

گونه‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای از منظر تربیتی

بازی‌پژوهی - ۷

برحاشیه (اکشن)

بازی‌های پرهیجان و پرفعالیتی که بر عملکرد و واکنش سریع بازیکن مبتنی هستند در این دسته جای می‌گیرند. لحظه‌ای غفلت بازیکن در این سبک بازی‌ها یعنی باخت! به همین خاطر بازیکن مدام درگیر تعامل با دنیای بازی‌هاست. این فرایند توجه و انرژی زیادی را از بازیکن می‌گیرد و بر مصرف قند بدن می‌افزاید. به همین ترتیب ممکن است بازیکن شروع به خوردن تنقلاتی مانند شکلات و چیپس و پفک کند که در درازمدت پیامدهایی دارد.

رقابتی

محور اصلی در این بازی‌ها رقابت است. رقابت بین دو گروه یا دو فرد است. گونه‌های ورزشی یا مسابقه‌ای و ماشینی در این دسته جای می‌گیرند. البته قطعاً بازی‌های سبک تیراندازی چندنفره نیز در این بخش هستند که علاوه بر ویژگی‌های خودشان در سبک اکشن، ویژگی‌های رقابتی بودن را دارند. تداوم بازی کردن در این سبک باعث می‌شود بازیکن همواره خودش را در معرض رقابت ببیند و نفع خودش برایش مهم شود و روحیه همکاری‌اش با دیگران برای نفع جمعی را به مرور از دست بدهد. به این جهت، توصیه می‌شود اگر بازیکنی که با او ارتباط دارید در دسته رقابت‌جو قرار دارد و به بازی‌های رقابتی تمایل دارد، تلاش کنید به رقابت‌های گروهی روی بیاورد و با یک گروه برای هدف کل گروه تلاش کند. این فضا آسیب کمتری نسبت به رقابت فردی دارد.

گونه‌های بازی‌های رایانه‌ای

یکی از زاویه‌های نگاه به مسائل تربیتی در مورد بازی‌های رایانه‌ای، بررسی «ژانر» یا به تعبیر فارسی «گونه» بازی است. معمولاً تمام گونه‌های بازی‌های رایانه‌ای با یک چوب رانده و همگی با عنوان‌هایی مثل خشونت‌ساز و آسیب‌زا شناخته می‌شوند. در حالی که این گزاره در مورد گونه‌های خاصی از بازی صدق می‌کند و حجم بیشتری از بازی‌ها را هم در برنمی‌گیرد.

بازی‌های رایانه‌ای نیز مانند سایر محصولات رسانه‌ای گونه و تم دارند. گونه به‌طور کلی زبان مشترک تولیدکننده، سرمایه‌گذار و مخاطب است و قرار است به همه آن‌ها نشان دهد این محصول چه ویژگی‌هایی دارد. معیارهای گونه‌بندی و خطوط مرزبندی آن‌ها متفاوت است. هر گروهی از گروه‌های ذی‌نفع بازی، از دانشگاهیان تا فروشگاه‌ها، گونه‌بندی موردنیاز خود را طراحی کرده است. البته در نهایت ممکن است گونه‌ها با هم مماس شوند و حتی هم‌پوشانی داشته باشند.

بهترین و رایج‌ترین گونه‌بندی بازی‌ها، نوعی گونه‌بندی است که بر اساس گیم‌پلی (روند بازی) انجام می‌شود و نه بر اساس سبک هنری یا فضای کلی بازی. این نوع دسته‌بندی بر اساس محوری‌ترین قابلیت‌های گیم‌پلی یا روند بازی انجام می‌شود. در یک نگاه ساده، مهم‌ترین دسته‌هایی که بر اساس محور گیم‌پلی می‌توان انجام داد، از این قرارند:



همکاری

از جمله گونه‌هایی که متأسفانه در کشور بسیار مغفول مانده است، گونه همکاری است. در این گونه، بازیکنان ناچارند با همکاری با هم بازی را جلو ببرند. این سبک بازی‌ها هم مانند سبک رقابتی، حتماً چندنفره‌اند که به صورت برخط و نابرخط قابل دسترس هستند. این سبک بازی، همکاری، ارتباط جمعی، برنامه‌ریزی و هماهنگی گروهی افراد را به چالش می‌کشد. از جذاب‌ترین عنوان‌های این سبک می‌توان به *overcooked*، *moving out*، *unravel2* و *it takes two* اشاره کرد که هر کدام جوایز متفاوتی را دریافت کرده‌اند. در این بازی‌ها همکاری‌های جالب و آموزنده‌ای بین بازیکنان شکل می‌گیرد که داستان بازی را به پیش می‌برد.

راهنمایی

محوری‌ترین عنصر گیم‌پلی در بازی‌های راهنمایی، مدیریت منابع برای رسیدن به یک یا چند هدف مشخص است. بازیکن در این سبک باید بتواند هم‌زمان چندین معیار را در نظر بگیرد و بر اساس آن‌ها اقدام کند. این مسیر هرچند برای رشد بازیکن خوب است و به او کمک می‌کند مسائل پیچیده را درک کند و برای آن‌ها راه‌حل بیاندیشد، اما انرژی زیادی از بازیکن می‌گیرد.

نقش آفرینی

بازی‌های سبک نقش آفرینی که به طور مخفف «آرپی‌جی»^۱ نیز نامیده می‌شوند، یکی از بزرگ‌ترین و قوی‌ترین سبک‌ها هستند. محور این بازی، گشت‌وگذار در یک جهان وسیع و توسعه و رشد دادن یک شخصیت است. چنین سبکی از بازی به شدت ظرفیت اعتیادآوری دارد، چرا که بازیکن در این سبک با شخصیتی که در اختیار دارد وارد رابطه عاطفی می‌شود و جهان او را جهان خود می‌داند که باید برایش تلاش کند. فارغ از اینکه این سبک بازی از نظر فناوری رو به جلوست، تعداد بازی‌های این سبک نیز رو به افزایش است و در فضاهای گوناگون، اعم از انیمه و پویانمایی تا فضاها و تم‌های ترسناک مانند دنیای مردگان و زامبی‌ها ارائه می‌شود.

البته هر کدام از این گونه‌ها زیرگونه‌ها و جزئیات متعددی دارند که در این فرصت به آن‌ها نمی‌پردازیم. اما در نهایت باید گفت، توجه به گونه از این رو مهم است که هر گونه، متناسب با روند بازی، رویه‌ها و روندهایی دارد که بازیکن باید مدام آن‌ها را تکرار کند. به این ترتیب، مغز بازیکن این مسیرها را در ذهن به عنوان مسیر پیروزی ذخیره می‌کند و به این ترتیب، احتمال اینکه در جهان واقعی برای پیشرفت از آن مسیر اقدام کند، بیشتر می‌شود.

با انتخاب صحیح گونه (ژانر) بازی، دانش آموزان را به سمت بازی‌های مهارت‌زا و رشد آفرین راهنمایی کنیم.

پی‌نوشت

1. RPG