به نام خدا

بررسي طرح بازي شبكه‌اي «كلان‌ـشهر» - موشَّح - 10/8/1390

# شيوه نگارش طرح

همان‌گونه كه طرح‌هاي پژوهشي و تحقيقاتي از ساختار مرسوم و تأييدشده‌اي تبعيّت مي‌كنند، طرح‌هاي پيشنهادي بازي‌هاي رايانه‌اي نيز بايد ساختار مشخصي را در تعريف پروژه دنبال نمايند. ساختارهايي مشابه RFP كه كنترل و ارزيابي آن‌ها را ساده‌تر و دقيق‌تر مي‌كند.

به نظر مي‌رسد در يك طرحِ به‌درستي نگارش‌يافته، ابتدا پس از ذكر عنوان طرح، بايستي اهداف اصلي و فرعي بيان شود. مخاطبين طبقه‌بندي شده و گستره نفوذ نرم‌افزار در جامعه مخاطبين پيش‌بيني گردد. وضعيت فعلي ژانر بازي مورد دقت قرار گرفته و پاره‌اي بازي‌هاي مشابه مختصراً معرفي، نقد و ارزيابي شوند. از ره‏آورد نقد وضع موجود بازي‌هاي آن سبك خاص، نطفه پيدايش بازي جديد كليد بخورد و منعقد شود. يعني مهم‌ترين امري كه در نگارش طرح يك بازي رايانه‌اي بايد مورد توجه قرار گيرد، ارائه ادله كافي براي ضرورت توليد آن بازي است. نويسنده طرح با بيان استدلالات خود، بايد بتواند ارزيابان را قانع نمايد به طرح رأي مثبت دهند.

طرح «كلان‌شهر» با بيان دو ويژگي «امروزي بودن فضاي بازي» و «چندنفره بودن» تلاش كرده است تفاوت آن را با بازي‌هاي مرسوم و موجود از اين دست برجسته نمايد. اگر چه نويسنده طرح سعي داشته دو عنصر «رقابت‌هاي گوناگون» و «امكان دخالت در امور ساير شهرها» را نيز به مختصات و ويژگي‌هاي منحصر به فرد بازي خود، به عنوان تفاوت با ساير بازي‌هاي سبك استراتژي، اضافه نمايد، امّا به نظر نمي‌رسد هيچكدام از دلايل ذكر شده، انحصاري در بازي مذكور ايجاد كند. اين عناصر در ساير بازي‌ها نيز كم و بيش ديده مي‌شود و اگر منظور نويسنده توانايي بيشتر اين بازي در ترسيم اين چهار ويژگي است، بايد برتري مذكور را توضيح دهد و البته قطعاً در ذيل بيان كاستي‌هاي ساير بازي‌ها در اِعمال اين ويژگي‌ها.

# اهداف كلان

قطعاً هدف هر بازي فراهم كردن فضاي «سرگرمي» براي مخاطب است. امّا آيا اين هدف به تنهايي مجوّز صَرف بيت‌المال در ترويج بازي‌هاي رايانه‌اي خواهد بود؟ مانعي نيست كه شركت‌هايي براي پركردن اوقات فراغت جوانان به توليد بازي‌هاي سرگرم‌كننده بپردازند، البته با هزينه خود. امّا ما براي تخصيص بيت‌المال به توليد بازي‌هاي رايانه‌اي بايد موضوعات ديگري را مدّ نظر داشته باشيم، تا بتوانيم از الگوي تخصيص خود دفاع نماييم.

البته اگر يك بازي صرفاً به سرگرمي بپردازد، مانعي بر سر راه توليد از سوي ما نخواهد داشت. امّا تفاوتي با بازي‌هاي خارجي ندارد. حداكثر شايد در كم‌كردن آسيب‌هاي فرهنگي بازي‌هاي خارجي كه البته آن نيز محل تأمل و بررسي و دقت است.

مهم‌ترين كاري كه نگارنده طرح بازي رايانه‌اي بايد انجام دهد، بيان اهداف كلان طرح و تبيين آن‌هاست، به گونه‌اي كه بتواند نظر ارزيابان و كارشناسان طرح را جلب كند.

در طرح بازي «كلان‌شهر»، اهداف دروني بازي ذكر شده است؛ اين‌كه هدف اصلي بازي «توسعه دادن شهر و بالابردن سطح كيفي [زندگي] مردم است». همچنين مطالبي كه در سرفصل «همكاري ميان بازيكنان» طرح شده نيز مي‌تواند بيانگر نوعي هدف براي بازي باشد. امّا اهداف كلان بازي بايد گزاره‌هايي باشند كه اهداف و عناصر دروني بازي را با اهداف اجتماعي خارج از محيط بازي پيوند بزنند. طبيعتاً اگر اين اهداف مياني و بينابيني با اهداف جمهوري اسلامي سازگار باشد، يك مرحله از تصويب بازي خودبه‌خود پشت سر گذاشته شده است.

در بازي «كلان‌شهر» به نظر مي‌رسد اين اهداف مدّ نظر بوده باشند:

1. آموزش مديريت منابع انساني، مالي، سرمايه‌اي و طبيعي
2. مهارت‌آموزيِ جهت‌گيري صحيح در تخصيص منابع به نحوي كه به رشد اقتصادي منجر شود.
3. ترويج ضرورت حفظ تعادل عناصر فرهنگي و اقتصادي در توسعه
4. توجه دادن به اهميت وحدت با ساير مناطق و كنش‌هاي سياسي اتحادگرا در رشد و توسعه

هنگامي كه اين اهداف را مورد توجه قرار دهيم، از يك‌سو مي‌توانيم جايگاه بازي را در راستاي اهداف جمهوري اسلامي ترسيم كرده و تعريف نماييم و از سوي ديگر، قادر خواهيم بود تمامي عناصر دروني بازي را با اين اهداف بسنجيم و اگر ناهماهنگي با آن مشاهده كرديم، به اصلاح سازوكار بازي مبادرت ورزيم.

# چگونگي تحصيل اهداف

هنر ديگري كه طراح بازي بايستي در نگارش طرح بروز دهد، بيان چگونگي دستيابي به هر هدف كلان از طريق روندهاي دروني بازي است. در طرح «كلان‌شهر» تلاش شده روند بازي توضيح داده شود. امّا به دليل اين‌كه اهداف كلان و بيروني بازي به طور مشخص ذكر نشده‌اند، نويسنده تلاش نكرده است كيفيت دستيابي به اين اهداف را بيان نمايد. او فقط تلاش كرده تا اهداف دروني بازي را در فرآيند بازي تفسير كند.

اگر در طراحي يك بازي،‌ يك يا چند كارشناس علوم اجتماعي همكاري نمايند، مي‌توانند روابط فرآيند‌هاي بازي و عناصر موجود در آن را با مقوله‌هاي اجتماعي مورد نظر و كاركردهاي مطلوب تنظيم نموده و ضمن بالانس نمودن ميزان كارآمدي و راندمان اجتماعي بازي با مقوله سرگرمي آن، دستيابي به اهداف كلان مورد نظر را نيز تضمين كنند.

از سوي ديگر، همين‌كه بازي‌نويس اين مطالب را در طرح بازي ذكر كند، براي ارزياب اين اطمينان و آرامش قلبي را حاصل مي‌كند كه احتمال اين‌كه بازي‌نويس «بتواند» اهداف كلان را در بازي محقق كند وجود دارد. در حالي كه تجربه‌هاي بازي‌هاي توليدشده داخلي همواره نگراني ارزياب را در اين موضوع افزايش مي‌دهد. در اين‌كه اين بازي نيز حداكثر تنها به ذكر شعارهايي بسنده كرده و نتواند كاركرد صحيح خود را بيابد.

# موضوع رقابت

يكي از مهم‌ترين عناصر تمامي بازي‌هاي رايانه‌اي عنصر رقابت است. اين رقابت گاهي فردي است به اين‌كه بازي‌كننده وضعيت فعلي خود را با گذشته خود به رقابت مي‌گذارد و از ره‏آورد پيشرفتي كه حاصل كرده به «لذّت» دست مي‌يابد و يا از طريق برتري بر ساير دوستان و آشنايان و يا حتي غيرآشناياني در محيط مجازي، به واسطه تفاخر، به «لذّت» مي‌رسد. در هر دو صورت اين رقابت لازمه دروني هر بازي است و جذابيت اصلي بازي‌هاي رايانه‌اي را شكل مي‏دهد. فلسفه ثبت ركورد در تمامي بازي‌ها نيز همين است.

امّا موضوعِ اين رقابت چيست و چه بايد باشد؟ رقابت در يك نگاه كلّي در بازي‌ها به دو مقوله قابل تقسيم است؛ رقابت سلبي و رقابت اثباتي. در رقابت سلبي، عناصر و ابزارهايي در اختيار بازيكن قرار مي‌گيرد، تا فرصت‌ها و موقعيت‌هاي رقيب يا رقبا را سلب نمايد و از اين طريق به برتري برسد. امّا در رقابت‌هاي اثباتي، بازيكن بايد توانايي‌هاي خود را به تنهايي و مستقل از تجاوز به حقوق رقيب با رقبا به اثبات برساند. البته كم‌تر بازي شايد بتوان يافت كه يكي از اين دو مقوله رقابت را به تنهايي مورد استفاده قرار داده باشد. معمولاً اغلب بازي‌ها هر دو نوع رقابت را با هم به كار مي‌گيرند. به اين ترتيب كه سلب فرصت رقيب در حقيقت كسب فرصتي براي اثباتِ خود است!

امّا آن‏چه اهميت دارد «نسبت» ميان رقابت سلبي و اثباتي است. بعضي بازي‌ها اساساً روندي خائنانه و مبتني بر حسادت دارند، به‌گونه‌اي كه بايد مدام مترصد به دام انداختن رقيب باشي، تا فرصت‌هاي او را بگيري. اين تقابل گاهي بر اساس اصول اجتماعي شكل مي‌گيرد، مانند: روابط متقابل دزد و پليس، يا مأمور ويژه با گروگان‌گير، يا جنگ دو كشور، يا مسابقات رالي و … و متأسفانه گاهي فارغ از قواعد اجتماعي و صرفاً بر اساس پَستي و دنائت شخصيتي، مانند آن‌چه مثلاً در بازي GTA ديده مي‌شود و مورد اتفاق همگان است.

امّا در بازي‌هاي سبك استراتژيك مي‌تواند اين نسبت بيشتر اثباتي ديده شود. بيشترِ فرصت و مجال بازي به ارتقاء توان دروني مي‌انجامد و بدون درگيري با رقبا طي مي‌شود. آن‌چه در نهايت از رقابت حاصل مي‌گردد، يا در حداقلِ برخورد، چيزي مانند Khanwars كه به هدف تاراج منابع حريف جنگ صورت مي‌گيرد و يا حتي كم‌تر از آن، فقط از توانايي بيشتر در مديريت منابع، با بيشتر شدن ركورد، رقابت تعريف شود.

در بازي «كلان‌شهر» نوعي فرارمغزها و مهاجرت شهروندان نيز تعبيه شده كه به رقابت سلبي دامن مي‌زند. خصوصاً عناصر مشهوري كه تا حدّي بوي خيانت و رقابت غيرسالم سلبي مي‌دهند، مانند: جاسوس و خرابكار در ساير شهرها! به اين عبارت توجه فرماييد:

«… درگيري مستقيم با استفاده از خرابكاري‌هايي است كه همگي جنبه فانتزي و نرم دارند؛ عقب‌انداختن شهر رقيب از جريان بازي، تصاحب كردن بخشي از سرمايه رقيب، تشويق كردن مشاهير ساير شهرها به مهاجرت، دزديدن فن‏آوري‌هاي گوناگون… با استفاده از خرابكاري… به عنوان مثال با تبليغ تنبلي و خوش‌گذراني در شهر حريف، توان توليد شهروندان آن شهر را كاهش داد…»

اين‏كه بيشترين نسبت رقابت در اين بازي «اثباتي» است بسيار پسنديده است، امّا بايد تكليف رقابت‌هاي سلبي نيز روشن شود و نماي دقيق‌تري از آن ارائه گردد. اين مهم است كه ما براي دستيابي به اهداف كلان خود از طريق اين بازي،‌ چه عناصر و روندهايي را مي‌توانيم بپذيريم.

# ارزش‌سازي‌ها

تشويق يعني ارزش دادن به رفتارها. كاري كه در تكنيك‌هاي هوش مصنوعيِ مبتني بر شبكه عصبي نيز شبيه‌سازي مي‌شود. اين ارزش‌ها، منزلت و جايگاه موضوعات، اولويت و ارتباط آن‌ها با يكديگر را تعريف مي‌كند. انسان از همان اوان تولد و كودكي با تشويق‌ها راه خود را مي‌يابد و رفتار خود را شكل مي‌دهد. يك لبخند پدر و مادر و يا اطرافيان، به او مي‌فهماند چه رفتاري اجتماعي و صحيح است و چه رفتاري ضداجتماعي و نادرست.

بازي‌ها سراسر تشويق هستند و اين يعني بازي‌ها به شدت رفتارسازند. ارزش‌سازي مي‌كنند و پاره‌اي رفتارها را تقويت كرده و پاره‌اي را تضعيف مي‌كنند. دامنه رفتارسازي‌ها به اخلاق هم كشيده مي‌شود. چه اگر بدانيم پايگاه شكل گرفتن اخلاق هر فرد، رفتارهايي است كه از او سر مي‌زند، اخلاق اجتماعي را متأثر از بازي‌ها خواهيم ديد.

سؤال اين است كه بازي «كلان‌شهر» چه ارزش‌هايي را براي بازي‌كنندگان ايجاد خواهد كرد؟ به اين عبارات كه از متن طرح استخراج شده دقت كنيد:

1. «نيازهاي روزانه» به چند گروه تقسيم مي‌شود: بهداشت، آرامش، تجمّل، آموزش، شادي، تغذيه، فرهنگ، امنيت.
2. به طور كلّي جامعه ما به چندين قشر مختلف تقسيم مي‌شود كه هر قشر نيازمندي‌هاي خاصّ خود را دارد. هر چه خانه مسكوني پيشرفته‌تر باشد (متعلق به قشر بالاتري باشد يا از امكانات مدرن‌تري برخوردار باشد) نيازهاي خدماتي متنوّع‌تر و بيش‌تري خواهد داشت … به عنوان مثال: فن‏آوري پرورش بوقلمون!
3. هر قشر چند نوع خانه و آپارتمان خاصّ خود دارد… خانه يا آپارتمان لوكس، خانه يا آپارتمان مجلّل!
4. هنگامي كه بالانس نيازهاي روزانه منفي باشد، شهروندان شروع به مهاجرت مي‌كنند؛ مثلاً 30% از قشر 5، 20% از قشر4 و… 10% از قشر يك.
5. با ورود قشر سطح بالاتري به شهر، نياز به كالاهاي جديدي در شهر به وجود مي‌آيد و بازيكن اگر بخواهد آن كالاها را خودش توليد كند، بايد ابتدا فن‏آوري آن را به دست بياورد.

در اين مرحله به هيچ‌وجه قصد قضاوت نداريم. بدون نگاه سلب و ايجابي يا صفر و يكي (Black & White) فقط مي‌خواهيم به آثار ارزشي اين قضايا دقت كنيم. چه رفتارها و اخلاق‌هايي براي بازيكن ارزش خواهد شد؟ ارزش‌سازي بازي «كلان‌شهر» به كدام سمت و سو است؟

1. تجمل يكي از نيازهاي اقشار جامعه است.
2. اقشار تجمل‌دار «حق مصرف» بيشتري دارند. (كمّي)
3. خوراك و پوشاك و كيفيت مصرف اقشار متجمّل متفاوت با اقشار ضعيف است. (كيفي)
4. هنگام سختي، حق اقشار متموّل است كه فوري مهاجرت كنند و به نسبت بيشتر!
5. فلسفه پژوهش و تحقيق و توسعه فن‏آوري، ارضاي نيازهاي اقشار متموّل و متجمّل است.

بدون هيچ قضاوتي، ولي بايد بدانيم چه رفتارها و اخلاق‌هايي را در مخاطب خود مورد تشويق قرار مي‌دهيم و از ره‏آورد اين تشويق، مرتكز و مستقر نموده و تبديل به رفتار اجتماعي مي‌كنيم. شايد گفته شود چاره‌اي جز اين نيست چون واقعيت همين است و بازي بايد نسبتي با واقعيت داشته باشد! شايد اين طور باشد، ولي بايد هنگام ارزيابي يك بازي، نتيجه اجتماعي آن را بدانيم و آگاه باشيم.

# عناصر فرهنگي

قطعاً هر بازي سرشار از عناصر فرهنگي است كه در طرح بازي «كلان‌شهر» به بعضي از آن‌ها پرداخته شده است و بعضي ذكر نگرديده‌اند. پرسش‌هاي فراواني قابل طرح است:

1. سبك طراحي گرافيك چه سمت و سويي خواهد داشت؟
2. آيا شخصيت‌ها و عناصر بازي نمايي غربي دارند و مشابه بازي‌هاي خارجي خواهند بود؟
3. ساختمان‌ها شكل و شمايل ايراني دارند يا غربي؟
4. عناصر بومي و اسلامي چه نقشي در بازي دارند؟ مانند مسجد، حسينيه، تكيه، چلوكبابي، بازار سنّتي، زيارتگاه‌ها و قبور و… (حتماً شما هم خنده‌تان گرفت! بله، اگر قرار است يك زندگي امروزين را تصوير كنيم، آن‌طور كه در ابتداي طرح ذكر كرده‌اند، آيا اين عناصر در زندگي امروز ايران وجود ندارد؟)

و بسياري پرسش‌هاي ديگر كه البته با توجه به رويكرد اقتصادي بازي اصلاً مورد توجه نيستند. بازي‌هايي از اين دست به دليل اين‌كه همگي الگوهايي غربي دارند و در پيشينه خود از بازي‌هاي استراتژيك غربي سبك پذيرفته‌اند، نگاه اصلي خود را معطوف به اقتصاد و سرمايه‏داري مي‌كنند. همه چيز با سرمايه سنجيده مي‌شود و توسعه نيز طبيعتاً مادي و اقتصادي تعريف مي‌شود. حتي مشاهير نيز كه قرار است به جنبه فرهنگي بازي دامن بزنند، اقتصادي از آب در مي‌آيند و نياز به آن‌ها براي بالاتر بردن درآمدهاي جامعه تعريف مي‌شود.

از منظر سياسي نيز بازي‌هاي استراتژيكي از اين دست غالباً نقص دارند. مردم شهر انگار اصلاً نيازي به شوراهاي تصميم‌گيري و پارلمان‌تاريستي ندارند، مردم‌سالاري رنگ و بويي ندارد و همه تصميمات مستقيماً از يك اتوريته واحد اخذ مي‌شود و آن هم بازيكن بازي است. آيا اين سبك نگاه به مديريت اجتماعي، از بازيكن‌هاي ما آدم‌هايي متكبّر، قدرت‌طلب و انحصارگر نمي‌سازد. كساني كه تحمّل انتقاد نداشته و عادت مي‌كنند تصميماتي بدون مشورت اخذ كنند و در نهايت احساس خدايي به بازيكن دست نمي‌دهد؟ چيزي كه در فيلم معروف «ترومن‌شو» نشان داده شده است!

البته عنصر همكاري و تعاملي كه در بازي «كلان‌شهر» تعريف شده ابزار خوبي است كه اگر بهتر و دقيق‌تر تعريف شود و سازوكارهاي مفصل‌تري بيابد، مي‌تواند نوعي همكاري در «تصميم‌گيري» را شكل دهد و ارزش‌سازي كند. مهم‌ترين چيزي كه امروز ما در كشور خود بدان محتاجيم آموزش مهارت «تصميم‌سازي گروهي» و همكاري در تصميم‌گيري است كه البته كار دشوار و سختي هم به نظر مي‌رسد.

در مجموع، عناصر فرهنگي بازي ناشناخته بوده و كم‌تر ذكر شده‌اند. حداقل در حدّ بيان رويكرد، بايد روشن شود سبك نگاه فرهنگي بازي در طراحي گرافيك‌ها، موسيقي‌ها، افكت‌هاي صوتي و خصوصاً نمادها و سمبل‌ها چه سياقي خواهد داشت.

# پيشنهادات كلّي

به هر مؤسسه پژوهشي يا پژوهشكده كه مراجعه مي‌كني براي انجام پروژه تحقيقاتي، دسته‌اي فرم و كاربرگ مي‌دهندت كه تكميل كني و طرح پژوهشي خود را در آن تعريف نمايي. ما اگر قصد داشته باشيم نظمي به شيوه نگارش طرح‌هاي بازي بدهيم، بايد يك فرمت و شيوه دقيق تعريف نماييم و هر بازي‌نويس را مجبور كنيم براي دريافت تسهيلات و يا ثبت بازي خود در سامانه ESRA تعريف بازي خود را به آن شيوه ارائه نمايد. در اين صورت مي‌توانيم قضاوت بهتري نسبت به طرح ارائه شده داشته باشيم.

بندگان خدا چه تقصيري دارند وقتي سفارشاتي از سوي ما در قالب عباراتي واضح و مشخص و جزيي و كارآمد ارائه نشده است كه اهداف كلان نظام جمهوري اسلامي را ذكر كرده و متناسب با آن به تعريف انسان مطلوب پرداخته و اوصاف و ارزش‌هايي را كه بايد بازي‌هاي رايانه‌اي در بازيكن‌ها ايجاد نمايند و به آن دامن بزنند را بيان نموده باشد. ما بايد هميشه فهرستي از خواسته‌هاي ارزشيِ ريزشده و بسيار خُرد در اختيار داشته باشيم و از پيشنهاددهنده بازي بخواهيم بعضي را كه معتقد است بازي او مي‌تواند در ترويج آن مؤثر باشد تيك بزند! سپس ارزيابان ما موارد انتخاب شده را با فرآيند بازي (Gameplay) تطبيق مي‌دهند و اعلام مي‌كنند: آيا از اين فرآيند، اين اهداف تأمين مي‌شود يا خير و يا تا چه حدّ و يا با چه تغييراتي كه به حدّ مطلوب برسد.

به اميد موفقيّت در ساماندهي بازي‌هاي رايانه‌اي در ظلّ عنايات حق تعالي

سيدمهدي موسوي موشَّح - ذي‌الحجه 1432

<http://movashah.ir>