

بررسی طرح بازی شبکه‌ای «کلان‌شهر» - موشح - ۱۳۹۰/۸/۱۰

شیوه نگارش طرح

همان‌گونه که طرح‌های پژوهشی و تحقیقاتی از ساختار مرسوم و تأییدشده‌ای تبعیت می‌کنند، طرح‌های پیشنهادی بازی‌های رایانه‌ای نیز باید ساختار مشخصی را در تعریف پروژه دنبال نمایند. ساختارهایی مشابه RFP که کنترل و ارزیابی آن‌ها را ساده‌تر و دقیق‌تر می‌کند.

به نظر می‌رسد در یک طرح به‌درستی نگارش‌یافته، ابتدا پس از ذکر عنوان طرح، بایستی اهداف اصلی و فرعی بیان شود. مخاطبین طبقه‌بندی شده و گستره نفوذ نرم‌افزار در جامعه مخاطبین پیش‌بینی گردد. وضعیت فعلی ژانر بازی مورد دقت قرار گرفته و پاره‌ای بازی‌های مشابه مختصراً معرفی، نقد و ارزیابی شوند. از ره‌آورد نقد وضع موجود بازی‌های آن سبک خاص، نطفه پیدایش بازی جدید کلید بخورد و منعقد شود. یعنی مهم‌ترین امری که در نگارش طرح یک بازی رایانه‌ای باید مورد توجه قرار گیرد، ارائه ادله کافی برای ضرورت تولید آن بازی است. نویسنده طرح با بیان استدلال‌ات خود، باید بتواند ارزیابان را قانع نماید به طرح رأی مثبت دهند.

طرح «کلان‌شهر» با بیان دو ویژگی «امروزی بودن فضای بازی» و «چندنفره بودن» تلاش کرده است تفاوت آن را با بازی‌های مرسوم و موجود از این دست برجسته نماید. اگر چه نویسنده طرح سعی داشته دو عنصر «رقابت‌های گوناگون» و «امکان دخالت در امور سایر شهرها» را نیز به مختصات و ویژگی‌های منحصر به فرد بازی خود، به عنوان تفاوت با سایر بازی‌های سبک استراتژی، اضافه نماید، اما به نظر نمی‌رسد هیچکدام از دلایل ذکر شده، انحصاری در بازی مذکور ایجاد کند. این عناصر در سایر بازی‌ها نیز کم و بیش دیده می‌شود و اگر منظور نویسنده توانایی بیشتر این بازی در ترسیم این چهار ویژگی است، باید برتری مذکور را توضیح دهد و البته قطعاً در ذیل بیان کاستی‌های سایر بازی‌ها در اعمال این ویژگی‌ها.

اهداف کلان

قطعاً هدف هر بازی فراهم کردن فضای «سرگرمی» برای مخاطب است. اما آیا این هدف به تنهایی مجوز صرف بیت‌المال در ترویج بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود؟ مانعی نیست که شرکت‌هایی برای پرکردن اوقات فراغت جوانان به تولید بازی‌های سرگرم‌کننده بپردازند، البته با هزینه خود. اما ما برای تخصیص بیت‌المال به تولید بازی‌های رایانه‌ای باید موضوعات دیگری را مد نظر داشته باشیم، تا بتوانیم از الگوی تخصیص خود دفاع نماییم.

البته اگر یک بازی صرفاً به سرگرمی بپردازد، مانعی بر سر راه تولید از سوی ما نخواهد داشت. اما تفاوتی با بازی‌های خارجی ندارد. حداکثر شاید در کم‌کردن آسیب‌های فرهنگی بازی‌های خارجی که البته آن نیز محل تأمل و بررسی و دقت است.

مهم‌ترین کاری که نگارنده طرح بازی رایانه‌ای باید انجام دهد، بیان اهداف کلان طرح و تبیین آن‌هاست، به گونه‌ای که بتواند نظر ارزیابان و کارشناسان طرح را جلب کند.

در طرح بازی «کلان‌شهر»، اهداف درونی بازی ذکر شده است؛ این که هدف اصلی بازی «توسعه دادن شهر و بالابردن سطح کیفی [زندگی] مردم است». همچنین مطالبی که در سرفصل «همکاری میان بازیکنان» طرح شده نیز می‌تواند بیانگر نوعی هدف برای بازی باشد. اما اهداف کلان بازی باید گزاره‌هایی باشند که اهداف و عناصر درونی

بازی را با اهداف اجتماعی خارج از محیط بازی پیوند بزنند. طبیعتاً اگر این اهداف میانی و بینایی با اهداف جمهوری اسلامی سازگار باشد، یک مرحله از تصویب بازی خودبه‌خود پشت سر گذاشته شده است.

در بازی «کلان‌شهر» به نظر می‌رسد این اهداف مدّ نظر بوده باشند:

۱. آموزش مدیریت منابع انسانی، مالی، سرمایه‌ای و طبیعی
۲. مهارت‌آموزی جهت‌گیری صحیح در تخصیص منابع به نحوی که به رشد اقتصادی منجر شود.
۳. ترویج ضرورت حفظ تعادل عناصر فرهنگی و اقتصادی در توسعه
۴. توجه دادن به اهمیت وحدت با سایر مناطق و کنش‌های سیاسی اتحادگرا در رشد و توسعه

هنگامی که این اهداف را مورد توجه قرار دهیم، از یک سو می‌توانیم جایگاه بازی را در راستای اهداف جمهوری اسلامی ترسیم کرده و تعریف نماییم و از سوی دیگر، قادر خواهیم بود تمامی عناصر درونی بازی را با این اهداف بسنجیم و اگر ناهماهنگی با آن مشاهده کردیم، به اصلاح سازوکار بازی مبادرت ورزیم.

چگونگی تحصیل اهداف

هنر دیگری که طراح بازی بایستی در نگارش طرح بروز دهد، بیان چگونگی دستیابی به هر هدف کلان از طریق روندهای درونی بازی است. در طرح «کلان‌شهر» تلاش شده روند بازی توضیح داده شود. اما به دلیل این که اهداف کلان و بیرونی بازی به طور مشخص ذکر نشده‌اند، نویسنده تلاش نکرده است کیفیت دستیابی به این اهداف را بیان نماید. او فقط تلاش کرده تا اهداف درونی بازی را در فرآیند بازی تفسیر کند.

اگر در طراحی یک بازی، یک یا چند کارشناس علوم اجتماعی همکاری نمایند، می‌توانند روابط فرآیندهای بازی و عناصر موجود در آن را با مقوله‌های اجتماعی مورد نظر و کارکردهای مطلوب تنظیم نموده و ضمن بالانس نمودن میزان کارآمدی و راندمان اجتماعی بازی با مقوله سرگرمی آن، دستیابی به اهداف کلان مورد نظر را نیز تضمین کنند.

از سوی دیگر، همین که بازی‌نویس این مطالب را در طرح بازی ذکر کند، برای ارزیاب این اطمینان و آرامش قلبی را حاصل می‌کند که احتمال این که بازی‌نویس «بتواند» اهداف کلان را در بازی محقق کند وجود دارد. در حالی که تجربه‌های بازی‌های تولیدشده داخلی همواره نگرانی ارزیاب را در این موضوع افزایش می‌دهد. در این که این بازی نیز حداکثر تنها به ذکر شعارهایی بسنده کرده و نتواند کارکرد صحیح خود را بیابد.

موضوع رقابت

یکی از مهم‌ترین عناصر تمامی بازی‌های رایانه‌ای عنصر رقابت است. این رقابت گاهی فردی است به این که بازی‌کننده وضعیت فعلی خود را با گذشته خود به رقابت می‌گذارد و از ره‌آورد پیشرفتی که حاصل کرده به «لذّت» دست می‌یابد و یا از طریق برتری بر سایر دوستان و آشنایان و یا حتی غیرآشنایانی در محیط مجازی، به واسطه تفاخر، به «لذّت» می‌رسد. در هر دو صورت این رقابت لازمه درونی هر بازی است و جذابیت اصلی بازی‌های رایانه‌ای را شکل می‌دهد. فلسفه ثبت رکورد در تمامی بازی‌ها نیز همین است.

اما موضوع این رقابت چیست و چه باید باشد؟ رقابت در یک نگاه کلی در بازی‌ها به دو مقوله قابل تقسیم است؛ رقابت سلبی و رقابت اثباتی. در رقابت سلبی، عناصر و ابزارهایی در اختیار بازیکن قرار می‌گیرد، تا فرصت‌ها و موقعیت‌های رقیب یا رقبا را سلب نماید و از این طریق به برتری برسد. اما در رقابت‌های اثباتی، بازیکن باید توانایی‌های خود را به تنهایی و مستقل از تجاوز به حقوق رقیب با رقبا به اثبات برساند. البته کم‌تر بازی شاید بتوان

یافت که یکی از این دو مقوله رقابت را به تنهایی مورد استفاده قرار داده باشد. معمولاً اغلب بازی‌ها هر دو نوع رقابت را با هم به کار می‌گیرند. به این ترتیب که سلب فرصت رقیب در حقیقت کسب فرصتی برای اثبات خود است!

اما آنچه اهمیت دارد «نسبت» میان رقابت سلبی و اثباتی است. بعضی بازی‌ها اساساً روندی خائنانه و مبتنی بر حسادت دارند، به گونه‌ای که باید مدام مترصد به دام انداختن رقیب باشی، تا فرصت‌های او را بگیری. این تقابل گاهی بر اساس اصول اجتماعی شکل می‌گیرد، مانند: روابط متقابل دزد و پلیس، یا مأمور ویژه با گروگان‌گیر، یا جنگ دو کشور، یا مسابقات رالی و ... و متأسفانه گاهی فارغ از قواعد اجتماعی و صرفاً بر اساس پستی و دنائت شخصیتی، مانند آنچه مثلاً در بازی GTA دیده می‌شود و مورد اتفاق همگان است.

اما در بازی‌های سبک استراتژیک می‌تواند این نسبت بیشتر اثباتی دیده شود. بیشتر فرصت و مجال بازی به ارتقاء توان درونی می‌انجامد و بدون درگیری با رقبای می‌شود. آنچه در نهایت از رقابت حاصل می‌گردد، یا در حداقل برخورد، چیزی مانند Khanwars که به هدف تاراج منابع حریف جنگ صورت می‌گیرد و یا حتی کم‌تر از آن، فقط از توانایی بیشتر در مدیریت منابع، با بیشتر شدن رکورد، رقابت تعریف شود.

در بازی «کلان‌شهر» نوعی فرارمغزها و مهاجرت شهروندان نیز تعبیه شده که به رقابت سلبی دامن می‌زند. خصوصاً عناصر مشهوری که تا حدی بوی خیانت و رقابت غیرسالم سلبی می‌دهند، مانند: جاسوس و خرابکار در سایر شهرها! به این عبارت توجه فرمایید:

«... درگیری مستقیم با استفاده از خرابکاری‌هایی است که همگی جنبه فانتزی و نرم دارند؛ عقب‌انداختن شهر رقیب از جریان بازی، تصاحب کردن بخشی از سرمایه رقیب، تشویق کردن مشاهیر سایر شهرها به مهاجرت، دزدیدن فن‌آوری‌های گوناگون... با استفاده از خرابکاری... به عنوان مثال با تبلیغ تبلی و خوش‌گذرانی در شهر حریف، توان تولید شهروندان آن شهر را کاهش داد...»

این‌که بیشترین نسبت رقابت در این بازی «اثباتی» است بسیار پسندیده است، اما باید تکلیف رقابت‌های سلبی نیز روشن شود و نمای دقیق‌تری از آن ارائه گردد. این مهم است که ما برای دستیابی به اهداف کلان خود از طریق این بازی، چه عناصر و روندهایی را می‌توانیم بپذیریم.

ارزش‌سازی‌ها

تشویق یعنی ارزش دادن به رفتارها. کاری که در تکنیک‌های هوش مصنوعی مبتنی بر شبکه عصبی نیز شبیه‌سازی می‌شود. این ارزش‌ها، منزلت و جایگاه موضوعات، اولویت و ارتباط آن‌ها با یکدیگر را تعریف می‌کند. انسان از همان اوان تولد و کودکی با تشویق‌ها راه خود را می‌یابد و رفتار خود را شکل می‌دهد. یک لبخند پدر و مادر و یا اطرافیان، به او می‌فهماند چه رفتاری اجتماعی و صحیح است و چه رفتاری ضداجتماعی و نادرست.

بازی‌ها سراسر تشویق هستند و این یعنی بازی‌ها به شدت رفتار سازند. ارزش‌سازی می‌کنند و پاره‌ای رفتارها را تقویت کرده و پاره‌ای را تضعیف می‌کنند. دامنه رفتارسازی‌ها به اخلاق هم کشیده می‌شود. چه اگر بدانیم پایگاه شکل گرفتن اخلاق هر فرد، رفتارهایی است که از او سر می‌زند، اخلاق اجتماعی را متأثر از بازی‌ها خواهیم دید.

سؤال این است که بازی «کلان‌شهر» چه ارزش‌هایی را برای بازی‌کنندگان ایجاد خواهد کرد؟ به این عبارات که از متن طرح استخراج شده دقت کنید:

۱. «نیازهای روزانه» به چند گروه تقسیم می‌شود: بهداشت، آرامش، تجمل، آموزش، شادی، تغذیه، فرهنگ، امنیت.

۲. به طور کلی جامعه ما به چندین قشر مختلف تقسیم می‌شود که هر قشر نیازمندی‌های خاص خود را دارد. هر چه خانه مسکونی پیشرفته‌تر باشد (متعلق به قشر بالاتری باشد یا از امکانات مدرن‌تری برخوردار باشد) نیازهای خدماتی متنوع‌تر و بیش‌تری خواهد داشت ... به عنوان مثال: فن‌آوری پرورش بوقلمون!
۳. هر قشر چند نوع خانه و آپارتمان خاص خود دارد ... خانه یا آپارتمان لوکس، خانه یا آپارتمان مجلل!
۴. هنگامی که بالانس نیازهای روزانه منفی باشد، شهروندان شروع به مهاجرت می‌کنند؛ مثلاً ۳۰٪ از قشر ۵، ۲۰٪ از قشر ۴ و ۱۰٪ از قشر یک.
۵. با ورود قشر سطح بالاتری به شهر، نیاز به کالاهای جدیدی در شهر به وجود می‌آید و بازیکن اگر بخواهد آن کالاها را خودش تولید کند، باید ابتدا فن‌آوری آن را به دست بیاورد.

در این مرحله به هیچ‌وجه قصد قضاوت نداریم. بدون نگاه سلب و ایجابی یا صفر و یکی (Black & White) فقط می‌خواهیم به آثار ارزشی این قضایا دقت کنیم. چه رفتارها و اخلاق‌هایی برای بازیکن ارزش خواهد شد؟ ارزش‌سازی بازی «کلان‌شهر» به کدام سمت و سو است؟

۱. تجمل یکی از نیازهای اقشار جامعه است.
۲. اقشار تجمل‌دار «حق مصرف» بیشتری دارند. (کمی)
۳. خوراک و پوشاک و کیفیت مصرف اقشار متجمل متفاوت با اقشار ضعیف است. (کیفی)
۴. هنگام سختی، حق اقشار متمول است که فوری مهاجرت کنند و به نسبت بیشتر!
۵. فلسفه پژوهش و تحقیق و توسعه فن‌آوری، ارضای نیازهای اقشار متمول و متجمل است.

بدون هیچ قضاوتی، ولی باید بدانیم چه رفتارها و اخلاق‌هایی را در مخاطب خود مورد تشویق قرار می‌دهیم و از ره‌آورد این تشویق، مرتکز و مستقر نموده و تبدیل به رفتار اجتماعی می‌کنیم. شاید گفته شود چاره‌ای جز این نیست چون واقعیت همین است و بازی باید نسبتی با واقعیت داشته باشد! شاید این طور باشد، ولی باید هنگام ارزیابی یک بازی، نتیجه اجتماعی آن را بدانیم و آگاه باشیم.

عناصر فرهنگی

قطعاً هر بازی سرشار از عناصر فرهنگی است که در طرح بازی «کلان‌شهر» به بعضی از آن‌ها پرداخته شده است و بعضی ذکر نگردیده‌اند. پرسش‌های فراوانی قابل طرح است:

۱. سبک طراحی گرافیک چه سمت و سویی خواهد داشت؟
۲. آیا شخصیت‌ها و عناصر بازی نمایی غربی دارند و مشابه بازی‌های خارجی خواهند بود؟
۳. ساختمان‌ها شکل و شمایل ایرانی دارند یا غربی؟
۴. عناصر بومی و اسلامی چه نقشی در بازی دارند؟ مانند مسجد، حسینیه، تکیه، چلوکبابی، بازار سنتی، زیارتگاه‌ها و قبور و ... (حتماً شما هم خنده‌تان گرفت! بله، اگر قرار است یک زندگی امروزی را تصویر کنیم، آن‌طور که در ابتدای طرح ذکر کرده‌اند، آیا این عناصر در زندگی امروز ایران وجود ندارد؟)

و بسیاری پرسش‌های دیگر که البته با توجه به رویکرد اقتصادی بازی اصلاً مورد توجه نیستند. بازی‌هایی از این دست به دلیل این‌که همگی الگوهای غربی دارند و در پیشینه خود از بازی‌های استراتژیک غربی سبک پذیرفته‌اند، نگاه اصلی خود را معطوف به اقتصاد و سرمایه‌داری می‌کنند. همه چیز با سرمایه سنجیده می‌شود و توسعه نیز طبیعتاً مادی و اقتصادی تعریف می‌شود. حتی مشاهیر نیز که قرار است به جنبه فرهنگی بازی دامن بزنند، اقتصادی از آب در می‌آیند و نیاز به آن‌ها برای بالاتر بردن درآمدهای جامعه تعریف می‌شود.

از منظر سیاسی نیز بازی‌های استراتژیکی از این دست غالباً نقص دارند. مردم شهر انگار اصلاً نیازی به شوراهای تصمیم‌گیری و پارلمان‌تاریستی ندارند، مردم سالاری رنگ و بویی ندارد و همه تصمیمات مستقیماً از یک اتوریتته واحد اخذ می‌شود و آن هم بازیکن بازی است. آیا این سبک نگاه به مدیریت اجتماعی، از بازیکن‌های ما آدم‌هایی متکبر، قدرت‌طلب و انحصارگر نمی‌سازد. کسانی که تحمل انتقاد نداشته و عادت می‌کنند تصمیماتی بدون مشورت اخذ کنند و در نهایت احساس خدایی به بازیکن دست نمی‌دهد؟ چیزی که در فیلم معروف «ترومن شو» نشان داده شده است!

البته عنصر همکاری و تعاملی که در بازی «کلان‌شهر» تعریف شده ابزار خوبی است که اگر بهتر و دقیق‌تر تعریف شود و سازوکارهای مفصل‌تری بیابد، می‌تواند نوعی همکاری در «تصمیم‌گیری» را شکل دهد و ارزش‌سازی کند. مهم‌ترین چیزی که امروز ما در کشور خود بدان محتاجیم آموزش مهارت «تصمیم‌سازی گروهی» و همکاری در تصمیم‌گیری است که البته کار دشوار و سختی هم به نظر می‌رسد.

در مجموع، عناصر فرهنگی بازی ناشناخته بوده و کم‌تر ذکر شده‌اند. حداقل در حد بیان رویکرد، باید روشن شود سبک نگاه فرهنگی بازی در طراحی گرافیک‌ها، موسیقی‌ها، افکت‌های صوتی و خصوصاً نمادها و سمبل‌ها چه سیاقی خواهد داشت.

پیشنهادهای کلی

به هر مؤسسه پژوهشی یا پژوهشکده که مراجعه می‌کنی برای انجام پروژه تحقیقاتی، دسته‌ای فرم و کاربرگ می‌دهند که تکمیل کنی و طرح پژوهشی خود را در آن تعریف نمایی. ما اگر قصد داشته باشیم نظامی به شیوه نگارش طرح‌های بازی بدهیم، باید یک فرمت و شیوه دقیق تعریف نماییم و هر بازی‌نویس را مجبور کنیم برای دریافت تسهیلات و یا ثبت بازی خود در سامانه ESRA تعریف بازی خود را به آن شیوه ارائه نماید. در این صورت می‌توانیم قضاوت بهتری نسبت به طرح ارائه شده داشته باشیم.

بندگان خدا چه تقصیری دارند وقتی سفارشات از سوی ما در قالب عباراتی واضح و مشخص و جزیی و کارآمد ارائه نشده است که اهداف کلان نظام جمهوری اسلامی را ذکر کرده و متناسب با آن به تعریف انسان مطلوب پرداخته و اوصاف و ارزش‌هایی را که باید بازی‌های رایانه‌ای در بازیکن‌ها ایجاد نمایند و به آن دامن بزنند را بیان نموده باشد. ما باید همیشه فهرستی از خواسته‌های ارزشی ریزشده و بسیار خرد در اختیار داشته باشیم و از پیشنهاددهنده بازی بخواهیم بعضی را که معتقد است بازی او می‌تواند در ترویج آن مؤثر باشد تیک بزند! سپس ارزیابان ما موارد انتخاب شده را با فرآیند بازی (Gameplay) تطبیق می‌دهند و اعلام می‌کنند: آیا از این فرآیند، این اهداف تأمین می‌شود یا خیر و یا تا چه حد و یا با چه تغییراتی که به حد مطلوب برسد.

به امید موفقیت در ساماندهی بازی‌های رایانه‌ای در ظلّ عنایات حق تعالی

سیدمهدی موسوی موشح - ذی‌الحجه ۱۴۳۲

<http://movashah.ir>

