

چی ~~بازی~~

زندگی با بازی بهتر است یا بی بازی؟



نگاهی به سرگذشت بازی

۶۰۰۰ پ. م.
اولین تاس‌ها بر تخته‌ی
بازی ریخته شدند!



۵۵۰ م.

هندی‌ها شطرنج را اختراع کردند و عرب‌ها
دویست سال بعد آن را به اروپا بردند.

(۱۷۰۰-۱۷۱۰ م.)

ویست^۱ و سولیتیر^۲ محبوب‌ترین
بازی‌های کارتی اروپا شدند.

۱۹۳۱ م.

بازی لکسیکو^۱ اختراع شد
(و بعدها به اسکربل^۲ تبدیل شد).



(۲۰۰۰-۲۰۱۰ م.)

بازی‌های گوشی‌های تلفن
محبوبیت یافتند.

۱۹۸۱ م.

یک شخصیت بازی ویدئویی برای
اولین بار توانست ببرد.

حدود ۳۰۰۰ پ. م.

مصریان باستان بازی سینت^۳
را ابداع کردند.

۸۰۰ م.

انسان بازی دوست اولین
کارت‌های بازی را از کاغذ،
چوب و استخوان ساخت.

۱۸۰۰ م.

اولین بازی تخته‌ای
تجاری به بازار عرضه
شد.

۱۹۱۳ م.

اولین جدول کلمات متقاطع
در روزنامه‌ی نیویورک وُرلد
چاپ شد.

۱۹۸۹ م.

اولین بازی‌های دستی
الکترونیکی روانه‌ی بازار شدند.

۱۹۷۲ م.

نخستین کنسول بازی‌های
ویدئویی تولید و اولین
رکوردها ثبت شد!



۲۰۱۶ م.

بازی‌های مکان‌محور واقعیت
مجازی^۳ توجه جهانیان را به
خود جلب کردند.



1. Whist
2. Solitaire
3. Senet

1. Lexico
2. Scrabble
3. Location-based AR

خاستگاه بازی‌ها

بازی‌های کارتی و دومینو (چین)



تاس (ایران)



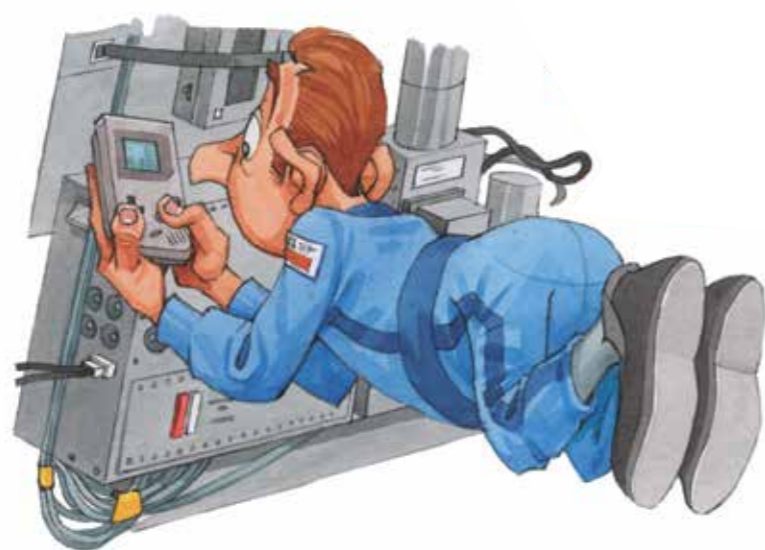
شطرنج (هند)



سینت (مصر باستان)



لیلی (روم باستان)



بازی با بی بازی؟

زندگی با بازی بهتر است یا بی بازی؟



نویسنده: جیم پایپ
تصویرگر: دیوید انترم
دبیر مجموعه: دیوید سالاریا
مترجم: نغمه یزدان پناه

سرشناسه: پیپ، جیم، ۱۹۶۶-م.
Pipe, Jim, 1966-

عنوان و نام پدیدآور: زندگی با بازی بهتر است یا بی بازی؟/جیم پایپ؛
تصویرگر دیوید انترم؛ مترجم نغمه یزدان پناه.
مشخصات نشر: تهران: هوپا، آژانس ادبی کیا، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری: ۴۰ص: مصور (رنگی).

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۰۴-۳۳۸-۴

وضعیت فهرست نویسی: فینا

یادداشت: عنوان اصلی: You wouldn't want to live without gaming!

موضوع: بازی‌ها -- تاریخ -- ادبیات کودکان و نوجوانان

موضوع: Games -- History-- Juvenile literature

شناسه افزوده: آنترام، دیوید، ۱۹۵۸ - م، تصویرگر

شناسه افزوده: Antram, David

شناسه افزوده: یزدان پناه، نغمه، ۱۳۶۷ - مترجم

شناسه افزوده: Yazdanpanah, Naghmeh

رده بندی کنگره: GV۱۲۱۸/۵

رده بندی دیویی: ۷۹۴

شماره کتابشناسی ملی: ۷۳۲۵۰۴۲

YOU WOULDN'T WANT TO LIVE WITHOUT GAMING

Copyright ©The Salaria Book Company Ltd, 2019
Persian Translation © Houppa Publication, 2021

نشر هوپا با همکاری آژانس ادبی کیا در چهارچوب قانون بین‌المللی حق انحصاری نشر اثر (Copyright) امتیاز انتشار ترجمه‌ی این کتاب را به زبان فارسی در سراسر دنیا با بستن قرارداد از ناشر آن (The Salaria Book) خریداری کرده است. انتشار و ترجمه‌ی این اثر به زبان فارسی از سوی ناشران و مترجمان دیگر مخالف قوانین بین‌المللی و اخلاق حرفه‌ای نشر است.

زندگی با بازی بهتر است یا بی بازی؟

نویسنده: جیم پایپ

تصویرگر: دیوید انترم

دبیر مجموعه: دیوید سالاریا

مترجم: نغمه یزدان پناه

ویراستار علمی: محمدعلی جعفری

ویراستار ادبی: فاطمه صوفی

مدیر هنری: فرشاد رستمی

طراح گرافیک: مریم عبدی

چاپ اول: ۱۳۹۹

تیراژ: ۲۰۰۰ نسخه

قیمت: ۳۲۰۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۰۴-۳۳۸-۴



آدرس: تهران، میدان فاطمی، خیابان بیستون کوچه‌ی دوم الف، پلاک ۳/۱، واحد دوم غربی.

صندوق پستی: ۱۴۳۱۶۵۳۷۶۵

تلفن: ۸۸۹۹۸۶۳۰

همه‌ی حقوق چاپ و نشر انحصاراً برای نشر هوپا محفوظ است.

هرگونه استفاده از متن این کتاب فقط برای نقد و معرفی و در قالب بخش‌هایی از آن مجاز است.

www.hoopa.ir

info@hoopa.ir



فهرست

مقدمه

چه چیزی بازی را بازی می‌کند؟

نمی‌توانی از بازی دست بکشی؟

بازیکنان در برابر ماشین‌ها

بُردهای افسانه‌ای و بازیکنان بی‌جنبه

خلسه‌ی بازی

بازی‌های ذهنی

بیا تو دارودسته‌ی ما!

چقدر وقت داری؟

از ایده تا بازی

آیا بازی کردن برایمان مضر است؟

بازی‌های واقعیت مجازی

آینده‌ی بازی چیست؟

واژه‌نامه‌ی توصیفی

نمایه

مقدمه

از همان لحظه‌ی بیدار شدن تا لحظه‌ای که دوباره به خواب می‌رویم با ابزارهای مختلف بازی کنیم، از اپلیکیشن‌های گوشی‌های همراه گرفته تا هدست‌های واقعیت مجازی. و با وجود دنیای امروزی شبکه‌های اجتماعی و همه‌ی پسند خوردن‌ها^۱ و هم‌رسانی‌ها^۲ و دنبال‌کنندگان^۳، می‌توان گفت که کل زندگی‌مان شبیه به نوعی بازی شده است. حالا بیا دنیایی را تصور کنیم که در آن هیچ بازی، نسخه‌ی دست‌کاری‌شده^۴ و یارده‌بندی بازیکنان وجود نداشته باشد. چنین دنیایی برایت کابوسی وحشت‌آور نیست؟

انسان‌ها همیشه به بازی کردن علاقه داشته‌اند، از ابداع بازی با تاس در ایران بیش از پنج‌هزار سال پیش گرفته تا رواج شطرنج و کارت‌بازی در قرون میانه. بازی‌های تخته‌ای^۱ در قرن نوزدهم میلادی محبوبیت فوق‌العاده‌ای پیدا کردند و اولین بازی‌های ویدئویی نیز نزدیک به پنجاه سال پیش تولید شدند. امروزه، میلیون‌ها بازیکن در میدان نبرد بازی‌های نقش‌آفرینی برخط^۲ چندنفره‌ی گسترده (یا همان ام‌اواپی‌جی‌ها)^۳ با یکدیگر رقابت می‌کنند و گاه ساعت‌ها با دوستان برخط به مبارزه می‌پردازند. بی‌نهایت راه برای بازی کردن وجود دارد. ما می‌توانیم

1. Board games

2. Online

3. Massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs)

4. Likes

5. Shares

6. Followers

۷. MOD: به تغییرات کوچکی می‌گویند که بازیکنان و طرفداران پروفاقرص بازی‌های ویدئویی، در بازی‌ها ایجاد می‌کنند تا سطح بازی را ارتقا دهند. م.



پیشنهاد عالی

در دنیای بازی، دارایی شکل‌های مختلفی دارد، از جان‌های متعدد گرفته تا پول. اگر سریع و بی‌ملاحظه خرجشان کنی، احتمالاً زیاد دوام نمی‌آوری، ولی اگر خیلی هم نگاهشان داری، ممکن است شانس بردنت را از دست بدهی.



قلمرو. در بسیاری از بازی‌ها خانه‌هایی وجود دارد که بازیکنان باید به آن‌ها حمله یا از آن‌ها دفاع کنند. درست مثل بازی سبیت که تصویرش اینجا آمده. موضوع این بازی قدیمی مصری مسئله‌ی مرگ و زندگی است. و سی‌خانه‌ی آن سفر روح را پس از مرگ نشان می‌دهد.

مهارت. به کارگیری استراتژی در بازی به معنای برنامه‌ریزی پیشاپیش برای رویدادهاست. اما برخی بازیکنان حيله‌گر به هر کاری دست می‌زنند تا در بازی پیش بیفتند. در قرن ۱۶ میلادی، کشیشی اسپانیایی به نام روی لویز به شطرنج‌بازان توصیه می‌کند: «طوری بنشینید که آفتاب در چشم حریفان باشد.»



1. OXO



دوزبازی در مصر باستان رایج بود. پنج‌هزار سال بعد، او ایکس او^۱ یکی از اولین بازی‌های ویدئویی شد که به بازار آمد.



1. Space Invaders

اینه! دویست تا مهره بردار و یکر است برو تو غارت!

شانس. عنصر شانس، چه به صورت تاس انداختن باشد و چه کشیدن کارتی از دسته‌ی کارت‌ها، بخش ضروری همه‌ی بازی‌هاست. نزدیک به پنج‌هزار سال پیش، اولین تاس‌ها از استخوان‌های مکعب‌شکل مچ پای گوسفند درست شد و شَمَن‌ها، یا همان جادوگران مذهبی، از آن‌ها برای پیش‌گویی آینده استفاده می‌کردند.

2. Go



چه چیزی بازی را بازی می‌کند؟

بازی یکی از قدیمی‌ترین شکل‌های تعامل و بخشی از هویت انسانی ماست. تقریباً هر چیزی را می‌توان به بازی تبدیل کرد: کافی است به همه‌ی رشته‌های ورزشی‌ای فکر کنی که برای بازی‌کردنشان به چیزی جز یک توپ یا چوب نیاز نیست. در زمان‌های قدیم، بازی با تاس و بازی‌های تخته‌ای بسیار محبوب بودند. این بازی‌ها بازتاب زمانه و دنیای خود هستند. مهره‌های شطرنج، مثل سربازها و رخ‌ها، چیزهای زیادی درباره‌ی زندگی در قرون میانه به ما می‌گویند. بازی‌هایی که موضوعشان ملک‌واملاک است نشان‌دهنده‌ی رشد شهرها هستند و بازی «مهاجمان فضایی»^۱ بازتاب عصر فضاست. در همه‌ی بازی‌ها عناصری مثل قواعد بازی، شانس و مهارت با یکدیگر ترکیب می‌شوند تا بازی را لذت‌بخش - و اغلب آموزنده - کنند.

قواعد بازی. بازی «گو»^۲ نیز مانند شطرنج تعدادی مهره و مجموعه قواعد ساده‌ای دارد که امکان به‌کارگیری استراتژی‌های فوق‌العاده پیچیده‌ای را به وجود می‌آورد. بیش از چهارهزار سال پیش، سرداران جنگجوی چینی از این بازی برای تمرین تاکتیک‌های نبرد استفاده می‌کردند.

پیشنهاد عالی

بازی‌های داخل سالن مانند بولینگ یا پینگ‌پونگ راه‌های لذت‌بخشی برای فعالیت بدنی‌اند. فقط مواظب باش چیزی را نشکنی. برخی تاریخ‌نویسان نوشته‌اند که هنری هشتم با گلوله‌های توپ‌های جنگی بولینگ بازی می‌کرد. البته من توصیه می‌کنم این کار را در خانه امتحان نکنی!



پینگ‌پونگ. بازی‌های خوب هیچ‌گاه از بین نمی‌روند. در عصر ویکتوریا، مهمانان معمولاً بعد از ضیافت‌های شام پینگ‌پونگ بازی می‌کردند و به جای راکت، با استفاده از کتاب، توپ گلفی را به آن‌سوی ردیف کتاب‌های چیده‌شده روی میز می‌انداختند. در سال ۱۹۷۵، نسخه‌ی خانگی الکترونیکی این بازی که پونگ نام داشت به موفقیت فوق‌العاده‌ای در بازار دست یافت.

نمی‌توانی از بازی دست بکشی؟

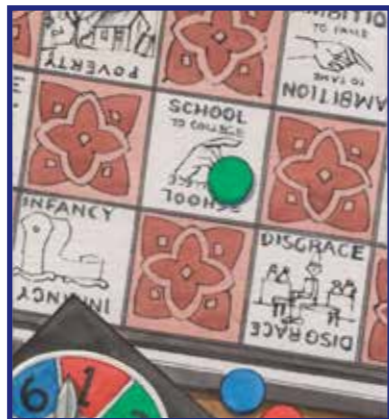
تا حالا شده از بازی کردن خسته بشوی؟ توله‌سگ‌ها که هرگز چنین مشکلی ندارند! آن‌ها از طریق بازی درباره‌ی دنیا می‌آموزند. بچه‌شیرها هم از گلاویزشدن و کشتی‌گرفتن با یکدیگر چیزهای زیادی یاد می‌گیرند؛ انسان‌ها هم همین‌طور. بازی همیشه یکی از راه‌های مهم برای آموختن مهارت‌ها و رفتار درست بوده است. گاهی با قایم‌باشک بازی شکار را می‌آموزیم، با استفاده از بلوک‌های کوچک پلاستیکی ماشین‌های اعجاب‌انگیز طراحی می‌کنیم یا با پول‌بازی خرید و فروش را یاد می‌گیریم. هر وقت مهارت تازه‌ای می‌آموزیم یا به مرحله‌ی جدیدی در بازی می‌رسیم، موجی از شور و هیجان در مغزمان ایجاد می‌شود که بعضی وقت‌ها دست‌کشیدن از بازی را برایمان خیلی سخت می‌کند.

اولین اشاره‌ی تاریخی به قایم‌باشک، توصیفی است که دوهزار سال پیش نویسندگانی از یونان باستان ارائه کرده است. اما منشأ این بازی احتمالاً به زمانی برمی‌گردد که انسان اولیه خرناس‌کشان به دوستش که مخفی شده بود گفت: «هر جا باشی، گیرت می‌آورم!»

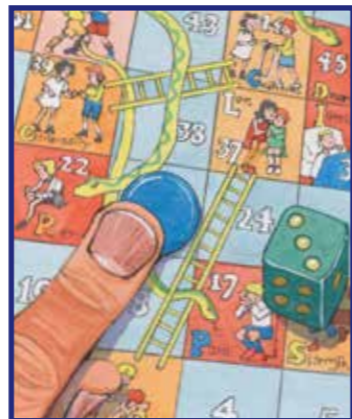


مدرسه‌ی مبارزه. ارتش ایالات متحده سربازانش را به انجام بازی‌های ویدئویی تشویق می‌کند، زیرا این بازی‌ها به سربازان کمک می‌کنند استرسشان را تخلیه کنند و تاکتیک‌های نظامی را دور از صحنه‌ی جنگ بیاموزند.

1. The Checkered Game of Life



بازی زندگی. در قرن نوزدهم میلادی، بازی‌های تخته‌ای نوعی درس اخلاقی داشتند. در بازی شطرنج زندگی، سخت‌کوشی به موفقیت می‌انجامید و قماربازی باعث تباهی می‌شد. در سال ۱۹۵۹، نسخه‌ی جدیدی از این بازی ساخته شد که موضوعش ثروت‌اندوزی و خوشبختی بود.



فراز و نشیب‌های زندگی. مار و پله بر اساس یک بازی قدیمی هندی طراحی شده که مراحل مختلف زندگی انسان را ترسیم می‌کند. کارهای خوب ما را یک پله به رستگاری و بهشت نزدیک می‌کنند و کارهای بد باعث می‌شوند مارها دوباره ما را پایین بکشند.



