

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

بازی‌های رایانه‌ای

راهنمای پدران و مادران

تألیف:

جنی نوواک و لویی لوی

ترجمه:

دکتر احمد به‌پژوه

دانشیار روان‌شناسی دانشگاه تهران

کیوان داوند

چاپ اول



انتشارات

انجمن اولیا و مربیان

زمستان ۱۳۹۰

شماره انتشار: ۲۵۸

سرشناسه: نوآک، جینی، ۱۹۶۶ - ۴ - Novak, Jeannie

عنوان و نام پدیدآور: بازی‌های رایانه‌ای: راهنمای پدران و مادران / تألیف جنی نوآک و لویی لوی؛ ترجمه احمد به‌پژوه و کیوان داوند.

مشخصات نشر: تهران: انتشارات انجمن اولیا و مربیان، ۱۳۹۰.

مشخصات ظاهری: ۴۶۰ ص: مصور، شابک: ۵-۲۸۶-۴۵۱-۹۶۴-۹۷۸ وضعیت فهرست‌نویسی: فیبا

یادداشت: عنوان اصلی: C ۲۰۰۸. Play the game: The parent's guide to video games

بازداخت: واژه‌نامه موضوع: بازیهای ویدیویی شناسه افزوده: لوی، لوئیس شناسه افزوده: Levy, Luis

شناسه افزوده: به‌پژوه، احمد، ۱۳۲۷- مترجم شناسه افزوده: داوند، کیوان، ۱۳۶۰- مترجم

شناسه افزوده: سازمان مدارس غیردولتی، توسعه مشارکت‌های مردمی و خانواده

رده‌بندی کتبی: ۳۷۲/۲۶۹/۲۹ ب ۲ ۱۳۹۰ رده‌بندی دهویی: ۷۹۴/۸ شماره کتابشناسی ملی: ۲۳۸۸۴۶۲

شماره‌ی انتشار: ۲۵۸



انتشارات
انجمن اولیا و مربیان

بازی‌های رایانه‌ای: راهنمای پدران و مادران

تألیف: جنی نوآک و لویی لوی

ترجمه: دکتر احمد به‌پژوه، دانشیار روان‌شناسی دانشگاه تهران - کیوان داوند

* این کتاب، ترجمه‌ی اثر زیر است:

Novak, J. & Levy, L. Play the Game: The Parent's Guide to Video Games.

(۲۰۰۸). Boston, MA: Thomson Course Technology

آماده‌سازی: مدیریت آموزش و مشاوره‌ی خانواده (گروه تألیفات)

حروف چینی: مونا نوروز آذر طرح جلد: محمود حاجی‌آقایی

امور چاپ و توزیع: اداره‌کل توسعه‌ی منابع و فناوری اطلاعات

چاپ اول: زمستان ۱۳۹۰ - ۲۰۰۰ جلد شابک: ۵-۲۸۶-۴۵۱-۹۶۴-۹۷۸

چاپ و صحافی: آزاده قیمت: ۱۰۰۰۰۰ ریال

کلیه‌ی حقوق محفوظ است

تهران، خیابان سپهبد قرنی، نبش خیابان سمیه، ساختمان زنده‌یاد علاقه‌مندان

طبقه‌ی دهم - کد پستی: ۵۸۱۱۱ - ۱۵۹۹۹ - صندوق پستی: ۹۴۴ - ۱۳۱۴۵

سازمان مدارس غیردولتی، توسعه مشارکت‌های مردمی و خانواده تلفن ۸۲۲۸۱ - ۸۲۲۸۱۱۱

فروشگاه مرکزی: خیابان قدس، ابتدای خیابان طالقانی، شماره‌ی ۱۱۹

تلفن ۸۸۹۵۸۱۷۹ شماره ۸۸۹۵۸۱۹۰

WWW.Payvand.Medu.ir آدرس وب سایت

E-mail: payvand@medu.ir پست الکترونیک

فهرست

۳	تقدیم به
۵	فهرست
۹	سخن ناشر
۱۱	پیش‌گفتار
۱۷	معرفی نویسندگان
۲۱	مقدمه

بخش اول: مباحث اصلی

۲۵	فصل اول: تولد بازی‌های رایانه‌ای
۳۱	عامل سرگرمی در بازی‌های آرکید
۳۹	مزیت کنسول‌های خانگی
۴۱	نسل اول: سفر ادیسه شروع می‌شود
۴۱	نسل دوم: اتاری وی‌سی‌اس ۲۶۰۰
۴۴	نسل سوم: ماریو، نجات‌بخش
۴۸	نسل چهارم: رونق سونیک
۵۲	نسل پنجم: سقوط نینتندو و ظهور سونی
۶۳	بازی‌های سیار
۷۱	کامپیوتر خانگی دوست‌داشتنی شما
۷۸	دوستان، همه جا هستند
۹۰	نفس راحت
۹۱	فصل دوم: بازی‌ها
۹۲	واقعیت‌ها: آماری که شما را شگفت‌زده خواهد کرد!

- ۹۴..... مابنی: اصطلاحاتی که هر یک از والدین باید بدانند.....
- ۱۰۰..... پلات‌فورم‌ها.....
- ۱۲۸..... درجه‌بندی.....
- ۱۳۱..... ژانرها.....
- ۱۷۶..... بازی‌های مربوط به درمان و التیام‌بخشی.....
- ۱۷۷..... بازی‌های مربوط به موسیقی و ریتم.....
- ۱۷۸..... بازی‌های مربوط به تمرین‌های ورزشی و تناسب اندام.....
- ۱۸۰..... بازی‌های مربوط به تبلیغات و بازاریابی.....
- ۱۸۰..... داستان: ما چه چیزی را بازی می‌کنیم؟.....
- ۱۸۳..... بازی: ما چگونه بازی می‌کنیم؟.....
- ۱۸۵..... همه چیز از پایگاه اول شروع می‌شود.....

بخش دوم: تحقیقات

- ۱۸۹..... فصل سوم: شما و کودک شما.....
- ۱۹۰..... نگاه کلی به نسل‌ها.....
- ۲۰۳..... کودکان نسل بعد.....
- ۲۱۱..... بازی‌های رشدی.....
- ۲۲۰..... درباره بازی‌ها: چرا بازی می‌کنیم؟.....
- ۲۲۲..... کاوش.....
- ۲۲۳..... رقابت.....
- ۲۲۵..... همکاری.....
- ۲۲۶..... گریز از واقعیت.....
- ۲۲۸..... قلب واقعیت.....
- ۲۳۰..... یادگیری مهارت‌های جدید.....
- ۲۳۲..... گذراندن زمان.....
- ۲۳۴..... استرس‌زدایی.....
- ۲۳۶..... ارتباط اجتماعی.....
- ۲۳۹..... زندگی یا چیزی شبیه آن.....
- ۲۵۳..... کودک درون شما، می‌خواهد بازی کند.....

۲۵۵ فصل چهارم: بازی‌های اجتماعی
۲۵۷ تعامل
۲۶۰ ارتباطات
۲۶۱ مبادله اطلاعات
۲۶۴ مذاکره
۲۶۶ سوء تفاهم
۲۶۸ همکاری
۲۶۹ رقابت
۲۷۲ بحث و اختلاف نظر
۲۷۲ خشونت و پرخاشگری
۲۷۶ نظریه‌های کاربر فعال
۲۷۷ نظریه‌های رسانه‌های فعال
۲۷۸ روابط
۲۸۷ نیاز به بازیکنان متعدد
۳۰۰ اثرات جانبی بازی‌ها
۳۰۴ ما به یک زمین بازی بزرگ نیاز داریم!
۳۰۵ فصل پنجم: انجام بازی با هدف یادگیری
۳۰۷ یادگیری ضمنی
۳۱۰ انواع بازی‌ها و یادگیری
۳۳۶ میان‌افزار جدید
۳۳۹ روشی جدید برای یادگیری
۳۳۹ یادگیری پویا
۳۴۲ یادگیری فعال
۳۴۵ یادگیری هدف محور
۳۴۷ نقطه تلاقی بازی‌ها و ورزش
۳۴۹ بازی‌ها و فرهنگ
۳۵۱ پل‌های یادگیری
۳۶۰ یک آینده درخشان

بخش سوم: تجارت بازی

۳۶۳	فصل ششم: سازندگان بازی
۳۶۴	در آغاز، یک برنامه‌نویس بود
۳۶۶	مدل تجاری
۳۷۴	طراحی
۳۷۷	هنر
۳۸۲	برنامه‌نویسی
۳۹۰	آزمونگری و تضمین کیفیت
۳۹۴	چرخه حیات بازی‌ها
۴۰۰	قابل توجه شما
۴۰۱	فصل هفتم: بازی برای کار
۴۰۲	در صنعت بازی، چه مشاغلی وجود دارند؟
۴۰۳	مهارت‌ها
۴۰۴	آموزش
۴۰۶	آغاز کار
۴۰۸	مادسازی
۴۱۳	آزمونگری بتا
۴۱۴	شبکه‌سازی
۴۱۷	کارورزی
۴۱۸	گروه‌های بازیکنان
۴۲۲	درگاه‌های ورود
۴۲۴	آینده، زمان حال است
۴۲۷	فصل هشتم: بازی خود را بشناسید
۴۳۰	بازبینی
۴۳۱	بخش‌های یک کل
۴۴۷	بازی کنید!
۴۴۹	معرفی چند منبع مفید
۴۵۵	واژه‌نامه انگلیسی-فارسی

سخن ناشر

- آیا تا کنون با فرزند یا فرزندان خود بازی کرده‌اید؟
 - آیا تاکنون نظاره گر بازی فرزند یا فرزندان خود بوده‌اید؟
 - آیا تاکنون همراه فرزند یا فرزندان خود به انجام بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اید؟
 - آیا شما می‌دانید راز جذابیت بازی‌های رایانه‌ای چیست؟
 - آیا دربارهٔ اثرات و پیامدهای بازی‌های رایانه‌ای، مطلبی شنیده یا کتابی خوانده‌اید؟
 - آیا شما هم مانند برخی از والدین نگران صرف زمان بسیار زیاد توسط فرزندان برای انجام بازی‌های رایانه‌ای هستید؟
- بازی‌های رایانه‌ای در دنیای امروز به عنوان یک رسانهٔ بسیار نافذ و قدرتمند جایگاه خاصی را در میان کودکان، نوجوانان و همهٔ اقشار جامعه به خود اختصاص داده است و هم اکنون میلیون‌ها نفر به طور فردی، گروهی و دسته جمعی به این‌گونه بازی‌ها پرداخته و اشتغال دارند. کتاب **بازی‌های رایانه‌ای: راهنمای پدران و مادران** سعی کرده است به این قبیل پرسش‌ها پاسخ دهد و به درک و شناخت شما از بازی‌های رایانه‌ای کمک کند و پل ارتباطی بین شما و فرزندان باشد و اطلاعات لازم را در اختیار شما قرار دهد. در این کتاب مطلع خواهید شد که بازی‌های رایانه‌ای

چیست؟ انواع آن کدام است؟ و پدران و مادران چگونه باید با بازی‌های رایانه‌ای برخورد کنند؟

بدون شک، در هزاره سوم میلادی به دلیل وجود عوامل نامریی، مزاحم و مداخله‌گر متعدد، فرزندپروری و تعلیم و تربیت فرزندان، وظیفه‌ای بس ظریف و دشوار است و شکاف نسلی روزبه‌روز بیشتر احساس می‌شود. فناوری‌های جدید، به‌رغم اینکه شیوه زندگی ما را دگرگون کرده‌اند، چالش‌ها، فرصت‌ها، تهدیدها و تناقض‌های بسیاری را برای پدران و مادران ایجاد کرده است. کتاب **بازی‌های رایانه‌ای: راهنمای پدران و مادران** تلاش کرده است قدرت بازی‌ها را در فرآیند صرف اوقات فراغت، آموزش و یادگیری نشان دهد و رابطه والدین و فرزندان را بهبود بخشد. مولفان محترم کتاب، در پاسخ به پرسش‌هایی که مطرح شد، تلاش کرده‌اند با زبانی ساده، دقیق و کاربردی، رهنمودهای مفیدی را در اختیار پدران، مادران، مربیان، معلمان، کارشناسان، روان‌شناسان و متخصصان تعلیم و تربیت قرار دهند و به آنان کمک کنند تا به خوبی از عهده رویارویی با این‌گونه مسایل برآیند.

از این رو، جا دارد که از جناب آقای دکتر احمد به‌پژوه، دانشیار روان‌شناسی دانشگاه تهران و همکار ایشان جناب آقای کیوان داوند که با همت والای خود و با دقت علمی لازم به ترجمه این کتاب پرداخته‌اند، صمیمانه سپاسگزاریم.

شایان ذکر است که اثر حاضر می‌تواند در دوره‌های آموزشی، بازآموزی و کارگاه‌های آموزشی برای پدران و مادران، معلمان، مشاوران، روان‌شناسان و کارشناسان، مورد استفاده قرار گیرد و به عنوان کتاب درسی معرفی شود.

سخن آخر این که از خوانندگان عزیز و فرهیخته انتظار می‌رود، اثر حاضر را با دقت و حوصله مطالعه کنند و ما را از نظرها و پیشنهادهای سازنده خود بهره‌مند سازند.

پیش‌گفتار

رشد و تحول کودکان و نوجوانان، یک فرایند تدریجی است و در این فرآیند، اهمیت و ضرورت بازی به عنوان مهم‌ترین و تاثیرگذارترین عامل برای رشد همه جانبه آنان را هیچ‌گاه نمی‌توان از نظر دور داشت. از این رو، در طول تاریخ در جوامع بشری، ابداع، ساخت و تهیه انواع بازی‌ها و اسباب بازی‌ها همواره از نظر تربیتی از جایگاه ویژه‌ای برخوردار بوده است. تا جایی که اکثر روان‌شناسان و متخصصان تعلیم و تربیت بر این باور هستند که «بازی زندگی کودک است و کودک با بازی رشد می‌کند».

بازی در هر زمانه، شکل خاص خود را داشته و در سال‌های اخیر، در حوزه‌های علوم، هنر، صنعت و فناوری رویدادهای فراوانی رخ داده، پژوهش‌های بی‌شماری صورت گرفته و اندیشه‌های نوینی متبلور گشته است تا اینکه در هزاره سوم میلادی، شاهد رشد و توسعه بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی به شکل‌های گوناگون هستیم. به طوری که طبق پیش‌بینی‌های به عمل آمده، آینده کودکان و نوجوانان با بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای گره خورده است و احتمال می‌رود که مخاطبان و کاربران این نوع بازی‌ها از مخاطبان رسانه پر طرفداری مثل سینما پیشی بگیرد و به رسانه مسلط دنیا تبدیل شود.

بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی در دهه ۱۹۶۰ با عرضه بازی پونگ که یک بازی تنیس روی میز بود، آغاز شد و سپس به دلیل بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها به طور فزاینده‌ای مورد اقبال اقشار گوناگون جامعه به ویژه کودکان و نوجوانان واقع شده است. بازی‌های رایانه‌ای چالش‌های بسیاری را میان متخصصان و کارشناسان ایجاد کرده است، زیرا که برخلاف تلویزیون و فیلم‌های سینمایی، بازی‌های رایانه‌ای از حالت فعل‌پذیری بیشتری برخوردار است و موجب شکل‌گیری رفتار و افزایش هیجان در بازیکنان می‌شود. بدیهی است که هر فناوری جدیدی، می‌تواند به نوبه خود آثار

مثبت و پیامدهای منفی در بر داشته باشد. با وجود این، اکثر روان‌شناسان و متخصصان تعلیم و تربیت بر این باور هستند که پرداختن به بازی‌های رایانه‌ای، مانند هر رسانه دیگری فرصت‌هایی را برای آموزش، یادگیری و رشد فراهم می‌کند.

شایان ذکر است که والدین اغلب رفتارها و رویکردهای گوناگونی در مواجهه با این نوع بازی‌های مدرن از خود نشان می‌دهند و به طور معمول برخی از آنان، در دام افراط یا تفریط می‌افتند.

به طوری که برخی از والدین با این نوع بازی‌ها برخورد منفی و سلبی دارند و آن را فعالیتی مضر و محرب برای فرزندانشان تلقی می‌کنند. آنان با نگاهی سوگیرانه، مانند افزایش حالت خشم و خشونت، صرف وقت و هزینه زیاد، یادگیری روش‌های تهاجمی و انزوای اجتماعی با این گونه بازی‌ها مخالفت می‌کنند. این گروه از والدین گاهی اوقات استدلال می‌کنند که این نوع بازی‌ها، بر پیشرفت تحصیلی فرزندانشان لطمه وارد می‌کند و در نتیجه آنان را از انجام این بازی‌ها منع می‌کنند.

در مقابل، برخی از والدین در موضع بی‌تفاوتی از زیر بار سنگین مسئولیت تعلیم و تربیت فرزندانشان خود شانه خالی می‌کنند و به طور نامحدود و نسنجیده این بازی‌ها را در اختیار فرزندانشان می‌گذارند و آنها را با این گونه بازی‌ها به حال خود رها می‌کنند!

همچنین گروه دیگری از والدین به عنوان موافقان بازی‌های رایانه‌ای اعتقاد دارند که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، مانند هر ابزار دیگری آثار و پیامدهای مثبتی، مانند یادگیری بهتر، بروز خلاقیت، توسعه مهارت‌ها را به دنبال دارد.

دلیل عمده این گونه تلقی‌ها و رویکردهای نامورون والدین از بازی‌های رایانه‌ای، از عدم شناخت آثار و پیامدهای این گونه بازی‌ها و شیوه تعامل کودکان و رسانه‌های جدید و شکاف نسلی میان والدین و فرزندانشان ناشی می‌شود؛ از این رو، کتاب بازی‌های رایانه‌ای: راهنمای پدران و مادران، را می‌توان از نظر معرفی انواع بازی‌های ویدئویی، شناساندن آثار تربیتی و اجتماعی این نوع بازی‌ها و به عنوان راهنمایی برای کاهش شکاف بین نسلی معرفی کرد. مولفان کتاب حاضر کوشیده‌اند ضمن بیان دیدگاه‌های تعدادی از پدران و مادران، با نگاهی جامع و عمیق، رهنمودهای تربیتی مهمی را در اختیار اولیاء و کارشناسان قرار دهند. از این رو، به نظر

می‌رسد هر پدر و مادری که فرزند نوجوان دارد، از مراجعه به کتاب حاضر بی‌نیاز نیست.

در این پیش‌گفتار، یادآوری این نکته خالی از لطف نیست که به طور معمول بازی‌های رایانه‌ای دارای بار فرهنگی ویژه‌ای هستند که به تدریج به کاربران منتقل می‌شود و بدین‌وسیله این بار فرهنگی ناشی از ویژگی‌های فرهنگ کشور تولیدکننده بازی است. بنابراین والدین ایرانی در مواجهه با بازی‌های رایانه‌ای، رسالت سنگین‌تری برعهده دارند و ملاحظات بیشتری را باید در دستور کار خود قرار دهند؛ زیرا که ارزش‌ها و هنجارهای حاکم بر باره‌ای از این بازی‌ها، در تقابل با آموزه‌های موجود در فرهنگ دینی ما هستند و به راحتی می‌توانند حسی از تناقض اخلاقی و سردرگمی در کاربران کم‌سن و سال این بازی‌ها ایجاد کنند. بنابراین جای شگفتی نیست که گاهی اوقات، پدران، مادران و معلمان از این موضوع بی‌گزار می‌شوند و موضع‌گیری‌های متفاوتی را انتخاب می‌کنند.

در حقیقت، ما چه بخواهیم و چه نخواهیم چه باور بکنیم و چه باور نکنیم، موج استفاده از بازی‌های رایانه‌ای وارد زندگی کودکان و نوجوانان ما شده و در دهکده جهانی، مورد استقبال شدید آنان واقع شده است و به نظر می‌رسد مخالفت و منع کردن نتیجه‌ای نخواهد داشت، بلکه ما پدران و مادران و معلمان باید بدانیم فرزندان ما چرا بازی می‌کنند؟ و هدف آنان از بازی چیست؟ و چگونه می‌توان با آنان در فرآیند بازی تعامل برقرار کرد؟ از این رو، ملاحظه می‌شود کشورهای توسعه‌یافته می‌کوشند با سرمایه‌گذاری در زمینه آموزش، فرهنگ‌سازی و آگاه‌سازی خانواده‌ها در جهت بندوی بازی‌ها در جهت کاهش آثار منفی این‌گونه بازی‌ها، اقدام کنند و از آنها به طور مطلوب برای تحقق هدف‌های آموزشی و یادگیری بهره‌برداری نمایند.

شایان ذکر است که در ایران، در سال ۱۳۸۴، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر معاونت سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تاسیس یافت تا برنامه‌ریزی و سیاست‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای را به عهده بگیرد. این بنیاد تلاش کرده است تعدادی بازی‌های رایانه‌ای بومی تولید کند. البته با توجه به پیچیدگی مراحل ساخت و در بر داشتن هزینه‌های زیاد، این فرآیند به کندی پیش می‌رود که امید است

در آینده با توجه به تبحر و دانش بالای سازندگان ایرانی، تحقق این امر به واقعیت نزدیک‌تر شود. در میان عنوان‌های تولید شده می‌توان به بازی‌های **لطفعلی خان زند**، **گرشاسب**، **آسمان دژ**، **شمشیر نادر**، **بهشت بازی میرمهنا** و نظایر آن اشاره کرد. این‌گونه بازی‌ها از درون مایه‌های بومی بهره جسته‌اند که نویدبخش پیشرفت‌های نمایان توجهی خواهد بود.

امروزه در ایران، در میان متون ترجمه شده در حوزهٔ تعلیم و تربیت فرزندان و آموزش خانواده‌ها، جای خالی متون غنی‌ای که به بهبود تعامل والدین و فرزندان یاری رسانند و به روابط کودکان و نوجوانان با رسانه‌های مدرن (از اینترنت گرفته تا فیلم‌های سینمایی و بازی‌های ویدیویی) بپردازند، بیش از پیش احساس می‌شود. در عصر انفجار دانش و اطلاعات و آموزش و یادگیری الکترونیکی باید اذعان کرد که برخی از کتاب‌ها از اهمیت خاصی برخوردارند و **کتاب بازی‌های رایانه‌ای: راهنمای پدران و مادران** که توسط دوتن از استادان برجستهٔ آمریکا با دقت علمی نوشته شده است، از زمرهٔ این‌گونه کتاب‌ها به شمار می‌رود.

شما چگونه پدر یا مادری هستید؟ کنجکاو، نگران، سردرگم، علاقمند، پیشرو؟ باید به شما بگوییم که این کتاب کوشیده است تا شما را به دنیای بازی‌ها ببرد و روابط شما را با فرزندتان تقویت کند و در نتیجه فاصله شما با فرزندتان را کاهش دهد. این کتاب شامل هشت فصل به شرح زیر است:

فصل اول، تحت عنوان **تولد بازی‌های رایانه‌ای**، نگاهی تاریخی به سیر تولد بازی‌های رایانه‌ای از آغازین روزهای دههٔ ۱۹۶۰ دارد و به چهار رویداد مهم در این دهه می‌پردازد و رالف بائر را به عنوان پدر بازی‌های رایانه‌ای معرفی می‌کند.

فصل دوم، تحت عنوان **بازی‌ها**، ضمن پرداختن به آمارهای جالب، اصطلاحات مهم و کنسول‌های قدیمی و جدید را معرفی می‌کند و به نظام درجه‌بندی بازی‌ها می‌پردازد. همچنین در این فصل با انواع بازی‌ها، مانند بازی‌های اکشن، پلات فورمر، تیراندازی، مسابقه‌ای، مبارزه‌ای، ماجراجویی، نقش‌پذیری، شبیه‌سازی، راهبردی و نظایر آن آشنا می‌شوید.

فصل سوم، تحت عنوان **شما و کودک شما**، نگاه کلی به نسل‌ها دارد و چهار نسل ساکت‌ها، بومرها، ایکس‌ها و میلینال‌ها را معرفی می‌کند. تقسیم‌بندی فضای خانه، قوانین حضور در اتاق نشیمن، بازی‌های رشدی، دلایل بازی (مانند کاوش، رقابت، همکاری، یادگیری مهارت‌های جدید و استرس‌زدایی و نظایر آن)، چند هشدار احتیاط‌آمیز و چگونه به فرزندتان نزدیک شوید؟ از اهم مطالب این فصل است.

فصل چهارم، تحت عنوان **بازی‌های اجتماعی**، به پیامدها و آثار اجتماعی بازی‌ها، مانند مذاکره، مبارزه، همکاری و رقابت در قرن بیست و یکم اختصاص دارد. در این فصل همچنین درباره بازی‌های تک نفره، دونفره و گروه‌های کوچک و بزرگ توضیح داده شده است.

فصل پنجم، به **انجام بازی با هدف یادگیری**، اختصاص دارد و آثار تربیتی بازی‌های اکشن، تیراندازی، مسابقه‌ای، مبارزه‌ای و ماجراجویی را از نظر یادگیری ضمنی (نهفته) و یادگیری آشکار مورد بحث قرار می‌دهد.

فصل ششم، تحت عنوان **سازندگان بازی**، به معرفی تولیدکنندگان، ناشران، طراحان، مدیران، برنامه‌نویسان و هنرمندان می‌پردازد. در این فصل دربارهٔ آزمون‌کنندگان تضمین کیفیت و تولید و چرخهٔ حیات بازی‌ها بحث می‌شود.

فصل هفتم، به موضوع **بازی برای کار**، پرداخته است. در این فصل دربارهٔ مشاغل موجود در صنعت بازی، ضرورت آموزش، مادسازی، آزمون‌گری، شبکه‌سازی و اهمیت کارورزی بحث می‌شود.

فصل هشتم، تحت عنوان **بازی خود را بشناسید**، شما را با انواع کنسول‌ها، کامپیوترها، کیس‌ها، تلویزیون‌ها، نمایشگرها، کنترل‌کننده‌ها، کابل‌ها، کارت‌های حافظه و دیسک‌ها آشنا می‌کند.

در پایان کتاب، معرفی منابع مفید و واژه‌نامهٔ انگلیسی به فارسی، به جامعیت و مرجعیت این کتاب نفیس افزوده است. باید یادآور شد که در کتاب حاضر، چنانچه از سایت‌ها، شرکت‌ها و موسسه‌های گوناگون نام برده شده، صرفاً به منظور رعایت اصل امانت‌داری در ترجمه بوده است و هیچ‌گونه سوگیری و تبلیغ برای آنان قلمداد نمی‌شود.

در هر حال باید امیدوار بود که با حمایت از تولیدات داخلی، پژوهش‌های مربوط، راه‌اندازی دوره‌های تخصصی در دانشگاه‌ها، حمایت از ساخت و صدور تولیدات داخلی به کشورهای دیگر، برگزاری نمایشگاه‌ها و جشنواره‌های ملی و بین‌المللی، آموزش پدران و مادران در دوره‌های کوتاه مدت، اطلاع‌رسانی و فرهنگ‌سازی به طور گسترده، همکاری نزدیک میان تولیدکنندگان بازی‌ها و دانشگاه‌ها و راه‌اندازی مراکز مشاوره‌ای در جهت هدایت، رشد و توسعه بازی‌های رایانه‌ای قدم برداشت و به سیاست‌گذاری مطلوب پرداخت.

اثر حاضر می‌تواند به عنوان یک کتاب درسی و کمک درسی در کلیه سطوح آموزشی در مدارس و دانشگاه‌ها و دوره‌های دانش‌افزایی پدران و مادران توسط کارشناسان، پژوهشگران، درمانگران، مشاوران و مدرسان آموزش خانواده مورد بهره‌برداری لازم قرار گیرد.

در این پیش‌گفتار شایسته است از دوست و همکار عزیزم جناب آقای دکتر محسن ایمانی که این کتاب را پیش از انتشار مورد بررسی قرار داده و نکات شایان توجهی را یادآور شده بودند و نیز یکایک کارشناسان محترم و مدیران ارجمند سازمان مرکزی انجمن اولیا و مربیان که اصل کتاب را در اختیار ما قرار دادند و موجبات چاپ و انتشار این کتاب را فراهم کردند، صمیمانه تشکر کنیم.

سخن آخر اینکه از خوانندگان گرامی، اسنادان عزیز و دانشجویان محترم متواضعانه درخواست می‌شود با ارائه نظرها و پیشنهادهای خود، بر غنای کتاب حاضر بیفزایند.

دکتر احمد به پژوه^۱

دانشیار روان‌شناسی

دانشگاه تهران

معرفی نویسندگان

خانم جنی نوواک^۱ مؤسس شرکت ایندی اسپیس^۲، یکی از نخستین شرکت‌های تهیه و تولید تفریحات تعاملی آنلاین است که در آن به مشاوره با افراد حرفه‌ای در زمینه صنایع موسیقی، فیلم، تلویزیون می‌پردازد و مقدمه ورود آنها به صنعت بازی را فراهم می‌کند. افزون بر این، خانم نوواک نویسنده اصلی و ویراستار مجموعه مبانی ساخت بازی^۳ است و در نگارش سه کتاب پیشرو در زمینه صنعت سرگرمی‌های تعاملی مشارکت داشته است که از میان آنها می‌توان به کتاب خلق سرگرمی‌های اینترنتی^۴ اشاره کرد. خانم جنی نوواک، مدیر برنامه آکادمیک شرکت گیم آرت و برنامه‌های هنرهای طراحی، رسانه‌ای و پویانمایی^۵ در مؤسسه هنری بوخط^۶ است که در آنجا به عنوان تهیه کننده و طراح اصلی عناوین درسی بازی فعالیت می‌کند که در بازی زندگی دوم^۷ مطرح می‌شود. او همچنین به عنوان مربی و برنامه‌ریز درسی در دانشکده هنر طراحی، دانشگاه کالیفرنیا در لوس آنجلس^۸ آکادمی

1- Jeannie Novak

2- Indiespace

3- Game Development Essentials

4- Creating Internet Entertainments

5- Game Art & Design and Media Arts & Animation Programs

6- Art Institute Online

7- Second Life

8- University of California, Los Angeles (UCLA)

سرگرمی و فناوری کالج سانتا مونیکا^۱، دانشگاه دووری^۲، کالج وست وود و مؤسسه فنی آی تی تی فعال بوده و مشاوره مرکز رسانه نوین دانشگاه کالیفرنیا در برکلی را برعهده داشته است. خانم جنی در کارگاه‌های آموزشی و نشست‌هایی که با همکاری آکادمی هنرها و علوم تلویزیونی بریتانیا^۳، مک ورلد، دیجیتال هالیوود و آی هالیوود فورم^۴ برگزار می‌شود، مشارکت و حضوری فعال داشته است. او عضو سازمان بین‌المللی سازندگان بازی^۵ است و در آکادمی هنرها و علوم تعاملی^۶ مشغول فعالیت بوده است. جنی از طرف مجله مایکروتایمز به عنوان یکی از صد شخصیت تأثیرگذار در زمینه فناوری برتر انتخاب شد و از طرف شبکه تلویزیونی سی ان ان، مجله بیلبوردها^۷، کانال ساندنس^۸، دبلی ورایتی^۹ و لس آنجلس تایمز مورد توجه و تقدیر قرار گرفته است. او درجه کارشناسی ارشد خود را در زمینه مدیریت ارتباطات از دانشگاه کالیفرنیا جنوبی دریافت و در همان دانشگاه مطالعات خود را در زمینه یادگیری برخط پایه‌گذاری کرد. او مدرک کارشناسی خود را در زمینه ارتباطات انبوه از دانشگاه کالیفرنیا در لس آنجلس دریافت کرد و با درجه عالی فارغ‌التحصیل شد و به عضویت انجمن دانشجویان ممتاز درآمد. جنی زمانی که از نویسندگی و تدریس فارغ می‌شود، بخش عمده زمان خود را صرف ضبط اجرا و ساخت موسیقی می‌کند. با مراجعه به سایت‌های <http://indiespace.com> و <http://jeannie.com> می‌توانید اطلاعات بیشتری از او به دست آورید.

-
- 1- Santa Monica College
 - 2- DeVry University
 - 3- British Academy of Television Arts & Sciences (BAFTA)
 - 4- iHollywood Forum
 - 5- International Game Developers Association (IGDA)
 - 6- Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS)
 - 7- Billboard Magazine
 - 8- Sundance Channel
 - 9- Daily Variety
 - 10- University of Southern California (USC)

آقای لویی لوی^۱ که پرورش یافته شهر سائوپائولوی برزیل است، در کودکی بسیار باهوش بود، ولی در مهارت های حرکتی ظریف با مشکلاتی مواجه بود. مادر او که یک روان‌شناس پیشرو بود، بازی های کامپیوتری را روش جبرانی بی نقصی برای او تشخیص داد. مادر لویی از تحقیقات پیشین خود به این نتیجه رسیده بود که انجام بازی ها می تواند به روش سرگرم کننده و مؤثر، ظرافت حرکات فرزندش را تضمین کند. از این رو، لویی در نهمین سالروز تولدش یک مستر سیستم سگا^۲ از والدینش به عنوان هدیه دریافت کرد. گرافیک سه بعدی کنسول با عینک های مخصوص ال سی دی، مهارت های حرکتی و نخیل لویی را به سطح تازه ای ارتقاء دادند. بازی هایی مانند فتنزی استار^۳ و اسپیس هاریر^۴ نخستین کلمات انگلیسی را به او آموختند. لویی همان طور که بزرگ می شد به ایجاد برنامه هایی در سیستم عامل داس^۵ برای کامپیوترهای قدیمی پی سی ایکس تی^۶ و بازی شاهزاده پارس^۷ را بر روی صفحه های سبز رنگ مانیتورهای اولیه آن دوره تجربه کرد. او همچنین به تمامی انواع فیلم ها عشق می ورزید و به عنوان یک فرد علاقمند به سینما در سن شانزده سالگی به یکی از کلوب های خاص سینما پیوست. در آن زمان، او به عنوان منتقد سینما و متخصص در زمینه نرم افزار و سخت افزار کامپیوتر در بین دوستان و اعضای خانواده مطرح شده بود. لویی داستان های کوتاه جذابی می نوشت و در مدرسه فیلم سازی اف ای ای پی^۸ برزیل فیلم های مستندی می ساخت که اغلب برنده جوایزی می شدند. او در نهایت از این مدرسه با درجه کارشناسی در زمینه فیلم و تلویزیون فارغ التحصیل

1- Luis Levy

2- Sega Master System

3- Phantasy Star

4- Space Harrier

5- DOS

6- PCXT

7- Prince of Persia

8- FAAP

شد. پس از آن با اتوبوسی که پر از کودکان و بزرگسالان بی‌خانمان بود، راهی برازیلیا^۱ (مرکز برزیل) شد. این سفر که بر روی فیلم‌های دی وی و ویدئویی آنالوگ اچ آی^۲ ضبط شده بود، برنده جایزه شد. لویی پس از کار و فعالیت در موسسات تبلیغاتی و شرکت‌های رسانه‌ای اینترنتی نوظهور به عنوان نویسنده، تصمیم گرفت تا برای پیگیری علاقه حقیقی‌اش به آمریکا سفر کند. ماه‌ها پس از ورودش به آمریکا در شرکت انیمیشن^۳، دومین ناشر بزرگ بازی در دنیا، به عنوان مهندس مشغول به کار شد. او در آنجا به سمت بازی‌های درجه AAA، مانند کوئیک^۴ و ندای وظیفه^۵ مخصوص کامپیوتر و کنسول‌های نسل بعدی و رفع اشکال آنها می‌پرداخت. او همچنین به عنوان نویسنده و سردبیر در اف جی پروداکشنز^۶ مشغول به کار شد؛ که یک شرکت تولیدی آمریکایی-برزیلی بود. این شرکت به زبان‌های پرتغالی و انگلیسی تولید برنامه می‌کرد. شرکت اف جی پروداکشنز تولیدکننده نسخه تلویزیونی مجموعه گزارشگر هالیوود^۷ بود. یکی از آخرین پروژه‌های او ندای وظیفه^۸ در شرکت تریارک^۹ است که در آن بر روی قابلیت‌های بازی چند نفره متمرکز است.

- 1- Brasilia
- 2- Hi-8
- 3- Activision
- 4- Quake 4
- 5- Call of Duty 2
- 6- F J Productions
- 7- Hollywood Reporter
- 8- Call of Duty 3
- 9- Treyarch

مقدمه

به بهترین دوست خود سلام دهید

روزهایی که بازی فرزندان خود را از دور نظاره‌گر بودید، سپری شده است. در این کتاب، متوجه خواهید شد که فرزندان شما چه بازی می‌کنند و چرا؟ همچنین از آخرین تحقیقات انجام شده در زمینه جنبه‌های خشونت‌آمیز و آموزشی بازی‌های رایانه‌ای اطلاع خواهید یافت. مصاحبه‌هایی که با سازندگان بازی، متخصصان تعلیم و تربیت، روان‌شناسان، اولیا و نوجوانان انجام شده، درک کاملی از جایگاه بازی به‌ویژه، بازی‌های رایانه‌ای در حال حاضر در اختیار شما قرار خواهد داد. عنوان‌هایی، مانند ژانرهای بازی، پلات‌فورم‌ها، سبک‌ها، خط سیر داستان، شخصیت‌ها، درجه‌بندی، بازیکنان و فرصت‌های شغلی و تمام آنچه برای ایجاد ارتباط با فرزندان نیاز دارید، در اختیارتان قرار خواهد داد. شما خواهید آموخت که چه عواملی باعث شده فرزندان شما در گروه‌بندی‌ای به نام نسل میلنیال‌ها قرار گیرند و تفاوت آنها با نسل‌های گذشته خود چیست. همچنین در جریان فرصت‌های شغلی موجود در این صنعت ۵۰ میلیارد دلاری قرار خواهید گرفت. همچنین اطلاعاتی در زمینه راهبردهایی که به شما کمک خواهند کرد تا کودکان خود را به عنوان استعداد‌های در حال شکوفایی به تست‌کننده، مهندس، طراح، برنامه‌نویس، هنرمند و تهیه‌کننده آینده تبدیل کنید، در اختیار شما قرار خواهد گرفت.

شما چگونه والدینی هستید؟

- کنجکاو، شما مطالبی در مورد تأثیرات بازی‌ها شنیده‌اید، ولی اطلاعات کافی دربارهٔ آنها ندارید. شما قصد دارید با تحقیق و آموزش بیشتر دامنه اطلاعات خود را گسترش دهید.
- بازیکن، شما همیشه بازی کرده‌اید، ولی دربارهٔ تأثیر آن بر روی فرزندانان فکر نکرده‌اید. اگرچه به بازی‌ها اشراف دارید، اما آرزو می‌کنید که ای کاش دربارهٔ جنبه‌های جدی بازی‌ها، اطلاعات بیشتری داشتید.
- نگران، شما نگران صرف زمان بسیار زیاد فرزندانان برای بازی‌ها هستید. در نتیجه شما به دنبال راهنمایی می‌گردید تا به درک شما از بازی‌ها کمک کند و پل ارتباطی بین شما و فرزندانان باشد.

• **سردرگم،** فرزند شما زیاد بازی می‌کند و شما با او مشکل خاصی ندارید. در عین حال، آرزو می‌کنید که ای کاش می‌توانستید دلیل جذابیت بازی‌های الکترونیک را دریابید.

• **پیشرو،** شما خیلی زود در جریان امور قرار گرفته‌اید. شما همواره بهترین و جدیدترین وسایل را در اختیار دارید. اکنون می‌خواهید بدانید که چگونه می‌توانید با استفاده از بازی‌ها، زندگی فرزندانتان را بهبود بخشید.

مهم نیست که شما به کدام گروه تعلق دارید، این کتاب به تبیین و ترغیب دیدگاه شما نسبت به بازی‌های رایانه‌ای و چگونگی رابطه آنها با فرزندان شما خواهد پرداخت. همواره گفته شده که فناوری، کار فرزندپروری را دشوار کرده و به زیاد شدن فاصله بین نسل‌ها انجامیده است. تلویزیون و موسیقی مردمی در دهه ۱۹۵۰، آرکیدها و کنسول‌های بازی در دهه ۱۹۸۰ و سرآغاز بعد تجاری اینترنت در دهه ۱۹۹۰ را به خاطر آورید. این نوع فناوری‌ها چالش‌های بسیاری را برای والدین ایجاد کرده‌اند. هر فناوری به نوبه خود می‌تواند مخرب باشد و بازی‌ها نیز از این قاعده مستثنا نیستند؛ با وجود این، مانند تلویزیون و اینترنت، بازی‌ها نیز این قابلیت را دارند که نحوه زندگی ما را دگرگون سازند.

هدف ما ایجاد و تقویت ارتباط موجود بین والدین و فرزندان از طریق نوعی از فناوری است که در زمان‌های ایستا (و نه پویا) به جهت طرز تفکر منطقی (منشأ بسیاری از تعارض‌ها شده است. ما معتقدیم که تنها از طریق ایجاد ارتباط و تقسیم اطلاعات می‌توان این شکاف را از بین برد. در درستی اینکه انجام بازی‌ها قادر به ایجاد رابطه‌هایی است که می‌توانند یک عمر بطول بیانجامند، شکی نیست؛ همچنین نمی‌توان نقش بازی‌ها را در تغییر نسل حاضر نسبت به بیست سال گذشته، مورد تردید قرار داد. امیدواریم بتوانیم در این کتاب قدرت بازی‌ها را در فرایند یادگیری نشان دهیم و نحوه استفاده سازنده از آنها را به عنوان نقطه عطفی در رابطه والدین-فرزندان به شما بیاموزیم.

منتظر چه هستید؟ وقت آن فرا رسیده تا کلید "شروع" را فشار دهید!

جینی نوآک و لویی لوی
سانتامونیکا، کالیفرنیا