

مسابقه یا بازی؟! بسط یک مفهوم

حسام الدین غلامی^۱

نمایش وجود ندارد و بازیگر، نقش خود را با توجه به تجارب خود، هر طور که مناسب ببیند، ایفاء می‌کند. مقصود از این تکنیک شرکت دادن روستاییان شرکت کننده در موقعیت‌های واقعی زندگی و از آن طریق ایجاد انگیزه، تفکر و یادگیری در آنان و ترغیب ایشان به بحث پیرامون عوامل موثر در سناریوهای ممکن است (شعبانعلی فمی، ۱۳۹۷). به‌طور خلاصه در اینجا افراد با نتایج تصمیمات خود روبرو می‌شوند. اما بازی^۱ بر اساس تعریف فرهنگ لغت: فعالیتی است که هدف آن صرفاً سرگرمی و تفریح است و به‌وسیله قوانینی تعریف یا مشخص می‌شود. بازی غیر اجباری (بر اساس انگیزه درونی) است. بازی‌ها اغلب شرایط بُرد یا باخت را فراهم می‌کنند. همچنین میزان متفاوتی از مهارت‌های فیزیکی یا ذهنی یا هر دو و همچنین شانس در نتیجه آنها دخیل است (Aubert et al., 2019). بازی‌ها به شکل‌های مختلفی وجود دارند و به روش‌های گوناگونی از بازی‌های تاس، کارت و تخته تا بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های میدانی تا ایفای نقش (تئاتر) ممکن است اجرا شوند. علیرغم این تفاوت‌ها بازی‌ها چهار ویژگی مشترک دارند:

- هدف؛
- قانون؛
- نظام بازخورد و

شرکت‌کنندگان (Rodela et al., 2019). چنان که ملاحظه می‌شود در بازی برخلاق مسابقه عنصر رقابت به معنای رقابت افراد با یکدیگر لزوماً وجود ندارد.

اما مدتی است واژه «بازی‌های جدی» ظهور کرده است. بازی‌های جدی بازی‌هایی هستند که برای هدف‌هایی به غیر از سرگرمی صرف به کار می‌روند (Sušnik et al., 2018). بازی‌های جدی بازی‌های ویدیویی هستند که هدف آنها انتقال افکار، ارزش‌ها است و بر کنش‌ها و افکار بازیکنان در بستر زندگی واقعی تأثیر می‌گذارند. اینها ممکن است «بازی‌های تغییر» و «بازی‌های تأثیر اجتماعی» نیز نامیده شوند (Galvan-Perez et al., 2018). واژه‌های مرتبط دیگری در این زمینه وجود دارند مانند:

ترویج کشاورزی به‌صواب یا ناصواب همواره برای ارائه روش‌های نوین انتقال پیام به مخاطبان خود تحت فشار بوده است. یکی از روش‌های مورد استفاده در ترویج کشاورزی مسابقات ترویجی بوده است. در این شماره از مجله گزارش خوبی با عنوان «مسابقه مهارتی هرس» ارائه شده است. مسابقات ترویجی یکی از روش‌های قدیمی ترویج کشاورزی بوده است که شاید بتوان گفت در سال‌های اخیر کمتر مورد توجه قرار گرفته است. در صورتی که با توجه به سابقه بازی‌های بومی و محلی در جامعه روستایی کشور، آمادگی فرهنگی لازم برای بهره‌گیری از مسابقات به‌عنوان یک روش ترویجی وجود دارد. این که ترویج کشاورزی باید به استفاده مناسب و متناسب از همه روش‌ها پردازد یکی از اصول اساسی بهره‌گیری از روش‌های ترویجی است. اما آنچه در اینجا قرار است به آن پردازیم اندکی فراتر از ملاحظات عملی و اجرایی است. بلکه ما به دنبال طرح یک نکته «مفهومی» در زمینه مسابقات ترویجی هستیم. بدین ترتیب امیدواریم با این بازتعریف، استفاده از این روش با تنوع بیشتر و همچنین با هماهنگی بیشتری با تغییرات اتفاق افتاده در عرصه فناوری و همچنین مفاهیم جدیدتر آموزش انجام پذیرد.

به‌طور سنتی در متون قدیمی ترویج مانند «مرجع ترویج» از واژه مسابقات ترویجی نام برده شده است. مسابقات بر پایه اصل رقابت، فعالیت‌های اجتماعی و به‌منظور ترغیب مشارکت روستاییان و ارتقاء مهارت‌های عملی کشاورزی آنان اجرا می‌شوند. هدف از برگزاری مسابقات آماده کردن کشاورزان و به‌ویژه کشاورزان جوان از نظر انگیزشی و مهارتی است (شعبانعلی فمی، ۱۳۹۷). روش ترویجی دیگر که با این روش قرابت‌هایی دارد؛ ایفای نقش است. این روش عبارت است از نوعی شبیه‌سازی است که طی آن ابتدا یک سناریوی نمایشی بدون پایان تشریح می‌شود و سپس نقش‌هایی را به منظور نشان دادن وضعیت یا مسأله مورد نظر به روستاییان واگذار می‌کنند. در اینجا متن مکتوبی برای نقش شخصیت‌های

۱. استادیار پژوهشی مؤسسه آموزش و ترویج کشاورزی

منابع

شعبانعلی فمی، حسین (۱۳۹۶). اصول ترویج و آموزش کشاورزی. تهران: انتشارات پیام نور.

Aubert, A. H., Medema, W., & Wals, A. E. (2019). Towards a framework for designing and assessing game-based approaches for sustainable water governance. *Water*, 11(4), 869.

Rodela, R., Ligtenberg, A., & Bosma, R. (2019). Conceptualizing serious games as a learning-based intervention in the context of natural resources and environmental governance. *Water*, 11(2), 245.

Sušnik, J., Chew, C., Domingo, X., Mereu, S., Trabucco, A., Evans, B., ... & Brouwer, F. (2018). Multi-stakeholder development of a serious game to explore the water-energy-food-land-climate nexus: The SIM4NEXUS approach. *Water*, 10(2), 139

Galván-Pérez, L., Ouariachi, T., Pozo-Llorente, M. ^a, T., & Gutiérrez-Pérez, J. (2018). Outstanding videogames on water: A quality assessment review based on evidence of narrative, gameplay and educational criteria. *Water*, 10(10), 1404.

Medema, W., Mayer, I., Adamowski, J., Wals, A. E., & Chew, C. (2019). The potential of serious games to solve water problems: Editorial to the special issue on game-based approaches to sustainable water governance. *Water*, 11(12), 2562.

بازی‌های کاربردی^۱، بازی‌های شبیه‌سازی^۲، بازی‌های جدی^۳، شبیه‌سازی‌های تعاملی و اجتماعی^۴، رویکردهای بازی‌سازی شده^۵، واقعیت مجازی و واقعیت افزوده^۶ (Medema, 2019). به‌طور کلی تبدیل آموزش به بازی یا آموزش از طریق بازی^۷ جایگاه مهمی در عرصه آموزش و یادگیری پیدا کرده است. به‌طور خلاصه، ترویج کشاورزی به مسابقه یعنی مسابقات تروجی و بازی یعنی ایقای نقش، از گذشته توجه داشته است. اما در عین حال از واژه بازی استفاده نمی‌شده است و یا تأکید لازم بر این واژه کمتر بوده است. با توجه به امکاناتی که فناوری‌های جدید مانند بازی‌های جدی ویدیویی برای ما فراهم می‌کند و فناوری‌هایی مانند واقعیت مجازی آن را به شکل بی‌سابقه‌ای گسترش داده است؛ بهتر است به جای واژه مسابقه از واژه بازی استفاده شود که علاوه بر دو روش قدیمی مسابقات و ایقای نقش مفاهیم جدیدتر مانند بازی‌های جدی (ویدیویی) و دیگر مفاهیم طرح شده در آموزش مانند بازی‌سازی^۸ آموزش را نیز دربرگیرد و یا هم‌زمان از هر دو واژه به صورت «مسابقات و بازی‌های تروجی» استفاده شود. این موضوع به‌ویژه در شیوه‌نامه‌های روش‌های تروجی که در آینده تدوین خواهد شد باید مورد توجه قرار گیرد. بدین ترتیب می‌توان امیدوار بود که زمینه بهره‌گیری هر چه بیشتر از بازی‌های از جمله بازی‌های جدی در ترویج کشاورزی برای آموزش کشاورزان فراهم شود.

1. Applied games
2. Simulation-games
3. Serious games
4. Interactive and social simulations
5. Gamified approaches
6. Virtual and Augmented Reality (VR/AR)
7. Gamification
8. Gamification