



اشاره

کودکان از همان کودکی از بازی برای رسیدن به اهدافی از جمله یادگیری استفاده می‌کنند. از طریق بازی فرد می‌تواند به پیشرفت، تغییر و درک دست یابد. زمانی که کودکان به کشف، ساخت، تقلید، بحث، برنامه‌ریزی، دستکاری، حل مسئله، نمایش، ایجاد و آزمایش، دست می‌زنند، تمام مهارت‌های اساسی توسعه می‌یابند (واسمن، ۱۹۹۰). این صنعت در قالب رویکردهایی مانند «بازی‌نمایی»<sup>۱</sup>، «یادگیری مبتنی بر بازی»<sup>۲</sup> و «سرگرم آموز»<sup>۳</sup> به کمک علوم انسانی آمده و پیشرفت‌های زیادی را در پی داشته است. این رویکردها با ابزارهایی مانند اسباب‌بازی، کنسول‌های بازی، وسایل دیجیتالی و بازی‌های رومیزی آموزش را در قالبی سرگرم‌کننده و کارآمد عرضه می‌کنند.

کلیدواژه‌ها: بازی رومیزی، یادگیری، آموزش

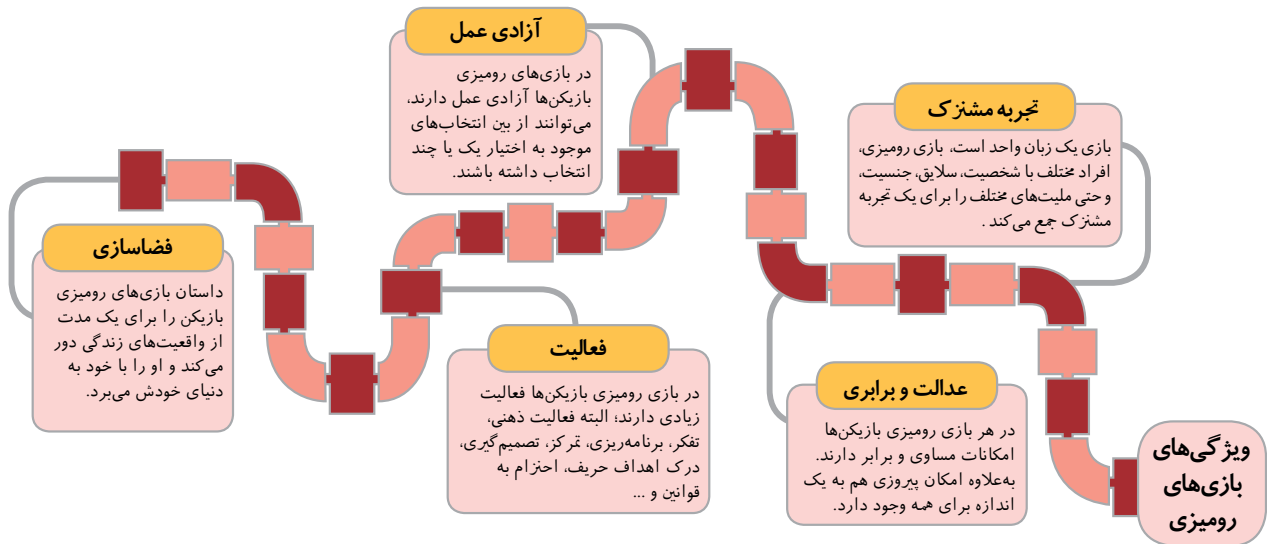
(( راشد محمدیان ))

دانشجوی کارشناسی ارشد تکنولوژی آموزشی

## بررسی بازی‌های رومیزی فیزیکی و دیجیتالی در حوزه آموزش

سال‌ها قبل از اینکه چیزی به نام گیم یا بازی ویدیویی وجود داشته باشد، بازی‌های رومیزی یا بردگیم‌ها وجود داشتند که به‌طور گسترده مورد توجه عموم بودند. با پیشرفت تکنولوژی و ظهور بازی‌های ویدیویی، برخلاف آنچه انتظار می‌رفت، استقبال از بردگیم کم نشد، بلکه بیشتر هم شد، تا آنجا که بردگیم راه خود را حتی در بازی‌های ویدیویی پیدا کرد و حالا علاوه بر بازی‌های فیزیکی، شاهد توسعه بردگیم به صورت دیجیتال هم هستیم. در این مقاله سعی داریم **بازی‌های رومیزی**<sup>۴</sup> را معرفی کنیم. همچنین، شکل دیجیتالی آن‌ها را بررسی و نحوه ورود آن‌ها به آموزش را تحلیل کنیم.

# بازی‌های رومیزی



بردیگیم‌ها از راه رسید. این بازی چیزی نبود جز «کاتان». بازی کاتان بنیان‌گذار سبک اروپایی بود و توانست بیش از ۲۴ میلیون نسخه بفروشد و به بیش از ۳۰ زبان ترجمه شود.

### سبک، نوع و سازوکار بازی‌های رومیزی

بازی‌های رومیزی از نظر نوع و شیوه بسیار متفاوت‌اند. گاهی بازنمایی یک وضعیت از زندگی واقعی هستند، مانند «سرنخ» و گاهی مضمون آن‌ها با زندگی ارتباطی ندارد، مانند «دام». قوانین آن‌ها ممکن است بسیار ساده باشد، مانند «ایکس او» و «دوز»، یا بسیار پیچیده، به‌نحوی که یک جهان بازی کامل با جزئیات فراوان خلق شود، مانند بازی «سیاه‌چاله‌ها» و «اژدهاها». مدت زمانی که برای یادگیری و به‌دست آوردن مهارت در بازی تخته‌ای لازم است نیز بر حسب نوع بازی متفاوت است.

اگر بخواهیم طبقه‌بندی جدایی از بازی‌های رومیزی ارائه کنیم، می‌توانیم به این بازی‌ها اشاره کنیم:

مسابقه‌ای<sup>۱۲</sup>؛ جمع‌آوری / تسخیر<sup>۱۳</sup>؛ تخصیص منابع<sup>۱۴</sup>؛ راهبردی<sup>۱۵</sup>؛ خلق کردن<sup>۱۶</sup>؛ حل معما<sup>۱۷</sup>؛ کاوشگری<sup>۱۸</sup>؛ کمک کردن<sup>۱۹</sup>؛ نقش‌آفرینی<sup>۲۰</sup> (کارل و همکاران، ۲۰۱۲).

### بازی‌های رومیزی دیجیتال

طی چند هزار سال تاریخ بشریت، بازی‌های رومیزی از «گو» و «سنت» تا بازی‌های امروزی مثل ریسک و ... تغییر زیادی نکرده‌اند. حداقل نحوه بازی کردن آن‌ها تغییر نکرده است. همگی دور هم جمع می‌شویم، بازی را روی می‌گذاریم و تاس را می‌ریزیم. البته با پیشرفت فناوری این روند در حال تغییر است.

با بررسی بازی‌های رومیزی دیجیتال به دو دسته کلی بر می‌خوریم: اول،

### بازی رومیزی چیست؟

بازی رومیزی یا بازی تخته‌ای به نوعی از بازی گفته می‌شود که روی یک سطح (کاغذی، پارچه‌ای یا تخته‌ای) انجام می‌شود. در این بازی‌ها مهره‌ها براساس قواعدی روی صفحه بازی قرار می‌گیرند، حرکت داده می‌شوند یا از روی آن برداشته می‌شوند. این بازی‌ها ممکن است از نوع بازی‌های راهبردی مجرد باشند، یا مبنای آن‌ها شانس یا ترکیبی از این دو باشد. معمولاً هدفی وجود دارد که بازیکن تلاش می‌کند به آن دست یابد. بازی‌های رومیزی اولیه بازنمایی نبردی بود میان دو ارتش. در بازی‌های رومیزی جدیدتر نیز شکست بازیکن حریف هدف است که ممکن است معنای آن ضربه زدن به مهره‌های حریف باشد، یا به دست آوردن موقعیت یا کسب امتیاز (براتویت و چریپر، ۲۰۰۹).

### تاریخچه بازی‌های رومیزی

مردم از زمان شروع تمدن بازی‌های تخته‌ای را انجام داده‌اند. تخته، تاس و پیشخوان در شهر اور عراق با قدمت ۳۰۰۰ سال قبل از میلاد پیدا شده‌اند که نشان قدیمی بودن این بازی‌هاست. از جمله بازی‌های تخته‌ای می‌توان به سنت<sup>۵</sup> و بازی مهن<sup>۶</sup> اشاره کرد که در مصر یافت شده‌اند و بازی سلطنتی اور<sup>۷</sup> که اولین بار در عراق امروزی کشف شد. در آسیای شرقی، پیش از میلاد، بازی معروف «گو»<sup>۸</sup> را می‌توان مثال زد که هنوز هم طرفداران زیادی دارد. مثال‌های دیگر بازی‌های باستانی شطرنج و ماروپله هستند. در اوایل قرن بیستم، بازی «سرزمین پادشاهان»<sup>۹</sup> ساخته و چند سال بعد بازی معروف «انحصار»<sup>۱۰</sup> از آن اقتباس شد. «انحصار» به موفقیت بی‌سابقه و عظیمی دست یافت. از سال ۱۹۷۸ میلادی در آلمان جایزه‌ای به نام «بازی سال»<sup>۱۱</sup> بنیان‌گذاری شد و از آن به بعد بازی‌ها پیشرفت نسبی داشتند تا بالاخره در سال ۱۹۹۵ گول بعدی دنیای

بازی‌ها از طریق تقویت هوش کلامی، مهارت حل مسئله و خلاقیت در ایجاد اعتمادبه‌نفس و مهارت‌های اجتماعی نقش اساسی و بزرگی دارند و سرعت عکس‌العمل را تقویت می‌کنند. «اونو<sup>۲۲</sup>» از جمله بازی‌های کارتی پرتعدادی است که دقت را افزایش می‌دهد. «اسکربل<sup>۲۳</sup>» به گسترش دایرة لغات ذهن کمک می‌کند. «دیکسیت<sup>۲۴</sup>» حس کنجکاوی و روحیه کشف رموز را تقویت می‌کند. البته بازی‌های رومیزی زیادی هستند که در تقویت یا ایجاد این دسته از توانایی‌ها و مهارت‌ها در انسان نقش مهمی ایفا می‌کنند، اما بازی‌های معرفی شده از جمله بازی‌هایی هستند که نه تنها کودک پنج ساله، بلکه بزرگسالان هم از پرداختن به آن‌ها لذت می‌برد.

**✘ بازی‌های رومیزی با اهداف آموزشی: بازی رومیزی «زندگی امن در کنار مین»** که در سال ۱۳۸۳ برای مناطق مرزی تولید شد، یکی از این بازی‌هاست که توانست سرگرمی و آموزش را به خوبی تلفیق کند. این بازی با اقتباس گرفتن از بازی مار و پله و همچنین ترکیب آن با بازی‌های کارتی و اضافه کردن دانستنی‌های مربوط به مین، یک بازی رومیزی آموزشی کامل را ارائه کرد. البته همواره تعادل میان جنبه سرگرمی و آموزشی یکی از چالش‌های تولید بازی‌های رومیزی بوده است. در حوزه دیجیتال و واقعیت افزوده نیز کارهایی صورت گرفته است. برای مثال، در سال ۲۰۱۵ در دانشگاه سنگاپور یک بازی رومیزی دیجیتال آموزشی برای دانشجویان حقوق تولید شد که توانست علاوه بر افزایش انگیزش دانشجویان، مهارت‌های همکاری و دانش آن‌ها را افزایش دهد و موقعیتی برای یادگیری فراهم کند (چان و همکاران، ۲۰۱۵).

### نمونه‌ها

**«بازی جهانی زکات (GZG):»** این بازی را یک تیم تحقیقاتی در مالزی ساخته است. این تیم پژوهشی بازی جهانی زکات را به عنوان ابزاری برای تدوین زکات در بین کاربران در سطوح گوناگون مؤسسات یادگیری مالزی ارزیابی کرد. نتایج نشان داد، استفاده از GZG به عنوان ابزار آموزش زکات در کاربران و بازیکنان تأثیر مثبتی دارد، زیرا به آن‌ها کمک می‌کند در مورد تئوری‌ها و مفاهیم زکات درک بیشتری داشته باشند و در عین حال از فرایند یادگیری لذت ببرند (ازمن و همکاران، ۲۰۱۸).



بازی‌هایی که سعی شده است تا حد امکان به نسخه فیزیکی و واقعی خود شبیه باشند و دوم، بازی‌های جدیدی که در طراحی از سبک بازی‌های رومیزی پیروی کرده‌اند و اجزایی مثل تاس، مهره، کارت و صفحه بازی دارند، ولی لزوماً نسخه‌ای فیزیکی با ویژگی‌های مشابه ندارند.

در حال حاضر بسیاری از بهترین بردگیم‌ها به صورت دیجیتالی از طریق بسترهای گوناگون از جمله «استیم<sup>۲۱</sup>» در دسترس هستند. سازندگان بازی‌های رومیزی حتی از قافله تکنولوژی بازی‌ها عقب نیفتاده‌اند و پا به عرصه واقعیت مجازی (VR) هم گذاشته‌اند. بردگیم‌های دیجیتال نسبت به دیگر بازی‌های ویدیویی مزایایی دارند، از جمله حس رقابت؛ آن هم از نوع نوستالژیک آن و نزدیک بودن به واقعیت. به عبارت دیگر، لذت جمع شدن دور یک میز بازی و رقابت با حدود سه چهار بازیکن و بازی با اجزایی مثل کارت و تاس و تایل (کاشی). این حسی است که در بازی‌های ویدیویی امروزی کمتر پیدا می‌شود.

### بازی رومیزی آموزشی

بازی‌های رومیزی به یکی از ابزارهای مفید در آموزش و یادگیری تبدیل شده‌اند. بسیاری از مریبان تصمیم گرفته‌اند از بازی‌های رومیزی برای تقویت نحوه ارائه مطالب درسی استفاده کنند. بردگیم به دانش‌آموزان کمک می‌کند مفهوم آموزش را به سرعت درک و به صورت تجربی در یادگیری شرکت کنند؛ بازی جایی است که دانش‌آموزان می‌توانند مشکلات را در شرایطی واقعی مدیریت و حل کنند (ازمن و همکاران، ۲۰۱۸). طبق گفته لی (۲۰۱۶)، برخی مزایای آموزشی بردگیم‌ها شامل موارد زیر است:

- ✘ تشویق یادگیرندگان برای حل مسئله با رویکردهای سازنده گرایانه.
- ✘ بازخورد فوری برای تصحیح تصورات غلط و ترویج شکل‌گیری مفاهیم در نتیجه درک دانش‌آموزان از یک موضوع.
- ✘ دریافت و نگهداری اطلاعات بیشتر از طریق بازی کردن.
- ✘ استفاده از فرایندهای غیررسمی آموزشی که کمکی برای کسب و پرورش توانایی‌های شناختی است.
- ✘ تقویت یادگیری مشارکتی بین همسالان.
- ✘ ترویج یادگیری عمیق با برانگیختن کنجکاوی یادگیرنده در مورد موضوعات خاص.

بازی در تمام جنبه‌های پیشرفت از کودکان حمایت می‌کند، از جمله: برای کاوش‌های فکری و فیزیکی؛ گسترش مهارت‌های ارتباطی؛ خیال‌پردازی آزادانه؛ ارتقای رشد فیزیکی و سالم؛ نشان دادن دانش خود؛ ارائه تجربه خود؛ توسعه همه مهارت‌های مورد نیاز از جمله ادبیات، استدلال ریاضی، ایجاد و مهارت‌های اجتماعی؛ مدیریت محیط زیست از طریق همکاری، کمک به اشتراک‌گذاری و حل مسائل اجتماعی؛ کشف هر چه بیشتر جهان (راجر و سایر)، بازی‌های رومیزی به دو شکل می‌توانند در آموزش مؤثر باشند:

**✘ بازی‌های پیش تولید شده با اهداف پنهان آموزشی:** هر بازی رومیزی و با هر سبک و موضوعی، مزایایی پنهان در بر دارد. این



« لاک‌پشت‌های روباتیک<sup>۲۵</sup>: یک بازی تخته‌ای برای بچه‌های سه تا هشت ساله است. این بازی اصول اولیه برنامه‌نویسی را آموزش می‌دهد.

### جمع‌بندی



با به کارگیری ابزارهایی مانند بازی‌های رومیزی، می‌توان محیطی ایمن، سرگرم‌کننده و رقابتی فراهم کرد که دانش‌آموزان ضمن آشنایی با ضعف‌ها و شکست‌های خود در فرایند دستیابی به اهداف یادگیری، از اشتباهات خود بیاموزند (ترهر، ۲۰۱۱).

بازی رومیزی به‌خوبی توانسته است جایگاه خود را در میان انبوه بازی‌های ویدیویی باز کند. بازی‌های رومیزی مزایایی چون ایجاد تعامل در ارائه آموزش، غلبه بر انفعال، تمرین معتبر، ارائه بازخورد و افزایش انگیزش دارند. بازی‌های رومیزی دیجیتال با توجه به ظرفیت خود بستر مناسبی برای آموزش و یادگیری ایجاد می‌کنند. مزایای بازی‌های رومیزی دیجیتال شامل دسترسی به بازی‌های جدید، صرفه‌جویی در هزینه، دسترسی آسان و همیشگی، حس حرکت دادن اجزای بازی، امکان بازی با دوستان و قابل حمل بودن است.

در حال حاضر، بازی‌های رومیزی آموزشی نتوانسته‌اند آن‌گونه که شایسته است جایگاه خود را در میان سایر آموزش‌ها پیدا کنند.

### پی‌نوشت‌ها

- |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|
| 1. Gamification          | 2. Game Based Learning   |
| 3. Edutainment           | 4. Board Games           |
| 5. Senet                 | 6. Mehen                 |
| 7. The Royal Game of Ur  | 8. Go                    |
| 9. The Landlord's Game   | 10. Monopoly             |
| 11. Spiel Des Jahres     | 12. Matching             |
| 13. Collecting/Capturing | 14. Allocating Resources |
| 15. Strategizing         | 16. Building             |
| 17. Puzzle Solving       | 18. Exploring            |
| 19. Helping              | 20. Role Playing         |
| 21. Steam                | 22. UNO                  |
| 23. Scrabble             | 24. Dixit                |
| 25. Robot Turtles        |                          |

### منابع

1. Brathwaite, B. and Schreiber, I. (2009). Challenges For Game Designers. Charles River Media.
2. Lee HLJ (2016). SMARTies: Using a board game in the English classroom for edutainment and assessment. Malay. J. Eit Res. 8(1):35.
3. Lindon, J (2002). What is play? National Children's Bureau, London.
4. Rogers, C.S. and Sawyers, J.K. Play in the life of children, from <http://chandlerescholl.org/teacher/www/freeplay.pdf>
5. Treher, E. N. (2011). Learning with board games. The Learning Key Inc.
6. Wasserman, S. (1990). Serious players in the Primary classroom. Teacher College Press, New York, NY, 1990.
7. <http://baborka.ir>
8. <http://roomizgames.ir>



« World Safari: ترکیبی از دو بازی آموزشی در یک صفحه بازی است. مورد اول به جغرافیا مربوط است که کودکان را به یادگیری اندازه‌ها، مکان‌ها و ویژگی‌های بسیاری از کشورهای جهان ترغیب و با نقشه جهان آشنا می‌کند.

