

بازشناسی ساختار بازی های رایانه ای با محوریت آموزش تاریخ و هنر (مطالعه موردی: مجموعه بازی تور اکتشاف)^۱

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۱۲/۲۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۳/۱۷

پوریا طهماسبی^۲
مهیار اسدی^۳

چکیده

با توجه به این که امروزه دانش آموزان و دانشجویان مقاطع مختلف تحصیلی در سرتاسر دنیا از مخاطبان بازی های رایانه ای به شمار می روند، می توان بیان داشت که ظرفیت های قابل توجهی برای تولید آثاری با محتوای آموزشی بر بستر این صنعت هنری و رسانه دیجیتال نهفته است. پژوهش های گوناگونی تاثیرات استفاده از بازی های رایانه ای را به مثابه ابزاری کارآمد و نوین در فرآیند آموزش به مخاطبان، مورد تحلیل قرار داده اند و با توجه به اهمیت مقوله آموزش های مجازی در مقاطع گوناگون تحصیلی، طراحان این بازی ها نیز در سال های اخیر اقدام به ساخت آثاری با اهداف آموزشی در رشته های گوناگون کرده اند. از جمله بازی های رایانه ای ساخته شده با هدف آموزش و معرفی ظرفیت های برجسته تاریخی، تمدنی و آثار هنری دنیا، مجموعه ای با عنوان «تور اکتشاف» است؛ تاکنون از این مجموعه بازی ها که خود نسخه هایی الحاقی از مجموعه اصلی بازی «کیش یک قاتل» به شمار می روند، سه نسخه به نام های «تور اکتشاف: مصر باستان»، «تور اکتشاف: یونان باستان» و «تور اکتشاف: عصر وایکینگ» عرضه شده است. هدف پژوهش حاضر در گام نخست، معرفی و تحلیل ظرفیت های منحصر به فرد و نهفته در این مجموعه بازی رایانه ای و در ادامه، بازشناسی و تاکید بر ساختار و نوآوری های به کار رفته با محوریت آموزش تاریخ و هنر، در این بازی ها بوده است. پرسش اصلی این پژوهش نیز بدین قرار است: ساختار و عناصر تشکیل دهنده یک بازی رایانه ای با محوریت آموزش تاریخ و هنر چیست و ویژگی های منحصر به فرد و متمایز چنین بازی هایی نسبت به دیگر شیوه های آموزشی رایج رشته های تاریخ و هنر کدامند؟ در پاسخ به این پرسش، از میان جامعه آماری شامل بازی های رایانه ای آموزشی، سه قسمت یاد شده از مجموعه بازی «تور اکتشاف» با روش هدفمندگزینش شده و مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفته اند؛ پژوهش حاضر از منظر هدف بنیادی بوده و روش تحقیق به کار گرفته شده، توصیفی-تحلیلی است و با گردآوری اطلاعات از منابع کتابخانه ای و همین طور اخذ تصاویری از جریان این بازی ها به تجزیه و تحلیل کیفی داده ها پرداخته شده است. نتایج پژوهش نیز نشان می دهد که ویژگی های ساختاری این مجموعه بازی شامل شبیه سازی

1-DOI: 10.22051/JJH.2023.42799.1951

این مقاله برگرفته از پایان نامه کارشناسی ارشد پوریا طهماسبی با عنوان «ضرورت و امکان استفاده از ظرفیت های فرهنگ، هنر و معماری اسلامی ایران در ساخت بازی های رایانه ای» است.

۲-پوریا طهماسبی، کارشناسی ارشد تاریخ هنر جهان اسلام، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران، نویسنده مسئول.

pooriya.tahmasebi@ut.ac.ir

۳-استادیار گروه نقاشی و مجسمه سازی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، ایران. mahyar.asadi@ut.ac.ir

و باز آفرینی مجازی واقع‌گرایانه شهرها و ابنیه تاریخی، شبکه انتقال اطلاعات و نظام پرسش و پاسخ پویا، تعامل محور و با استناد به منابع علمی معتبر و... منجر به آرایه تجربه آموزشی منحصر به فردی شده است که می‌تواند علاوه بر مقاطع مختلف تحصیلی، در بسیاری از مراکز تاریخی، فرهنگی و هنری نظیر موزه‌های مطرح جهان با اهداف آموزشی مورد استقبال و استفاده قرار گیرد. هم‌چنین با تحلیل و بازشناسی این ساختار، می‌توان به ساخت بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بر مبنای ظرفیت‌های تاریخی و هنری موجود در داخل کشور اقدام نمود.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، یادگیری بازی محور، آموزش بازی محور، آموزش تاریخ، آموزش هنر، کیش یک قاتل

مقدمه

سازندگان بازی‌های رایانه‌ای به‌طور ویژه، در سال‌های اخیر اهدافی فراتر از سرگرمی و «بازی» را در تولیدات خود در این صنعت نوین و پرطرفدار هنری و دیجیتال پی‌گرفته و مخاطبانی از اقشار گوناگون را به‌دنیای شگرف و منحصر به فرد این بازی‌ها فراخوانده‌اند. یکی از این اهداف، تولید بازی‌های رایانه‌ای با محوریت آموزش با استناد به منابع معتبر علمی و آکادمیک به بازیکنان بوده است. استفاده از جنبه‌های آموزشی در یک بازی رایانه‌ای با حفظ ساختار سرگرم‌کننده آن، روشی موثر و کارآمد جهت ارتقای سطح یادگیری در مخاطبان به‌ویژه دانش آموزان و انتقال هرچه بهتر مفاهیم درسی به آن‌ها می‌باشد. در برخی کشورهای دنیا سازندگان بازی‌های رایانه‌ای آموزشی و همین‌طور نظام آموزشی حاکم، با در نظر گرفتن اهمیت تعامل و غوطه‌وری هرچه بیش‌تر کاربران (بازیکنان) در این بازی‌ها از دیگر ابزارهای مکمل نظیر استفاده از فناوری واقعیت مجازی^۱ و یا امکان مشاهده تصاویر به‌صورت سه‌بعدی نیز بهره می‌برند. از سویی دیگر، اهمیت آموزش‌های مجازی و از راه دور در مقاطع مختلف تحصیلی به‌خصوص در چند سال اخیر، مورد توجه ویژه نظام آموزشی و تحصیلی در سرتاسر دنیا بوده است که بازی‌های رایانه‌ای در این شیوه از آموزش نیز می‌توانند به‌مثابه ابزاری نوین، نقش کمکی موثری ایفاکنند. از جدیدترین و موفق‌ترین بازی‌های ساخته‌شده با اهداف آموزشی و معرفی ظرفیت‌های برجسته تاریخی، تمدنی و آثار هنری دنیا، مجموعه‌ای با عنوان تور اکتشاف^۲ است؛ تاکنون، از این مجموعه بازی‌ها که خود نسخه‌هایی الحاقی^۳ از مجموعه اصلی بازی: کیش یک قاتل^۴ به‌شمار می‌روند، سه نسخه به نام‌های تور اکتشاف: مصر باستان^۵ در سال ۲۰۱۸ م.، تور اکتشاف: یونان باستان^۶ در سال ۲۰۱۹ م. و تور اکتشاف: عصر وایکینگ^۷ در سال ۲۰۲۱ م. عرضه شده است؛ همان‌گونه که از نام دو بازی اول برمی‌آید، به ترتیب: به باز آفرینی

و معرفی ظرفیت‌های تاریخی و هنری دو تمدن عظیم مصر و یونان باستان می‌پردازند و آخرین بازی نیز به بازآفرینی، تحلیل و آموزش وقایع تاریخی، فرهنگی و هنری قرن ۹ م. در دوران کشورگشایی‌های قبایل وایکینگ در اسکاندیناوی و انگلستان آنگلساکسونی پرداخته است. این مجموعه بازی پس از عرضه جهانی، بازخوردهای بسیار مثبتی نه تنها از طرف بازیکنان و منتقدین هنر-صنعت بازی‌های رایانه‌ای، بلکه از طرف تاریخ‌دانان و پژوهشگران دانشگاهی رشته‌های هنری دریافت و اندکی پس از انتشار علاوه بر این‌که راه خود را به‌نظام آموزشی در برخی کشورها باز کرد، در بسیاری از مراکز تاریخی، فرهنگی و هنری نظیر موزه‌های مطرح جهان نیز مورد استفاده قرار گرفته است. اهداف اصلی این پژوهش، در گام نخست، معرفی و تحلیل ظرفیت‌های منحصربه‌فرد و نهفته در این مجموعه بازی رایانه‌ای آموزشی و در ادامه، مذاقه و تاکید بر ساختار و نوآوری‌های به‌کاررفته با محوریت آموزش تاریخ و هنر، در این بازی‌ها می‌باشد. پرسش‌های اصلی این پژوهش نیز بدین قرارند: ساختار و عناصر تشکیل‌دهنده یک بازی رایانه‌ای با محوریت آموزش تاریخ و هنر، شامل چه بخش‌هایی است؟ و ویژگی‌های منحصربه‌فرد و متمایز چنین بازی‌هایی نسبت به دیگر شیوه‌های آموزشی رایج رشته‌های تاریخ و هنر کدامند؟ در راستای پاسخ به این پرسش‌ها، ابتدا، به معرفی اجمالی مجموعه بازی «تور اکتشاف» می‌پردازیم و در ادامه، با تاکید بر تصاویر اخذ شده از جریان این سه بازی به تحلیل و تشریح مراحل، ساختار و عناصر جذابیت‌آفرین و نوآوری‌های به‌کاررفته در این مجموعه پرداخته خواهد شد و در گام آخر نیز پس از ریشه‌یابی موفقیت‌های این بازی‌ها در مجامع دانشگاهی، فرهنگی و هنری معتبر دنیا، به لزوم استفاده از چنین تولیداتی با توجه به نیازهای نظام آموزشی کشور در راستای الگوبرداری و تولید بازی‌های رایانه‌ای بومی با محوریت آموزش تاریخ و هنر، اشاره و پیشنهادهایی ارائه خواهد شد.

روش پژوهش

رویکرد مورد استفاده در این پژوهش استقرایی است و نوع پژوهش از منظر هدف کاربردی و روش به‌کار گرفته شده، توصیفی-تحلیلی است؛ روش تجزیه و تحلیل داده‌ها نیز کیفی بوده و جامعه آماری شامل بازی‌های رایانه‌ای آموزشی و نمونه‌های مورد تحلیل، سه بازی رایانه‌ای به نام‌های «تور اکتشاف مصر باستان»، «تور اکتشاف یونان باستان» و «تور اکتشاف وایکینگ» از مجموعه بازی‌های «کیش یک قاتل» می‌باشند. روش گردآوری اطلاعات با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و با تاکید بر اخذ تصاویر برگرفته از جریان این سه بازی است.

پیشینه پژوهش

در زمینه تاثیر و ارتباط بازی‌های رایانه‌ای و آموزش بالاخص به کودکان پژوهش‌های گسترده و متعددی در دسته‌های موضوعی گوناگون عموماً با نگاهی کمی و آماری در داخل و خارج از کشور صورت گرفته است، از جمله تاثیرات مثبت و منفی عملکردی و روان‌شناختی استفاده از بازی‌ها بر دانش آموزان، بررسی تطبیقی و تحلیلی بازی‌های رایانه‌ای با رویکردهای مختلف، مباحث تعلیمی تاثیرات فرهنگی و هویتی بازی‌های رایانه‌ای بر مخاطبان و... ولی تاکنون، پژوهشی جدی و با تاکید بر نمونه‌های مورد تحلیل مورد نظر مقاله حاضر و یا تحلیل و امکان‌سنجی آموزش تاریخ و هنر بر مبنای این نمونه‌ها، در کشور ارائه نشده است؛ در ادامه، به برخی از این پژوهش‌ها اشاره مختصری خواهد شد: کیا و همکاران (۱۳۹۷)، در مقاله «نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش زبان بیگانه» و حیاتی و همکاران (۱۳۹۲)، در مقاله «تلفیق محتوای آموزشی با فرهنگ ایرانی-اسلامی در آموزش زبان انگلیسی از طریق بازی‌های دیجیتال» به امکان‌سنجی آموزش زبان‌های خارجی از طریق بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند. جعفرخانی و همکاران (۱۴۰۱)، در مقاله «تاثیر بازی دیجیتال آموزشی بر انگیزش

و یادگیری درس ریاضی» به تاثیرات مثبت بازی‌های رایانه‌ای در یادگیری درس ریاضیات پایه چهارم ابتدایی اشاراتی داشته‌اند. کوهی (۱۳۹۳)، در مقاله «بررسی اعتیاد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای و عوامل موثر بر آن» تاثیرات منفی بازی‌های رایانه‌ای را بر فرآیند آموزش و دانش‌آموزان مورد بررسی قرار داده است. موسوی لرو و خیبری (۱۳۹۸)، در مقاله «بررسی تحول ادراک در رسانه‌های هنری جدید از نگاه پدیدارشناسی مرلوپونتی» تحول ادراک هنری در رسانه‌های جدید اعم از رسانه‌های دیجیتال را مورد بررسی قرار داده‌اند. در بین مقالات خارجی نیز فارغ از پژوهش‌هایی با محوریت تاثیرات آموزشی بازی‌های رایانه‌ای (به‌طور عام و کلی)، مانند اسکایپا و لایوس (۲۰۲۰)، در مقاله «بازی‌های دیجیتال آموزشی به‌عنوان ابزاری برای یادگیری، مطالعه موردی بازی کودو شرکت مایکروسافت» در اندک مقالاتی، برخی اشارات کوتاه به ظرفیت‌های این مجموعه بازی صورت گرفته است. پولیتوپولوس و همکاران (۲۰۱۹)، در مقاله «تاریخ زمین‌بازی ماست: کنش و اصالت در بازی کیش یک قاتل: ادیسه»، به معرفی کوتاه و مروری یک قسمت از مجموعه بازی «کیش یک قاتل»، با موضوع بازآفرینی تمدن یونان می‌پردازند و نمونه‌هایی محدود از شبیه‌سازی‌ها و بازآفرینی ظرفیت‌های معماری یونان باستان در این بازی را مورد بررسی قرار می‌دهد. کارسنتی و پرنس (۲۰۲۰)، در مقاله «آموزش تاریخ با بازی رایانه‌ای کیش یک قاتل: شیوه‌های آموزشی موثر و یادگیری گزارش محور» در یک پروژه با مشارکت گروه سازنده بازی، به ارایه یافته‌ها و تاثیرات مثبت آموزش تاریخ با استفاده از این بازی‌ها در یکی از دبیرستان‌های کانادا پرداخته است. مک لود (۲۰۲۱)، نیز در مقاله «تدریس در مقطع کارشناسی با کیش یک قاتل: مبحث باستان‌شناسی با بازی‌های دیجیتال» همین تاثیرات را این بار در مقطع کارشناسی بررسی کرده است. پایرون (۲۰۲۱)، دیگر عضو

گروه سازنده این بازی نیز در مقاله «کیش یک قاتل: ریشه‌ها (نسخه تور اکتشاف)، تجربه پشت‌صحنه» به معرفی و بررسی ویژگی‌هایی از قسمت اول مجموعه بازی‌های تور اکتشاف پرداخته است. کیسی (۲۰۲۱)، پژوهشگر دیگری است که با گروه سازنده این بازی، همکاری داشته و در مقاله «کیش یک قاتل: ریشه‌ها، بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابه ماشین زمان» با مروری اجمالی بر ویژگی‌های مربوط به بازسازی مصر باستان، به ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای جهت بازآفرینی تمدن غنی مصر باستان پرداخته است. در میان مقالات داخلی طهماسبی و اسدی (۲۰۲۱)، در مقاله «پژوهشی در معناشناسی و ویژگی‌های بازنمود اساطیر مصر باستان در بازی رایانه‌ای: (کیش یک قاتل: ریشه‌ها)» به تحلیل شیوه‌های بازنمود اساطیر مصر باستان در نسخه اصلی یکی از بازی‌های مورد نظر این پژوهش پرداخته‌اند. عمده پژوهش‌های مرتبط با توجه آموزشی این بازی، مربوط به چند سال اخیر و همین‌طور محدود به مقالات خارجی است که اکثراً، توسط اعضای سازنده این بازی نگاشته شده‌اند که این امر حاکی از بدیع بودن موضوع پژوهش در سطح دنیا می‌باشد. هم‌چنین، در پژوهش‌های یادشده به بررسی برخی از عناصر یک بازی یا ظرفیت‌های یک موضوع برای تبدیل به بازی آموزشی و یا روش‌های طراحی بازی پرداخته شده است. ولی در پژوهش پیش رو، با خوانشی کیفی و با توصیف و تحلیل عناصر، ارکان سازنده و نکات مثبت و منفی موجود در سه قسمت از مجموعه بازی تور اکتشاف، برای اولین بار در کشور به تحلیل جامع و یک پارچه مجموعه‌ای از عوامل موثر بر ساخت یک بازی رایانه‌ای با محوریت آموزش تاریخ و هنر بر مبنای الگوهای به‌کاررفته در این مجموعه بازی، پرداخته می‌شود که می‌تواند در جهت رفع چالش‌ها و تولید و تبیین الگوی ساخت بازی‌های رایانه‌ای آموزشی بومی مورد شناسایی و استفاده قرار گیرد.

بازی‌های رایانه‌ای آموزشی

پیش از پرداختن به تاریخچه مختصر و چپستی یک بازی رایانه‌ای با محوریت آموزشی، لازم است در ابتدا، به گونه‌ای از بازی‌های رایانه‌ای تحت عنوان بازی‌های جدی^۸ اشاره شود؛ بازی‌های جدی عبارتند از بازی‌هایی که هدف اصلی از طراحی آن‌ها، چیزی فراتر از سرگرمی صرف بوده است. صفت «جدی» به کاربرد این بازی‌ها در حوزه‌هایی نظیر آموزش، پژوهش‌های علمی، سلامت، مدیریت بحران، برنامه‌ریزی شهری و... اشاره دارد؛ بازی‌های جدی، به شبیه‌سازی رویدادهای دنیای واقعی یا فرایندهایی که به منظور حل مساله طراحی شده‌اند، می‌پردازند. با وجود این که این نوع بازی‌ها می‌توانند سرگرم‌کننده هم باشند، اما هدف اصلی از آن‌ها سرگرمی صرف نیست (Lugmayr et al, 2016: 15708)؛ همان‌گونه که از تعریف بازی‌های جدی برمی‌آید، یک بازی رایانه‌ای آموزشی خود زیر دسته‌ای از بازی‌های رایانه‌ای جدی به حساب می‌آید که علاوه بر سرگرمی، اهداف آموزشی مشخصی را نیز دنبال می‌کند. در دهه ۱۹۶۰ میلادی بود که بازی‌های آموزشی (در معنای عام) توجه پژوهشگران را به خود جلب کرد و ارزش رویکردهای آموزشی تجربی در افزایش انگیزه و یادگیری دانش‌آموزان در محیط‌های آموزشی مورد توجه قرار گرفت؛ اولین بازی‌های رایانه‌ای با اهداف آموزشی نیز در دهه ۱۹۷۰ ساخته شدند که از جمله شناخته شده‌ترین آن‌ها، بازی ارگان تریل^۹ با هدف آموزش تاریخ بوده است؛ در دهه‌های بعد نیز روند تولید بازی‌های رایانه‌ای آموزشی در زمینه‌های گوناگون تا به امروز ادامه یافته است (Bouchard, 2017). در این سال‌ها برخی از پژوهشگران و صاحب‌نظران حوزه آموزش به نقش و اهمیت ویژه این گونه بازی‌ها و آرایه چهارچوب‌ها و مدل‌های گوناگونی در این زمینه پرداخته‌اند که در ادامه، به برخی از مهم‌ترین نظرات

و مدل‌های آرایه‌شده در زمینه بازی‌های رایانه‌ای آموزشی به اختصار اشاره خواهد شد. جیمز پائول گی^{۱۰} از جمله صاحب‌نظرانی است که با آرایه مدلی مبتنی بر اصول ۳۶ گانه برای یادگیری در قالب بازی‌های رایانه‌ای آموزشی به ظرفیت‌های منحصر به فرد این بازی‌ها پرداخته است؛ وی با استناد به این قابلیت‌ها از جمله: اصل یادگیری فعال و غیر منفعل، اصل مهلت روان‌شناختی - که به عدم وجود عواقب خطرات فضای واقعی برای بازیکنان اشاره دارد - اصل موفقیت، یادگیری مداوم، اصل وارسی و کاوش و... بیان می‌دارد که، بازی‌های رایانه‌ای آموزشی از ظرفیت‌های منحصر به فردی جهت آموزش در سطوح گوناگون برخوردارند (Gee, 2007: 208, 211).

بوکیونگ کیم^{۱۱} از دیگر پژوهشگران حوزه بازی‌های رایانه‌ای آموزشی است که با تکیه بر سه ویژگی مهم و مشترک این گونه بازی‌ها به اهمیت و لزوم توجه به آن‌ها جهت ارتقای مهارت‌های تعامل اجتماعی بازیکنان می‌پردازد؛ از دید وی سه ویژگی اساسی یک بازی رایانه‌ای آموزشی موفق عبارتند از: ۱) تشویق بازیکنان برای ایده‌پردازی در زمینه‌های مختلف جهت حل یا تصمیم‌گیری برای رسیدن به یک راه حل، ۲) جلوگیری از یک‌نواختی و ممانعت از یادگیری به وسیله اعمال تکراری و خسته‌کننده و ۳) تشویق بازیکنان به تعامل با دیگر اعضا جهت یادگیری و بهبود مهارت‌ها (Kim et al, 2009: 807, 808). فنگ جنگ ک^{۱۲} دیگر پژوهشگری است که، در پژوهش‌های خود به اهمیت این گونه بازی‌ها در فرآیند آموزش در مدارس پرداخته است؛ او در پژوهشی که به تحلیل یادگیری درس ریاضیات در مقطع ابتدایی با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است، چهار عامل کلیدی مثبت را برای بیان اهمیت این موضوع برمی‌شمارد که عبارتند از: ۱) امکان تطبیق دانش‌آموزان با بازی‌های رایانه‌ای، ۲) تقویت یادگیری فعال، ۳) ابزاری موثر جهت بهبود

فرآیندهای ادراکی دانش‌آموزان و ۴) تشویق و ارتقای روحیه همکاری با دیگر دانش‌آموزان (Ke, 2008: 1618).

گاریس^{۱۳} و پیوک^{۱۴} هم از جمله دیگر صاحب‌نظران این حوزه‌اند که به ارائه مدل‌هایی مشابه در این زمینه پرداخته‌اند.

معرفی و تحلیل ساختار مجموعه بازی‌های «تور اکتشاف»

شرکت بازی‌سازی فرانسوی یوبیسافت^{۱۵} در سال ۲۰۰۷ میلادی اولین قسمت از یکی از شناخته‌شده‌ترین و محبوب‌ترین مجموعه بازی‌های رایانه‌ای تاریخ این صنعت هنری را در تاریخ ۱۴ نوامبر سال ۲۰۰۷ منتشر ساخت که تاکنون ۱۲ قسمت اصلی از این مجموعه بازی و نسخه‌های جانبی و الحاقی از آن، ساخته شده است (Stewart, 2021). پیرنگ و زمینه کلی داستانی این بازی‌ها، روایتی خیالی از نبردی چند هزار ساله بین دو انجمنی است که به دنبال دستیابی به مصنوعات فرازمینی هستند؛ تا با دستیابی به این اشیای قدرتمند، نظم را بر جهان حاکم ساخته و کنترل مردم را در دست گیرند، روایت بخش تاریخی هر قسمت نیز مربوط به برهه‌ای خاص از تاریخ و موقعیت جغرافیایی متفاوتی می‌باشد. این مجموعه دارای شخصیت‌های تاریخی خیالی است که با رویدادها و شخصیت‌های حقیقی درهم‌تنیده شده‌اند (Cheng, 2020)؛ که نسخه‌هایی الحاقی از سه قسمت آخر این مجموعه با هدف آموزش تاریخ و هنر به کاربران و تحت عنوان «تور اکتشاف»، نمونه‌های مورد بحث پژوهش حاضرند، اولین قسمت از این سه‌گانه، نسخه‌ای الحاقی از بازی کیش یک قاتل: ریشه‌ها^{۱۶} بانام «تور اکتشاف: مصر باستان» می‌باشد که در فوریه ۲۰۱۸ م. منتشر شده است؛ بازه زمانی روایت بخش تاریخی بازی، مربوط به سال ۴۹ ق.م. در دوران پادشاهی بطلمیوس سیزدهم^{۱۷} (۶۲-۴۷ ق.م.) است (Tahmasebi & Asadi, 2021: 53).

در طول این بازی اطلاعات و داده‌هایی تخصصی برگرفته از منابع دانشگاهی و مورد تایید مصرشناسان، مورخان و همین‌طور در نتیجه همکاری با موسساتی نظیر موزه بریتانیا به بازیکن منتقل می‌شود (Schwarz, 2018: 59, 60). گروه سازنده با دریافت بازخورد از افراد فعال در حوزه آموزش، جریان و کنترل بازی را تا حد امکان ساده و روان برای بازیکنان حرفه‌ای و حتی مبتدی طراحی کرده‌اند (Politopoulos et al, 2019: 321). پس از استقبال از اولین قسمت این مجموعه، دومین قسمت از این بازی‌ها نیز به‌عنوان نسخه‌ای الحاقی از بازی: کیش یک قاتل: ادیسه^{۱۸} بانام: «تور اکتشاف: یونان باستان» در اواخر سال ۲۰۱۹ م. منتشر شد که این بار به معرفی تاریخ، تمدن و هنر یونان باستان در جریان جنگ‌های پلوپونزی^{۱۹} (۴۳۱ ق.م.) می‌پرداخت. آخرین بازی مورد بحث در این پژوهش نیز تحت عنوان «تور اکتشاف: عصر وایکینگ» که نسخه‌ای الحاقی از بازی کیش یک قاتل: والهالا^{۲۰} است در اکتبر سال ۲۰۲۱ م. عرضه شد و به بازآفرینی، تحلیل و آموزش وقایع تاریخی، فرهنگی و هنری قرن ۹ م. در دوران کشورگشایی‌های قبایل وایکینگ در اسکاندیناوی و انگلستان آنگلوساکسونی می‌پردازد. در ادامه و در گام ابتدایی تحلیل این مجموعه بازی، به شرح جزئیات ساختاری پرداخته خواهد شد و در انتهای این بخش نیز مجموعه تصاویری برگرفته از جریان بازی در جدول ۱ ارائه می‌شود:

۱- سیر داستان، مراحل و اجزای بازی

تمام مراحل این بازی‌ها از ابتدا در دسترس، طبقه‌بندی شده و قابل انتخاب و بررسی است، دو قسمت اول این مجموعه فاقد داستان و سناریوی دامنه‌دار و به هم پیوسته بوده و همان‌گونه که از نامشان پیداست یک تور آزاد آموزشی و مجازی تاریخ و هنر به حساب می‌آیند. این دو بازی شامل چند بخش اصلی (تور اکتشافی) با طبقه‌بندی موضوعی گوناگون می‌باشند که بازیکن با گزینش زیر بخش مورد نظر از میان

این دسته‌های موضوعی وارد جریان بازی در همان بخش خواهد شد؛ اما در سومین قسمت از این مجموعه، روایتی داستانی شامل هشت مرحله و از زاویه دید چهار شخصیت متفاوت از هر دو جبهه اقوام مهاجم و یکینگ و همین‌طور آنگلو ساکسون‌ها به بازی اضافه شده است و بازیکن به‌طور هم‌زمان وقایع را از زاویه دید هر دو جبهه پی می‌گیرد.

۲- روند بازی، سیستم هدایت، زاویه دید و نمای روایت جریان بازی

روند بازی (گیم پلی) ^{۲۱} و سیستم هدایت شخصیت‌ها بسیار ساده و شامل حرکت در جهات مختلف، دویدن و پرش است و علاوه بر این، امکان سوار شدن بر اسب، هدایت یک عقاب ^{۲۲} و در نتیجه آن مشاهده ابنیه و محیط بازی از بالا، قایق سواری در رود نیل و شتر سواری (در عنوان تور اکتشاف مصر باستان) و کشتی سواری (در دو بازی تور اکتشاف: یونان باستان و تور اکتشاف: عصر وایکینگ‌ها) برای طی کردن مسیرهای اکتشافی وجود دارد که این توجه هوشمندانه به پیوند عناصر طبیعی و محیطی با روند بازی، علاوه بر جذابیت آفرینی و عدم ایجاد جریانی یک‌نواخت، به سیالیت جریان تعلیمی و روایی حاکم بر این مجموعه، کمک شایان توجهی می‌نماید. دو بازی اول فاقد صحنه‌های درگیری است ^{۲۳} (Schwarz, 2018: 62)؛ در جریان بازی، هر ایستگاه و مسیر رسیدن به آن به‌طور مشخص به نمایش درآمده است و البته، امکان جستجو و تجربه آزادانه فضای نقشه وسیع و محیط جهان باز ^{۲۴} بازی، و رای مسیرهای پیشنهادی و از پیش تعیین شده به‌طور کامل وجود دارد. در هر سه قسمت از مجموعه نیز، امکان دنبال کردن روند داستان با هر دو زاویه دید اول شخص و سوم شخص و همین‌طور تغییر به دید از بالا در هر لحظه فراهم است.

۳- محیط و جغرافیای بازی

در دو قسمت اول، محیط (جهان) بازی شامل مناطقی از مصر باستان و باز آفرینی واقع‌گرایانه شهرهای باستانی این تمدن نظیر ممفیس،

فیوم، اسکندریه، تبس، همین‌طور صحرای مصر (Casey, 2021: 13) و بازی دوم نیز شامل ۲۶ شهر و جزیره شبیه‌سازی شده از یونان باستان، هم‌چون آتن، کورنت، آرکادیا، مگاریس، مقدونیه، جزیره ساموس و... است (Grodt, 2019). در سومین قسمت از این مجموعه نیز، سرزمین‌های حوزه اسکاندیناوی و انگلستان آنگلو ساکسونی در قرن ۹ م. و همین‌طور دو شهر افسانه‌ای و اساطیری یوننهایم ^{۲۵} و آزگارد ^{۲۶} (جهت آموزش ظرفیت‌های اساطیری و افسانه‌های نورس)، محیط و جغرافیای بازی را تشکیل می‌دهند که همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، بازیکنان امکان کاوش و گردش آزادانه در تمامی این شهرها و مناطق وسیع باز آفرینی شده را خواهند داشت (Hussain, 2020).

۴- رابط کاربری و شخصیت‌ها

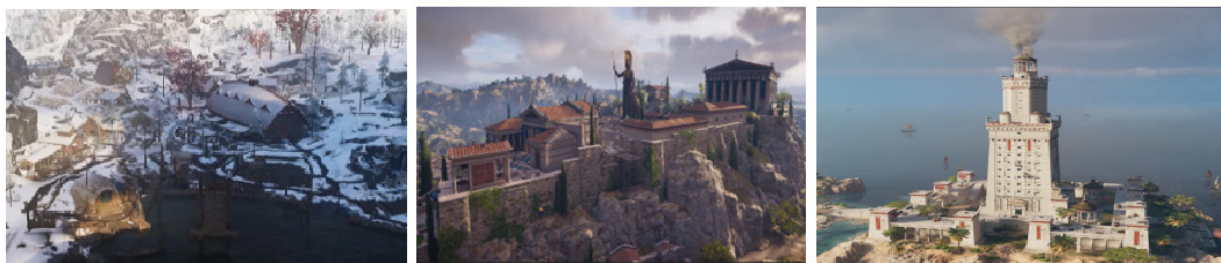
رابط کاربری بازی تور اکتشاف: مصر باستان از فهرستی اصلی تشکیل شده است که شامل نقشه بازی، تورها، شخصیت‌ها، خط زمانی، راهنمای هدایت بازی و دو بخش تحت‌عناوین (۱) گذرنامه ^{۲۷} که مسیر پیشرفت بازیکن و تورهایی را که تا به حال بررسی کرده است نشان می‌دهد و (۲) خط زمان ^{۲۸} که سیر تاریخی وقایع، ساخت اماکن، افراد مهم در هر دوره زمانی و... را که در تورها تشریح می‌شوند- در یک نگاه به نمایش می‌گذارد. رابط کاربری بازی تور اکتشاف: یونان باستان نیز مشابه عنوان مصر باستان است، با این تفاوت که، گزینه گذرنامه در این بازی حذف شده است. رابط کاربری و فهرست‌های انتخابی سومین قسمت از این بازی اصراً شامل انتخاب مراحل است. شخصیت‌های قابل انتخاب در دو قسمت اول مجموعه، شامل شخصیت‌های قسمت‌های اصلی این بازی‌ها، از جمله افراد عادی با حرفه‌های گوناگون، سربازان و همین‌طور شخصیت‌های حقیقی و معروف تاریخی می‌باشند؛ اما در قسمت سوم، با تغییری خلاقانه از جانب سازندگان در این بخش، بازی از منظر چهار شخصیت اصلی ^{۲۹} دنبال می‌شود که عبارتند از: زن و شوهری وایکینگ، راهبی ساکسون و آلفرد کبیر ^{۳۰} (۸۴۸-۸۹۹ م.) (Fingas, 2021).

روند بازی، سیستم هدایت، زاویه دید و نمای روایت جریان بازی



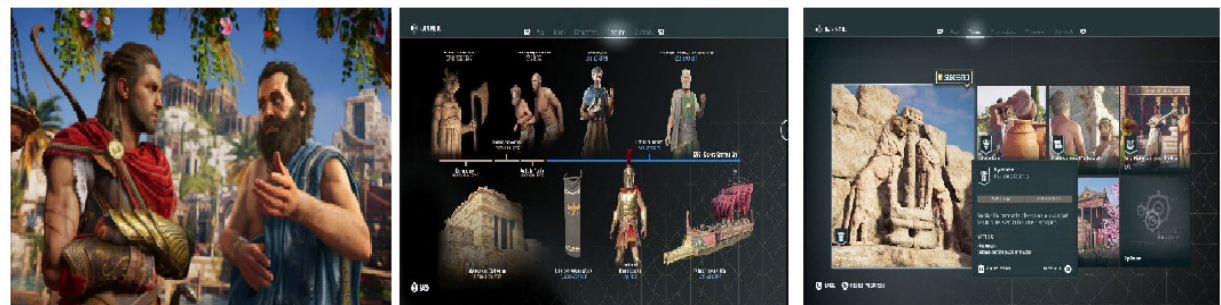
نمونه‌ای از سیستم‌های گوناگون هدایت و نماهای روایت بازی، از راست به چپ: نمایی از شترسواری در ورودی شهر تبس، قایق سواری در رود نیل و هدایت یک عقاب بر فراز اسکندریه! تصاویر: بازی تور اکتشاف مصر باستان.

محیط و جغرافیای بازی



به ترتیب از راست به چپ: نماهایی از اسکندریه، آتن و فورنبرگ در بازی، تصاویر به ترتیب و از راست به چپ: بازی تور اکتشاف مصر باستان، یونان باستان و عصر وایکینگ.

رابط کاربری و شخصیت‌ها



به ترتیب از راست به چپ: نماهایی از فهرست موضوعی و رابط کاربری تور شهر میسن، خط زمان ماموریت‌ها و گفتگوی سقراط (با پوشش آبی‌رنگ) باشخصیت بازی، تصاویر: بازی تور اکتشاف یونان باستان.

تجزیه و تحلیل شبکه انتقال اطلاعات و شرح فضای آموزشی حاکم بر بازی

پس از شرح عناصر و ساختار این سه بازی، در این بخش به تحلیل شبکه انتقال اطلاعات پویا و همین‌طور تشریح فضای آموزشی حاکم بر این مجموعه پرداخته

خواهد شد و در انتهای این بخش نیز تصاویر مربوط در جدول ۲ ارائه می‌شود. در هر سه بازی بعد از ورود بازیکن به مرحله و ایستگاه انتخابی، توضیحات مختصری شامل عنوان و مدت زمان تقریبی تور انتخاب شده را در کنار صفحه می‌بینیم؛ سپس، با انتخاب گزینه شروع، گوینده و سیستم راهنمای

صوتی توضیحاتی مقدماتی راجع به کلیات، مفاهیم، تاریخچه، اهداف مراحل و ایستگاه انتخابی آرایه می‌دهد؛ محل هر ایستگاه با نقطه‌ای طلایی و مسیر رسیدن به آن نقطه نیز با خطی طلایی رنگ به وضوح مشخص است که امکان تعامل و هدایت شخصیت‌های بازی را حتی برای افرادی که آشنایی چندانی با بازی‌های رایانه‌ای ندارند، میسر ساخته است (کافی است مسیر طلایی رنگ توسط بازیکن دنبال شود)، پس از رسیدن به هر ایستگاه، راهنمای صوتی بازی به مانند راهنمای یک موزه توضیحاتی کامل از موضوع مورد نظر آرایه می‌دهد؛ که در این حین و در گوشه صفحه نمایش، تصویری از متنی برگرفته از منابع تاریخی و علمی موثق به همراه ارجاعات مربوط و تصاویر مرتبط با موضوع بحث به نمایش در می‌آید. فاصله ایستگاه‌ها در طول بازی کوتاه است و توضیحات مرتبط با هر نقطه به مخاطب آرایه می‌شود، ایستگاه‌ها شامل معرفی موضوعات متنوعی می‌شوند که عبارتند از: محیط‌های خاص جغرافیایی، مانند رود نیل (در تور اکتشاف مصر باستان)، محل وقوع یک جنگ یا رخداد تاریخی، مانند محل وقوع نبرد ترموپیل و شرح این نبرد (در تور اکتشاف یونان باستان)، اقتصاد، صنایع مهم، شرایط سیاسی حاکم، معرفی حرفه مردم، اساطیر و افسانه‌های هر منطقه، آثار هنری هر منطقه، ابنیه معماری، کتیبه‌ها و یا کتب حایز اهمیت، مکان‌های مقدس باستانی، معرفی باستان شناسان و تاریخ‌دانانی که منطقه یا موضوع مورد اشاره در ایستگاه را کشف کرده‌اند و حتی حیات وحش و گونه‌های جانوری خاص هر منطقه. امکان عکس برداری از محیط بازی و ذخیره‌سازی عکس‌ها، دیگر قابلیت جالب این سه بازی است. در ادامه و به تفکیک و اختصار، شیوه‌های به‌کار رفته در مرحله ساخت و مصادیقی از ساختار تشریح شده، از هر سه

قسمت بیان می‌شود:

۱- «تور اکتشاف مصر باستان»: در قسمت اول تیمی متشکل از ۷۰۰ نفر از استودیوهای یوبیسافت در سراسر جهان جهت ارتقای سطح آموزشی و صحت بازآفرینی وقایع و آثار تاریخی به‌طور گسترده با مصرشناسان و مورخان در تعامل بوده‌اند. این استودیوها علاوه بر استخدام مورخان، از دانشگاهیان و متخصصان رشته‌های هنری برای طراحی محیط بازی و بازسازی نقاشی‌های باستانی راهنمایی گرفته و بسیاری از صحنه‌ها به بازی اضافه و یا حذف و اصلاح شدند^{۳۱} (Nielsen, 2017). طراحان این قسمت، فیلم‌ها و سریال‌های تلویزیونی و منابع تصویری را بررسی کرده تا در یابند، مصر باستان چگونه در ذهن و فرهنگ تصویری عام (پاپ) به تصویر کشیده شده است (Ibid)، در طول بازی، بازیکن به‌خوبی با اعتقادات و نحوه عبادات و اعمال آیینی مردم و اهمیت خدایان مصر باستان در زندگی روزمره افراد آشنا می‌شود (5: Poiron, 2021). اهرام و سازه‌هایی مانند ابلیسک‌ها، در وضعیت سالم خود به تصویر کشیده شده‌اند که با مقایسه این سازه‌ها با شرایط فعلی‌شان بازیکنان با شکل اصلی و سالم این آثار بهتر آشنا می‌شوند. شهرها دارای بافتی متمایز هستند که بر اساس ویژگی‌های محیطی، اعتقادی و بومی طراحی شده‌اند؛ برای مثال در اسکندریه و فیوم، معابد خدایان رومی به چشم می‌خورد و پوشش مردم با دیگر نقاط مصر متفاوت است. برای پویایی بیش‌تر دنیای بازی، گروه سازنده زمان زیادی را برای طراحی شخصیت‌ها صرف کرده است. مشاغل و حرفه‌های گوناگون مردم و طبقات اجتماعی مختلف به‌خوبی در بازی، بازآفرینی شده‌اند. از نکات قابل توجه دیگر، اشاره به تقدس برخی حیوانات نزد مصریان باستان است که در جریان تورها نمود داشته است. (Tahmasebi & Asadi, 2021: 57, 59)

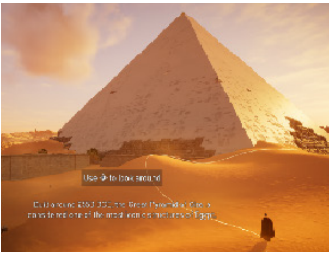
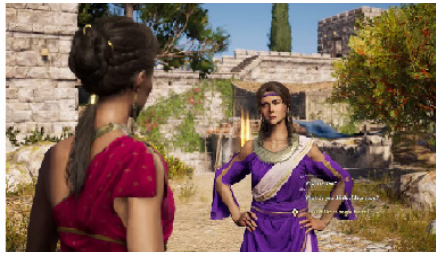
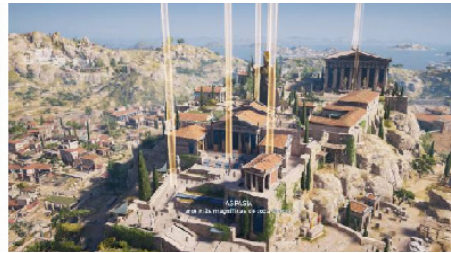
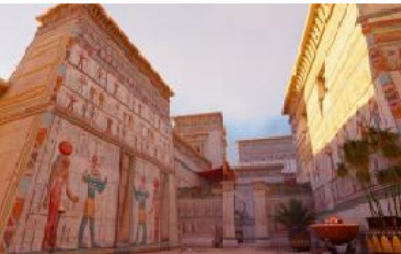


۲- «توراکتشاف یونان باستان»: در قسمت دوم، نظام آموزشی مبتنی بر پرسش و پاسخ^{۳۳} و نیز شخصیتی مکمل به عنوان راهنمای تور به بازی اضافه شده است و برای کاربر به نمایش درمی آید؛ که با انتخاب هر گزینه مکالمه‌ای بین شخصیت اصلی انتخابی و شخصیت مکمل (راهنمای تور) شکل می‌گیرد و در پایان هر تور نیز گزینه‌هایی شامل (۱) برای یک امتحان آماده هستیم، (۲) من را به تور بعدی ببر، (۳) من را به یک تور تصادفی ببر و (۴) برای الان کافی است، به نمایش درمی آید؛ که در صورت انتخاب گزینه مربوط به ارزش‌یابی، راهنمای تور پرسش‌هایی از اطلاعات بررسی شده در طول مسیر از بازیکن می‌پرسد و پاسخ‌ها در قالب چندگزینه‌به نمایش درمی آید؛ در صورت انتخاب گزینه صحیح شاهد مطرح شدن پرسش بعدی و در غیر این صورت شاهد حذف گزینه‌های اشتباه تارسیدن به پاسخ صحیح هستیم. این قسمت از بازی نیز به خوبی از دستاوردهای فنی قسمت قبلی و عناصر ساختاری آن بهره برده است و نوآوری‌های اشاره شده در قسمت قبلی این بار در بازآفرینی یونان باستان با ویژگی‌های خاص این تمدن، به کار گرفته شده‌اند؛ انتخاب دوره جنگ پلوپونزی به عنوان بازه تاریخی به گروه سازنده اجازه داد، شخصیت‌های تاریخی مشهوری، مانند سقراط، هرودت و بسیاری دیگر از اشخاص حقیقی و سرشناس تاریخ، فرهنگ و هنر یونان را در قالب این بازی معرفی و بازآفرینی کنند (Campbell, 2018). بنا بر گفته طراحان این قسمت، آثار هرودت که بسیاری او را به عنوان اولین مورخ جهان توصیف می‌کنند، به عنوان الهام‌بخش و پایه‌ای مهم برای سازندگان در خلق جهان و داستان بازی بوده است. این شخصیت تاریخی به همراه سقراط نقش راهنمایان بازیکن را در جریان برخی مراحل بر عهده

دارند؛ تاریخ‌دانان و متخصصانی در رشته تاریخ هنر از فرانسه، بریتانیا، کانادا و یونان در ساخت این بازی همکاری داشته‌اند (Vazquez, 2018). هم‌چنین، در مراحل ساخت این قسمت، گروه توسعه‌دهنده و سازنده در یک سفر میدانی ده‌روزه به یونان، از ابنیه این کشور بازدید کرده و بیش از ۱۳۰۰۰ عکس از بقایای آثار باستانی این منطقه برای تحقیق اخذ نموده‌اند و بدین طریق به بازآفرینی جزییات ابنیه و آثار معماری یونان باستان پرداخته‌اند (Grodt, 2019)، توجه به ارزش‌های آیینی و اعتقادات مردمان یونان باستان در سرتاسر محیط و مراحل اکتشافی به چشم می‌خورد؛ برای مثال، ناوگان دریایی به هنگام سفر و طوفانی شدن شرایط جوی، سرودها و داستان‌هایی افسانه‌ای از خشم خدایان بازگو می‌کنند و شیوه عبادت مردم در پرستشگاه‌ها و معابد نیز با همراهی تصاویری از منابع مکتوب و راهنمای صوتی طراحی شده است. نکته قابل توجه دیگر در باب هنرهای تجسمی، بازآفرینی در ابعاد و رنگ‌های حقیقی بسیاری از مجسمه‌ها و سازه‌هایی است که یا امروزه، وجود خارجی ندارند و یا تنها بقایای نسخه‌های کپی رومی این آثار موجود است که به ارتباط‌گیری هر چه بهتر بازیکنان با قالب زمانی و مکانی هر اثر منجر می‌شود. علاوه بر جملات فلسفی از سقراط و نقل‌های تاریخی هرودت، اصطلاحات و ضرب‌المثل‌های یونانی، در گفتگوی میان شخصیت‌های اصلی بازی به چشم می‌خورد. شیوع بیماری طاعون، مسابقات المپیک، هم‌چنین فضای هنری، سیاسی، دیپلماتیک و تاثیر فلاسفه بر فضای آتن به عنوان مهد دموکراسی در این بازه زمانی از موارد جالب تاریخی است که در این قسمت از بازی مورد توجه قرار گرفته است (Birnbau, 2018).

۳- «تور اکتشاف عصر وایکینگ»:
 بازه زمانی قسمت سوم سال ۸۷۳ م. و در زمان حمله وایکینگ‌ها به بریتانیا است و به گفته سازندگان، از آن جایی که روایات تاریخی از حملات وایکینگ‌ها به بریتانیا عمدتاً توسط آنگلو ساکسون‌ها نقل شده است و وایکینگ‌ها را صرفاً مهاجمانی تشنه به خون معرفی کرده‌اند، طراحان در پی خوانشی متفاوت از این بازه تاریخی و بازآفرینی ویژگی‌های قومی و اعتقادات اساطیری وایکینگ‌ها، سکونت‌گاه‌ها، سفرهای دریایی و گسترش کشاورزی توسط آنان در بریتانیا بوده‌اند (Dornbush, 2020)؛ از جمله آثار هنری و ادبی که سازندگان برای ساخت بازی از آن الهام گرفته‌اند، می‌توان به رمان مرده‌خواران^{۳۳} (۱۹۷۶) که خود نوعی بازخوانی از شعر حماسی بیوولف^{۳۴} بوده، اشاره کرد؛ هم‌چنین، بازی تاثیراتی از بازی‌های رایانه‌ای و سریال‌هایی با موضوع وایکینگ‌ها، پذیرفته است (Juba, 2020). همان‌طور که در ابتدای این بخش بیان شد، عناصر روایی و داستان بازی به نسبت قسمت‌های قبلی

دستخوش تغییراتی شده‌اند و طراحان با وام‌گیری از روایتی هم‌زمان و از زاویه دید شخصیت‌هایی از هر دو جبهه مسیحیان و اقوام وایکینگ در پی خوانشی چندجانبه از وقایع یک مقطع تاریخی بوده‌اند.^{۳۵} عمده محیط بازی را سرزمین‌های نروژ و بریتانیا شامل مناطقی مانند وسکس، نورث آمریکا، انگلیس شرقی، مرسیا و... تشکیل می‌دهند؛ محیط این بازی با محوریت عناصر و ظرفیت‌های طبیعی و اقلیمی طراحی شده است (McKeand, 2020). کلیساها و دیرها، کتاب‌نگاری و آثار هنری مسیحیت در آن دوران، ابنیه معماری و البته، سازه‌های سنگی باستانی نظیر استون‌هنج، از عناصر شاخص بازآفرینی شده در بازی هستند (Hus, 2020)، به‌مانند دو قسمت قبلی، آداب و رسوم و نحوه زندگی روزمره، اعتقادات و اعمال آیینی، موسیقی، زبان، جشن‌ها و مراسم قربانی، بازی‌های محلی و باستانی اقوام وایکینگ، نظیر چالش پرواز^{۳۶} و اورلوگ^{۳۷} و... در این قسمت به خوبی بازآفرینی شده‌اند (Juba, 2020).

جدول ۲- تجزیه و تحلیل شبکه انتقال اطلاعات و شرح فضای آموزشی حاکم بر بازی (نگارندگان)

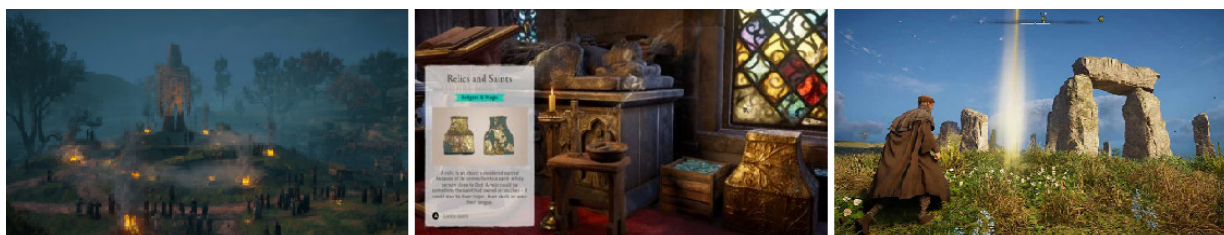
| شبکه انتقال اطلاعات و فضای آموزشی | | |
|--|---|--|
|  |  |  |
| از راست به چپ: نمایی از ایستگاه‌های آموزشی مجموعه آکروپولیس، امتحان پایانی همان تور و تور هرم جیزه (خط مسیر طلایی و راهنما منابع مکتوب گوشه سمت چپ مشخص است). تصاویر: دو تصویر اول از راست به چپ: بازی تور اکتشاف یونان باستان و تصویر سوم بازی تور اکتشاف مصر باستان. | | |
| «تور اکتشاف: مصر باستان» | | |
|  |  |  |
| به ترتیب از راست به چپ: نمایی از تور آموزش مراحل مومیایی کردن مصریان باستان، تک‌چهره‌های فیوم، نقاشی‌های دیواری معبدی در ممفیس در وضعیت اصلی خود، تصاویر: بازی تور اکتشاف مصر باستان. | | |

«تور اکتشاف: یونان باستان»



به ترتیب از راست به چپ: نمایی از خیابان‌های بازآفرینی شده آتن در بازی، سفالگری آتنی در تور آموزشی هنر سفالگری یونان باستان و پیکره معروف مشتزن نشسته در ابعاد اصلی اثر و در میدان شهر تاسوس، تصاویر: بازی تور اکتشاف یونان باستان.

«تور اکتشاف عصر وایکینگ»



به ترتیب از راست به چپ: نمایی از شخصیت کشیش این بازی در نزدیکی ایستگاه آموزشی استون هنج، تور آموزش اشیای باستانی مقدس (بازآفرینی یک جعبه مقدس، تصاویری از بقایای جعبه در منابع مکتوب نیز در گوشه تصویر مشخص است) و مراسم پرستش اودین، تصاویر: بازی تور اکتشاف عصر وایکینگ.

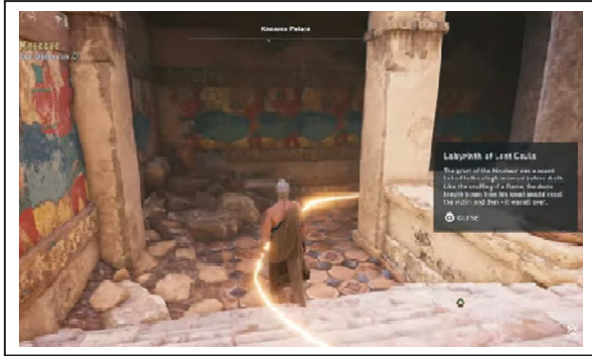
دستاوردهای مجموعه بازی تور اکتشاف در زمینه آموزش تاریخ و هنر

از آنجایی که این مجموعه بازی به لحاظ ساختاری فاقد پیچیدگی داستانی و یا بخش مبارزاتی است و همچنین از نظر اجرایی نیز بسیار ساده و حتی قابل اجرا برای افرادی است که با بازی‌های رایانه‌ای آشنایی ندارند، در بسیاری از محافل آموزشی و فرهنگی با استقبال و تحسین شایان توجهی مواجه شده است. (Politopoulos et al, 2019; Reparaz, 2017; 319). اتین الونیر^{۳۸} مدیر برند قسمت‌های اصلی این مجموعه، در اظهار نظری، تور اکتشاف را روشی تازه و بهبود یافته جهت آموزش به معلمان و استادانی که باید تدریس خود را با ابزار دیجیتال هماهنگ کنند و همین‌طور میلیون‌ها دانش‌آموز و دانشجو در زمانی که شاهد بروز اختلال در یادگیری‌شان هستیم (اشاره به دوران

فراگیری بیماری کرونا در دنیا) عنوان کرد (Fa-vis, 2020). پس از عرضه بازی تور اکتشاف مصر باستان موزه بریتانیا در همکاری با یویسیسافت در غرفه مربوط به این تمدن، امکان تجربه بازی را در محیط موزه و در کنار نمونه‌های اصلی اشیای و مومیایی‌های باستانی فراهم کرد. هم‌چنین، موزه پوئنت آکالیر^{۳۹} مونترال کانادا در نمایشگاهی در سال ۲۰۱۸ م. (Poiron, 2021: 6) و در بخش مربوط به «ملکه‌های مصر» تصاویر و ویدیوهایی از جریان بازی تور اکتشاف به معرض نمایش قرار داد (Bonifacic, 2020). علاوه بر این دو موزه، مراکز فرهنگی و موزه‌هایی نظیر کتابخانه بریتانیا^{۴۰}، موزه ملی دانمارک^{۴۱}، مرکز فرهنگی همپشایر^{۴۲}، موزه پرستون پارک^{۴۳} و اتحادیه موزه‌های ملی فرانسه^{۴۴} در مراحل ساخت و توسعه این بازی با گروه سازنده همکاری داشته و این مجموعه را در مناسبت‌های گوناگون به مخاطبین خود معرفی کرده‌اند (Ivan, 2021b). در سال ۲۰۱۹ م. و در رویدادی به نام بازی

برای تغییر^{۴۵} (g4c)، «تور اکتشاف مصر باستان» موفق به دریافت سه جایزه در بخش‌های مختلف شد که عبارتند از: بهترین بازی آموزشی سال، جایزه بازی منتخب مردم و اولین جایزه رهبری صنعت بازی (Bonifacic, 2020)؛ از دیگر دستاوردهای گروه سازنده بازی می‌توان به پروژه مترجم خط هیروگلیف - که توسط یوبیسافت به انجام رسیده است - اشاره کرد (Casey, 2021: 29; Kucukduner, 2020). شاید بتوان جالب‌ترین دستاورد سازندگان این قسمت از بازی را بازآفرینی راهروها و محیط داخلی اهرام مصر به شمار آورد و گواهی این ادعا را پیش‌بینی وجود راهروها و فضاهای مخفی در هرم جیزه مصر که در بازی بر اساس تئوری‌های ژان پیر اودین^{۴۶} (۱۹۵۱ م.) معمار فرانسوی طراحی شده، دانست. نکته شگرف در این رابطه این است که، این فضاهای خالی بافاصله زمانی نه‌چندان زیاد پس از عرضه بازی، توسط باستان‌شناسان و کاوشگران در این هرم و در جهان واقع کشف شدند (Kain, 2017)؛ که وقوع چنین اتفاقی به وضوح موید دقت نظر سازندگان در ساخت این بازی‌ها و همین‌طور ظرفیت‌های عظیم نهفته در دنیای بازی‌های رایانه‌ای است؛ ظرفیت‌های آموزشی نوین و منحصر به فرد این رسانه هنری و «تعاملی» به‌راستی کلاس درسی با ساختاری متفاوت و جذاب و درعین حال، نوعی موزه هنری و تاریخی مجازی، برای مخاطبان به‌شمار می‌رود؛ به‌عبارتی، ویژگی‌های منحصر به فرد این‌گونه هنری و درعین حال کاربرست هوشمندانه عناصری چون «تعامل»، «هدایت‌گری»، «جذابیت و عدم یک‌نواختی» و «بازی‌گونگی» است که آموزش در این بستر را در کنار دیگر شیوه‌های رایج آموزش تاریخ و هنر، به عنوان شیوه‌ای نوین و متمایز قرار می‌دهد، علاوه بر ارزش‌های فرهنگی، اساطیری و قومی، امکان «شبیه‌سازی» و در موارد

بسیاری «بازآفرینی» آثار هنری و ابنیه معماری که امروزه یادگیر وجود ندارند و یا بقایای آن‌ها به وضعیت اصلی خود بی‌شبهت است، از جمله امکانات قابل توجه این بازی‌ها است، شیوه آموزشی یا حداقل کمک آموزشی نوینی که محدود به مقطع تحصیلی خاصی نبوده و می‌تواند از مقاطع پایه تا بالاترین سطوح تحصیلات تکمیلی کاربرد داشته باشد. در ادامه، تصاویر ۱ تا ۴ تنها به‌عنوان نمونه‌هایی قابل تطبیق از کاربرد این مجموعه بازی حتی در نظام آموزشی فعلی کشورمان، در راستای تصدیق چنین ادعایی آورده شده‌اند، در تصویر ۱، نمایی از بنای پارتنون را در کتاب تاریخ هنر بخش یونان پایه دهم نظام آموزشی کشور می‌بینیم و در تصویر ۲، همان بنا در شکل اصلی خود و به‌گونه‌ای که در این مجموعه بازی، بازآفرینی شده است، قابل مشاهده می‌باشد؛ تفاوت یادگیری و آموزش از طریق تنها یک تصویر در قطعی کوچک از بقایای این بنا در مقابل بازآفرینی با تمام جزئیات، امکان گشت و کاوش آزادانه و تعاملی به همراه راهنمایی صوتی و تصویری با استناد به معتبرترین منابع آکادمیک، در این مقایسه تصویری به وضوح روشن است. در تصویر ۳ نیز من‌باب نمونه، به‌سوالاتی از هنر یونان باستان، در آزمون ورودی مقطع دکتری پژوهش هنر سال ۱۳۹۵ و معماری سال ۱۴۰۱، به‌عنوان بالاترین سطح آزمون علمی ورودی مقاطع تحصیلی رشته هنر در کشور، اشاره شده است؛ با توجه به شبیه‌سازی و آموزش دقیق موضوع مورد نظر طراح سوال در بازی تور اکتشاف یونان باستان (تصویر ۴)، شاید بتوان گفت کاربران این بازی، در صورت تجربه کامل آن و دقت در تورها برای ارایه پاسخ صحیح، دچار مشکل خاصی نخواهند شد^{۴۷}؛ این دو مثال خود به وضوح و در وهله نخست، بیان‌گر اهمیت و لزوم تغییر این نگاه است



تصویر ۴- ورودی کاخ کنوسوس در مرحله تور اکتشاف این کاخ در بازی تور اکتشاف یونان باستان

نتیجه‌گیری

با توجه به روند پژوهش و تحلیل‌های صورت گرفته در اجزا و بخش‌های اصلی مجموعه بازی تور اکتشاف، در راستای پاسخ به پرسش اصلی پژوهش می‌توان به وجود ساختاری نظام‌مند و ویژگی‌هایی نوآورانه و قابل توجه در شیوه‌ای نوین از آموزش تاریخ و هنر پی برد؛ ویژگی‌های نوآورانه در بخش فنی و ساختاری این بازی‌ها، عبارتند از: سادگی، پویایی و آزادی عمل که این موارد امکان تعامل با بازی را به خصوص برای والدین، معلمان، استادان و هر کاربری که با این بازی‌ها آشنا نیست، افزایش می‌دهد. محیط «جهان باز» این مجموعه، امکان اکتشاف مجازی و آزادانه در شهرهای تاریخی را ممکن می‌سازد و فهرست‌ها و رابط کاربری جذاب امکان رهگیری روند پیشرفت و مرور آموخته‌ها را برای بازیکن فراهم می‌سازد. در بخش شخصیت‌پردازی، امکان انتخاب از هر دو جنس مرد و زن، کودکان، از بین مشاغل گوناگون و همین‌طور شخصیت‌های تاریخی (به استثنای قسمت سوم) می‌تواند منجر به افزایش نوعی حس هم‌ذات‌پنداری، تعامل و غوطه‌وری بیش‌تر در کاربران شود. استفاده از راهنماهای متنوع در جریان بازی اعم از راهنمای صوتی، متنی و تصویری، هم‌چنین استفاده از منابع موثق علمی و تاریخی قابلیت ارتقای اطلاعات مخاطب در سطوح مختلف را فراهم می‌آورد. اکتشافات شگرف

که آثار هنر- صنعت بازی‌های رایانه‌ای ابزاری صرفاً سرگرم‌کننده‌اند، در وهله بعد، نشان‌گر امکانات بی‌بدیل آموزش تاریخ و هنر در بستر این بازی‌ها می‌باشد و در نهایت نیز ضرورت ساخت چنین بازی‌هایی بر مبنای ظرفیت‌های بومی با الگوبرداری از نمونه‌های موفق جهانی در داخل کشور را آشکار می‌سازد.

پس از مرگ اسکندر، یکی از سرداران او در یونان قدرت را به دست گرفت. حکومت مقدونیان بر یونان تا زمانی که این کشور ضمیمه امپراتوری روم شد، ادامه یافت.

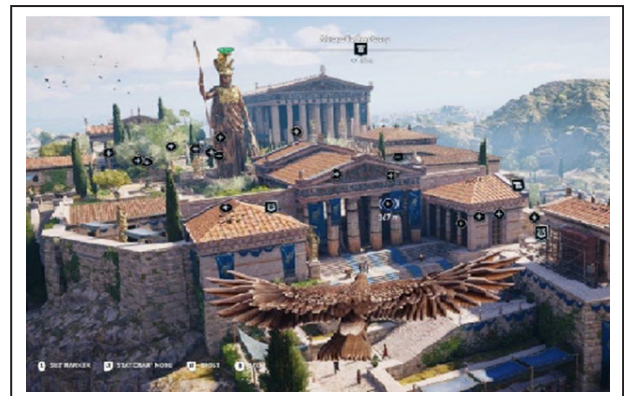
فرهنگ و تمدن

یونان در عهد باستان به ویژه در عصر شکوفایی دموکراسی در آتن (۵۰۰ تا ۳۳۸ ق.م)، شاهد دوران درخشانی از رشد فکری، فرهنگی، علمی، هنری و ادبی بود. یونانیان از دستاوردهای تمدن‌های مصر، بین‌النهرین و ایران بهره بسیاری بردند و در عرصه‌های مختلف پیشرفت‌های چشمگیری کردند.

دین: یونانیان به خدایان متعددی اعتقاد داشتند. مهم‌ترین این خدایان، دوازده خدایی بودند که در کوه آلمپ جای داشتند و در رأس آنان، «زئوس»، خدای آسمان و آفرینش بود. مردم هر دولت - شهر یکی از خدایان مستقر در المپ را به عنوان خدای محافظ شهر خود ستایش می‌کردند. مثلاً آتنا، خدایانوی خرد، محافظ شهر آتن به شمار می‌رفت. یونانیان دارای معابد و پرستشگاه‌هایی

معبد پارتنون - آکروپولیس آتن

تصویر ۱- نمایی از پارتنون در کتاب تاریخ پایه دهم



تصویر ۲- نمایی از پارتنون و آکروپولیس در بازی تور اکتشاف یونان باستان

| سفرایط (۱) | دموکریسیوس (۲) | الاطلون (۳) | رسطلو (۴) |
|--|--|------------------------|-------------------------|
| ۱- تندیس «الپه مار» متعلق به کدام تمدن باستانی و در کجا بوده است؟ | ۱) تمدن مینوسی - کاخ کلوسوس | ۲) تمدن مصر - هرم خنوس | ۳) تمدن هند - کج شالمار |
| ۱۰- نظریه تجسد با (آثار به عنوان مبنای هنرهای تجسمی هند، در کدام اثر به صراحت مورد تأکید قرار گرفته است؟ | ۱) آپاشادها | ۲) پورناها | ۳) بهگود گیتا |
| ۱۱ | ۱) کاخ کنوسوس، به هنر کدام تمدن تعلق دارد؟ | ۲) مینوسی | ۳) مینوسی |
| ۲۰ | ۱) سیکلادی | ۲) مینوسی | ۳) مینوسی |
| | | | ۴) دوزی |

تصویر ۳- سوال ۹ کنکور دکتری پژوهش هنر سال ۱۳۹۵ و ۳۰ کنکور دکتری معماری سال ۱۴۰۱

پی‌نوشت

1. Virtual reality.
2. Discovery Tour.
۳. نسخه‌هایی الحاقی: Downloadable Content (DLC)، محتوایی اضافی برای یک بازی رایانه‌ای است که می‌توان آن را جداگانه دریافت کرد.
4. Assassin's Creed
5. Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt.
6. Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Greece.
7. Discovery Tour by Assassin's Creed: Viking Age.
8. serious games.
9. The Oregon Trail.
10. Gee, James Paul.
11. Bokyeong Kim.
12. Fenggeng ke.
13. Gariss.
14. Pivec.
۱۵. یوبی‌سافت (Ubisoft)، طبق گزارش مالی شرکت یوبی‌سافت در نوامبر ۲۰۲۰، مجموعه کیش یک قاتل، تاکنون بیش از ۵۵ میلیون نسخه در بازارهای رسمی سراسر جهان به فروش رسانده است (Ivan, 2021)، به واسطه محبوبیت این مجموعه بازی، در این سال‌ها، نسخه‌هایی جانبی برای کنسول‌های دستی عرضه شد و کتب مصور و رمان‌هایی ملهم از داستان این بازی نیز به انتشار رسید (As-sassin's Creed Stories, n.d).
16. Assassin's Creed: Origins.
۱۷. بطلمیوس سیزدهم (Ptolemy XIII)، از آخرین اعضای خاندان سلطنتی بطالسه در مصر باستان بود.
18. Assassin's Creed: Odyssey.
۱۹. به مجموعه جنگ‌های تاریخی و مهمی اطلاق می‌شود که در فاصله سال‌های ۴۳۱ تا ۴۰۴ پیش از میلاد میان اسپارت و آتن ادامه داشت.
20. Assassin's Creed: Valhalla.
۲۱. روند بازی (Gameplay)، فرآیندی است که هنگام بازی کردن یک بازی رایانه‌ای اتفاق می‌افتد و نتیجه درگیری سوژه با قوانین و ابژه‌های بازی در گذر زمان است (Liestøl et al., 2003: 400) در زبان انگلیسی برآیند ترکیب دو واژه «بازی» (گیم) و «بازی کردن» (پلی) ترکیب جدید «گیم پلی» را شکل می‌دهد که بر روند و جریان بازی دلالت دارد.
۲۲. در بازی «تور اکتشاف: عصر وایکینگ»، بازیکن برای مشاهده محیط بازی از نمای بالا هدایت یک کلاغ دست آموز را به جای عقاب بر عهده دارد که می‌تواند نشان دهنده توجه سازندگان به جایگاه این پرندۀ اساطیری در بین افسانه‌های نورد و دقت در جزئیات و ایجاد تفاوت در عین حفظ ساختار کلی این مجموعه بازی باشد.

یادشده و تولیدات جدید بر پایه داده‌های به‌دست‌آمده از این بازی‌ها، همین‌طور پوشش دادن ظرفیت‌های تمدنی-فرهنگی و به‌طور مشخص پرداختن به جنبه‌های گوناگون تاریخی اعم از تاریخ اسطوره‌ای و تاریخ روایی، منجر به آرایه تصویری همه‌جانبه، مستند و با جزئیات به مخاطب شده است. ویژگی‌های دیگری مانند امکان عکس‌برداری از محیط بازی، نظام پرسش و پاسخ و ارزش‌یابی در پایان هر بخش، برقراری تعادل میان سرگرمی و آموزش و امکان برقراری پیوند با محافل آکادمیک و هنری برجسته دنیا از دیگر دستاوردهای مهم این بازی‌ها است. برخی از امکانات و ویژگی‌های یادشده، وجه تمایز این شیوه آموزشی با دیگر شیوه‌های رایج آموزش تاریخ و هنر به‌شمار می‌روند که با بازشناسی و تامل در ساختار و عناصر سازنده این مجموعه بازی موفق در سطح بین‌المللی می‌توان گامی موثر در جهت ساخت بازی‌های رایانه‌ای بومی با محوریت آموزش تاریخ و هنر برداشت و بر چالش‌های موجود در نظام آموزشی سنتی کشور فائق آمد. هم‌چنین، امکان استفاده از بازی‌های آموزشی با محوریت تاریخی و هنری، علاوه بر مدارس، در سطوح دانشگاهی، موزه‌ها و مراکز فرهنگی فراهم است. ذکر این نکته ضروری است که لازمه به‌وقوع پیوستن این مهم تنها با حمایت مادی و معنوی همه‌جانبه نهادهای دولتی، بخش خصوصی، دانشگاه‌ها و محافل آکادمیک و پیوند، همراهی و حمایت این ارکان از هنر-صنعت بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان رسانه‌ای قدرتمند و نوپا در عصر حاضر، مقدور خواهد بود.

(Byock, 1982: 141).

۳۷. اورلوگ (Orlog)، نوعی بازی رومیزی با تاس و مهره است که گروه سازنده بازی با الهام از بازی های رومیزی و ایکنینگ ها دست به باز تولید آن زده اند (Juba, 2020).

38. Etienne Allonier.

39. Pointe-à-Callière.

40. The British Library.

41. Denmark's National Museum.

42. UK's Hampshire Cultural Trust.

43. Preston Park Museum.

44. Réunion des Musées Nationaux (RMN).

45. Game for change.

46. Jean-Pierre Houdin.

۴۷. لازم به ذکر است که با توجه به اهمیت تمدن مصر و یونان و همین طور هنر مسیحیت، موارد مشابه در آزمون های ورودی مقاطع مختلف تحصیلی و حتی سرفصل های درسی دانشگاهی بسیارند، که در این جا من باب نمونه به یک مورد اشاره شده است.

منابع

جعفر خانی، فاطمه؛ واحدی، مهدی و یزدان خواه، شبنم (۱۴۰۱). تاثیر بازی دیجیتال آموزشی بر انگیزش و یادگیری درس ریاضی. **فناوری آموزش و یادگیری**، دوره ۵، شماره ۱۵، ۲۸-۳۸.

حیاتسی، عبدالمجید؛ جلیلی فر، علی رضا و خزایی، سعید (۱۳۹۲). تلفیق محتوای آموزشی با فرهنگ ایرانی-اسلامی در آموزش زبان انگلیسی از طریق بازی های دیجیتال، **مطالعات زبان و ترجمه**، دوره ۴۶، شماره ۱۵، ۷۷-۱۰۲.

طهماسبی، پوریا و اسدی، مهیار (۱۴۰۰). پژوهشی در معناشناسی و ویژگی های باز نمود اساطیر مصر باستان در بازی رایانه ای: «کیش یک قاتل: ریشه ها»، **هنر و تمدن شرق**، دوره ۹، شماره ۳۲، ۴۵-۵۶.

کوهی، کمال (۱۳۹۳). جوانان و رسانه های نوین: بررسی اعتیاد دانش آموزان به بازی های رایانه ای و عوامل مرتبط با آن، **مطالعات فرهنگ - ارتباطات**، دوره ۱۵، شماره ۶۰، ۱۳۷-۱۶۴.

کیا، علی اصغر؛ نقیب السادات، سید رضا و یمینی فیروز، مینا (۱۳۹۷). نقش بازی های رایانه ای در آموزش زبان بیگانه، **رسانه**، دوره ۲۹، شماره ۱ (پیاپی ۱۱۰)، ۱۴۵-۱۶۹.

موسوی لری، اشرف السادات و خیبری، فروغ (۱۳۹۸). بررسی تحول ادراک در رسانه های هنری جدید از نگاه پدیدارشناسی مرلوپونتی، **جلوه هنر**، دوره ۱۱، شماره ۳ (پیاپی ۲۴)، ۶۵-۷۴.

۲۳. اما در بازی سوم و در قسمت هایی حمله و ایکنینگ ها به دیرو کلیسای قرون وسطایی از زاویه دید یک راهب دنبال می شود و نمایی از خشونت و درگیری به چشم می آید.

۲۴. جهان باز (Open world)، به دسته ای از بازی های رایانه گفته می شود که «مکانیک» و «محیط» طراحی شده بازی در آنها به بازیکن اجازه حرکت آزادانه و آزادی عمل قابل توجهی در انتخاب چگونگی و زمان انجام اهداف می دهد. معمولاً محیط بازی در این سبک به نسبت سبک های دیگر از وسعت بیش تری برخوردار است (Poole, 2004: 101).

۲۵. یوتنهایم (Jötunheimr)، در اساطیر اسکاندیناوی، یکی از نه بخش جهان در کیهان شناسی نورس و سرزمین یوتون ها، غول های یخی و سنگی است (Heide, 2014: 106).

۲۶. آرگارد (Asgard)، در اساطیر اسکاندیناوی، یکی از نه بخش جهان در کیهان شناسی نورس و اقامتگاه ازیرها (یا به روایتی آس ها) خدایان جنگاور اسکاندیناوی است (Lin-dow, 2002: 37).

27. Passport.

28. Timeline.

۲۹. البته در شرایطی امکان بازی با شخصیت های دیگر نیز فراهم شده است.

۳۰. آلفرد کبیر (Alfred the Great)، از سال ۸۷۱ تا ۸۸۶ میلادی، پادشاه وست ساکسونز و از ۸۸۶ تا ۸۹۹ م پادشاه آنگلو ساکسون در جنوب غربی انگلستان بود.

۳۱. به عنوان مثال: تلاش گروه مشاوره بازی، صحبت های میان مردم در شهرها از مکالمات ثبت شده در منابع مکتوب الهام گرفته شده است و با صحنه ای را که مومیایی سازی «عمومی» در یک معبد را نشان می داد، تغییر یافت، زیرا به نظر مشاوران و مصر شناسان، این صحنه برخلاف اعتقادات مصریان در آن زمان بود در مثال ذکر شده، امکان تجربه و مشاهده روند گام به گام ساخت یک مومیایی در قالب یک بازی رایانه ای و برای بازیکنان، در نوع خود اتفاقی شگرف و نوآورانه است که مواردی مشابه در این بازی بسیارند.

۳۲. در ابتدای هر تور سه گزینه که عبارتند از: (۱) شما چه کسی هستید؟ (۲) نظر تان راجع به این بنا (مکان) چیست؟ (۳) تمایل دارم تور را شروع کنم از بازیکن پرسیده می شود.

۳۳. رمان مرده خواران (Eaters of the Dead)، رمانی نوشته مایکل کرایتون (۱۹۴۲-۲۰۰۸ میلادی).

۳۴. بیوولف (Beowulf)، نخستین حماسه شناخته شده اروپایی است.

۳۵. مثلاً در یک مرحله بازیکن جریان تورها را با زوجی و ایکنینگ و از زمان آغاز سفر دریایی به قلمرو مسیحیان دنبال می کند و با چالش ها و طریقه سفر این اقوام آشنا می شود و در گام بعدی، روند داستانی را در همان لحظه و بازه زمانی، ولی این بار از زاویه دید پادشاه آلفرد پی خواهد گرفت و با وقایع تاریخی و تصمیمات دربار او به هنگام حمله و ایکنینگ ها به طور هم زمان آشنا خواهد شد.

۳۶. پرواز (Flyting)، نوعی مسابقه مشاعره بین دو فرد و در واقع پرداختن به هجو یک دیگر در قالب مشاعره بوده است

References

- Birnbaum, Ian. (2018, 4October). Assassin's Creed Odyssey tips: 8 things I wish I'd known before playing | PC Gamer. Retrieved February 02, 2023, from (URL14).
- Bonifacic, Igor. (2020, May 14). Ubisoft's educational Assassin's Creed tours are free until May 21st. Retrieved September 02, 2022, from(URL1).
- Bouchard, R. Philip. (2017, June 29). How I Managed to Design the Most Successful Educational Computer Game of All Time | by R. Philip Bouchard | The Philipendium | Medium. Retrieved June 04, 2023, from (URL11).
- Byock, Jesse L. (1982). Feud in the Icelandic saga. University of California Press.
- Campbell, Colin. (2018, October 11). Assassin's Creed Odyssey's best historical characters and figures - Polygon. Retrieved February 02, 2023, from (URL15).
- Casey, Christian. (2021). Assassin's Creed Origins:Video Games as Time Machines. *Near Eastern Archaeology*, 84(1), 71-78. <https://doi.org/10.1086/713365>
- Cheng, Merlin. (2020, August 5). Why Assassin's Creed is Great for Learning History | by Merlin Cheng | Medium. Retrieved October 31, 2021, from (URL12).
- Dornbush, Jonathon. (2020, April 30). Assassin's Creed Valhalla to Feature Playable Viking Rap Battles. Retrieved from (URL9).
- Favis, Elise. (2020, April 15). Educators turning to video games amid covid-19 pandemic - The Washington Post. Retrieved February 02, 2023, from (URL21).
- Fingas, Jon. (2021, October 20). The new Assassin's Creed educational tour lets you explore the Viking Age | Engadget. Retrieved February 02, 2023, from (URL3).
- Gee, James Paul. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy (Rev. and updated ed)*. Palgrave Macmillan.
- Grodt, Jill. (2019, March 25). How Spider-Man and Assassin's Creed Odyssey made the real world your sandbox – Destructoid. Retrieved September 02, 2022, from (URL2).
- Hayati, Abdolmajid; Jalilifar, Alireza; & Khazaie, Saeed. (2014). An invastigation into the impact of mobile-game on blended english learning module. *Journal of language and translation studies*, 46(4), 77-102. (Text- in- Persian)
- Heide, Eldar. (2014). Contradictory cosmology in Old Norse myth and religion - but still a system? *Maal og Minne*, 106(1), 106-108.
- Hussain, Tamoor. (2020, May 1). Assassin's Creed Valhalla's Narrative Director On Crafting A Unique New Story - GameSpot. Retrieved February 02, 2023, from (URL6).
- Ivan, Tom. (2021a, May 11). The Assassin's Creed franchise just had its best sales year ever. Retrieved October 31, 2021, from (URL18).
- Ivan, Tom. (2021b, September 14). Assassin's Creed Valhalla's free Viking Age Discovery Tour expansion launches in October. Retrieved February 02, 2023, from (URL20).
- Jafarkhani, Fatemeh; Vahedi, Mahdi; & Yazdankhah, Shabnam. (2022). Mathematics Learning and Motivation of Students in Computer Games Based on Media Comparison Approach. *Educational Technologies in Learning*, 5(15), 27-38. <https://doi.org/10.22054/jti.2023.43744.1271>(Text- in- Persian)
- Juba, Joe. (2020, April 30). Answers To Our Biggest Questions About Assassin's Creed Valhalla. Retrieved from(URL8).
- Kain, Erik. (2017, November 4). "Assassin's Creed Origins' Predicted The Great Pyramid Of Giza Discovery. Retrieved September 02, 2022, from (URL4).
- Karsenti, Thierry; & Parent, Simon. (2020). Teaching history with the video game Assassin's Creed: Effective teaching practices and reported learning. Review of Science, *Mathematics and ICT Education*, 14(1), 27-45. <https://doi.org/https://doi.org/10.26220/rev.3278>
- Ke, Fengfeng. (2008). A case study of computer gaming for math: Engaged learning from gameplay? *Computers & Education*, 51(4), 1609-1620. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.03.003>
- Kia, AliAsghar; Naghibulsadat, Seyyed Reza; & yaminiFiroz, Mina. (2018). Role of Computer Games in TeachingForeign Languages . *Deputy for press and Information*, 29(1), 145-167. (Text- in- Persian)
- Kim, Bokyeong; Park, Hyungsung; & Baek, Youngkyun. (2009). Not just fun, but serious strategies: Using meta-cognitive strategies in game-based learning. *Computers & Education*, 52(4), 800-810. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.12.004>
- Koohi, Kamal. (2015). Youth and New Media: The Study of the Students Addiction to Computer Games and Its Related Factors. *Journal of Culture-Communication Studies*, 15(28), 137-164. (Text- in- Persian)
- Kucukduner, Utku. (2020, July 20). Google and Ubisoft's Hieroglyphic Translator Could Help With Ancient Mysteries. Retrieved September 02, 2022, from(URL10).
- Lalos, Christos; & Skarpa, Ilektra. (2020). Educational Digital Games as Learning Tools: Microsoft Kodu's Case. *International Journal of Education (IJE)*, 8(3), 1-10. <https://doi.org/10.5121/ije.2020.8301>
- Liestøl, Gunnar; Morrison, Andrew; & Rasmussen, Terje (eds.). (2003). *Digital media revisited: theoretical and conceptual innovation in digital domains*. MIT Press.
- Lindow, John. (2002). *Norse Mythology: A Guide to Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press.
- lugmayr, artur; sutinen, erkki; suhonen, yarkko; Sedano, Carolina Islas; Hlavacs, Helmut; & Montero, Calkin Suero. (2016). Serious storytelling – a first definition and review. *Springer US*, 76(14), 15707-15733. <https://doi.org/10.1007/s11042-016-3865-5>
- MacLeod, Caroline. (2021). Undergraduate Teach-

ing and Assassin's Creed: Discussing Archaeology with Digital Games. *Advances in Archaeological Practice*, 9(2), 101-109. <https://doi.org/10.1017/aap.2021.1>

McKeand, Kirk. (2020, May 1). Assassin's Creed Valhalla's map features the four Kingdoms of England, as well as some of Norway | VG247. Retrieved February 02, 2023, from (URL19).

Mousavilar, Ashrafosadat; & Khabiri, forough. (2019). The Analysis of the Evolution of Perception in New Art Media by the Phenomenological Approach of Merleau-Ponty. *Glory of Art (Jelve-y Honar) Alzahra Scientific Quarterly Journal*, 11(3), 65-74. <https://doi.org/10.22051/jjh.2019.23899.1387>(Text- in- Persian)

Nielsen, Holly. (2017, October 5). Assassin's Creed Origins: how Ubisoft painstakingly recreated ancient Egypt. Retrieved August 25, 2022, from (URL16).

Poiron, Perrine. (2021). Assassin's Creed Origins Discovery Tour: A Behind the Scenes Experience. *Near Eastern Archaeology*, 84(1), 79-85. <https://doi.org/10.1086/712580>

Politopoulos, Aris; Mol, Angus A. A.; Boom, Krijn H. J.; & Ariese, Csilla E. (2019). "History Is Our Playground": Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey. *Advances in Archaeological Practice*, 7(3), 317-323. <https://doi.org/10.1017/aap.2019.30>

Poole, Steven. (2004). *Trigger happy: videogames and the entertainment revolution* (1. U.S. ed. 2000, afterword c2004). Arcade Publ.

Reparaz, Mikel. (2017, September 27). Assassins Creed Origins - Discovery Tour Shows a Different Side of Ancient Egypt. Retrieved September 02, 2022, from(URL13).

Stewart, Samuel. (2021, June 29). Assassin's Creed Game Order [2021 UPDATE]. Retrieved October 31, 2021, from (URL5).

Tahmasebi, Pooriya; & Asadi, Mahyar. (2021). A Study of the Semantics and Characteristics of Representing Ancient Egyptian Mythology in " Assassin's Creed: Origins" *Computer Game Journal of Art and Civilization of the Orient (JACO)*, 9(32), 45-56. <https://doi.org/10.22034/jaco.2021.289055.1200> (Text- in- Persian)

Schwarz, Angela. (2018). Bin dann mal Geschichte machen. *DAMALS*, 50(5), 58-63.

Vazquez, Suriel. (2018, October 14). Learn More About The Origins Of Assassin's Creed Odyssey In Did You Know Gaming's Latest Video. Retrieved from (URL7).

URLs

URL1. <https://au.news.yahoo.com/ubisoft-ancient-greece-ancient-egypt-discovery-tours-free-195749529.html>

URL2. <https://www.destructoid.com/how-spider-man-and-assassins-creed-odyssey-made-the-real-world-your-sandbox/>

URL3. <https://www.engadget.com/assassins-creed-valhalla-discovery-tour-viking-age-131501270.html>

URL4. <https://www.forbes.com/sites/erik-kain/2017/11/04/assassins-creed-origins-predicted-the-great-pyramid-of-giza-discovery/?sh=622ec178493c>

URL5. <https://www.gamingscan.com/assassins-creed-game-order/>

URL6. <https://www.gamespot.com/articles/assassins-creed-valhallas-narrative-director-on-cr/1100-6476661/>

URL7. <https://www.gameinformer.com/gamer-culture/2018/10/14/learn-more-about-the-origins-of-assassins-creed-odyssey-in-did-you-know>

URL8. <https://www.gameinformer.com/2020/04/30/answers-to-our-biggest-questions-about-assassins-creed-valhalla>

URL9. <https://www.ign.com/articles/assassins-creed-valhalla-to-feature-playable-viking-rap-battles>

URL10. <https://interestingengineering.com/culture/google-and-ubisoft-release-hieroglyphic-translator>

URL11. <https://medium.com/the-philipendium/how-i-managed-to-design-the-most-successful-educational-computer-game-of-all-time-4626ea09e184>

URL12. <https://medium.com/@merlincheng/why-assassins-creed-is-great-for-learning-history-40e895e8ea0e>

URL13. <https://news.ubisoft.com/en-us/article/13sXevEgX278m7jxcX5uhM/null>

URL14. <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-odyssey-tips-guide-walkthrough/>

URL15. <https://www.polygon.com/2018/10/11/17964372/assassins-creed-odyssey-best-historical-characters-socrates-leonidas>

URL16. <http://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assassins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft>

URL17. <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/publishing>

URL18. <https://www.videogameschronicle.com/news/the-assassins-creed-franchise-just-had-its-best-sales-year-ever/>

URL19. <https://www.vg247.com/assassins-creed-valhalla-map>

URL20. <https://www.videogameschronicle.com/news/assassins-creed-valhallas-free-viking-age-discovery-tour-expansion-launches-in-october/>

URL21. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/15/teachers-video-games-coronavirus-education-remote-learning/>

Glory of Art (Jelve-y-honar)

Alzahra Scientific Quarterly Journal

Vol. 15, No. 4, Winter 2023, Serial No. 41

Research Paper

<http://jjhjour.alzahra.ac.ir/>

Recognizing the Structure of Video Games with a Focus on the Education of History and Art (Case Study: Discovery Tour Game Series) ¹

Pooriya Tahmasebi ²

Mahyar Asadi ³

Received: 2023-03-11

Accepted: 2023-06-07

Abstract

Since students in various educational levels are among the audience of video games universally in this current era, it can be said that there is a significant capacity to produce works with educational content based on this art industry and digital media. Various researchers have analyzed the effects of using video games as an efficient and innovative tool in the process of teaching the audience, and considering the importance of the category of virtual education in various levels of education. The creators of video games, especially in recent years, have goals beyond entertainment and "game" in their productions in this new and popular art and digital industry and have invited audiences from different walks of life to the beautiful and unique world of these games. One of these goals has been the production of video games based on education for players, relying on scientific and academic sources. Educational video games are one of the types of serious games. Serious games are games whose main purpose of design is more than mere entertainment; the adjective "serious" refers to the use of these games in areas such as education, scientific research, health, crisis management, urban planning, etc. These games simulate real-world events or processes designed to solve problems. Although these types of games can be fun, their main purpose is not just entertainment. It was in the 1960s that educational games (in a general sense) attracted the attention of researchers, and the value of experimental educational approaches in increasing the motivation and learning of

1. DOI: 10.22051/JJH.2023.42799.1951

The Present Paper is Extracted from the MA. Thesis by Pooriya Tahmasebi, Entitled: "Necessity and possibility of using the capacities of Islamic culture, art and architecture of Iran in making video games".

2- MA., Department of Advanced Studies of Art, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran, Corresponding Author.

Email: pooriya.tahmasebi@ut.ac.ir

3- Assistant Professor, Department of Painting and Sculpture, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

Email: mahyar.asadi@ut.ac.ir

students in educational environments. The first video games with educational purposes were created in the 1970s. In the following decades, video games with educational purposes have continued to be produced. Using educational aspects in a video game while maintaining its entertaining structure is an effective and efficient way to improve the level of education in the audience, especially students, and convey the lesson concepts to them as best as possible. In some countries, the creators of educational video games, as well as the ruling educational system, use other complementary tools such as the use of "virtual reality" technology or the possibility of viewing images in 3D, taking into account the importance of interaction and immersion of users (players) in these games. Also, the importance of virtual distance education in different educational stages, especially in the last few years, has been the focus of the educational system all over the world, and video games can play an effective role as a new tool in this way of education. One of the newest and most successful games created for educational purposes and the introduction of outstanding historical, cultural, and artistic capacities of the world is a collection titled: "Discovery Tour", three versions of which has been published, i.e. "Discovery Tour: Ancient Egypt" (2018), "Discovery Tour: Ancient Greece" (2019), and "Discovery Tour: Viking Age" (2021). The first two games are related to the re-creation and introduction of the historical and artistic capacities of the two great civilizations of Egypt and Ancient Greece, and the last game is to re-create, analyze and teach the historical, cultural and artistic events of the 9th century during the conquests of the Viking tribes in Scandinavia and Anglo-Saxon England. After its global release, the game series received very positive feedback, not only from players and critics of the art industry of video games, but also historians and academic researchers of art disciplines. In addition to opening its way to the educational system in some countries, shortly after release, the game has been used in many historical, cultural and artistic centers such as famous museums in the world. After the release of the Ancient Egypt Discovery Tour game, the British Museum, in collaboration with Ubisoft, made it possible to experience the game in the museum environment, next to the main examples of ancient objects and mummies. Also, Montreal's "Pointe a Collier" museum exhibited images and videos of the exploration tour game in an exhibition in 2018 and in the "Queens of Egypt" section. In addition to these two museums, cultural centers and museums such as "The British Library", "The National Museum of Denmark", "Hampshire Cultural Center", "Preston Park Museum" and "The Union of National Museums of France" are in the stages of construction and development of this collection with the construction group. They have cooperated and introduced this collection to their audience on various occasions. The present research introduces and analyzes the unique and hidden capacities in this video game collection in the first step and then recognizes and emphasizes the structure and innovations used in these games with a focus on history and art education. The main question of this research is as follows: What are the structures and elements of a video game focused on teaching history and art, and what are the unique and distinctive features of such games compared to other common educational methods of history and art? In response to this question, among the statistical population including educational video games, the three mentioned parts of the "Discovery Tour" game series have been selected and analyzed with a purposeful method. The approach used in this research is inductive, and the type of research is descriptive-analytical from the perspective of the applied goal and the research method used. Its data analysis method is also qualitative, and the statistical population includes educational video games and analyzed samples, i.e. three video games named "Discovery tour: Ancient Egypt", "Discovery tour: Ancient Greece" and "Discovery tour: Viking Age" from the "Assassin's Creed" games collection. The method of gathering information is by using library sources and pictures taken from the stream of these three games. According to the research process and the analysis of the main components and parts of the "Discovery Tour" game series, it is possible to realize the existence

of a systematic structure and innovative and significant features in a new way of teaching history and art. Innovative features in the technical and structural part of these games are simplicity, dynamism and freedom of action, which increase the possibility of interacting with the game, especially for parents, teachers, professors and any user who is not familiar with these games. The "open world" environment of this collection provides players with the possibility of virtual and free exploration in historical cities. Also lists and an attractive user interface allow the player to track progress and review what he has learned. In the characterization section, the possibility of choosing from both genders and children, people from various jobs, as well as historical figures can lead to an increase in a sense of identity, interaction, and immersion. The use of various audio, text, and video guides, as well as the use of reliable scientific and historical sources enhance audience's information at different levels. Amazing discoveries and new productions based on the data obtained from these games, as well as covering all civilizational and cultural capacities and specifically addressing various historical aspects, including mythological and narrative history, lead to presenting an all-round, documented, and detailed image to the audience. Other features such as the possibility of taking pictures of the game environment, the question and answer system and evaluation at the end of each section, establish a balance between entertainment and education as well as links to the world's leading academic and artistic circles. The aforementioned facilities and features that sometimes distinguish this educational method from other common methods of teaching history and art are also considered. Consequently, by recognizing and reflecting on the structure and elements of this successful game series at the international level, an effective step can be taken in the direction of building Indigenous video games focused on history and art education and thus overcome the challenges in the country's traditional education system. It is also possible to use educational games with an instructive focus on history and art at schools, universities, museums, and cultural centers, alongside with the financial and spiritual support of governmental institutions, the private sector, universities, and academic circles and the connection, companionship, and support between them, regarding video games as newly established influential media.

Keywords: Video Games, Game-based learning, Game-based Education, History Education, Art Education, Assassin's Creed