

بچه‌ام خیلی بازی می‌کند!

کنکاشی در علت‌های
علاقه‌مندی دانش‌آموزان
به بازی‌های رایانه‌ای

طرح بحث

به‌عنوان معلم سواد رسانه‌ای بارها برایم پیش آمده که والدین از من پرسیده‌اند: «بچه‌ام خیلی بازی می‌کند، چیکار کنم؟» و انتظار دارند به‌عنوان یک پژوهشگر بازی‌های رایانه‌ای، مانند یک پزشک با یک جمله یا یک نسخه، معجزه‌وار از فردا فرزندشان بازی را به‌طور کامل کنار بگذارد و به خوردن سبزی‌ها و ورزش پهلوانی روی بیاورد. وقتی این سؤال از من پرسیده می‌شود، از آن‌ها می‌پرسم: «چه بازی انجام می‌دهد؟»، «در بازی چکار می‌کند؟»، «تنها بازی می‌کند یا چندنفره؟» و پاسخ تمامی این پرسش‌ها معمولاً یک کلمه است: «نمی‌دونم!»

اولین نکته برای مدیریت بازی‌های رایانه‌ای بچه‌ها این است که پاسخ این پرسش‌ها را به دست بیاوریم. در واقع نمی‌توانیم هیچ نسخه‌ی تربیتی برای کسی بیچیم، بدون اینکه بدانیم چه بازی‌هایی بازی می‌کند؟ چه نوع بازی‌کنی است؟ در بازی چه کارهایی می‌کند؟ و در نهایت، تنها بازی می‌کند یا چندنفره؟

رویکردهای مواجهه

در بین سؤالاتی که بیان شد، پرسش اصلی و محوری این

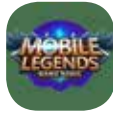
است که بازیکنی که با او مواجه هستیم، چه نوع بازیکنی است. به‌طور کلی دو نوع دسته‌بندی از بازیکنان وجود دارد: یکی با نگاهی به بازار و جامعه بازیکنان و یکی بر اساس تحقیقات دانشگاهی.

در **رویکرد اول**، طیفی از علاقه‌مندی‌ها را داریم. این طیف از بازیکنان تفننی^۱ شروع می‌شود و سپس به بازیکنان معمولی و به‌نسبت تفننی^۲ یا نیمه‌حرفه‌ای می‌رسد و در نهایت به بازیکنان حرفه‌ای^۳ ختم می‌شود.

در ابتدای این طیف بازیکنان تفننی قرار دارند که معمولاً با گوشی همراه بازی می‌کنند و بازی‌هایی انجام می‌دهند که با یک انگشت انجام می‌شود و زمانی کمتر از سه دقیقه برای هر نوبت بازی لازم است و بازیکن، هر زمان که بخواهد، به‌راحتی می‌تواند از بازی خارج شود.

در میانه این طیف، بازیکنان معمولی و نیمه‌تفننی هستند که اهل گونه‌های جدی‌تری از بازی هستند، اما بازی هنوز برای آن‌ها از حالت سرگرمی خارج نشده است. برای مثال، به‌عنوان سرگرمی یک ساعتی یک بازی ماشینی یا راهبردی انجام می‌دهند.

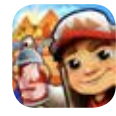
در آخر طیف، بازیکنانی قرار دارند که بازی برایشان از سرگرمی صرف خارج شده و به‌فعالیتی جدی بدل شده



Mobile Legends حرفه‌ای



Hey day نیمه حرفه‌ای



subway surfers کژوال

● **دستاوردهای جوانان:** هدف از بازی کردن برای این دسته انجام کار و رسیدن به هدفی است. آن‌ها بازی می‌کنند تا یک مأموریت را انجام دهند یا کاری را به سرانجام برسانند. این گروه به انجام بازی‌های داستانی علاقه‌مندند، چرا که یک ماجرا به‌طور کامل توسط بازیکن به پایان می‌رسد. به‌طور کل این گروه با ابراز خود سرگرم می‌شوند.

برای متعادل کردن بازی کردن این گروه باید در فضای واقعی خرده‌فعالیت‌هایی تعریف کرد که به‌سرعت انجام شوند. برای مثال، اگر تمیز کردن کل منزل یک کار باشد، باید آن را به فهرستی از کارها مثل گردگیری و جارو کشیدن تقسیم کرد که آن وظیفه زودتر انجام شود. از آنجا که بازیکن دارد این کار را انجام می‌دهد، باید توجه شود که پاداشی مختصر بعد از انجام هر کار ضروری است. یک لطیفه، کمی خوراکی و مانند آن‌ها می‌تواند پاداش باشد.

● **کاشگران:** این بازیکنان در گشت‌وگذار در محیط بازی و شناخت آن بیشترین لذت را می‌برند. بازی‌های نقش‌آفرینی و جهان‌باز که در آن‌ها بیشترین امکان گشت‌وگذار مهیاست، معمولاً مورد علاقه این دسته است. اگر بازی امکان گشت‌وگذار نداشته باشد، اما در جایی محتوایی در مورد بازی وجود داشته باشد، رسیدن به آن محتوا برای این بازیکنان جذاب است. برای مثال، بعضی از بازی‌ها رمان یا کتاب‌های تصویری و فیلم سینمایی دارند. یا در توضیحات بازی، به‌طور مفصل در مورد جهان بازی نوشته شده است. این بازیکنان علاقه دارند تمامی این توضیحات را بخوانند و از آن‌ها آگاه شوند. آن‌ها با شناخت مرزها و قواعد حاکم بر جهان سرگرم می‌شوند.

خواندن توضیحات یک وسیله و ارائه آن به خانواده، فیلم‌های مستندی که از پیچیدگی کافی برخوردار باشند، موزه‌ها و پارک‌های علمی، از جمله کارهایی است که بیرون از جهان بازی می‌توان برای این گروه انجام داد. حتی تولید یک متن که توضیحی از یک وسیله یا یک شهر و مانند آن باشد، ممکن است برای این گروه جذاب باشد.

در ادامه به دو دسته‌ای می‌پردازیم که انگیزه‌شان از بازی کردن ارتباط با دیگران است و در ارتباط با دیگران سرگرم می‌شوند.

● **رقابت‌جویان:** رقابت‌جویان که با رتبه آن‌ها را قاتلان^۹ می‌نامد، همان‌طور که از نامشان پیداست، از رقابت

است. این دسته وقت و هزینه زیادی برای بازی صرف می‌کند و معمولاً فقط چند عنوان خاص را خیلی جدی پیگیری می‌کند.

بر اساس این دسته‌بندی، بین بازیکنان بازی‌های دیجیتال تفاوت وجود دارد. با این تعریف، خیلی از ما معلم‌ها هم بازیکن حساب می‌شویم. در حالی که بسیاری از بازیکنان این طیف هیچ‌وقت به مرحله اقدام ضروری نمی‌رسند و صرفاً باید مراقب عادت‌ها بود.

این طیف به ما کمک می‌کند نگاه کلی و ابتدایی به بازیکنان داشته باشیم و بتوانیم تصمیم‌های ابتدایی بگیریم. اما برای طراحی یک فرایند دقیق تربیتی باید پشته‌های جدی‌تری داشت. برای این کار رویکرد دوم بهتر و کارآمدتر است. رویکرد دوم نتیجه یک پژوهش علمی معتبر و مورد توجه و اعتماد بازی‌سازان است.

رویکرد دوم حاصل تلاش ریچارد بارتل^۴، روان‌شناس و بازی‌ساز انگلیسی است. او در حین تجزیه و تحلیل رفتارهای بازیکنان بازی که خودش ساخته بود، متوجه شد بازیکنان تقریباً چند دسته کار مشابه انجام می‌دهند. او با بررسی جزئی‌تر و انجام مصاحبه‌های عمیق متوجه شد بازیکنان به چهار دسته تقسیم می‌شوند. امروز این تقسیم‌بندی چهارگانه^۵ بارتل اساس کارهای بازی‌ساز است. به این نحو که برای جذب و سرگرم کردن هر کدام از این دسته‌ها، چالش‌ها و ویژگی‌های خاصی طراحی می‌کنند تا آن‌ها را در بازی نگه دارند.

در ادامه ویژگی چهار دسته بارتل را به همراه چند توجه تربیتی متناسب با هر دسته توضیح می‌دهیم:

بارتل این چهار دسته را به دو گروه عمده تقسیم می‌کند. گروه اول بازیکنانی که با هدف ارتباط با سایر بازیکنان وارد بازی می‌شوند. گروه دوم بازیکنانی که برای استفاده از جهان بازی وارد بازی می‌شوند. در همین ابتدا متوجه می‌شویم که حداقل نیمی از بازیکنان به بازی‌های برخط تمایلی ندارند و تنوع جهان‌ها و ماجراجویی برای آن‌ها ارزشمند است.

گروه‌هایی که در ارتباط با جهان بازی قرار می‌گیرند، این دو دسته‌اند:

مشاغل کلاسی دانش‌آموزان را مسئولیت‌پذیر و دارای اعتماد به نفس می‌کنند و سبب می‌شوند کارها با نظم و دقت بیشتری انجام شوند

با دیگران و برتری بر آن‌ها سرگرم می‌شوند. رقابت‌طلبان دوست دارند مهارت‌های خود را افزایش دهند، توانایی‌های خود را به نمایش بگذارند و بدانند کجای گروه قرار دارند. آن‌ها برای استادی، یادگیری و ایجاد روابط از طریق رقابت‌های دوستانه ارزش قائل هستند.

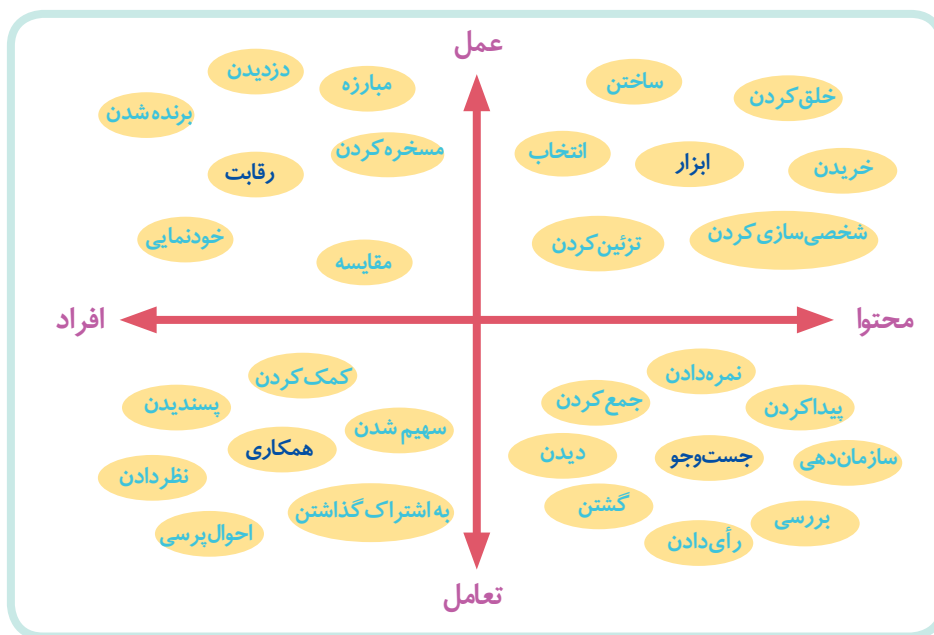
بنابراین، ایجاد زمینه رقابت سالم در محیط واقعی می‌تواند مصرف بازی را برای این گروه جذاب کند. راحت‌ترین و در دسترس‌ترین چنین فعالیتی، مسابقات و باشگاه‌های ورزشی یا حتی لیگ‌های بازی‌های رومیزی هستند. به‌طور کلی هر جایی که بتواند مهارت خود را توسعه دهد و این توسعه و پیشرفت را حس کند.

● **معاشرت‌جویان کوچک و بالا:** آن‌ها در بازی‌های دیجیتال دنبال رفاقت‌اند. این دسته از بازیکنان از باهم‌بودن لذت می‌برند و با هم برنده‌شدن برای آن‌ها ارزش است. معمولاً بازی‌های سبک همکاری که بازیکنان در قالب

تصویر زیر کمک می‌کند نمایی کلی از چهارگانه بارتل داشته باشید و ببینید چه فعالیت‌هایی در بازی برای بازیکنان جذاب هستند تا بتوانید در محیط واقعی فعالیت‌های دقیق‌تری برای آن‌ها طراحی کنید.

آخرین نکته این است که تمامی بازیکنان حدی از هر کدام از این فعالیت‌ها را دارند و با هر کدام از این فعالیت‌ها سرگرم می‌شوند، اما یک یا دو دسته از بقیه بیشترند. برای مثال، یک بازیکن ممکن است در دسته رقابت‌جویان قرار بگیرد، اما از ارتباط با هم‌بازی‌های خود نیز لذت ببرد و در عین حال جهان بازی و کارهایی که باید در بازی انجام بدهد نیز برایش جالب باشد.

درنهایت باید توجه کرد، همه بازیکنان با یک هدف و دلیل بازی نمی‌کنند که بتوان برای همه آن‌ها یک نسخه پیچید. برای اقدام ثمربخش باید ابتدا تشخیص داد انگیزه بازیکن از بازی کردن چیست و از چه چیزی لذت می‌برد.



یک تیم با هم مشارکت می‌کنند، موردعلاقه آن‌هاست. این دسته از بازیکنان به هم‌بازی خود کمک می‌کنند و موفقیت را امری اجتماعی می‌بینند.

حلقه‌های دوستی، انجمن‌ها و فضاها یا توتوق اجتماعی برای متعادل کردن مصرف بازی این بازیکنان فضاهای خوبی محسوب می‌شوند. البته ذکر این نکته ضروری است که آن‌ها در فضای بازی ارتباط‌هایی شکل داده‌اند که از هم گسستن این ارتباط‌ها خیلی دشوار و گاهی ناممکن است. به همین خاطر پیشنهاد می‌کنیم به‌عنوان والد یا مربی چنین بازیکنی، ابتدا آن شبکه دوستی را به بیرون از بازی بکشید و سپس تلاش کنید افراد این شبکه را تغییر دهید.

سپس در شبیهی ملایم، با طراحی فعالیت‌هایی که آن نیاز و علاقه را در بازیکن تأمین کند، نسبت او را با بازی رایانه‌ای متعادل کرد.

پی‌نوشت‌ها

1. Casual
2. Semi-casual
3. Hard-core gamers
4. Richard Bartle
5. Bartle taxonomy
6. Achievers
7. Explorers
8. Competitors
9. Killers
10. Socializers