی تعریف شوند. در دنیا یکی از قسمت‌های گران بازی‌ها، تولید موتورهاست.

مبحث پیچیده‌ی دیگر، اصطلاحاً بحث «game play» است، یعنی این که چه طور بازی را طراحی کنیم که بازی کننده لذت ببرد؛ طراحی فضاها، حرکت شخصیت‌ها و غیره. موضوع دیگر «game line» یا خط سیر بازی است. یعنی مأموریت‌ها چه طور تعریف شوند تا بازی برای فرد جذاب شود. فهرست اسامی تولیدکنندگان بازی‌ها واقعاً حیرت‌آور است. مثلاً اگر اشتباه نکنم، در شرکت «کونامی» که بازی «ps» را طراحی کرده است (یک بازی فوتبال است)، بیش از دو هزار برنامه‌نویس و گرافیک‌ساز روی این بازی کار کرده‌اند.

ما برای کار در حوزه‌ی تولید ابتدا ژانرهای بازی را شناسایی کردیم. ۱۱ ژانر اصلی بازی وجود دارد: بازی اول شخص، بازی سوم شخص، بازی‌های پازل، بازی‌های ورزشی و غیره. بعد اتفاقاتی را که در حوزه‌ی تولید تاکنون روی داده

بدون همراهی پدر و مادر، ثانیاً اصلاً نمی‌داند چی خریده است و ثالثاً پدر و مادر هم نمی‌دانند فرزندشان چه چیزی به خانه آورده است. اصلاً پدر و مادر در بسیاری از موارد بلد نیستند با رایانه بازی و کار کنند. پس بچه به تنهایی بازی می‌کند. مثالی بزنم. بازی GTA که در بیش از ۱۰ کشور دنیا ممنوع اعلام شده (به دلیل خشونت و مسائل غیراخلاقی موجود در آن)، در کشور ما پر فروش‌ترین بازی است و آن هم بچه‌ها ۱۰-۸ ساله (در حدود همین محدوده سنی) با آن بازی می‌کنند. این نشان‌دهنده‌ی عدم شناخت ما نسبت به این مقوله است. ما فناوری را وارد می‌کنیم، ولی فرهنگ آن را وارد نمی‌کنیم. فناوری را بومی می‌کنیم، اما فرهنگش را بومی نمی‌کنیم.

ما اعتقاد داریم که مصرف بازی‌های رایانه‌ای ما دچار یک عارضه و بیماری شده است. کسی را که بیمار است، نمی‌کنند، درمانش می‌کنند. شما نمی‌توانید سی‌دی بازی را از بچه‌ها بگیرید. الان اینترنت پرسرعت ۲۵۶k، ۵۱۲k، ۱meg یا بیشتر در خانه‌ها در دسترس همه است و نمی‌توانید آن را از خانواده‌ها پس بگیرید. باید آن را کنترل کنید. باید به خانواده‌ها اطلاع‌رسانی کنید تا موقع خرید با آگاهی عمل کنند. مقوله‌ی بازی الان Fun (فان) و سرگرمی نیست. مسئله‌ی خیلی جدی است. میانگین سنی گیم‌بازها در کشورهای اروپایی ۳۵ سال است. البته در کشور ما میانگین پایین‌تر است. مخاطب بازی صرفاً کودکان نیستند. ما سعی کرده‌ایم در حوزه‌ی نظارتی، این جریان را هدایت کنیم. داریم با صدا و سیما کار می‌کنیم و انیمیشن تبلیغاتی می‌سازیم تا خانواده‌ها را مطلع کنیم. در نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال امسال، غرفه‌ی طراحی را در آن یک فروشگاه نمونه ایجاد کنیم. هدف ما از ایجاد این فروشگاه چه بود؟

ببینید، ما همیشه این معضل را داشتیم که آیا می‌توانیم بازی‌های خارجی را به مصرف‌کننده‌های خودمان توصیه کنیم یا نه؟ الان هم هدفمان این نیست که بازی‌ها را توصیه کنیم، بلکه می‌خواهیم فرهنگ را اصلاح کنیم. من معلم اگر بخواهم به دانش‌آموزم چیزی یاد بدهم، نمی‌توانم دائم بگویم فرض کنید و تصور کنید، بلکه باید به او نشان دهم. نمی‌توانم روی هوا بگویم دایره این شکلی است. باید دایره را بکشیم و بگویم منظور من از دایره این است. در بحث اصلاح فرهنگ، فرهنگ مصرف و فرهنگ‌سازی هم باید دقیقاً الگویی به او نشان دهیم. غرفه‌ی که در نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال درست کردیم، این هدف را داشت. بازی‌های خارجی را گذاشته بودیم و معرفی می‌کردیم که مثلاً این قفسه حاوی بازی برای ۳+ سال است. این قفسه برای ۷+ ساله‌هاست. ببین و بعد برو بخور، یا از همین جا بخور.

● شما با مدارس ارتباط برقرار کرده‌اید؟ این انتقال فرهنگ و فرهنگ‌سازی را می‌توان از طریق جلسات آموزش خانواده در مدارس انجام داد.

○ ما امسال در نمایشگاه یاد یار مهربان هم شرکت کردیم و تنها هدفمان این بود که با مدارس ارتباط برقرار کنیم. در نمایشگاه یاد یار مهربان از حدود بیش از ۲۰۰ مدرسه فهرست و آمار تهیه کردیم تا برویم و با آن‌ها جلساتی بگذاریم و با خانواده‌ها صحبت کنیم. بگوییم همه‌تان درگیر هستید، چه فرزندتان دختر باشد و چه پسر ...

● یعنی برای همه‌ی خانواده‌ها و در همه‌ی دوره‌های تحصیلی؟

○ برای همه‌ی آدم‌ها از ۳+ سال تا سنین بالا. سازمان ما بدنه‌ی عریض و طولی ندارد که مثلاً بتوانیم ۵۰ کارشناس را هر روز بفرستیم به مدارس. تعداد محدودی کارشناس داریم، اما می‌توانیم با همین تعداد، اطلاع‌رسانی

بود، مرور کردیم. دیدیم از سال ۱۳۷۴ کارهایی در کشور انجام شده‌اند - مثل بازی نبرد خرمشهر - که با نرم‌افزارهای بسیار ضعیف ساخته شده بودند. اما از سال ۱۳۸۲، نسل جدید بازی‌ها به بازار ارائه شد؛ بازی‌های پایان معصومیت، رانندگی در تهران، نجات بندر، عصر پهلوانان و مانند این‌ها. در اولین دوره‌ی جشنواره‌ی رسانه‌های دیجیتال ما نزدیک ۱۰ بازی را که تا اردیبهشت ۱۳۸۶ در کشور تولید شده بودند، شناسایی و برای اولین بار بازی‌ها را داوری کردیم. «کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان» یکی از مهم‌ترین تولیدکنندگان بود. مؤسسه‌ی «تیبان» که از سال ۱۳۸۶ ساخت بازی‌های رایانه‌ای را آغاز کرده، بازی‌های نجات بندر، والفجر، مقاومت، راه افتخار و مأمور ویژه را ساخته است. عملیات انرژی هسته‌ای یا عملیات ویژه و تعداد بازی دیگر هم از ساخته‌های «انجمن اسلامی دانش‌آموزان» هستند.

ما سعی کردیم به تولید، شکلی منطقی بدهیم. مؤلفه‌های تولید را بشناسیم و به مؤسسات برای تولید بازی کمک کنیم. به علاوه، خودمان هم بازی تولید کنیم. در سال ۱۳۸۷، یازده پروژه تولید را کلید زدیم؛ پروژه‌هایی که سعی کردیم در آن‌ها حرف متفاوتی برای گفتن داشته باشیم. از جمله، بازی شمشیر نادر از بازی‌های با کیفیتی بود که ما از تولید آن حمایت کردیم و امسال وارد بازار شد. بازی گرشاسب، بازی بسیار با کیفیتی در حد بین‌المللی است که به زودی وارد بازار می‌شود. شاید ۱۰ برابر طرح‌هایی که حمایت کردیم، درخواست تولید داشتیم، اما کمی با احتیاط عمل کردیم که خدای نکرده با وسعت‌دادن به عرصه، نتوانیم آن را مدیریت کنیم. امسال هم بیش از ۲۰ بازی در برنامه‌ی ما هست که فکر می‌کنیم، بعضی‌ها تا پایان سال ۱۳۸۸ و بقیه در سال ۱۳۸۹ وارد بازار می‌شوند.

● آیا در نمایشگاه‌های بین‌المللی هم شرکت کرده‌اید؟

○ در دو نمایشگاه بین‌المللی شرکت کرده‌ایم: یکی نمایشگاه «game expo» در دبی که نمایشگاه تخصصی خاورمیانه بود و بازخورد بسیار خوبی داشت. جریان تولید بازی‌های ما آن قدر پیشرو بود که می‌توانیم بگوییم، در منطقه از همه‌ی کشورها جلوتر هستیم. البته این شرایط قطعاً برای همیشه ماندگار نخواهد بود. ما در خیلی از حوزه‌ها پیشرو بوده‌ایم، ولی بعداً موقعیت‌مان را از دست داده‌ایم. باید مدیریت کنیم که این وضع بماند. امسال دومین سالی بود که در نمایشگاه دویی شرکت می‌کردیم. ۱۲ شرکت ایرانی را حمایت کردیم که ۲۰ بازی را آن‌جا به نمایش گذاشتند. غرفه‌ی بسیار بزرگ و زیبایی طراحی کرده بودیم. هرکس می‌آمد، خیلی استقبال می‌کرد. ایران به عنوان فعال‌ترین غرفه‌ی نمایشگاه معرفی و انتخاب شد، تا جایی که به شوخی می‌گفتند: این‌جا Dubai game expo نیست، بلکه ایران گیم اکسپو است. چند سخن‌رانی در نمایشگاه ارائه کردیم. بازار ایران را معرفی کردیم و امیدواریم سرمایه‌گذاران خارجی به بازار تولید گیم ایران بیایند. چرا که هزینه‌ی تمام شده‌ی تولید گیم در ایران پایین است و این مزیتی است برای سرمایه‌گذاران خارجی. توان جوان‌های ما برای تولید بالاست. تاکنون بعضی از متخصصان تولید گیم ما جذب کمپانی‌های بزرگ تولیدکننده‌ی بازی شده‌اند و آن‌جا مشغول کارند. میانگین سنی همین گیم‌های تولید شده (که تاکنون به بیش از ۵۰ بازی رسیده) قطعاً زیر ۳۰ سال است. پس این حوزه‌ی جوانی است که باید کمک و حمایتش کنیم.

البته سعی ما بر این است که به مرور تولید گیم را از حمایت‌های دولتی خارج کنیم. الان ما در پروژه‌ها سرمایه‌گذاری می‌کنیم. مثلاً ۸۰ درصد هر پروژه را مالکیت می‌کنیم تا تولیدکننده برود و بازی را بسازد. خوب قطعاً برای ما سود ندارد، ولی به نفع تولیدکننده است. امیدواریم به جایی برسیم که سهم بنیاد در مشارکت‌ها، سهم حداقلی باشد و به جایی برسیم که بتوانیم بازی‌هایمان را در سطح دنیا توزیع کنیم.

نمایشگاه بعد «games com» آلمان بود که معتبرترین نمایشگاه گیم در اروپا و دومین نمایشگاه معتبر دنیا است. در غرفه‌ی ایران پنج شرکت تولیدکننده را شرکت دادیم که نزدیک به ۱۰ محصول را ارائه کردند و این اصلاً برای کشورهای اروپایی قابل باور نبود که در ایران، این جریان تولید آغاز شده است. شبکه‌های «BBC» و «ZDF» هر کدام یک گزارش تصویری سه تا چهار دقیقه‌ای، صرفاً از غرفه‌ی ایران پخش کردند و گفتند ایران باز وارد عرصه‌ی جدیدی شده که مثل انرژی هسته‌ای، نو است و ادعای حرف‌های جدیدی دارد. برای ما جالب بود که بازی‌ها را با انرژی هسته‌ای مقایسه می‌کردند. حالا شاید آن‌ها دنبال اهداف سیاسی خودشان بودند، اما معلوم بود خیلی تحت تأثیر قرار گرفته‌اند و سؤال می‌کردند: آیا شما در این حوزه جدی هستید؟ چون کشورهای شرکت‌کننده از آسیا زیاد نبودند و فقط چند کشور از ژاپن شرکت کرده بودند.

● الان در کشورهای خارجی به ویژه کشورهای اسلامی بازار فروش ندارید؟

○ در نمایشگاه دویی، چند کشور درخواست توزیع بازی‌های ما را داشتند. البته با توجه به کشور مقصد باید در بازی‌ها تغییراتی صورت بگیرد. مثلاً دموها و ترجمه‌ها عربی شوند. در هر صورت به جد، خواستار برخی بازی‌ها مثل عصر پهلوانان، سیاره‌ی میترا و گرشاسب بودند. الان داریم مذاکره می‌کنیم و قطعاً فرصت بازی‌های منطقه را از دست نمی‌دهیم، اما به زمان نیاز داریم. متأسفانه ما قانون کپی‌رایت نداریم. وقتی می‌خواهیم در دنیا مذاکره کنیم، باید قوانین آن‌ها و مقررات بین‌المللی را رعایت کنیم. الان معضل کپی‌رایت ما نه فقط مصرف داخلی، بلکه توزیع خارج را هم دربرمی‌گیرد.

در حوزه‌ی بین‌المللی دو کار را هدف قرار داده‌ایم: اول، توزیع بازی‌های ایرانی؛ و دوم، بین‌المللی کردن نظام رده‌بندی. در نمایشگاه‌های دویی و آلمان پیشنهاد مذاکراتی را برای رده‌بندی دادیم. کشور آلمان به جز نظام رده‌بندی PEGI که مربوط به اتحادیه‌ی اروپاست، یک نظام رده‌بندی دارد به نام «USK» یا «یو اس کی». ما با مدیران «یو اس کی» هم جلساتی داشتیم و پیشنهاد دادیم، کار مشترکی با هم انجام دهیم. مطالعات بیشتری داشته باشیم و نشست‌های مشترک برگزار کنیم. آن‌ها شیوه‌های رده‌بندی ما را که دیدند، بسیار تعجب کردند که ما این قدر دقیق کار می‌کنیم. آن‌ها شاید برای یک بازی، صرفاً برخی از صحنه‌های بازی را می‌بینند و یک شورا نظر می‌دهد، یا گیم‌باز آن را بازی می‌کند و بقیه نظر می‌دهند. برایشان جالب بود که ما تمام بازی‌ها را تا آخر می‌بینیم و بازی می‌کنیم. از ما در مورد طبقه‌بندی ۲۵+ سال سؤال می‌کردند که این دیگر چیست. ۱۸+ سال یعنی دیگر فرد بزرگ شده است. ما برایشان توضیح دادیم که ما بین بزرگ‌سال مجرد و بزرگ‌سالی متأهل

تمایز قائل شده‌ایم.

خلاصه می‌خواهم بگویم ما در سطح بین‌المللی، حرف جدید هم برای گفتن داریم و این‌طور نیست که صرفاً گرت‌برداری کنیم. در دوی هم به کشورهای عربی پیشنهاد دادیم که «اسرا» را به عنوان اولین نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای اسلامی مطرح کنیم. چرا که مقوله‌ی اسلامی و حرام و حلال و محدودیت‌های آن بین ما مشترک است. آن‌ها هم استقبال کردند و در حال رایزنی هستیم. ما قصد داریم دستاوردهایمان را به عنوان یک کشور پیشرو مطرح کنیم. همان‌طور که در چشم‌انداز ۲۰ ساله ایران باید کشور ایران سرآمد منطقه در تمام حوزه‌های صنعتی، فرهنگی، اقتصادی و... باشد، قصد داریم در این حوزه هم پیشرو بودنمان را حفظ کنیم.

● حتماً اطلاع دارید که در بسیاری از کشورهای خارجی، در دانشگاه رشته‌ای تحت عنوان بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد. آیا شما به این موضوع هم فکر کرده‌اید تا متخصصانی در این حوزه تربیت کنید؟

○ ما در سال ۱۳۸۷ دو پروژه‌ی مطالعاتی را راه‌اندازی کردیم:

۱. پروژه‌ی مطالعاتی بررسی کارگاه‌های آموزشی بازی‌های رایانه‌ای در دنیا، برای این که ببینیم این کارگاه‌ها چگونه برگزار می‌شوند و منابع آن‌ها چیست؟

۲. طراحی سیلابس درسی آموزش تکمیلی تحصیلات آکادمیک بازی‌های رایانه‌ای.

محققان ما رفتند رشته‌های بازی‌های رایانه‌ای را از تمام دانشگاه‌های معتبر دنیا استخراج کردند، منابعشان را درآوردند و بررسی کردند که چه درس‌هایی در سطح لیسانس و فوق‌لیسانس تدریس می‌شوند و سیلابس‌هایش را درآوردند. این رشته، اساساً یک رشته‌ی میان رشته‌ای بین دانشکده‌ی کامپیوتر و ارتباطات است. تمام اسناد و منابع را درآوردند، ترجمه کردند و آماده است. مذاکراتی هم با دانشگاه‌های کشور در سطوح فوق دیپلم (مثل دانشگاه علمی کاربردی) و در سطح فوق لیسانس انجام داده‌ایم، اما به کمی زمان نیاز داریم. مقدمات کار را فراهم کرده‌ایم و مشکل ما در این حوزه، تربیت استاد است که باید از سطوح پایین‌تر شروع کنیم.

در زمینه‌های گوناگون به نیروی انسانی نیاز داریم؛ از مهندس رایانه گرفته تا گرافیک‌ها، انیمیشن کار و سناریونویس - ما به سناریوی بازی اصطلاحاً می‌گوییم بازی‌نامه - که در این حوزه هم کتابی در حال انتشار داریم و فکر می‌کنم قبل از پایان سال منتشر شود.

خلاصه سعی کرده‌ایم در تمام حوزه‌ها تا حدودی پیش برویم و امیدواریم به لطف خدا بتوانیم به اهدافمان دست پیدا کنیم.

ما اعتقاد داریم که مصرف بازی‌های رایانه‌ای ما دچار یک عارضه و بیماری شده است. کسی را که بیمار است، نمی‌کشند، درمانش می‌کنند.

اولین بار در دانشگاه مالایا بود که اصطلاح «قصه‌گویی دیجیتال»^۱ را شنیدم. کلاس دوره‌ی دکتر بود و من که فرصت مطالعاتی خود را در دانشکده‌ی علوم تربیتی دانشگاه مالایا می‌گذراندم، به دعوت دکتر سراج، استاد درس و رییس دانشکده، در این کلاس شرکت می‌کردم. آخرین جلسه قرار بود که دانشجویان در حوزه‌ی تحقیق خود، ده تحقیق را بررسی و نتایج آن را گزارش کنند. پنج دانشجوی دکتری تکنولوژی آموزشی در این کلاس گزارش خود را ارائه کردند. یکی از دانشجویان به نام کارمن لیو موضوع قصه‌گویی دیجیتالی را انتخاب کرده بود.

با شنیدن این اصطلاح در بدو امر به نظر آمد که احتمالاً منظور او همان داستان‌گویی سنتی دیرینه است. اما به جای این که حضوری و رودررو باشد، به صورت ویدیویی و یا فایل صوتی که شکل دیجیتالی پیدا کرده است، عرضه می‌شود. جز این هیچ تصور دیگری به ذهنم نمی‌آمد. گزارش کار او را که مکتوب هم شده بود، گرفتیم و شب‌هنگام که به خانه آمدم، آن را خواندم.

با مطالعه‌ی بخش‌های گزارش، همین‌طور که جلو می‌رفتم، دیدم موضوع چیز دیگری است. این باعث شد که به دنبال کتاب‌های متفاوتی بروم که در این حوزه منتشر شده بودند و مقالات گوناگون را ببینیم. تازه متوجه شدم که مفهوم قصه‌گویی دیجیتال آن نیست که من تصور می‌کردم. هم‌چنین، این موضوع چندان جدید نیست و در این زمینه کتاب‌ها و مقالات فراوان نوشته شده‌اند و مراکزی در این حوزه به پژوهش می‌پردازند. البته مبنای قصه‌گویی دیجیتال همان قصه و روایت است، ولی به قراری که توضیح خواهم داد.

اطلاعات از طریق هر دو نظام، بار اضافی بر حافظه‌ی فعال را کاهش می‌دهد. بنابراین، در آموزش چندرسانه‌ای و قصه‌گویی دیجیتالی، مریبان و دانشجویان با دو نظام شناختی - توأمان - یاد می‌گیرند.

قصه‌گویی دیجیتال، سوادهای چندگانه را تقویت می‌کند؛ از جمله: سواد اطلاعاتی^۲، سواد بصری^۳، سواد فناورانه^۴ و سواد رسانه‌ای^۵. براون، برایان و براون^۶ (۲۰۰۵) سوادهای چندگانه را، «سواد قرن بیست و یکم»^۷ می‌نامند، سوادى که ترکیبی از این سوادها است: سواد دیجیتالی^۸، سواد جهانی^۹، سواد فناورانه، سواد بصری و سواد اطلاعاتی^{۱۰}.

در حوزه‌ی سواد اطلاعاتی، دانش‌آموزان با ایجاد داستان‌های دیجیتال، مهارت خود را در کاربرد نرم‌افزارهای ترکیب‌کننده‌های رسانه‌ها (مانند متن، تصاویر و صدا) افزایش می‌دهند. در زمینه‌ی سواد اطلاعاتی، قصه‌گویی دیجیتال، دانش‌آموزان را ترغیب می‌کند،

اسکتر، دوربین‌های عکاسی دیجیتال، دوربین

ویدیو و مانند این‌ها را به کار گیرند. علاوه بر آن،

دانش‌آموزان هنگام ضبط صدای خود مهارت کاربرد میکروفن،

دیجیتالی کردن صدا و کار با جلوه‌های ویژه‌ی صدا و موسیقی را فرامی‌گیرند.

ریزلند^{۱۱} معتقد است، علی‌رغم مناقشه درباره‌ی تعریف سواد بصری، در این که فناوری رایانه قلب این سواد است، اختلافی وجود ندارد. او جامعه‌ی تعلیم‌وتربیت را به بحث فرامی‌خواند و معتقد است که معلمان باید دانش‌آموزان

تعریف ساده‌ی قصه‌گویی دیجیتال عبارت است از: کاربرد ابزارهای دیجیتالی برای ارائه‌ی روایت‌های آدم‌ها. در واقع قصه‌گویی دیجیتال به افراد کمک می‌کند، به شکلی متفاوت زندگی خود را روایت کنند.

معمولاً آموزش قصه‌گویی دیجیتال در کارگاه‌های آموزشی و در زمان کوتاه انجام می‌شود. برون‌داد این کارگاه‌ها، فیلمی ۲ تا ۵ دقیقه‌ای است که ترکیبی از روایت مکتوب فرد، عکس‌ها و تصاویر او، و قطعه‌ای موسیقی است. فلسفه‌ی قصه‌گویی دیجیتال استفاده از فناوری برای کمک به کسانی است که سابقه‌ی چندانى در تولید قصه با کمک رسانه‌های گوناگون، به جز رسانه‌ی مکتوب ندارند. افرادی که دانش فنی ندارند، با استفاده از رایانه و نرم‌افزار ساده‌ای مانند «Photo Story»، می‌توانند داستان‌های کوتاه بسازند. البته قصه‌گویی دیجیتال از صورت‌های ساده به اشکال فنی‌تر که دارای تعامل‌اند نیز تبدیل شده است.

قصه‌گویی دیجیتال در تعلیم‌وتربیت

دلایل متعددی موجب توجه دست‌اندرکاران تعلیم‌وتربیت به قصه‌گویی دیجیتال شده است. یکی از این انگیزه‌ها، تأثیر این روش در یادگیری و شناخت است. براساس «نظریه‌ی کدگذاری دوگانه پی‌ویو»^{۱۲} و نظریه‌ی شناختی یادگیری چند رسانه‌ای مایر^{۱۳}، فراگیرندگان نظام‌های پردازش اطلاعاتی را به صورت بصری و کلامی توأمان دارند. اطلاعات متنی و شنیداری در نظام کلامی پردازش می‌شوند و تصاویر در نظام بصری. انتقال

قصه‌گویی دیجیتال

محمد عطاران



معلمان باید دانش‌آموزان خود را به مهارت‌هایی مجهز کنند که آن‌ها را به فهم حالات بصری قادر می‌سازند. به نظر او، باید تعریفی جدید از سواد بصری ارائه کرد تا دانش‌آموزان با داشتن آن بتوانند از طریق شکل‌های جدید چندرسانه‌ای ارتباط برقرار کنند و تنها، مصرف‌کننده‌ی اطلاعات نباشند، بلکه آن را تولید کنند

مدرسه‌ی «میدوسترن»^{۱۶} مجموعه‌ای از سه قصه‌ی دیجیتالی ایجاد کردند. نتایج تحقیق نشان می‌دهند که دانش‌آموزان اهمیت سازمان‌دهی، قصه، صدا، عاطفه، آهنگ حرکت، صرفه‌جویی در کلمات و ارزش بازنویسی را توأم با مهارت‌های ارائه طی فعالیت خود درک کردند.

هم‌چنین در پاره‌ای تحقیقات، تأثیر قصه‌گویی دیجیتال بر برخی دروس بررسی شده است. مثلاً در درس تاریخ، بسیاری از متخصصان بر تفکر تاریخی تأکید دارند. در این شیوه، آموزش تاریخ به نحوی صورت می‌گیرد که دانش‌آموزان بتوانند خود را در موقعیتی به جز زمان خویش تصور کنند و درباره‌ی آن، به داوری و تحلیل بنشینند. در تفکر تاریخی، دانش‌آموزان کم‌سن‌وسال‌تر توانمندتر از دانش‌آموزان بزرگ‌تر هستند. در عین حال، ناتوانی برخی از دانش‌آموزان احیاناً به توانایی آن‌ها مربوط نیست، بلکه به روش آموزش تاریخ برمی‌گردد که تکیه بر متون مکتوب دارد. از ابزار دیجیتال می‌توان برای توسعه‌ی تفکر تاریخی در افراد استفاده کرد.

هدف این تحقیق که در دوره‌ی ابتدایی و در یک کلاس انجام شده است، بررسی تأثیر روایت‌های بصری در توانایی دانش‌آموزان مدرسه در تفکر تاریخی است. این مطالعه در یک کلاس انجام شده است. نتایج تحقیق نشان می‌دهند، دانش‌آموزانی که در روایت‌های مکتوب مشکل دارند، از روایت‌های بصری سود می‌برند، روایت‌هایی که در آن‌ها، از تصویر به جای متن هم‌چون مبنای قصه‌گویی و بازگویی استفاده می‌شود.

انواع قصه‌های دیجیتال

داستان‌های دیجیتال را می‌توان براساس موضوع آن‌ها به سه دسته تقسیم کرد: مستندات تاریخی، روایت‌های شخصی و مفاهیم انتزاعی. می‌توان

خود را به مهارت‌هایی مجهز کنند که آن‌ها را به فهم حالات بصری قادر می‌سازند. به نظر او، باید تعریفی جدید از سواد بصری ارائه کرد تا دانش‌آموزان با داشتن آن بتوانند از طریق شکل‌های جدید چندرسانه‌ای ارتباط برقرار کنند و تنها، مصرف‌کننده‌ی اطلاعات نباشند، بلکه آن را تولید کنند. مهارت‌های خاصی که با قصه‌گویی دیجیتال ایجاد می‌شوند عبارت‌اند از:

- مهارت پژوهش: مستندسازی داستان و یافتن و تحلیل اطلاعات مرتبط با موضوع داستان.
- مهارت نوشتن: صورت‌بندی دیدگاه و طراحی سناریوی داستان.
- مهارت سازمان‌دهی: مدیریت حوزه‌ی پروژه، مواد به کار گرفته شده و زمان تکمیل پروژه.
- مهارت فناوریانه: آموختن کاربرد ابزارهای گوناگون مانند دوربین دیجیتال، اسکنر، میکروفون و نرم‌افزار تولید چندرسانه‌ای.
- مهارت ارائه: مهارت ارائه‌ی داستان برای مخاطب.
- مهارت مصاحبه: پیدا کردن منابع برای مصاحبه و انتخاب پرسش‌های مصاحبه.
- مهارت‌های بین‌فردی: کار در گروه و تعیین نقش اعضا.
- مهارت حل مسئله: یادگیری چگونگی تصمیم‌گیری و غلبه بر موانع در تمام مراحل پروژه از آغاز تا انتها.
- مهارت ارزش‌یابی: کسب صلاحیت انتقاد از کار خود و دیگران.

دو نمونه از پژوهش‌های انجام شده

ترز^{۱۴} (۲۰۰۶) در دانشگاه «میسوری»^{۱۵}، به بررسی آثار قصه‌گویی دیجیتال بر سواد پرداخته است. این سواد شامل خواندن، نوشتن و فعالیت‌های خلاقانه و تحلیلی است. در این تحقیق، ۴۳ دانش‌آموز پایه‌ی هفتم از

معلمان باید دانش‌آموزان خود را به مهارت‌هایی مجهز کنند که آن‌ها را به فهم حالات بصری قادر می‌سازند. باید تعریفی جدید از سواد بصری ارائه کرد تا دانش‌آموزان با داشتن آن بتوانند از طریق شکل‌های جدید چندرسانه‌ای ارتباط برقرار کنند و تنها، مصرف‌کننده‌ی اطلاعات نباشند، بلکه آن را تولید کنند.





طرز تولید قصه‌های دیجیتال

برای تولید قصه‌های دیجیتال باید به منابع رسانه‌ای گوناگون دسترسی داشت. منابع چندرسانه‌ای برای تهیه‌ی داستان‌های دیجیتال را می‌توان به راحتی و با قیمت ارزان و در اغلب موارد، به صورت رایگان از طریق اینترنت تهیه کرد. تصویر صدا و موسیقی را به آسانی در اینترنت می‌یابیم و صدای خود را هم می‌توانیم به سهولت ضبط کنیم و یا برای تهیه‌ی عکس، از دوربین دیجیتالی استفاده کنیم.

نرم‌افزار متداول تهیه‌ی داستان‌های دیجیتال، نرم‌افزار «Photo Story» است. نرم‌افزار مذکور را شرکت «ماکروسافت» برای ویندوز ساخته است و با «ویندوز XP» کار می‌کند. یاد گرفتن کار با این نرم‌افزار بسیار آسان است و وقت کمی می‌گیرد. شرکت ماکروسافت این نرم‌افزار را برای سازمان دادن به تصاویر شخصی یا خانوادگی، با اضافه کردن جلوه‌های ویژه و حرکت دادن به تصاویر ثابت طراحی کرده است. ولی دست‌اندرکاران تعلیم و تربیت و متخصصان فناوری آموزشی، از این نرم‌افزار در تهیه‌ی داستان‌های دیجیتال استفاده می‌کنند و کاربرد آموزشی را به آن افزوده‌اند.

پی‌نوشت

- | | |
|--|------------------------------|
| 1. Digital storytelling | 2. Pavo's dual-coding theory |
| 3. Mayer | 4. Digital literacy |
| 5. Visual I literacy | 6. Technology literacy |
| 7. Media literacy | 8. Brown, Brian & Brown |
| 9. 21 century's literacy | 10. Digital literacy |
| 11. Global literacy | 12. Information literacy |
| 13. Riesland | 14. Therese |
| 15. Missouri | 16. Midwestern |
| 17. Educational uses of digital storytelling (http://digitalstorytelling.coe.uh.edu) | |



درباره‌ی انقلاب مشروطیت به‌عنوان یک حادثه‌ی تاریخی در ایران، روایت دیجیتالی خود را بیان کرد. یا آن‌که به بیان تجربه‌ی شخصی و روایت زندگی خود پرداخت. مثلاً کسی که مهاجرت کرده، تجربه‌ی حضور در میدان‌های جنگ را داشته، یا حادثه‌ای را تجربه کرده است، می‌تواند روایت دیجیتالی آن را بسازد.

موضوع داستان دیجیتال می‌تواند مفاهیمی علمی باشد؛ کسی که دوره‌ی سالمندی را روایت می‌کند، یا درباره‌ی بیماری ایدز، داستان دیجیتالی می‌گوید، یا داستان گرم شدن زمین را روایت می‌کند. داستان‌گو خود منابع، چشم‌اندازها، موسیقی و نوع روایت را انتخاب می‌کند. از این‌رو، داستان دیجیتال کاملاً بی‌نظیر است؛ حتی هنگامی که شما موضوعی تکراری را که بارها دیگران روایت کرده‌اند، انتخاب می‌کنید. به دلیل این‌که انتخاب‌های شما در گزینش تصاویرها، موسیقی و روایت فیلم، خاص خود شماست، احساس مثبتی در ساخت قصه وجود دارد.

نخستین کسانی که به صورت دانشگاهی به قصه‌گویی دیجیتال پرداختند، فارغ‌التحصیلان و استادان دانشگاه هوستون در آمریکا بودند. این افراد وب‌سایتی را با نام «کاربردهای آموزشی قصه‌گویی دیجیتال»^{۱۱} ایجاد کرده‌اند که تأکید آن بر کاربرد قصه‌گویی دیجیتال توسط معلمان و دانش‌آموزان است.

بازی در اینترنت

مریم سادات امامی



معرفی بازی‌های رایانه‌ای تبیان

«مدرسه‌ی اینترنتی تبیان» در قسمت بازی‌های آموزشی خود، تعداد زیادی بازی را معرفی کرده که اغلب به صورت رایگان و قابل دانلود کردن هستند. این بازی‌ها از نمونه‌های خارجی شبیه‌سازی شده‌اند که با اهداف آموزشی در اختیار شما قرار می‌گیرند و زنگ تفریح مناسبی را برای اوقات تحصیلی فرزندان شما به وجود می‌آورند. کافی است یک‌بار به این آدرس اینترنتی مراجعه کنید: <http://www.tebyan.net/index.aspx?pid=۶۳۷۰۰> یا به سایت تبیان به آدرس <http://www.tebyan.net> بروید و وارد بخش بازی‌های آموزشی شوید. فکر نمی‌کنم به سادگی بتوانید از آن‌ها دل بکنید. تجربه‌ی جالبی است. امتحان کنید.

معرفی سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

«بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» که زیر نظر «وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» اداره می‌شود و در اساس‌نامه‌ی آن به اختصار «بنیاد» نامیده می‌شود، مؤسسه‌ای فرهنگی، هنری، غیرانتفاعی، غیردولتی و ایرانی است که شخصیت حقوقی مستقل دارد و مرکز اصلی آن در شهر تهران است. سایت این مؤسسه از طریق آدرس اینترنتی «www.ircg.ir» قابل دسترسی است. این سایت قسمت‌های متفاوتی دارد؛ از قبیل: اخبار مرتبط با نرم‌افزارهای بازی، نظام طبقه‌بندی بازی‌ها، باشگاه هواداران، و معرفی شرکت‌های تولیدکننده‌ی بازی‌های رایانه‌ای.

از برجسته‌ترین ویژگی‌های این سایت می‌توان به رده‌بندی انواع بازی‌های رایانه‌ای داخلی و خارجی اشاره کرد. در این بخش، علاوه بر آشنایی با انواع نرم‌افزارهای بازی داخلی و خارجی و دستگاه مورد نیاز برای پخش بازی، می‌توانید تناسب بازی را با گروه سنی فرزند خود دریابید و در زمینه‌ی بازی‌های خارجی، نظر شورای بررسی را نسبت به مجاز بودن بازی جویا شوید. بیش از ۱۲۰۰ بازی در این مجموعه مورد بررسی قرار گرفته‌اند تا از این پس با خیالی آسوده‌تر، نرم‌افزارهای مناسب بازی را برای اوقات فراغت فرزندان خود انتخاب کنید. لذت بازدید از این سایت را تجربه کنید.

بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای

عابده بهمن پور

معرفی کتاب



بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای

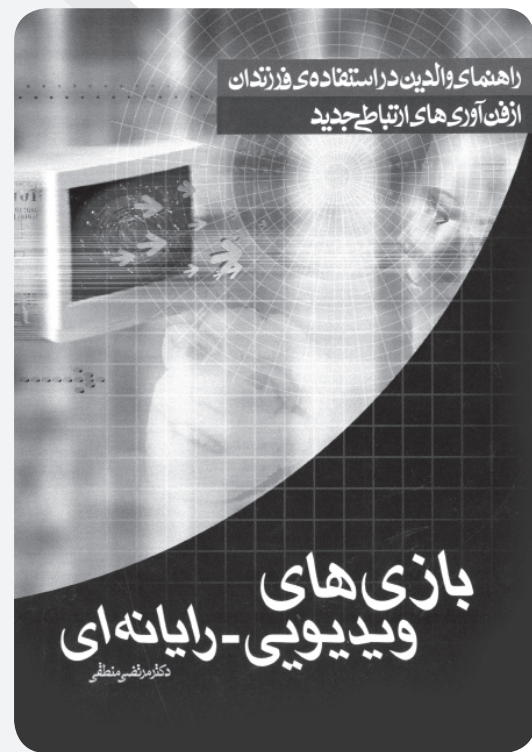
راهنمای والدین در استفاده‌ی فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید
نویسنده: دکتر مرتضی منطقی
ناشر: انتشارات عابد

سؤالی که امروزه بسیاری از والدین در مورد استفاده از بازی‌های ویدیویی و رایانه‌ای فرزندانشان از خود می‌پرسند، شاید پاسخ مشخص و معینی نداشته باشد. از این ابهام که چگونه نرم‌افزاری را برای کودک خود برگزینیم که کمترین آسیب و بیشترین استفاده را نصیب او کند، به سادگی نمی‌توان گذشت.

- اگر فرزند شما درگیر بازی‌های رایانه‌ای است و شما هر روز با نگرانی فعالیت‌های او را دنبال می‌کنید، اما چیزی دستگیرتان نمی‌شود...
 - اگر برای همراه شدن با کودکانتان در بازی‌های مورد علاقه‌شان به شناخت و آگاهی بیشتری نیاز دارید...
 - اگر می‌خواهید از آثار مثبت و منفی بازی‌ها بیشتر آگاه شوید...
 - یا حتی اگر فرزندان دچار وابستگی و اعتیاد نسبت به چنین فناوری‌های ارتباطی شده است و می‌خواهید با اقدام‌های درمانی آشنا شوید...
- مطالعه‌ی کتاب «راهنمای والدین در استفاده‌ی فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید» را به شما پیشنهاد می‌کنیم.

در فصل‌های اول و دوم این کتاب با بازی‌های رایانه‌ای و تاریخچه آن آشنا می‌شویم. فصل سوم کتاب به اثرات بازی‌ها بر تندرستی می‌پردازد و در فصل چهارم با اثرات شناختی بازی‌ها و نقش آموزشی بازی‌ها و تربیت خلاق افراد بیشتر آشنا می‌شوید. فصل پنجم به بررسی اثرات فرهنگی و اجتماعی بازی‌ها می‌پردازد.

فصل ششم القائات سیاسی و عقیدتی بازی‌ها را برای شما بیان می‌کند و فصل پایانی کتاب با عنوان «بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای اولیا و فرزندان»، ضرورت کسب شناخت و اقدام‌های درمانی را به تفصیل شرح می‌دهد.



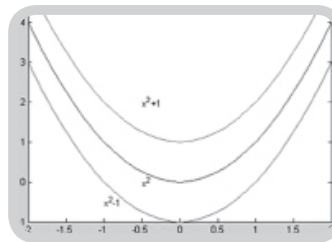
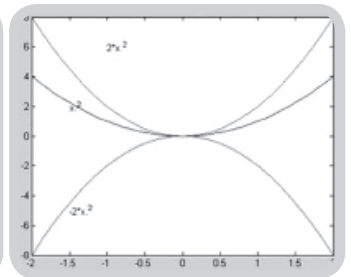
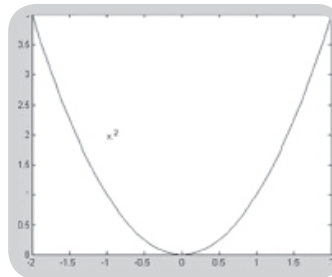


بتول عباسی حاجی آبادی،

دبیر ریاضی منطقه ی چهار تهران

رایانه به جای ماشین حساب آموزش نمودارها به کمک رایانه

هم اکنون در کشور ایران تأکید بر نامه‌ی درسی ریاضی، بر حل مسئله و کاربرد آن در سایر علوم و زندگی روزمره است و با توجه به آن، کتاب‌های درسی نیز تغییر کرده‌اند.



یکی از اهداف کتاب «ریاضی سوم» رشته‌ی انسانی، استفاده از فناوری به‌خصوص ماشین حساب است. برای مثال در این کتاب استفاده از ماشین حساب گرافیکی در رسم نمودارهای تابع $y=x^2$ توصیه شده است. از آن جا که تهیه‌ی

این ماشین حساب برای دانش آموزان دشواری است، برای انجام این گونه فعالیت‌ها که مربوط به بررسی حالت‌های مختلف توابع درجه‌ی دوم و درجه‌ی سوم و نمودارهای آن‌هاست، می‌توان از رایانه و سایت رایانه‌ای مدرسه استفاده کرد.

ابتدا نرم‌افزاری را که قابلیت رسم نمودار دارد، در رایانه نصب می‌کنیم. می‌توان از نرم‌افزار «MATLAB» به این منظور استفاده کرد. سپس دانش آموزان را به گروه‌های دو تا سه نفره تقسیم می‌کنیم و مقابل رایانه قرار می‌دهیم. بچه‌ها برنامه‌ی MATLAB را باز می‌کنند و پس از تعریف مقادیر x ، وارد کردن معادله‌ی $y=x^2$ و ترسیم شکل آن توسط رایانه، در مورد این نمودار به بحث می‌پردازند. آن‌گاه با وارد کردن نمودارهای خواسته شده‌ی $y=x^2$ ، $y=2x^2$ ، $y=-2x^2$ و... اشکال آن را در رایانه می‌بینند و می‌توانند یک نتیجه‌گیری کلی در مورد نمودار $y=ax^2$ ارائه دهند و یا حدس خود را در مورد نمودارهای $y=x^2+b$ بیان کنند.

استفاده از این گونه نرم‌افزارها دانش آموزان را قادر می‌سازد که شکل چند نمودار را هم‌زمان روی یک دستگاه مختصات با رنگ‌های متفاوت مشاهده کنند. این گونه فعالیت‌های گروهی، دانش آموزان را به بررسی حالت‌های گوناگون و پیش‌بینی نتیجه و امتحان آن تشویق می‌کند. در واقع این روش بر یادگیری مفاهیم قبل از تدریس آن‌ها، تأکید می‌کند.



با مجله‌های رشد آشنا شوید

مجله‌های رشد توسط دفتر انتشارات کمک آموزشی سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وابسته به وزارت آموزش و پرورش تهیه و منتشر می‌شوند:

مجله‌های عمومی دانش آموزی

(به صورت ماهنامه و ۸ شماره در هر سال تحصیلی منتشر می‌شوند):

• **رشد کورک** (برای دانش آموزان آمادگی و پایه‌ی اول دوره‌ی دبستان)

• **رشد نوآموز** (برای دانش آموزان پایه‌های دوم و سوم دوره‌ی دبستان)

• **رشد دانش‌آموز** (برای دانش آموزان پایه‌های چهارم و پنجم دوره‌ی دبستان)

• **رشد نوجوان** (برای دانش آموزان دوره‌ی راهنمایی تحصیلی)

• **رشد جوان** (برای دانش آموزان دوره‌ی متوسطه و بیش‌دانشگاهی)

مجله‌های عمومی بزرگسال

(به صورت ماهنامه و ۸ شماره در هر سال تحصیلی منتشر می‌شوند):

• **رشد آموزش ابتدایی**، **رشد آموزش راهنمایی تحصیلی**، **رشد تکنولوژی آموزشی**، **رشد مدرسه فردا**، **رشد مدیریت مدرسه**، **رشد معلم**

مجله‌های اختصاصی

(به صورت فصلنامه و ۴ شماره در هر سال تحصیلی منتشر می‌شوند):

• **رشد برهان** (مجله ریاضی برای دانش آموزان دوره‌ی راهنمایی تحصیلی) • **رشد برهان متوسطه** (مجله ریاضی برای دانش آموزان دوره‌ی متوسطه و بیش‌دانشگاهی) • **رشد آموزش قرآن** • **رشد آموزش معارف اسلامی** • **رشد آموزش زبان و ادب فارسی** • **رشد آموزش هنر** • **رشد مشاور مدرسه** • **رشد آموزش تربیت بدنی** • **رشد آموزش علوم اجتماعی** • **رشد آموزش تاریخ** • **رشد آموزش جغرافیا** • **رشد آموزش زبان** • **رشد آموزش ریاضی** • **رشد آموزش فیزیک** • **رشد آموزش شیمی** • **رشد آموزش زیست شناسی** • **رشد آموزش زمین شناسی** • **رشد آموزش فن و حرفه‌ای** • **رشد آموزش پیش‌دبستانی**

مجله‌های رشد عمومی و اختصاصی برای آموزگاران، معلمان، مدیران، مربیان و مشاوران مدارس، دانش‌جویان مراکز تربیت معلم و رشته‌های دبیری دانشگاه‌ها و کارشناسان آموزش و پرورش تهیه و منتشر می‌شوند.

• نشانی: تهران، خیابان ایرانشهر شمالی، ساختمان شماره‌ی ۴ آموزش و پرورش، پلاک ۲۶۶، دفتر انتشارات کمک آموزشی.

• شماره: ۰۲۱-۸۸۲۰۱۴۷۸

• تلفن: ۰۲۱-۸۸۸۴۹۰۹۹

• E_mail: info@roshdmag.ir • www.roshdmag.ir





برگ اشتراک مجله های رشد

شرایط:

- ۱- پرداخت مبلغ ۵۰/۰۰۰ ریال به ازای هر عنوان مجله‌ی درخواستی، به صورت علی الحساب به حساب شماره‌ی ۳۹۶۶۲۰۰۰ بانک تجارت شعبه‌ی سه راه آزمایش (سرخه حصار) کد ۳۹۵ در وجه شرکت افست.
- ۲- ارسال اصل فیش بانکی به همراه برگ تکمیل شده‌ی اشتراک باپست سفارشی، (کپی فیش را نزد خود نگه دارید).

+ نام مجله های درخواستی :

.....

+ نام و نام خانوادگی:

.....

+ تاریخ تولد:

.....

+ میزان تحصیلات:

.....

+ تلفن:

.....

+ نشانی کامل پستی:

.....

استان:

.....

خیابان:

.....

پلاک:

.....

+ در سویی که قبلاً مشترک مجله بوده اید، شماره‌ی اشتراک خود را بنویسید:

امضا:

.....

☛ امور مشترکین: ۰۲۱-۷۷۳۳۶۶۵۶-۷۷۳۳۶۶۵۵

☛ صندوق پستی امور مشترکین: ۱۶۵۹۵/۱۱۱

☛ پیام گیر مجله های رشد: ۰۲۱-۸۸۳۰۱۲۸۲

یادآوری:

- + هزینه‌ی برگشت مجله در صورت خوانا و کامل نبودن نشانی و عدم حضور گیرنده، بر عهده‌ی مشترک است.
- + مبنای شروع اشتراک مجله از زمان دریافت برگ اشتراک است.

اصلاحیه

در شماره‌ی ۴ دی ماه ۱۳۸۸، از خانم بتول عباسی حاجی آبادی تجربه‌ی ای با عنوان «درس شیرین ریاضی» به چاپ رسید که تصاویر آن جا افتاده بود. تصاویر زیر مربوط به شماره‌ی ۴ و همان مقاله است.

