**استفاده از بازی های رایانه ای سبک ماجراجویانه با هدف تاثیرگذاری عمیق تر بر کودکان و نوجوانان در روابط خانوادگی و هنجارهای اجتماعی**

**سحر احمدپور1، پیام کیان آرا2، یونس سخاوت3\***

**1-دانشجوی کارشناسی ارشد هنرهای رایانهای گرایش هنرهای چندرسانه ای**

s.ahmadpour@tabriziau.ac.ir

**2- دانشجوی کارشناسی ارشد طراحی صنعتی**

pj.payam@gmail.com

**3 - استادیار دانشگاه هنر اسلامی تبریز دانشکده چندرسانه ای**

sekhavat@tabriziau.ac.ir

چکیده

امروزه بازی های کامپیوتری به دلیل ماهیت چند رسانه ای بودن خود نقش به سزایی در سرگرمی، آموزش و فرهنگ سازی انسان ها و به خصوص کودکان و نوجوانان بازی می کند. در میان پتانسل های بیشمار این ابزار رسانه ای جنبه ی آموزش و فرهنگ سازی آن بسیار مورد توجه قرار گرفته است. کودک و نوجوان امروزی اگر تا پیش از این آموختن مهارت های زندگی، فضائل اخلاقی، فرهنگ و آداب اجتماعی را از دیگر ابزار های رسانه ای فرا می گرفت امروزه بازی های کامپیوتری به نظر می رسد در آموزش آن ها نقش جدی تری ایفا می کنند. در بین سبک های رایج در بازی های کامپیوتری سبک ماجراجویانه به دلیل پتانسیل های بالای خود بیشتر مورد توجه بازی سازان در همراه کردن مخاطب دارد. بنابر این پژوهش حاضر به دنبال پاسخ به این سوال اساسی است که آیا بازی های سبک ماجراجویانه در القای فرهنگ ملی، دینی و مهارت های زندگی خانوادگی و اجتماعی ایرانی می تواند قدم مهمی بردارد؟ بازی های سبک ماجراجویانه از چه پتانسیل هایی برخوردار است که جذابیت بیشتری برای القای این مفاهیم در ذهن کودکان و نوجوانان دارد؟ و چگونه می توان از این پتانسیل ها به بهترین نحو استفاده کرد؟ به همین منظور پس از بررسی جنبه های مختلف بازی های ماجراجویانه و فرضیه ی اینکه استفاده از بازی های رایانه ای ماجراجویانه در پرورش مهارت های زندگی و اخلاقیات خانوادگی موثر است. اقدام به طراحی و ساخت یک بازی خانوادگی، فرهنگی در سبک ماجراجویانه کردیم. این بازی در مرحله ی تست در اختیار چندین کودک و نوجوان قرار گرفت و با روش مصاحبه، مشاهده و یادداشت برداری اقدام به بررسی فرضیه مورد نظر کردیم و در نهایت این نتیجه حاصل شد که بازی های ماجراجویانه به دلیل پتانسیل بالای خود در داستان گویی و طرح معما و قصه بسیار به فرهنگ ایرانی نزدیک بوده و پتانسیل بسیار بالایی در القای مفاهیم ذکر شده به کودکان و نوجوانان دارد. این نتیجه گیری با نتیجه گیری های سایر پژوهش های مشابه نیز هم سو است. لازم به ذکر است بازی طراحی شده با نام خانه ی دل (Lovely house) در سومین هکاتون بازی های جدی در شهر تبریز موفق به دریافت رتبه ی سوم بهترین بازی شد.

**کلمات کليدي: بازی کامپیوتری ، بازی ماجراجویانه ، آموزش و فرهنگ سازی .**

**1-مقدمه**

باظهور و گسترش فناوری های نوین، در بازی ها نیز تغییر و تحولات جدی ایجاد شده است و نسل بازی های رایانه ای پدیدار گشته و تاثیر بسیار زیادی در سبک زندگی جوامع داشته است. به همین دلیل برخی معتقدند که امروزه بازی های کامپیوتری بیش از دیگر رسانه های فرهنگی نیازمند مطالعات دقیق است. اهمیت این رسانه ها به حدی است که حتی می توان گفت اگر کسی بخواهد درباره ی فرهنگ یک کشور بداند، یکی از راه های آن توجه به بازی های رایانه ای است.

بازی های کامپیوتری طی سال هاي اخیر با جذابیتی شگرف، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان و نوجوانان انتخاب می کند و نه تنها بخش قابل توجهی از اوقات فراغت این افراد را به خود اختصاص داده بلکه اوقاتی را که آنان می بایست به تکالیف درسی یا در جمع خانواده یا دوستان خود اختصاص دهند پوشش داده است. از طرفی بازیکنان بازي هاي کامپیوتری، گیرندگان منفعل پیام هاي بازي و افرادي ناتوان در رویارویی با قدرت نفوذ و سلطه این بازي ها نیستند، بلکه یک بازي، بازي هاي رایانه اي یکسان به واسطه وجود متغیرهاي دموگرافیکی و روانشناسی خاص نظیر جنسیت، سن، سن شخصیتی و غیره بر هر فرد، تأثیر متفاوتی می گذارد[1]

**2-** **آموزش و فرهنگ سازی توسط بازی**

در سال های گذشته شواهد تجربی بسیاری از ارائه بازی های رایانه ای در آموزش به عنوان یک میانجی آموزشی بر اساس نظریه ی شناختی که آن را پشتیبانی می کند حکایت دارند و طراحی آموزشی هدایت شده می تواند در فرایند یاد دهی و یادگیری اثر بخش تر باشد. امروزه استفاده از بازی های کامپیوتری به عنوان یکی از ابزارهای بروز آموزشی به اعطلای دانش در عصر اطلاعات کمک قابل توجهی کرده اند[2]. تجربه ی یک فرایند چند حسی با کمک بازی های کامپیوتری شکل می گیرد و برای افراد با ویژگی های متفاوت محیط مطلوبی برای یادگیری ایجاد می کند[3]. بازی های رایانه ای توجه و علاقه ی فراگیران را جلب می کنند، یادگیری را سریع، موثر و پایدار می کنند. تجارب واقعی، عینی و حقیقی را در اختیار فراگیران قرار می دهند و موقعیت هایی را در اختیار قرار می دهند که کسب آن ها از راه های دیگر بسیار دشوار است[4]. از طرف دیگر آموزش به کمک کامپیوتر با فراهم کردن شرایط برای یادگیری هم زمان دو حس شنوایی و بینایی، جذاب و متنوع ساختن فضای یادگیری از طریق جادوی رسانه، باعث سریع تر شدن یادگیری میگردند[5]. امروزه مطالعات روانشناسی حکایت از آن دارند که فرایند خلاقیت، ذاتی نیست بلکه از طریق فن ها و شیوه های پرورش خلاقیت قابل یادگیری و آموزش است[6]. امروزه انواع مختلفی از سبک های بازی های رایانه ای ایجاد شده و در اختیار سازندگان و بازی کنندگان است. از بین این سبک ها سبک ماجراجویانه به دلیل ساختار و ماهیت خاصی که دارد به دلیل پررنگ بودن عناصر معما گونه و خلاقیت محور در آن می تواند بیش از سایر سبک ها در زمینه ی آموزش مهارت های مختلف بنیادی کمک کننده باشد. خلاقیت و حل معما در خلال یک داستان روایی، احساس قدرت اختیار بالاتر نسبت به سایر سبک ها و حس همزادپنداری بیشتر در کنار سایر ویژگی های بنیادین بازی های رایانه ای از پررنگ ترین عناصر بازی های ماجراجویانه هستند. که به نظر می رسد این عناصر، وجوه مشترک بسیاری را در هفت عامل تبدیل بازی به ابزار آموزشی از نگاه گیلفورد دارند. گیلفورد ( 1999 ) شش عاملی را که بازیهای ویدیویی را بوسیله ی سرگرمی و نیز ابزار آموزشی تبدیل می نماید، بدین ترتیب ذکر می کند:

1- بازی آزاد (خلاقیت): بازیهای الکترونیکی مثل اسباب بازیهای دیگر دارای محدودیت فضا، زمان یا جاذبه نمی باشد. کودکان می توانند به دور از این محدودیت ها و بدون در نظر گرفتن مرزهای دنیای واقعی، تخیلات خود را به کار گیرند.

2-دنیاهای کوچک: رایانه به فرد این امکان را می دهد که به راحتی بین الکترونیکی حرکت نموده و از یک محیط تصویری به محیط دیگر برود. داستان پردازی در یک بازی کامپیوتری به خلق این دنیاها کمک بسازیی می کند.

3-اجرای دوباره و فناوری، امکان خطر را از میان می برد: رایانه های توانمند، موقعیت اجرای دوباره و فوری را برای عملکرد دانش آموز بوجود می آورند تا بدین ترتیب مطالعه، تصحیح و امتحان دوباره در محیطی مطمئن و بی خطر امکان پذیر باشد.

4-تسلط: حتی زمانی که بچه های کوچکتر در تلاش برای یادگرفتن یک بازی پیچیده رایانه ای می باشند، معمولاً احساس می کنند که دارای اختیار هستند.

5-تأثیر متقابل: در امر یادگیری، کودکان مایلند که تا رایانه برای آن ها همانند یک شریک و همراه رفتار کند. آنها از این ارتباط که فاقد سلسله مراتب بوده و در آن نقش ها جابجا می شوند، لذت می برند.

6- اهداف مشخص: هنگام استفاده از بازی الکترونیکی غالباً هدف مشخصی وجود دارد. اهداف جالب و قابل توجه باعث می شود بازیکنان از انگیزه بالایی بهره مند گردند. [7]

**3- بازی ماجراجویانه**

بازی ماجراجویانه یک بازی ویدئویی است که در آن بازی کننده عهده دار یکی از شخصیت های اصلی در بازی است که در یک داستان تعاملی که بر روی حل معماها و پازل های پیوسته سوار است به جلو رانده می شود[8]. تمرکز این ژانر از بازی ها بر روی عنصر "داستان" این امکان را می دهد تا از سایر رسانه ها ، ادبیات و فیلم مبتنی بر روایت، توجه بیشتری جلب کند و طیف گسترده ای از ژانرهای ادبی را در بر گیرد. بسیاری از بازی های ماجراجویی برای یک بازیکن و شخصیت واحد طراحی می شود. زیرا این سطح از تاکید بر روی داستان و شخصیت پردازی طراحی چند نفره از شخصیت ها را دشوارتر می کند. Colossal Cave Adventure به عنوان اولین بازی ماجراجویی شناخته می شود که در سال 1976 منتشر شد. از دیگر بازی های قابل توجه ماجراجویانه می توان به Zork ، King’s Quest ، The Secret of Monkey Island و Myst اشاره کرد[9] اصطلاح «بازی ماجراجویی» از بازی‌های کامپیوتری ماجرایی در دهه ی ۱۹۷۰ سرچشمه گرفته‌است[9][10]. که پیشگام سبکی از گیم‌پلی است که بسیار طرفدار پیدا کرد و توانست تا به عنوان یک ژانر مطرح شود. عناصر ضروری این ژانر شامل راوی داستان، اکتشاف و جستجو و حل معما است. بازی‌های ماجراجویی توسط مجموعه‌ای از معماها توصیف می‌شوند که در قالب یک قصه جاسازی شده‌اند در واقع هر گیم شامل قصه‌ای است که بازیکن با گشودن قسمت به قسمت آن در طول زمان، آن را به پیش می‌برد. اگر حل معماهایی که بازیکن در طول داستان با آن‌ها روبرو می‌شود اختیاری و دل بخواه باشد، این معماها نباید بازیکن را به سمت ماجرایی خارج از داستان بکشد که این مثالی از یک طراحی خوب است[8]. بازی‌های ماجراجویی شامل انواعی از معماها هستند، مثل رمزگشایی از پیام‌ها، پیدا کردن و استفاده از آیتم‌ها(اشیا)، بازکردن درهای قفل‌شده، یا یافتن و کشف کردن مکان‌های جدید[11]. با حل کردن یک معما امکان دسترسی به مناطقی جدید در جهان بازی به بازیکن داده می‌شود، و جزئیات بیشتری از داستان بازی فاش خواهد شد[12]. معماهای منطقی که به وسیله ی وسایل مکانیکی طراحی شده‌اند بصورتی انتزاعی، مهارت‌های استنتاج واستدلال بازیکن را به آزمایش می‌گذارد[13]. طی سال‌های اخیر، سبک ماجراجویی نسبت به گذشته با افت قابل‌توجهی مواجه شده است، اما هنوز هم چند استودیوی پیشگام در ساخت بازی‌های این ژانر فعالیت می‌کنند. این استودیوها تلاش می‌کنند تا با استفاده از ویژگی‌های جدیدی مثل گرافیک سه‌بعدی، هدایت مستقیم شخصیت اصلی و داستان جذاب سطح بالاتری از بازی های ماجراجویی را ارائه دهند. استودیوی کوآنتیک دریم کارش را با انتشار بازی Omicron: The Nomad Soul در سال ۱۹۹۹ آغاز کرد. و پس از آن یکی از برترین بازی‌ها در سبک فیلم تعاملی، یعنی Fahrenheit (سال ۲۰۰۵) را ساخت. در سال ۲۰۰۹ شرکت لوکاس‌ آرتس یک نسخه‌ی ویژه از بازی The Secret of Monkey Island منتشر کرد. همچنین بازی‌هایی مثل Phoenix Wright: Ace Attorney (سال ۲۰۰۵) و Professor Layton (سال ۲۰۰۷) به موفقیت‌های چشمگیری بر روی کنسول دستی Ds و نینتندو دست یافتند و نام‌شان را در کنار عناوین پرفروش سبک ماجراجویی مطرح کردند. دابل فاین نام استودیوی دیگری است که در ساخت بازی‌های ماجراجویی فعالیت می‌کند. این استودیو در سال ۲۰۱۰ تاسیس شد. از ساخته‌های موفق این شرکت در ژانر ماجراجویی می‌توان Stacking (سال ۲۰۱۱) و The Cave (سال ۲۰۱۳) و Broken Age (سال ۲۰۱۴) را نام برد. همچنین ساخت بازی Broken Age که ابتدا با نام Double Fine Adventure شناخته می‌شد با کمک کیک‌استارتر دنبال شد. بازی های ماجراجویی ابزار مفیدی برای آموزش فرایند های شناختی هستند، مطالعات مختلف نشان داده اند که این نوع بازی ها، انواع موقعیت های تحریک کننده ی احساسات را ارائه می دهند[15،14]. که ممکن است در طول آموزش مهارت های عاطفی(emotional skills)، ازجمله عادت های خود تنظیم(self-regulation habits) سودمند باشد[16]. چندین بررسی عالی و متاآنالیز ، تأثیر آموزش بازی های کامپیوتری ماجراجویانه را به عنوان ابزاری برای تقویت بهزیستی افراد ، به ویژه در مورد افزایش شناختی و عاطفی (به عنوان مثال ، بویل و همکاران ، 2016 ؛ لامسدن و همکاران ، 2016) بررسی کرده اند. بیشتر آنها بطور خاص بر تأثیر بازی های دیجیتالی بر انعطاف پذیری مغز یا ابعاد شناختی در کودکان و سالمندان متمرکز شده اند. بنابر این این بازی ها همچنین دارای ارزش آموزشی و روانشناختی هستند.

**1-3-** **نمونه های موفق از طراحی بازی های ماجراجویانه در بستر خانواده در دنیا**

**Eternity :** در ابتدا شما به عنوان کاراکتر اصلی به خانه ی خانواده ی خود باز می گردید تا با پدری روبرو شوید که در تمام طول زندگی از شما غافل بوده است. از آنجا که به نظر نمی رسد که پدر در اطراف خانه باشد شما میتوانید وارد گذشته شده و در مورد پدر تحقیق کنید. یعنی وارد فضای ناخودآگاه و نوستالژی شده و در حل چند معمای اساسی از ویژگی های رفتاری پدر و ارتباطش با فرزندان کمک کنید. و در نهایت این سبک از بازی و داستان آن به شخصیت اصلی کمک می کند تا شرایط پدر خود را درک کرده و از ابعاد مختلف به رابطه ی خود با خانواده خویش نگاه کند[17].

**Overcooked 2 :** با این بازی می توان آشپزی کردن و فرهنگ غذا در کنار خانواده را پرورش داد. تمام وظیفه ی بازی کننده در این بازی آشنایی با ترکیب غذاها، پختن آن‌ها، سِرو غذا در زمان مناسب و شستن ظرف و ظروف است. شاید در نگاه اول چنین موضوعی جذابیت زیادی برای مخاطبان نداشته باشد ولی بازی Overcooked در کنار داستان خیره کننده و استفاده از سبک ماجراجویانه توانسته به یکی از پرفروش ترین ها و محبوب ترین ها در بازی های ماجراجویی تبدیل شود. گیم‌پلی این بازی بسیار هوشمندانه طراحی شده که بازیکنان را برای پشت سر گذاشتن مراحل بازی وادار به مشورت و هم‌فکری با یکدیگر می‌کند[17].

**Asemblance:** در سری بازی های Asemblance با یک گیم پلی مبتنی بر پازل شما را در مرکز رمز و راز یک داستان قرار می دهد. با استفاده از یک دستگاه حافظه با هدایت هوش مصنوعی می توانید خاطرات ضبط شده را شبیه سازی کنید. هرچه بیشتر خاطرات را ضبط می کنید پی به عمق داستان موجود در آن می برید و به نوعی در طی این بازی شخصیت های نهفته ی درونی خودتان را بازیابی می کنید[18].

**The Town of Light :** بازی شهر نور در قالب یک بازی ماجراجویی در نیمه ی اول قرن بیستم در ایتالیا می گذرد. در مکانی که واقعا وجود داشته و به طور دقیق در بازی باز سازی شده است. با کاوش و تعامل با محیط، شخصیت اصلی را از طریق ذهن و دیدگاه او زنده خواهید کرد و در طول بازی با توجه به انتخاب های شما داستان به طرق مختلف به جلو برده می شود[18].

**4-** **روش شناسی پژوهش**

با توجه به مطالب ذکر شده، پژوهش حاضر در صدد پاسخ به این سوال اساسی است که آیا با استفاده از بازی های رایانه ای در سبک ماجراجویانه می توان مهارت های مختلف از جمله مهارت های زندگی را در سطح بالاتر و جذاب تری به کودکان و نوجوانان آموزش داد؟ که در این راستا فرضیه زیر مطرح می گردد:

استفاده از بازی های رایانه ای ماجراجویانه در پرورش مهارت های زندگی و اخلاقیات خانوادگی موثر است. در طی این پژوهش با توجه به اصول و المان های بازی های ماجراجویانه یک بازی با همین سبک به صورت نسخه ی Beta تحت بستر PC با همراه داشتن المان ها و آموزش های غیر مستقیم اخلاقیات خانوادگی و مهارت های زندگی جمعی و خانوادگی ساخته و مورد تست و بررسی قرار گرفت. این بازی خانه ی دل (Lovely home) نام دارد و از مهارت ها و اخلاقیات گنجانده شده در آن می توان به کمک به هم نوع و دیگر اعضای خانواده. بر طرف کردن مشکلات یکدیگر . همدلی و محبت جمعی، رجوع به سنت ها و احترام به بزرگتر ها را نام برد. این بازی در سومین هکاتون بازی های جدی در شهر تبریز طراحی و ساخته شد و موفق به دریافت جایزه ی بهترین بازی هکاتون تبریز در رتبه ی سوم را از آن خود کند. این بازی دارای چندین مرحله است که با توجه به کوتاه بودن زمان مسابقه به طراحی یکی از مراحل آن اکتفا کردیم. هر مرحله دارای چالش های متفاوت و معماهایی است از بسیار ساده تا پیچیده البته با توجه به گروه سنی مخاطب اثر تقسیم بندی شود. هدف مشخص است. همه ی اعضای خانواده می بایست دور میز و دوستی و کنار بزرگترین عضو خانواده جمع شوند تا بار دیگر بتوانند مهر و دوستی، همدلی و معاشرت و ارتباط مؤثر با یکدیگر را تجربه کنند. خلاقیتشان با قصه های مادر بزرگ شکوفا شده و جدای از دغدغه های روزمره ساعاتی را هم در کنار یکدیگر بگذرانند. البته همه می دانیم که این اتفاق مهم زمانی حاصل می شود که پویا یعنی شخصیت اصلی داستان ما به پدر، مادر و خواهر خود کمک کرده تا وقت آن ها را برای کنار هم بودن آزاد کردن چالش و معماهای بازی نیز در این راستا طراحی شده.

مادربزرگ عینک و سمعک خود را گم کرده، پدر درگیر نظافت خودرو و مادر در حال کارکردن با فر خراب نازلی هم درگیر با عروسک خود. بنابراین پویا می بایست در پی یافتن عینک و سمعک مادربزرگ به اطراف خانه سر بزند، عینک مادربزرگ زیر میز در سالن اصلی است، با حرکت به سمت میز پویا برای برداشتن عینک اقدام می کند. ولی به دلیل ارتفاع پایین میز موفق به برداشتن آن نمی شود. این کار فقط از عهده ی نازلی (کوچکترین عضو خانواده) بر می آید. پویا به سراغ نازلی رفته و از او کمک می خواهد. نازلی از خراب بودن عروسک خود ناراحت است. بنابراین پویا می بایست ابتدا به نازلی کمک کند. پویا متوجه می شود که عروسک فقط یک باتری نیاز دارد. بنابراین به دنبال یافتن باتری اقدام می کند. باتری درون جعبه ابزار پدر است. پویا باتری را پیدا کرده و درون عروسک می گذارد نازلی بسیار خوشحال شده و در پی جبران محبت برادر خود عینک را از زیر میز بیرون آورده و به برادر تحویل می دهد و خودش به سمت مادر بزرگ رفته و دور میز می نشیند (اکنون یکی از چالش های بازی به پایان رسیده) حال پویا به سراغ پدر رفته و از او می خواهد که فر را برای مادر تعمیر کند و خودش مسئولیت تمیز کردن خودرو را می پذیرد بنابراین پدر خوشحال به سمت فر رفته و آن را برای مادر تمیز می کند و چون وقتش آزاد شده به سمت مادر بزرگ رفته و دور میز می نشیند (اکنون چالش دوم بازی نیز حل شده است) مادر هم پس از درست شدن فر موفق به پخت شیرینی شده و به همراه شیرینی ها به سمت مادر بزرگ رفته و دور میز می نشیند (اکنون چالش سوم نیز با موفقیت به پایان رسیده است). حال اگر سمعک مادربزرگ هم پیدا شود همه ی اعضای خانواده کنار یکدیگرند. پویا به سمت اتاق مبلمان رفته و سمعک را از آنجا بر میدارد و با تحویل سمعک و عینک به مادربزرگ کنار باقی اعضای خانواده می نشیند. اکنون این مرحله از بازی با موفقیت پایان یافته و همه ی اعضای خانواده کنار یکدیگرند. جایزه ی این بازی پس از هر مرحله شنیدن قصه های شیرین و افسانه هایی کهن از سرزمین های کهن توسط مادربزرگ است.





**شکل 5 تصاویری از بازی خانه دل (Lovely house) منبع از نگارنده**

**5- یافته های پژوهش و نتيجه­گيري**

توسعه فناوری در سالهای گذشته روند رو به رشدی داشته است. که فعالیت همه اقشار جامعه به خصوص کودکان را تحت تاثیر قرار داده است. در این میان بازی های رایانه ای نقش بسیار مهمی در مهارت های رفتاری واجتماعی کودکان دارند. تحقیقات نشان داده است بین توانایی ذهنی کودکانی که بازی رایانه ای انجام میدهند و کودکانی که آن را انجام نمیدهند هیچگونه تفاوتی دیده نشده است ، در مقابل روابط اجتماعی کودکانی که بازی های رایانهای انجام میدهند درسنجش با کودکانی که بازی های رایانه ای انجام نمیدهند تفاوت چشم گیری وجود دارد.[1] . امروزه کودکان بخش زیادی از اوقات فراغتشان را به بازی های رایانه ای اختصاص میدهند. بخشی از بازی هایی که طراحی و ساخته میشوند موجب انزوا ، پرخاشگری ، کاهش روابط اجتماعی و همینطور عدم همکاری و صمیمیت را ترویج میدهند . که این اثرات زیانباری بر روی مهارت های اجتماعی کودکان میگذارد.[20] در این پژوهش که در حوزه ی مهارت های زندگی کودکان صورت گرفته است 10 کودک (6 دختر و 4 پسر) 9 تا 12 سال مورد مطالعه قرار گرفته اند .که بعد از انجام بازی سوالاتی درمورد اینکه آیا از این بازی رضایت دارند ؟ این بازی برایشان خسته کننده نبوده است ؟ چه حسی در حین انجام بازی داشته اند؟ آیا میخواهند این بازی را دوباره انجام دهند ؟ پرسیده شده است . و در نهایت از روند بازی راضی بودند و برایشان جالب بوده که اعضای خانواده به یکدیگر کمک میکردند و همچنین منتظر شنیدن قصه ی مادربزرگ بودند.

پژوهش حاضر به دنبال پاسخ به این سوال اساسی بود که آیا بازی های سبک ماجراجویانه در القای فرهنگ ملی، دینی و مهارت های زندگی خانوادگی و اجتماعی ایرانی می تواند قدم مهمی بردارد؟ بازی های سبک ماجراجویانه از چه پتانسیل هایی برخوردار است که جذابیت بیشتری برای القای این مفاهیم در ذهن کودکان و نوجوانان دارد؟ و چگونه می توان از این پتانسیل ها به بهترین نحو استفاده کرد؟ به همین منظور پس از بررسی جنبه های مختلف بازی های ماجراجویانه و فرضیه ی اینکه استفاده از بازی های رایانه ای ماجراجویانه در پرورش مهارت های زندگی و اخلاقیات خانوادگی موثر است. اقدام به طراحی و ساخت یک بازی خانوادگی، فرهنگی در سبک ماجراجویانه کردیم. بازی Lovely home از چند عنصر مهم در ارتباط با بازی های ماجراجویان برخوردار بود. داستان که بن مایه ی آن مهارت های زندگی و فضائل اخلاقی نظیر کمک به یکدیگر، احترام به بزرگتر ها، کار گروهی و باز گشت به تفریحات سنتی و اصیل ایرانی نظیر شنیدن قصه های مادر بزرگ بود. این داستان در خلال معماهای مختلف، بازی را برای مخاطب سرگرم کننده می کرد و مفاهیم را با ناخودآگاه کودک پیوند میداد. بر اساس یافته های به دست آمده مشخص شد آنچه که کودکان و نوجوانان از یک بازی ماجراجویانه تاثیر میگیرند همان اصول و پتانسیل هایی است که این سبک بازی در اختیار دارد. این پتانسیل ها از این قرار است. داستان بازی که نقش محوری و اساسی در بازی های سبک ماجراجویانه دارد. معماهای بازی که با داستان بازی پیوند خورده، قدرت اختیار بیشتر در بازی به این معنا که کاراکتر اصلی بازی قدرت تصمیم گیری و مانور بیشتری در طول بازی دارد. و شبیه سازی محیط و اتمسفر بازی با دنیایی که کودکان و نوجوانان می شناسند. بنابر این در نهایت این نتیجه حاصل شد که بازی های ماجراجویانه به دلیل پتانسیل بالای خود در داستان گویی و طرح معما و قصه بسیار به فرهنگ ایرانی نزدیک بوده و پتانسیل بسیار بالایی در القای مفاهیم ذکر شده به کودکان و نوجوانان دارد. این نتیجه گیری با نتیجه گیری های سایر پژوهش های مشابه نیز هم سو است. همچنین رهیافت های زیر در رسیدن به الگویی مناسب و هرچه جذاب تر و گیراتر کردن بازی های با محوریت آموزش و فرهنگ سازی خانوادگی پیشنهاد میشود:

1. داستان بازی: با اهمیت ترین و پررنگ ترین نقش را در هرچه موفق بودن یک بازی ماجراجویی در رسیدن به اهداف فوق بازی می کند. داستان بازی میتواند روایی با یک یا چند پایان باشد. به این معنا که با استفاده از قدرت تصمیم گیری بازی کننده می تواند در ادامه بر روند رو به جلوی داستان تاثیرگذار باشد.
2. معماها: معماهای مطرح شده در بازی چالش اصلی مخاطب در روبه جلو بردن آن است و پیروزی یا شکست در بازی میتواند در این محدوده قرار گیرد. معماها می توانند به صورت پیوسته یا از هم گسسته باشند. پیوسته به این معنا که حل کردن چند معمای کوچک به حل تدریجی یک معمای کلی تر بینجامد. در صورتی که معماها گسسته و مستقل از یکدیگر باشند نباید از چهارچوب اصلی داستان فاصله گیرد
3. شخصیت پردازی: بازی های ماجراجویی این پتانسیل را دارد که بر اساس خط داستانی چندین شخصیت اصلی و فرعی را که هر کدام دارای ویژگی های منحصر به فرد و دارای نشان و الگویی از مشابه آن در جامعه ی بیرونی است به نمایش بگذارد. کاراکتر اصلی که بازی کننده آن را هدایت می کند شخصیتی است که از ابر قهرمان های کلیشه ای فاصله گرفته و شبیه به بازی کننده است. به این معنا که دارای نقاط قوت، ضعف، احساسات و عواطف درونی و غیره است که مخاطب با آن همزاد پنداری کرده و خود را جای او می گذارد.
4. فضا و اتمسفر: فضا و اتمسفر بازی می تواند از فضا و روحیات و ذهن یک کودک و نوجوان الهام گرفته یا اینکه جنبه های واقع گرایانه مشابه دنیای بیرونی بازی کننده داشته باشد. اصل میزانسن در القای مفاهیم مورد نظر در یک بازی ماجراجویانه نقش بسیار پررنگی ایفا می کند.
5. قدرت اختیار: قدرت اختیار و تصمیم گیری های شخصیت ها در طول بازی می تواند بر روند کلی داستان و معماها و پیچیده یا ساده تر کردن آن ها کمک کند. از این منظر برا القای مفاهیم قرار داده شده در یک بازی ماجراجویانه می توان از هوش مصنوعی در این بخش بهره ی بسیار زیادی برد.
6. هدف: هدف نهایی در بازی های ماجراجویانه نه موفقیت های ابرقهرمان های کلیشه ای بلکه رسیدن به آرامش ذهنی مخاطب است. کاراکتر درون بازی با چالش ها و مشکلات همانند دنیای واقعی دست و پنجه نرم کرده و با وجود تمام نقاط ضعف درونی خود می تواند با موفقیت از پس آن ها براید.

**6-مراجع**

1- منصوری، روانبخش، ﮐﺎرﮐﺮد ﺑﺎزﯾﻬﺎي راﯾﺎﻧﻪ اي در رﻓﺘﺎر ﻧﻮﺟﻮاﻧﺎن، نشریه مطالعات رسانه ای، سال هفتم، شماره 19 ، زمستان 1391

2- سیادتی، ملود و تقی یاره، فتانه، بررسی تطبیقی ابزارهای تالیف محتوا در آموزش الکترونیکی، همایش یادگیری الکترونیکی ایران-زنجان، 1385.

3- کی نژاد، حسین، سیستم های چند رسانه ای، تهران: موسسه فرهنگی هنری دیباگران، 1387.

4- بهرنگی، محمدرضا و آرش، همراه سازی نرم افزار مولتی مدیا بیلدر با الگوی تدریس استقرای نگاره کلمه برای آموزش زبان انگلیسی پایه اول راهنمایی، فصلنامه تعلیم و تربیت، شماره97، صص9-28، 1388.

5- فردانش، هاشم، مبانی نظری تکنولوژی آموزشی، تهران: سمت، 1382.

6- قمرانی، امیر و جعفری، حمیدرضا، کامپیوتر و تاثیرهای آن در فرایند یاد دهی- یادگیری دانش آموزان استثنایی، ماهنامه تعلیم و تربیت اثتثنایی 12(40):22-28، 1384.

7- شاوردی، تهمینه(1389). بررسی وضعیت کلوپ های بازی های ویدیویی و نظرات مسئولین آنها، پژوهش نامه علوم اجتماعی، سال چهارم، شماره اول، 84 – 105

*8-Rolling’s, Andrew; Adams, Ernest (2003). Andrew Rolling’s and Ernest Adams on Game Design. New Riders. ISBN 1-59273-001-9.*

*9- Hitchens, Joe (2002). “Special Issues in Multi player Game Design”. In François-Dominic Laramie (ed.). Game Design Perspectives. Charles River Media. ISBN 1584500905.*

*10- Kent, Allen; Williams, James G (1989), Encyclopedia of microcomputers, 3, CRC Press, p. 143, ISBN 0824727029, retrieved 2008-07-25*

*11- Heather Maxwell Chandler, Rafael Chandler, Fundamentals of Game Development, Jones & Bartlett Learning*

*12- Eric Bergman, Information appliances and beyond: interaction design for consumer products, Morgan Kaufmann*

*13- Rolling’s, Andrew; Adams, Ernest (2003), [[Andrew Rolling’s and Ernest Adams on Game Design]], New Riders, p. 443, ISBN 1592730019, retrieved 2008-07-10*

*14- Ryan, R. M., Rigby, C. S., and Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: a self-determination theory approach. Motive. Emote. 30, 344–360. doi: 10.1007/s11031-006-9051-8*

*15- Russoniello, C. V., O’Brien, K., and Parks, J. M. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. J. Cyber Ther. Rehabil. 2, 53–66.*

*16- Gabbiadini, A., and Greitemeyer, T. (2017). Uncovering the association between strategy video games and self-regulation: a correlational study. Pers. Individ. Dif. 104, 129–136. doi: 10.1016/j.paid.2016.07.041*

17- تحلیل و بررسی و اخبار بازی های رایانه ای *(https://www.zoomg.ir)*

*18- Gamespot (https://www.gamespot.com)*

19- فقیهی، فریبا، تأثیر بازی های رایانه ای بر میزان همدلی نوجوانان، مرکز همایش واحد بین المللی دانشگاه شیراز، اردیبهشت 96