

Investigating the Capacities and Limitations of the Computer Game "Civilization" in History Education

Musa Alreza bakhshiostad^{*,1}

¹ - Assistant Professor, Department of History Education, Farhangian University,
Tehran, Iran

ABSTRACT

Keywords:

History
Education.
Computer
Games.
Active
Learning.
Historical
Thinking.
Civilization
Game.

1. Corresponding
author

 bakhshiostad56
@cfu.ac.ir

Background and Objectives: The emergence of new technologies and computer games has opened new horizons in the field of education and learning, particularly since learners across various educational levels are among the primary audiences of these media. In the realm of history education, strategic computer games can provide an interactive and simulated environment for comprehending historical processes. The present study aims to investigate the role and educational capacities of these games, specifically through a case study analysis of the strategic game "Civilization" in history education. **Methods:** This research was conducted using a descriptive-analytical approach within a qualitative framework. Data were collected through documentary and library reviews, content analysis of the "Civilization" game with a focus on decision-making mechanisms and the representation of historical events, and a comparative analysis with the principles of the history curriculum. **Findings:** The findings indicate that this game can enhance students' historical understanding by fostering historical thinking, creating cognitive engagement, and bridging the gap between theoretical knowledge and practical experience. However, challenges such as the selective representation of history and the dominance of a Western-centric perspective highlight the necessity for critical analysis and the development of appropriate educational strategies. **Conclusion:** Despite certain limitations, the "Civilization" game can serve as a supplementary and motivating tool alongside traditional methods in the history teaching-learning process. Additionally, the development of indigenous games centered on Iranian history and culture is recommended for the national educational system.

ISSN (Online): [2783-2155](#)

DOI: <https://doi.org/10.48310/rhe.2026.23260.1197>

Received: 1404-06-11 Reviewed: 1404-06-30 Accepted: 1404-09-20 PP: 1-21

Citation (APA): bakhshiostad, M. R. (2025). Investigating the Capacities and Limitations of the Computer Game "Civilization" in History Education. *The Journal of research in History Education*, 2(3), 1-21. 
<https://doi.org/10.48310/rhe.2026.23260.1197>

واکاوی ظرفیت‌ها و محدودیت‌های بازی رایانه‌ای «تمدن» در آموزش تاریخ

موسی الرضا بخشی استاد^۱*

۱. استادیار گروه آموزش تاریخ، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران

چکیده

پیشینه و اهداف: ظهور فناوری‌های نوین و بازی‌های رایانه‌ای، چشم‌اندازی تازه در عرصه آموزش و یادگیری گشوده است، به‌ویژه آنکه فراگیران در مقاطع گوناگون تحصیلی از مخاطبان اصلی این رسانه به‌شمار می‌روند. در حوزه آموزش تاریخ، بازی‌های رایانه‌ای استراتژیک می‌توانند محیطی تعاملی و شبیه‌سازی‌شده برای درک فرآیندهای تاریخی فراهم آورند. این پژوهش با هدف بررسی نقش و ظرفیت‌های آموزشی این بازی‌ها و به‌صورت موردی، تجزیه و تحلیل بازی استراتژیک «تمدن» در آموزش تاریخ انجام شده است. **روش‌ها:** این پژوهش با رویکردی توصیفی - تحلیلی و با چارچوبی کیفی انجام شده است. گردآوری داده‌ها از راه مرور اسنادی و کتابخانه‌ای، تحلیل محتوای بازی تمدن با تمرکز بر سازوکارهای تصمیم‌گیری و بازنمایی رخدادهای تاریخی و تحلیل تطبیقی با اصول برنامه درسی تاریخ انجام گرفته است. **یافته‌ها:** یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که این بازی می‌تواند از راه تقویت تفکر تاریخی، ایجاد درگیری شناختی و پیوند میان دانش نظری و تجربه، به بهبود درک تاریخی فراگیران کمک کند. با این حال، چالش‌هایی همچون بازنمایی گزینشی تاریخ و غلبه نگاه غرب‌محور، ضرورت تحلیل انتقادی و طراحی راهبردهای تربیتی مناسب را آشکار می‌سازد. **نتیجه‌گیری:** با وجود برخی محدودیت‌ها، بازی تمدن می‌تواند به‌عنوان ابزاری مکمل و انگیزاننده در کنار روش‌های سنتی، در فرایند یاددهی - یادگیری تاریخ مورد استفاده قرار گیرد. همچنین، توسعه بازی‌های بومی با محوریت تاریخ و فرهنگ ایران برای نظام آموزشی کشور پیشنهاد می‌شود.

DOI:

واژه‌های کلیدی:

آموزش تاریخ، بازی تمدن، بازی‌های رایانه‌ای، تفکر تاریخی، یادگیری فعال

۱. نویسنده مسئول

bakhshiostad56

@cfu.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴-۰۶-۱۱

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴-۰۶-۳۰

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴-۰۹-۲۰

شماره صفحات: ۲۱-۱

مقدمه

تاریخ همواره یکی از دروس بنیادی در نظام‌های آموزشی بوده است زیرا در شکل‌گیری هویت فرهنگی، پرورش تفکر انتقادی و درک تحولات اجتماعی، نقشی مهم ایفا می‌کند. با این وجود، آموزش تاریخ در بسیاری از نظام‌های آموزشی با چالش‌هایی مانند غلبه روش‌های مبتنی بر حفظ مطالب، کاهش انگیزه یادگیری و مشارکت محدود فراگیران روبه‌رو است. این چالش‌ها در میان نسل جدید که تجربه‌های یادگیری آنان بیش از گذشته با فناوری‌های دیجیتال و محیط‌های تعاملی پیوند خورده است، نمودی بیشتر یافته است. از این‌رو، بهره‌گیری از رویکردها و ابزارهای نوین آموزشی برای ارتقای کیفیت آموزش تاریخ بیش از پیش مورد توجه قرار گرفته است. در این میان، بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ویژگی‌هایی مانند تعامل‌پذیری، روایت‌محوری، ارائه بازخورد فوری و فراهم آوردن زمینه مشارکت فعال یادگیرندگان، ظرفیتی مناسب برای غنی‌تر ساختن تجربه یادگیری و تقویت درک مفاهیم تاریخی فراهم می‌کنند.

در میان بازی‌های رایانه‌ای استراتژیک^۱ تاریخی، مجموعه بازی‌های «تمدن»^۲ جایگاهی ویژه دارد. این بازی، که از دهه ۱۹۹۰ تاکنون نسخه‌های متعددی از آن منتشر شده است، جزو پرفروش‌ترین بازی‌های رایانه‌ای است، به گونه‌ای که در سال ۲۰۰۵ یازدهمین بازی پرفروش رایانه‌ای را به خود اختصاص داده است (Whelchel, 2006: 2). این بازی فرآیند شکل‌گیری و تحول تمدن‌ها را در طول تاریخ بشر شبیه‌سازی می‌کند. بازیکن در نقش رهبر یک تمدن، از دوران باستان تا عصر مدرن را طی می‌کند و باید با مدیریت منابع، دیپلماسی، علم، جنگ و فرهنگ، جامعه‌ای پایدار ایجاد کند. این ویژگی‌ها، بازی را به بستری غنی برای آموزش مفاهیم تاریخی و تفکر نظام‌مند تبدیل می‌کند (McCall, 2016: 556).

با توجه به گستردگی بازی‌های رایانه‌ای در جهان امروز و رواج بازی تمدن در ایران، نگارش مقاله‌ای تحلیلی درباره ظرفیت‌ها و چالش‌های به‌کارگیری این بازی و دیگر بازی‌های استراتژیک تاریخی در آموزش تاریخ ضروری به نظر می‌رسد.^۳ بنابراین، مسئله اساسی این

۱. عبارت بازی‌های استراتژیک (Strategy Games) به بازی‌هایی گفته می‌شود که در آن‌ها «تصمیم‌گیری» و «تفکر» به جای «مهارت‌های حرکتی و سرعت عمل»، (مثل بازی‌های تیراندازی یا اکشن)، حرف اول را می‌زند. در این بازی‌ها، بازیکن به عنوان یک فرمانده، مدیر یا پادشاه نقش‌آفرینی می‌کند و باید با استفاده از منابع محدودی که دارد، برای رسیدن به یک هدف بلندمدت برنامه‌ریزی کند.

2. Civilization.

۳. برای نمونه، بازی *Humankind* را می‌توان نام برد. این بازی توسط سازندگان سری *Endless* ساخته شده و رقیب اصلی بازی *Civilization* است. تفاوت اصلی آن این است که بازیکن در هر عصر می‌تواند تمدن خود را تغییر دهد، مثلاً از مصری‌ها به رومی‌ها تبدیل شود که ترکیب‌های فرهنگی بی‌نظیری ایجاد می‌کند. بازی دیگر *Endless Legend* است. این بازی یک شاهکار در سبک فانتزی-تخیلی است. هر تمدن در این بازی

پژوهش آن است که بازی تمدن چگونه می‌تواند درک تاریخی فراگیران را ارتقا دهد و چه ظرفیت‌ها و محدودیت‌هایی در به‌کارگیری آن در نظام آموزشی ایران وجود دارد و راهبردهای پیشنهادی برای استفاده از این بازی‌ها در آموزش تاریخ چیست؟ این مسئله از آن جهت اهمیت دارد که نتایج آن می‌تواند به طراحی راهبردهای مبتنی بر نظریه‌های یادگیری، بهبود برنامه درسی و ایجاد شیوه‌های نوین تدریس تاریخ کمک کند. با توجه به خلأ پژوهشی در ایران و نیاز به تحلیل علمی چنین بازی‌هایی، ضروری است بازی تمدن به‌عنوان یک ابزار یادگیری تجربی و تحلیلی در آموزش تاریخ مورد بررسی قرار گیرد.

پیشینه پژوهش

پژوهش‌های انجام‌شده در حوزه کاربرد بازی‌های رایانه‌ای در آموزش تاریخ را می‌توان، در دو دسته مطالعات خارجی و داخلی طبقه‌بندی کرد. بیشتر پژوهش‌ها پیرامون تأثیر این بازی‌ها، در محیط‌های آموزشی غربی انجام شده است. برای نمونه، اسکایر (Squire, 2004)، در پایان‌نامه خود به بررسی استفاده از بازی تمدن در کلاس درس پرداخت و نشان داد، دانش‌آموزانی که بیشترین بهره را از کلاس او بردند، همان کسانی بودند که در کلاس‌های سنتی‌تر ناکام مانده بودند. مطالعه وی نشان داد که استفاده از بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند، دانش‌آموزان را به تاریخ علاقه‌مندتر کند. همچنین، پانیوتی و راسل (Pagnotti & Russell, 2011)، در پژوهش خود به این نتیجه رسیدند که استفاده از این بازی به‌عنوان ابزار آموزشی، به دانش‌آموزان امکان می‌دهد تا به‌صورت فعال در فرآیند یادگیری مشارکت کنند و به درک عمیق‌تری از پدیده‌های تاریخی دست یابند.

در پژوهش‌هایی که در ایران صورت گرفته است، طهماسبی و اسدی (Tahmasbi & Asadi, 1402)، در مقاله‌ای به معرفی و تحلیل ظرفیت‌های نهفته در مجموعه بازی رایانه‌ای «تور اکتشاف» با محوریت آموزش تاریخ و هنر پرداخته‌اند. نویسندگان به این نتیجه رسیده‌اند که این بازی می‌تواند افزون بر مقاطع گوناگون تحصیلی، در بسیاری از مراکز تاریخی، فرهنگی و هنری نظیر موزه‌ها با اهداف آموزشی مورد استفاده قرار گیرد. همچنین، عابدی و رضانی فینی (Abedi & Ramezani Fini, 1403)، در پژوهش خود به توصیف نقش بازی‌های ویدئویی در بهبود یادگیری و آموختن مفاهیم کتاب مطالعات اجتماعی مقطع ابتدایی به‌عنوان ابزار مهم آموزشی پرداخته و چالش‌های استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را مورد بررسی قرار داده‌اند. با این

حال، به‌طور خاص بازی تمدن در پژوهش‌های داخلی مورد توجه قرار نگرفته است که این امر، ضرورت انجام این پژوهش را آشکار می‌سازد.

روش پژوهش

این پژوهش از نظر ماهیت و هدف، در زمره پژوهش‌های کیفی قرار دارد و با بهره‌گیری از رویکرد توصیفی-تحلیلی انجام شده است. در این شیوه، هدف تولید داده تجربی کمی نیست؛ بلکه تحلیل مفهوم‌محور و تفسیر محتوای بازی برای تبیین ظرفیت‌ها و محدودیت‌های آموزشی آن مدنظر است. گردآوری داده‌ها از سه مسیر انجام شده است: نخست، مرور اسنادی و کتابخانه‌ای شامل مطالعات نظری درباره بازی‌های آموزشی، نظریه‌های یادگیری، شبیه‌سازی تاریخی و پژوهش‌های مرتبط با بازی تمدن؛ دوم، تحلیل محتوای بازی تمدن با تمرکز بر سازوکارهای تصمیم‌گیری، بازنمایی رخدادها، روابط علی در پیشرفت تمدن‌ها، ساختار روایت، نقش کنشگر انسانی و شیوه تعامل بازیکن با نظام‌های سیاسی، اقتصادی و فرهنگی؛ و سوم، تحلیل تطبیقی میان یافته‌های به‌دست‌آمده و اصول برنامه درسی تاریخ در ایران با هدف سنجش میزان هم‌خوانی این بازی با اهداف تربیتی و نیازهای یادگیری فراگیران. چنین رویکردی امکان می‌دهد که بازی تمدن نه صرفاً به‌عنوان یک سرگرمی بلکه به‌مثابه یک ابزار یادگیری تجربی و تحلیلی در آموزش تاریخ بررسی شود.

یافته‌ها

امروزه به هنر صنعت «بازی‌سازی» به‌عنوان هنر هشتم نگریسته می‌شود. بازی‌های رایانه‌ای که جلوه‌ای از تحولات فناوری معاصر و «انقلاب رایانه‌ای» به‌شمار می‌روند، جایگاهی ویژه در آموزش یافته‌اند (Azirabadi Farahani et al., 1397: 152). یکی از مهم‌ترین نظریات حوزه یادگیری و انگیزش، «نظریه یادگیری تجربی» است که بر اساس آن، یادگیری از راه تجربه و تعامل با محیط رخ می‌دهد. بازی آموزشی، نوعی بازی است که با هدف آموزش و یادگیری موضوعی خاص، برای کمک به یادگیرندگان در کسب دانش، مهارت و نگرش در یک حوزه مشخص طراحی می‌شود. حال اگر این بازی‌ها در بستر رایانه یا فضای الکترونیکی شکل گیرند، تحت عنوان «بازی رایانه‌ای آموزشی» شناخته می‌شوند (Saeedpour, 1398: 5).

بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند، محیطی مجازی ایجاد کنند که در آن دانش‌آموزان بتوانند در شرایط گوناگون اجتماعی، اقتصادی و سیاسی تجربه کسب کرده و یادگیری خود را تقویت کنند. این بازی‌ها به فراگیران امکان می‌دهند تا به‌گونه فعال در فرآیند یادگیری مشارکت کنند و مفاهیم پیچیده اجتماعی را از راه تجربیات مجازی درک کنند. در حقیقت، محتوای این

بازی‌ها بر یادگیری اطلاعات تازه یا راه‌های نوین کاربرد اطلاعات متمرکز است (Manteghi, 1387: 35). بازیکنان در این محیط‌ها با ایفای نقش‌های گوناگون، مفاهیم انتزاعی را به شکل عملی و تجربی درمی‌یابند. هرچند بسیاری از معلمان هنوز نقش آموزشی بازی‌های ویدئویی^۱ را دست کم می‌گیرند، اما سازمان‌های بزرگ، دولت‌ها و نهادهای نظامی به کارآمدی آن‌ها پی برده و از آن‌ها بهره می‌برند (Abedi & Ramezani, 1403: 109).

در دهه ۱۹۶۰، بازی‌های رایانه‌ای آموزشی توجه پژوهشگران را به خود جلب کرد و ارزش رویکردهای آموزشی تجربی در افزایش انگیزه و یادگیری دانش‌آموزان مورد توجه قرار گرفت. نخستین بازی‌های رایانه‌ای با اهداف آموزشی در دهه ۱۹۷۰ ساخته شدند که از جمله شناخته‌شده‌ترین آن‌ها، بازی «ارگن تریل»^۲ با هدف آموزش تاریخ بوده است. در دهه‌های بعد نیز روند تولید بازی‌های رایانه‌ای آموزشی در زمینه‌های گوناگون تا به امروز ادامه یافته است (Tahmasbi & Asadi, 1402: 41). برای نمونه، در سال ۲۰۱۹ بازی «تور اکتشافی مصر باستان» که دارای زمینه تاریخی است، طی رویدادی به نام «بازی برای تغییر»، موفق به دریافت سه جایزه در بخش‌های بهترین بازی آموزشی سال، بازی منتخب مردم و اولین جایزه رهبری صنعت بازی شد (همان: ۹۶).

در سال‌های اخیر، برخی از پژوهشگران حوزه آموزش به ارائه چارچوب‌ها و مدل‌های گوناگونی در این زمینه پرداخته‌اند. جیمز پائول گی^۳، استاد آموزش در دانشگاه ویسکانسین، به عنوان پیشگام در مطالعه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزار آموزشی، با ارائه مدلی بر اساس نظریه سازنده‌گرایی (Constructivism) که یادگیری را فرآیندی پویا و معناگرا می‌داند، به بررسی قابلیت‌های این بازی‌ها پرداخته است (Gee, 2003: 210). او بر این باور است که بازی‌های رایانه‌ای ساختارهایی دارند که می‌توانند، شرایط یادگیری بهینه را فراهم کنند: بازخورد فوری، چالش رو به پیشرفت، مرجع انگیزشی، امکان آزمون و خطا و درک تدریجی پیچیدگی‌ها. در این دیدگاه، بازی‌ها نوعی «زبان آموزشی» هستند که زبان رسمی آموزش را به تجربه تبدیل می‌کنند. به نظر او، بازی‌های رایانه‌ای محیط‌هایی یادگیری‌محور هستند که در آن‌ها بازیکن از راه آزمون و خطا، تفکر استراتژیک و بازخورد فوری، مهارت‌های شناختی و حل

۱. اگرچه در برخی متون فارسی اصطلاح‌های «بازی‌های ویدئویی» و «بازی‌های رایانه‌ای» به جای یکدیگر به کار می‌روند، این دو کاملاً مترادف نیستند. «بازی ویدئویی» (Video Game) «مفهومی عام‌تر است و همه بازی‌های دیجیتال قابل اجرا روی رایانه شخصی، کنسول‌های بازی، تلفن همراه و سایر بسترهای مشابه را دربر می‌گیرد، در حالی که «بازی رایانه‌ای» (Computer Game) «تنها به بازی‌هایی اطلاق می‌شود که بر روی رایانه شخصی اجرا می‌شوند. در این مقاله هر دو اصطلاح به صورت مترادف به کار می‌روند.

2. The Oregon Trail.

3. James Paul Gee.

مسئله را می‌آموزد (همان، ۲۱۱). در آموزش تاریخ، بازی‌های تاریخی می‌توانند با ارائه روایت‌های چندلایه، تعاملات فرهنگی، بازسازی شرایط تاریخی و پرورش تفکر انتقادی و چندسویی، مزایای چشمگیری (انگیزش، یادگیری مفهومی، تحلیل چندلایه) داشته باشند، اما چالش‌های ساختاری نیز دارند؛ مانند همخوانی با برنامه درسی، آموزش معلمان و ارزیابی نتایج آموزشی (Azirabadi Farahani et al., 1397: 152).

مایکل پوزنر، روان‌شناس دانشگاه اورگان، خاطرنشان می‌کند که بازی‌های رایانه‌ای آموزشی می‌توانند، مسیرهای عصبی را که برای مهارت‌های علم‌آموزی مهم هستند، فعال کنند. این روند به سمت اذعان به اهمیت بازی‌ها در محیط یادگیری در سال‌های اخیر به‌شدت افزایش یافته است، به‌طوری‌که اکنون بیش از ۲۵۰۰ مدرسه در آمریکا از نرم‌افزارهای سرگرمی به‌عنوان ابزار آموزشی استفاده می‌کنند (Whelchel, 2006: 6). بر اساس نظر متخصصان حوزه آموزش، استفاده از بازی‌های آموزشی به سن خاصی محدود نمی‌شود بلکه با تغییر در عناصر یا شیوه اجرای بازی، می‌تواند در تمامی گروه‌های سنی به کار رود. افزون بر این، استفاده از بازی‌ها تنها به یادگیرندگان و فرآیند یادگیری محدود نمی‌شود بلکه در فرآیند تدریس نیز امکان‌پذیر و در واقع، ضروری است که این بازی‌ها طراحی و به کار گرفته شوند (Ansari & Raeisi, 1400: 79).

معرفی و تحلیل ساختار بازی تمدن: سری بازی‌های تمدن، ساخته «سیدنی کی مایر»^۱ توسط شرکت فایرکسیس گیمز،^۲ از مهم‌ترین و تأثیرگذارترین بازی‌های استراتژیک در تاریخ صنعت بازی‌های رایانه‌ای به‌شمار می‌آید که از اصالت تاریخی، به عنوان عامل کلیدی فروش استفاده می‌کند (Bijsterveld, 2022: 1312). نخستین نسخه از این مجموعه در سال ۱۹۹۱ منتشر شد و تاکنون نسخه‌های متعددی از آن عرضه شده که آخرین آن نسخه هفت است که در فوریه سال ۲۰۲۵ منتشر شده است. برای نمونه نسخه پنج آن هشت میلیون نسخه در سراسر جهان فروش داشته است (همانجا). این مجموعه، در طول بیش از سه دهه، به الگویی برای ترکیب مدل‌سازی تاریخی، تصمیم‌گیری راهبردی و یادگیری سیستماتیک تبدیل شده است. تاریخ انتشار و گستردگی پلتفرم‌ها نشان می‌دهد که این بازی به احتمال زیاد، تأثیری

۱. سیدنی کی. مایر، متولد سال ۱۹۵۴ میلادی و یک تاجر و برنامه‌نویس کامپیوتر آمریکایی است. او برنامه‌نویس، طراح و تهیه‌کننده بسیاری از بازی‌های ویدیویی استراتژی و شبیه‌سازی، از جمله سری Civilization است. مایر در سال ۱۹۸۲ به همراه بیل استیلی، MicroProse را تأسیس کرد و مدیر توسعه Firaxis Games است که آن را در سال ۱۹۹۶ به همراه جف بریگز و بریان رینولدز تأسیس کرد. مایر به خاطر مشارکت‌هایش در صنعت بازی‌های ویدیویی، به تالار مشاهیر آکادمی هنرهای تعاملی و علوم راه یافت.

2. Firaxis Games.

گسترده بر مخاطبان دارد، این امر می‌تواند، دلیل خوبی باشد، برای پرداختن به این پرسش که چرا «بازی‌های ساخت تمدن» برای آموزش تاریخ مهم هستند.

هدف اصلی در هر نسخه از بازی تمدن، هدایت یک جامعه انسانی از دوران پیش از تاریخ یعنی عصر حجر تا دوران معاصر یا حتی پس از آن است. در این بازی، بازیکن نقش حاکم دانای یک جامعه سیاسی را در تقابل با سایر جوامع سیاسی در دنیای بازی بر عهده می‌گیرد. این حکومت‌ها با گروه‌های تاریخی واقعی مانند ایرانی‌ها، بابلی‌ها، یونانی‌ها و بریتانیایی‌ها و بسیاری دیگر شناخته می‌شوند. نقشه‌هایی که بازی روی آنها انجام می‌شود، تا حدودی ویژگی‌های جغرافیایی و محیطی واقعی موجود در زندگی واقعی را شبیه‌سازی می‌کنند. معمولاً، چارچوب زمانی این بازی‌ها از پایان انقلاب کشاورزی شروع می‌شود و بازیکن به دوران مدرن و فراتر از آن پیشرفت می‌کند. بازیکنان موظفند استخراج و هزینه‌های منابع را مدیریت کنند، در مورد فناوری‌های جدیدی که مزایای خاصی را به همراه دارند، بررسی کنند، شهرها را به عنوان هسته اصلی دولت خود بسازند و نگهداری کنند، با سایر حکومت‌ها در دنیای بازی رابطه برقرار کنند، دولت‌ها را انتخاب کنند، نیروهای مسلح را ایجاد و نگهداری کنند و اهمیت ویژگی‌های جغرافیایی را در توسعه جامعه خود تشخیص دهند. هدف، دستیابی به کشوری قدرتمند و پیشرفته، چه از راه اعمال قدرت، دیپلماسی یا ثروت فرهنگی و مادی جامعه است که باید از راه طی ادوار گوناگون تاریخی صورت گیرد.

بازیکن در نقش رهبر یک تمدن باید تصمیم‌هایی در حوزه‌های اقتصادی، سیاسی، نظامی، فرهنگی و فناوریانه اتخاذ کند تا جامعه خود را به شکلی پایدار و پیشرو توسعه دهد و در حقیقت باید تمدن بزرگی را بنا کند و برای دستیابی به اهداف گوناگون و پیروزی خود تلاش کند و چالش‌های موجود را از سر راه بردارد. این روند، در ظاهر یک شبیه‌سازی از «پیشرفت تاریخی بشر» است، اما در باطن، نوعی بازنمایی فرهنگی از تاریخ جهان ارائه می‌دهد.

فرمول اصلی این بازی‌ها در تمام نسخه‌ها کاوش، گسترش تمدن، گردآوری منابع و شکست دادن رقبا است (Bijsterveld, 2022: 1316). در نسخه هفت، این بازی، به سه دوره باستان، اکتشاف و مدرن تقسیم می‌شود. انتخاب رهبر، تصمیمات بازیکن و ارتباطات تاریخی، همه بر تمدنی که در هر عصر انتخاب می‌شود، تأثیر می‌گذارند. بازی تمدن یک بازی نوبتی یا مرحله‌ای است و زمان و سرعت عمل در آن نقش ندارد و هر نوبت در بازی معادل چند سال یا چند دهه از تاریخ جهان است و بازیکن در هر نوبت تصمیم می‌گیرد که:

- چه فناوری‌هایی را کشف کند.
- چه بناها و شهرهایی بسازد.
- با کدام ملت‌ها روابط سیاسی یا جنگی برقرار کند.

• چگونه از منابع طبیعی، فرهنگی و انسانی خود بهره ببرد.

همان گونه که گفته شد، بازی تمدن نوعی شبیه سازی تاریخ بشر است که در آن بازیکن باید میان قدرت نظامی، توسعه فرهنگی، پیشرفت علمی و نفوذ دیپلماتیک تعادل برقرار کند و از منابع بهینه استفاده کند. برای مثال، بازیکنی که قصد دارد از راه فرهنگی پیروز شود، ساخت یک تئاتر ارزشمندتر از ساختن یک ارتش برای او خواهد بود (Bijsterveld, 2022: 1317). البته، استراتژی رقیبان نیز در بازی مؤثر است، برای مثال، وقتی بازیکن، حریف یا همسایه توسعه طلبی دارد، ایجاد ارتشی قوی ضروری به نظر می رسد.

فضا و طراحی جهان بازی، از نقشه ای شبیه به کره زمین تشکیل شده است که شامل خشکی ها، اقیانوس ها، کوهستان ها، بیابان ها، رودخانه ها و منابع طبیعی است. در نسخه های جدیدتر، این نقشه به صورت شش ضلعی^۱ طراحی شده تا تحرک و تاکتیک پذیری ای بیشتر فراهم شود. هر خانه از نقشه، می تواند شامل ویژگی های خاصی باشد: منابع استراتژیک (مثل آهن، اسب، نفت)، منابع لوکس (مثل طلا، ابریشم، ادویه)، ویژگی های جغرافیایی (رودخانه، کوه، دریاچه) که همگی در رشد اقتصادی، نظامی و فرهنگی تمدن ها تأثیر مستقیم دارند.

در این بازی، چند مسیر متفاوت برای پیروزی وجود دارد. بازیکن لزوماً نباید از راه جنگ برنده شود. راههای معمول پیروزی عبارت اند از:

- پیروزی فرهنگی: از راه نفوذ هنری، معماری و گردشگری
 - پیروزی علمی: از راه اکتشاف فضا یا ساخت سفینه
 - پیروزی نظامی: با تصرف پایتخت تمام تمدن های دیگر
 - پیروزی سیاسی: از راه روابط بین المللی و سازمان های جهانی
 - پیروزی امتیازی: تمدنی که پس از پایان زمان بندی بازی بیشترین امتیاز را دارد.
- این چندگانگی مسیرها باعث می شود که بازی نه تنها درباره جنگ و تسخیر بلکه درباره تعادل میان قدرت نرم و سخت در تاریخ باشد.

تحلیل نکات قوت بازی تمدن در آموزش تاریخ: جنبه های گوناگونی از بازی تمدن می تواند، درک دانش آموز را از تاریخ جهان قوت بخشد. ملاحظات جغرافیایی همواره بخشی عمده از این بازی ها است. برای مثال، فقط برخی از زمین ها قابل کشت هستند، مانند قلمرو مجاور رودخانه ها یا دریاچه ها. بنابراین، در حالی که بازی، بازیکن را مجبور به انتخاب مسیر خاصی نمی کند، بازیکنی که تمدن مصر را بازی می کنند، توسعه یک جامعه کشاورزی را مفید خواهد یافت، در حالی که کسانی که یونانی ها را بازی می کنند با ایجاد مستعمرات و روابط تجاری موفقیتی بیشتر به دست خواهند آورد. یادگیری مدیریت نقاط قوت و ضعف هر تمدن یکی از

سرگرم‌کننده‌ترین جنبه‌های بازی است و هر بازی را متفاوت می‌کند. اگر با همان استراتژی که هنگام بازی با هند استفاده می‌کنید، با مصر بازی کنید، ممکن است امتیاز از دست بدهید (Bijsterveld, 2022: 1317). منابع خاصی را فقط می‌توان، در مکان‌های جغرافیایی مناسب آن یافت. مواد معدنی با رشته کوهها مرتبط هستند، در حالی که جنگل‌ها چوب مورد نیاز را فراهم می‌کنند، با این حال، فضای موجود برای کشاورزی را محدود می‌کنند. برخی از کالاها را فقط می‌توان در مناطق خاص یافت، که معمولاً محصولات لوکس هستند که نوعی امتیاز برای بازیکن به همراه دارند. برای مثال، ادویه‌ها در آسیای جنوب شرقی یافت می‌شوند. تلاش برای به دست آوردن هرچه بیشتر این کالاهای تخصصی، عامل کلیدی در موفقیت نهایی یک تمدن است.

در این بازی، بازیکنان می‌توانند به جای فتح صرف یک قلمرو برای به دست آوردن محصول، روابط تجاری برقرار کنند تا آنچه را که نیاز دارند، به دست آورند. این بازی در مقایسه با بازی‌های مشابه جامع‌تر و قوی‌تر است و تنها در این بازی است که به بازیکن اجازه می‌دهد با روشی غیر از فتح نظامی به هر روش معناداری بر حریفان پیروز شود. مدل‌های تجارت، انتشار فناوری و پیشرفت فرهنگی آن بسیار فراتر از بازی ظهور ملت‌ها^۱ یا عصر امپراتوری‌ها^۲ است. با این حال، بدیهی است، یادگیری آن از دو بازی مذکور دشوارتر است. به صورت تخمینی، آموزش بازی تمدن به حداقل بیست ساعت زمان نیاز دارد تا فراگیر پیچیدگی‌های رابط کاربری و روابط بین انتخاب‌هایی که انجام می‌دهند و نتایج آن انتخاب‌ها را یاد بگیرد (6: Whelchel, 2006). نکات قوت این بازی در آموزش تاریخ را می‌توان چنین دسته‌بندی کرد.

الف. شبیه‌سازی تاریخی و درک علّیت: تاریخ واقعی، زنجیره‌ای از رویدادها با تعامل عوامل اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و سیاسی است. بازی تمدن با طراحی سیستم‌های مؤثر برای فناوری، منابع، فرهنگ، اقتصاد و دیپلماسی، امکان تجربه این تعامل پیچیده را فراهم می‌کند. فراگیر در این بازی، تاریخ را نه به صورت روایت خطی بلکه به صورت فرآیند پویا، بازنمایی می‌کند. بازیکن باید میان پیشرفت‌های علمی، نظامی و فرهنگی تعادل برقرار کند تا تمدنی پایدار بسازد. این ساختار بازی، نوعی «مدل‌سازی تاریخی» را در اختیار یادگیرنده قرار می‌دهد تا به جای حفظ تاریخ، آن را در عمل تجربه کند؛ برای نمونه، دانش‌آموز درمی‌یابد که انتخاب نوع حکومت یا منابع طبیعی چگونه می‌تواند، بر سرنوشت تمدن‌ها اثر می‌گذارد (556: McCall, 2016). بازیکن درمی‌یابد که تصمیمی علمی یا اقتصادی ممکن است، تأثیرات سیاسی یا نظامی داشته باشد. این تجربه علّی می‌تواند، بینشی عمیق‌تر نسبت به پدیده‌های

1 . Rise of Nations.

2 . Age of Empires.

تاریخی ایجاد کند. به عنوان مثال، انتخاب مسیر تجاری خاص ممکن است، موجب رشد اقتصادی شود، اما ممکن است، فشار تأمین منابع طبیعی یا مخالفت فرهنگی را نیز به همراه داشته باشد. بازیکن با تحلیل این پیامدها درمی یابد که تاریخ چیزی نیست جز مجموعه‌ای از تصمیم‌ها با هزینه‌ها و مزایا.

در این بازی، بازیکن در می‌یابد، جغرافیا در جنگ‌ها نقش ایفا می‌کند و اهمیت انواع گوناگون زمین در حرکت و استقرار واحد نظامی را نشان می‌دهد (Whelchel, 2006: 5). واحدهای نظامی در زمین‌های دشوار کندتر حرکت می‌کنند، در حالی که تغییر محیط یا ساخت جاده‌ها این تأثیر را بهبود می‌بخشد. در عصر امپراتوری‌ها، اگر واحدی در زیر فلات تحت کنترل دشمن قرار داشته باشد، از نظر قابلیت‌های دفاعی و تهاجمی خود دچار مشکل خواهد شد. واحدهای مستقر در زمین‌های مرتفع توانایی «دیدن» دورتر را دارند و به همین ترتیب از موقعیت خود، مزایای تاکتیکی کسب می‌کنند.

پدیده‌های اقتصادی در مقیاس بزرگ که مورد توجه مؤرخان جهان است، در بازی تمدن می‌تواند، مدل‌سازی شود. برای مثال، چرخه نقره‌ای^۱ که پس از تماس اسپانیایی‌ها با دنیای جدید پدیدار شد. می‌تواند تقریباً بازسازی شود، به این صورت که فلزات دنیای جدید در خزانه‌های اسپانیا گردآوری می‌شوند و سپس برای خرید کالاهای لوکس از چین خرج می‌شوند. بنابراین، دانش‌آموزی که در نقش چین بازی می‌کند، می‌تواند اقتصاد خود را تحت تأثیر محصولات دنیای جدید قرار دهد. این پیچیدگی در طول بازی گسترش می‌یابد. بازیکن به سرعت متوجه می‌شود که نادیده گرفتن حتی یک جنبه از یک جامعه، مانند قدرت نظامی، توسعه فناوری یا اقتصاد قوی، منجر به شکست خواهد شد. تنها از راه متعادل کردن هزینه‌های منابع است که یک تمدن می‌تواند موفق شود (Whelchel, 2006: 7).

این بازی به عنوان ابزار آموزش برای درک علیت در تاریخ می‌تواند، مفاهیم تاریخی ذیل را به دانش‌آموزان بیاموزد:

- اهمیت جغرافیا در توسعه تاریخی،
- تأثیر تجارت و اقتصاد،
- نقش منابع طبیعی در رشد یا محدودیت تمدن‌ها،
- وابستگی رویدادهای تاریخی به شرایط خاص،

۱. چرخه نقره‌ای به جریان عظیم نقره از معادن آمریکای جنوبی (به ویژه معادن پوتوسی در بولیوی و معادن مکزیک) به اروپا و سپس به چین اشاره دارد. اسپانیایی‌ها مقادیر عظیمی نقره از معادن آمریکای جنوبی استخراج می‌کردند این نقره به اسپانیا و دیگر کشورهای اروپایی منتقل می‌شد. اروپایی‌ها از این نقره برای خرید کالاهای چینی مانند: ابریشم، چینی‌آلات، ادویه، چای استفاده می‌کردند.

- تعامل پیچیده میان نظام‌های سیاسی، اقتصادی و نظامی،

ب: افزایش درگیری شناختی^۱ و انگیزش: نتایج مطالعات نشان می‌دهد، به‌کارگیری رویکرد یادگیری مبتنی بر بازی، می‌تواند سطح درگیری شناختی فراگیران را ارتقا دهد (Gee, 2003: 57). در بازی‌های رایانه‌ای تاریخی، دانشجویان احساس می‌کنند، بخشی از داستان هستند و تصمیمات آن‌ها بر نتیجه تأثیر دارد. این حس مالکیت و کنترل بر روند یادگیری، انگیزش درونی را به‌گونه‌ای قابل توجه افزایش می‌دهد (Annetta, 2010: 109). شاید یکی از جالب‌ترین جنبه‌های استفاده از این بازی‌ها به عنوان یک ابزار آموزشی این باشد که به از بین بردن درک غایت‌شناختی از تاریخ کمک می‌کنند. دانش‌آموزان اغلب بر این باورند که تاریخ از پیش تعیین شده است؛ هیچ نتیجه جایگزینی برای یک رویداد تاریخی نسبت به آنچه رخ داده است، وجود ندارد. با انجام این بازی‌ها، دانش‌آموزان یاد می‌گیرند، ماهیت مشروط تاریخ را تشخیص دهند. برای مثال، در مثال چرخه نقره‌ای، دانش‌آموزی که نقش اسپانیایی‌ها را بازی می‌کند، ممکن است تصمیم بگیرد از ثروت دنیای جدید خود برای توسعه فناوری‌ها و زیرساخت‌های جدید استفاده کند، نه این‌که آن را صرفاً برای خرید محصولات لوکس یا کالاهای تولیدی به‌کار گیرد. این واگرایی بین «تاریخ بازی» و تاریخ واقعی، مسیرهای جدید و نتایج متفاوتی ایجاد می‌کند که دانش‌آموز را تشویق می‌کند تا در نظر بگیرد که چگونه انتخاب‌هایی که در تاریخ واقعی انجام نشده‌اند، می‌توانستند، رویدادهای تاریخی را تغییر دهند (Whelchel, 2006:5).

ج. تقویت مهارت‌های تفکر انتقادی: از منظر تربیتی، مهم‌ترین ارزش بازی‌های تاریخی در پرورش تفکر انتقادی است. بازی‌های رایانه‌ای مهارت‌های مهم تفکر انتقادی و حل مسئله، ویژگی‌هایی که به‌ویژه در تفسیر تاریخ جهان مهم هستند را آموزش می‌دهند. در بازی تمدن، بازیکن با تفسیر داده‌ها، ارزیابی پیامدها و مقایسه گزینه‌ها تصمیم می‌گیرد. این فرآیند شبیه تحلیل تاریخی در پژوهش‌های دانشگاهی است. دانش‌آموزان درمی‌یابند که تاریخ حاصل مجموعه‌ای از تصمیمات انسانی در شرایط ویژه است، نه صرفاً توالی رویدادها (Wineburg, 2001:84). بازی‌های تاریخی خوب، امکان چند صدایی را فراهم می‌کنند. بازیکن می‌تواند در نقش تمدن‌های گوناگون قرار گیرد و نگاه آن‌ها را تجربه کند. در این فرآیند، ممکن است تضاد منافع، رقابت فرهنگی یا تضاد دیدگاهها تجربه شود. افزون بر این، بازی‌ها می‌توانند فرصت نقد روایت غالب تاریخی را فراهم کنند؛ برای مثال، بازیکن ممکن است با واقعیت‌های تاریخی متفاوت تصمیم بگیرد و مسیر متفاوتی را تجربه کند که این امر انگیزه بحث در کلاس درباره

«اگرها» تاریخی را فراهم می‌آورد (McCall, 2016: 554). امری که در بازی تمدن محقق می‌شود.

د: پیوند میان دانش نظری و تجربه تاریخی: در شیوه‌های سنتی تدریس، دانش‌آموزان معمولاً مفاهیم تاریخی را در سطح نظری و انتزاعی می‌آموزند؛ اما در محیط بازی، این مفاهیم در قالب تصمیم‌گیری و پیامدهای آن به صورت تجربی درک می‌شوند. بازی نقش نوعی آزمایشگاه تاریخی را ایفا می‌کند که در آن می‌توان فرضیه‌های تاریخی را به طور عملی آزمود. برای مثال، بازیکن می‌تواند در دوران باستان مسیر خاصی از توسعه فناوری را برگزیند و پیامدهای آن را بر اقتصاد و سیاست مشاهده کند. چنین تجربه‌هایی، درکی عمیق‌تر از پویایی تاریخ و روابط علت و معلولی میان عوامل تاریخی فراهم می‌آورد. در بازی تمدن نیز فراگیر فرصت می‌یابد تا پیامدهای جغرافیایی انتشار فناوری را در نظر گیرد؛ به گونه‌ای که در مناطق پرجمعیت مانند شرق مدیترانه، تبادل فناوری سریع‌تر رخ می‌دهد، در حالی که در سرزمین‌هایی چون آمریکای شمالی، به دلیل تراکم جمعیت پایین و تماس محدود با سایر تمدن‌ها، این فرایند کندتر است (Whelchel, 2006:8).

بهتر است در بازی تمدن، فراگیر با همفکری با معلم پرسش‌هایی را آماده کند و بعد از بازی به آن پاسخ دهد، مانند سوالات زیر:

- ویژگی‌های جغرافیایی چگونه بر تصمیم‌های بازیکن درباره محل ساخت شهرهای جدید تأثیر گذاشت؟
- چه مزایایی در تجارت با سایر بازیکنان وجود داشت، در مقایسه با حمله به آن‌ها؟
- توضیح دهید که تمدن شما چگونه با تمدن‌های اطراف خود تعامل داشت. داشتن همسایگان متعدد برای شما مفید بود یا بازی را دشوارتر کرد؟
- تیم شما چگونه میان توسعه نظامی، فناوری و اقتصادی تعادل برقرار کرد؟
- جغرافیا چه نقشی در نبردهای نظامی احتمالی شما داشت؟
- تیم شما کدام نظام سیاسی را برگزید و چرا؟ این انتخاب چه تأثیری بر روند بازی داشت؟
- کدام تصمیم‌ها بیشترین تأثیر مثبت را بر پیشرفت شما داشتند؟
- کدام تصمیم‌ها بیشترین اثر منفی را گذاشتند؟
- یک نکته‌ای که در طول بازی یاد گرفتید و برایتان شگفت‌انگیز بود چه بود؟

چالش‌ها و نقدها: با وجود همه پیچیدگی و پیشرفت‌ها، بازی‌های ساخت تمدن دارای ایرادهایی هستند که از اصالت تاریخی آن‌ها می‌کاهد. با این حال، این کاستی‌ها ارزش آموزشی این بازی‌ها را نمی‌کاهد و همچنان می‌توان از آن در کنار روش‌های سنتی‌تر مانند متون و

سخنرانی‌ها، برای آموزش دانش‌آموزان استفاده کرد. در زیر به نقاط ضعف این بازی پرداخته می‌شود.

الف: بازنمایی گزینشی و سوگیری تاریخی: یکی از نقص‌های اصلی این بازی این است که در حالی که آنها رویکردی غیرخطی به تاریخ از نظر رویدادها را ممکن می‌سازند، از نظر توسعه فناوری، سیاسی و فرهنگی بسیار خطی هستند. تاریخ به چند «دوره» تقسیم شده است. پیشرفت به دوران بعدی به بازیکن مزایایی بیشتر می‌دهد، بدون اینکه هزینه‌ای در پی داشته باشد. هیچ امکانی برای انحراف از این دوره‌ها یا انتخاب مسیرهای متفاوت توسعه برای جوامع گوناگون وجود ندارد. این گونه دوره‌بندی، بازتابی از نگرش اروپامحور به تاریخ است که مسیر تحول تمدن‌ها را بر پایه روایت فرهنگی غرب تفسیر می‌کند (Whelchel, 2006: 7). در بازی تمدن که از نظر تاریخی دقیق‌تر و پیچیده‌تر از سایر بازی‌ها است،^۱ پیشرفت را در قالب «دوران باستان»، «میان» و «صنعتی» تعریف می‌کند، که همگی از دیدگاهی اروپامحور شکل گرفته‌اند. این بازی فرض‌هایی جانبدارانه درباره بهترین نوع حکومت دارد. جمهوری دموکراتیک سرمایه‌داری بیشترین مزایا را دارد و این امر باعث می‌شود، بازیکنان نگرشی غرب محور نسبت به ارزش نسبی نظام‌های سیاسی پیدا کنند. سوگیری‌های این بازی‌ها شاید در هیچ نمونه‌ای به اندازه مثال آمریکایی آشکار نباشد. در این بازی «آمریکایی‌ها» یکی از گروه‌های قابل بازی هستند که تمدن را از دوره نوسنگی در سواحل شرقی آمریکای شمالی آغاز می‌کنند. آن‌ها به‌عنوان مردمانی ذاتاً پرتلاش و توسعه‌طلب توصیف می‌شوند، از همان آغاز دارای هویتی ملی و یکپارچه هستند و گرایش طبیعی به انتخاب حکومت دموکراتیک دارند. بدیهی است که چنین تصویری مضحک است زیرا کشوری که در واقعیت از فرآیندهای پیچیده‌ای چون گسترش استعمار، فتوحات امپراتوری و آمیختگی فرهنگی پدید آمده، نمی‌تواند پیش از وقوع این رویدادها به‌صورت یک موجودیت قابل‌شناسایی وجود داشته باشد. با این حال، بازیکن می‌تواند در بازی، نقش یک ملت استعماری را قرن‌ها پیش از اختراع فناوری لازم برای سفر اروپاییان به دنیای جدید ایفا کند. در کل در این بازی به آمریکا توجهی ویژه شده، به گونه‌ای که متیو کاپل در مقاله خود با عنوان «تمدن و نارضایتی‌های آن» استدلال می‌کند که چنین بازی‌هایی ناگزیر عناصری از اسطوره آمریکایی را بازتولید می‌کنند؛ عناصری چون گسترش مرزها، برتری نظام اقتصادی سرمایه‌داری، درستی اخلاقی یک قدرت جهانی «نیک‌خواه» و ایمان به توانایی ذاتی پیشرفت فناوری برای کاهش رنج و ستم انسان (Kapell, 2002: 132).

معلم باید توانایی‌های دانش‌آموزان را به‌دقت ارزیابی کرده و محتوای درس را بر همان اساس تنظیم کند. اگر دانش‌آموزان از درک تاریخی پایه برخوردار نباشند، نمی‌توانند سوگیری‌ها و

۱. بازی Age of Empires و Rise of Nations از بازی‌های مشابه civilization به‌شمار می‌رود.

بی‌دقتی‌های بازی را تشخیص دهند و ممکن است، روایت بازی را به‌عنوان حقیقت تاریخی تلقی کند. بنابراین، تحلیل انتقادی هم‌زمان با بازی ضروری به نظر می‌رسد. این مشکل را می‌توان با طراحی درس‌هایی حل کرد که هم بازی و هم روش‌های سنتی آموزش (مانند متون و گفت‌وگوهای تحلیلی) را با هم ترکیب کنند تا هم دانش تاریخی پایه تقویت شود و هم مهارت‌های تفکر انتقادی پرورش یابد (7: 2006, Whelchel). پیشنهاد می‌شود، برای کاهش اثرات سوگیری در این بازی، دانش‌آموزان نقش یکی از تمدن‌های قابل‌بازی در بازی را بر عهده گیرند و روند تاریخی واقعی آن تمدن را با مسیر پیشرفت خودشان در بازی مقایسه کنند. این پروژه از یک روش دومرحله‌ای استفاده می‌کند:

الف: در مرحله نخست، دانش‌آموزان ویژگی‌های تمدنی را که انتخاب کرده‌اند با ویژگی‌های تاریخی واقعی آن تمدن مقایسه می‌کنند.

ب: در مرحله دوم، مسیر تاریخی واقعی آن تمدن را با روندی که در بازی تجربه کرده‌اند، مقایسه می‌کنند.

بخش نخست به دانش‌آموزان می‌آموزد، چگونه سوگیری‌ها و بیدقتی‌های تاریخی را تشخیص دهند و بخش دوم به آن‌ها کمک می‌کند تا وابستگی تاریخ به شرایط و انتخاب‌ها را درک کنند، این که اگر در گذشته تصمیم‌هایی متفاوت گرفته می‌شد، مسیر تاریخ می‌توانست کاملاً متفاوت پیش برود (همانجا).

ب: ساده‌سازی و نمادگرایی: برای تبدیل تاریخ به بازی، لازم است بسیاری از پیچیدگی‌ها مثل شرایط اجتماعی عمیق، نیروهای فرهنگی و تحولات ضمنی، ساده یا کنار گذاشته شوند. این ساده‌سازی ممکن است به برداشت‌های ناقص یا تحریف‌شده منجر شود که درک درست از تاریخ را مخدوش کند. اگر بدون راهنمایی مناسب استفاده شود، دانش‌آموزان ممکن است به تصویر نادرست و سطحی یا کلیشه‌ای از تاریخ بسنده کنند. برای معلمان مهم است که از محدودیت‌های دقت تاریخی در بازی‌ها آگاه باشند. آن‌ها باید از بازی به عنوان ابزاری برای شروع بحث‌های انتقادی در مورد تفسیرهای تاریخ استفاده کنند، نه این‌که آن‌ها را منابع نهایی دانش تاریخی در نظر بگیرند. بحث‌های هدایت‌شده می‌توانند به دانش‌آموزان کمک کنند تا چگونگی نمایش وقایع تاریخی در بازی را تحلیل کرده و آن را با روایت‌های تاریخی از منابع دیگر مقایسه کنند (McCall, 2016:558).

در بازی تمدن، نظام سیاسی مستقیماً توسط بازیکن انتخاب می‌شود، نه اینکه از بستر فرهنگی و محیطی خاص جامعه تحت کنترل بازیکن برخاسته باشد. بازیکنان می‌توانند نظام‌های سیاسی‌ای برگزینند که هیچ ارتباطی با سایر جنبه‌های اقتصادی، فرهنگی یا نظامی جامعه‌شان ندارند. در نتیجه، استفاده از این بازی‌ها برای آموزش این نکته که سازمان سیاسی

نتیجه مذاکرات طولانی میان گروه‌های ذی‌نفع در یک جامعه است، دشوار می‌شود. شایان ذکر است، بازی تمدن نسبت به بازی‌های مشابه در این زمینه اندکی بهتر عمل می‌کند، چون انتخاب نظام سیاسی به انتخاب‌های قبلی وابسته است، اما در نهایت، این بازیکن است که ساختار حکومتی را تعیین می‌کند (8: Whelchel, 2006).

در این نوع بازی‌ها مفاهیمی درباره ملی‌گرایی و هویت ملی استفاده می‌شود که در اصل پدیده‌هایی متعلق به قرن نوزدهم است و برای کل گستره تاریخ بشر نامتناسب است. برای نمونه، بازیکن می‌تواند با «ملت بریتانیا» بازی کند، اما مفهوم «بریتانیایی بودن» پدیده‌ای نسبتاً جدید است که حاصل قرن‌ها در تاریخ است: زمانی که جمعیت بومی سلطیک توسط آنگلو ساکسون‌ها کنار زده شدند و سپس آنگلو ساکسون‌ها از نظر سیاسی زیر سلطه نورمان‌های فرانسوی قرار گرفتند. این روند تنها به شکل‌گیری هویت «انگلیسی» انجامید که بعدها با گسترش پیوندها با اسکاتلند و ولز و در نهایت با تجربه امپراتوری، کامل‌تر شد. در واقع، هویت «بریتانیایی» تنها از راه رویارویی با مردمان «غیربریتانیایی» در مستعمرات شکل گرفت، زیرا بریتانیایی‌ها خود را در تقابل با آنان تعریف کردند.

روند شکل‌گیری هویت ملی در این بازی‌ها کاملاً نادیده گرفته می‌شود؛ بازیکن می‌تواند، از دوران نوسنگی با هویت «ایرانی» آغاز کند و تا پایان بازی آن را حفظ کند. همچنین، مرزهای سیاسی در بازی، بازتابی از درک مدرن از مرزهای ملی ثابت هستند. افزون بر این، هر گروه قابل‌بازی، ویژگی‌های ذاتی و از پیش تعیین‌شده‌ای دارد. برای نمونه، «هلندی‌ها» از همان آغاز بازی قدرت بازرگانی و تجاری بالایی دارند. در نتیجه، ماهیت تجاری آن‌ها نه به‌عنوان نتیجه‌ای از رویدادها و فرآیندهای درون بازی، بلکه به‌صورت ویژگی ذاتی و تغییرناپذیر به آنان داده شده است. به همین دلیل، نقش معلم در تحلیل انتقادی محتوای بازی و مقایسه آن با منابع تاریخی حیاتی است (134: Kapell, 2002).

ج: زیرساخت‌ها، سواد دیجیتال و ملاحظات فرهنگی: به‌کارگیری بازی‌های رایانه‌ای در آموزش نیاز به زیرساخت‌های سخت‌افزاری، اتصال اینترنتی پایدار، نرم‌افزارها و سیستم‌های مناسب و نیز به سواد دیجیتال معلمان و دانش‌آموزان دارد. در بسیاری از محیط‌های آموزشی، این امکانات محدود است و این زیرساخت‌ها هنوز به‌طور کامل فراهم نشده‌اند. از منظر فرهنگی، بازی‌ها غالباً محصول کشورهای غربی هستند و ممکن است اخلاق‌ها، ارزش‌ها یا روایت‌هایی را به‌صورت پنهان منتقل کنند. لذا هنگام به‌کارگیری آن‌ها باید به نقد محتوای فرهنگی، سوگیری‌های تاریخی و جغرافیایی توجه شود. برای نمونه یکی از این موارد، جوامع حذف‌شده از گزینه‌های بازی است که بازیکن نمی‌تواند آنها را انتخاب کند. این جوامع همیشه به‌عنوان «بربرها» توصیف می‌شوند، مردمانی «غیرمتمدن» که نه تنها توانایی تسلط بر جهان را ندارند،

بلکه هرگز نمی‌توانند دچار تغییر فرهنگی یا سیاسی شوند. در بازی تمدن نسبت به بازی‌های دیگر اصلاحاتی در آن صورت گرفته و ممکن است، چنین جوامعی به‌صورت مسالمت‌آمیز در جوامع دیگر قابل‌بازی ادغام شوند، اما خودشان هرگز چیزی بیش از روستاهای «ابتدایی» و غیرپیچیده نیستند (Whelchel, 2006: 8). با ایجاد چنین دوگانگی‌ای، این بازی‌ها مرزی روشن، میان جوامعی که «شایسته پیشرفت بیشتر» هستند و آن‌هایی که به‌دلیل ویژگی‌های ذاتی‌شان برای همیشه بیرون از دایره تمدن و پیشرفت باقی می‌مانند، ترسیم می‌کنند. به این ترتیب، این بازی‌ها بازتاب‌دهنده همان ایدئولوژی‌های امپریالیستی هستند که بخش زیادی از قرن نوزدهم بر آن‌ها استوار بود.

بحث و نتیجه‌گیری

تحلیل محتوایی بازی استراتژیک تمدن نشان می‌دهد که این بازی، با بازآفرینی فرآیندهای تاریخی در قالب تصمیم‌گیری، تعامل و مدیریت منابع، می‌تواند ظرفیت‌های مهم آموزشی در حوزه تاریخ را فعال کند. از راه تجربه بازی، یادگیرندگان قادرند، روابط علت و معلول در وقایع تاریخی، پیامدهای تصمیمات سیاسی و اقتصادی و پویایی تعامل میان تمدن‌ها را به شکل ملموس تجربه کنند. این ویژگی‌ها به تقویت تفکر تاریخی، افزایش درگیری شناختی، یادگیری فعال و فهم پویایی‌های تاریخ کمک می‌کند و فراتر از یادگیری صرفاً حفظی، زمینه‌ای برای تحلیل و تفکر انتقادی فراهم می‌آورد. با این حال، بررسی محتوای بازی نشان می‌دهد که بازنمایی تاریخی در بازی تمدن دارای سوگیری فرهنگی و غلبه نگاه غرب‌محور است. این محدودیت می‌تواند، درک یادگیرندگان از تنوع فرهنگی و تاریخی جهان را کاهش دهد و ضرورت کاربرد رویکردی انتقادی و طراحی فعالیت‌های تکمیلی توسط معلمان را آشکار می‌کند. چنین فعالیت‌هایی می‌تواند، ضمن حفظ جذابیت بازی، فرصت‌هایی برای نقد تاریخی، مقایسه فرهنگ‌ها و بازانديشی در تحلیل رویدادهای تاریخی ایجاد کند. در مجموع، بازی تمدن هرچند جایگزین آموزش رسمی تاریخ نیست، اما به‌عنوان ابزاری مکمل، انگیزشی و تجربه‌محور در فرایند یاددهی - یادگیری تاریخ می‌تواند مفید واقع شود. افزون بر این، توسعه بازی‌های رایانه‌ای بومی با محوریت تاریخ و فرهنگ ایران می‌تواند، چشم‌انداز جدیدی برای یادگیری فعال و تجربه‌محور تاریخ در نظام آموزشی کشور فراهم آورد و امکان تلفیق سرگرمی، یادگیری تجربی و تقویت مهارت‌های تحلیلی را برای دانش‌آموزان ایجاد کند.

با درنظر گرفتن ظرفیت‌ها و محدودیت‌هایی که پیش از این اشاره شد، در ادامه پیشنهادهایی برای به‌کارگیری بازی‌های رایانه‌ای تاریخی از جمله بازی تمدن، در آموزش تاریخ ارائه می‌شود.

استفاده به‌عنوان ابزار مکمل، نه جایگزین: صرف‌نظر از اینکه مدرس در نهایت، چگونه تصمیم بگیرد از این نرم‌افزارها استفاده کند، ضروری است که آن‌ها را در چارچوب روش‌ها و منابع آموزشی سنتی قرار دهد تا تجربه یادگیری معنادار و متعادل باقی بماند. بازی‌های تاریخی نباید جایگزین کلاس درس سنتی شوند بلکه باید به‌عنوان ابزار مکمل به کار روند. برای نمونه، معلم می‌تواند، بخش خاصی از درس را با بازی آغاز کند، سپس نقد و تحلیل کلاس را ادامه دهد یا در پایان درس، بازی را به‌عنوان مرور و تمرین استفاده کند.

طراحی سناریوهای بومی‌سازی‌شده: برای افزایش ارتباط بازی‌های آموزشی با تاریخ و فرهنگ ایران، طراحی سناریوهای بومی‌سازی‌شده اهمیت ویژه‌ای دارد. این سناریوها می‌توانند با بازسازی تاریخی تمدن‌های ایرانی مانند مادها، هخامنشیان و ساسانیان، فرصت تجربه عملی و تعاملی فرآیندهای تاریخی و تصمیم‌گیری در بستر فرهنگی بومی را فراهم کنند. بازنمایی دقیق وقایع، چالش‌ها و تصمیمات تاریخی ایران به یادگیرندگان امکان می‌دهد روابط علت و معلول و پیامدهای تصمیمات سیاسی، اقتصادی و فرهنگی را ملموس‌تر درک کنند. همچنین، سناریوهای بومی‌سازی‌شده می‌توانند تجربه یادگیری فعال و تعاملی ایجاد کنند، تفکر تحلیلی و استراتژیک را تقویت نمایند و با اهداف آموزشی ملی همسو باشند. این رویکرد، ضمن حفظ جذابیت بازی، انگیزه یادگیری و درگیری شناختی دانش‌آموزان را افزایش می‌دهد و راه را برای توسعه بازی‌های آموزشی با محوریت تاریخ و فرهنگ ایران هموار می‌کند.

راهنمایی، نقد و تأمل در کلاس: مربی باید به‌عنوان راهنما عمل کند و پس از اجرای بازی، جلساتی برای تفسیر تصمیمات و پیامدها برگزار کند. دانش‌آموزان می‌توانند، مقایسه‌ای میان بازی و منابع تاریخی انجام دهند، نقد کنند که کدام بخش از بازی با واقعیت اختلاف دارد و چرا. این فرایند تحلیل انتقادی، می‌تواند تشخیص سوگیری‌ها را تقویت کند. مدرس باید آشنایی کامل با نرم‌افزار انتخابی داشته باشد زیرا از او انتظار می‌رود، به پرسش‌های دانش‌آموزان نه‌تنها درباره شیوه بازی بلکه درباره مسائل تاریخی مرتبط با هدف آموزشی استفاده از این نرم‌افزار پاسخ دهد.

آموزش سواد تاریخی دیجیتال: چگونگی استفاده یک مدرس از بازی‌های ساخت تمدن در کلاس درس، بستگی به منابعی دارد که در اختیار اوست. استفاده از چنین بازی‌هایی در محیط آموزشی به عواملی چون سطح فناوری موجود، میزان زمانی که معلم می‌تواند، برای به‌کارگیری روش‌های آموزشی غیرسنتی اختصاص دهند، میزان آشنایی معلم با بازی مورد نظر و سطح تحصیلی و انگیزه دانش‌آموزان وابسته است. یکی از وظایف مهم معلم، آموزش مهارت‌های تحلیل بازنمایی‌های تاریخی در رسانه‌های دیجیتال است. آنان باید یاد بگیرند

روایت‌های بازی را نقد کنند، تا بدانند بازی نمی‌تواند، جای تاریخ‌نگاری دقیق را بگیرد. این سواد دیجیتال تاریخی بخشی جدایی‌ناپذیر از استفاده مؤثر از بازی‌هاست.

انتخاب و تطبیق بازی مناسب: همه بازی‌های استراتژیک یا تاریخی برای آموزش مناسب نیستند. انتخاب بازی مناسب برای آموزش تاریخ، نیازمند ارزیابی دقیق و معیارمند است زیرا همه بازی‌های استراتژیک یا تاریخی نمی‌توانند اهداف آموزشی را برآورده کنند. از معیارهای اصلی در انتخاب بازی تطابق با روایت تاریخی است. بازی باید توانایی بازنمایی دقیق و چندلایه تاریخ را داشته باشد و امکان بررسی رخدادهای تاریخی، روابط علت و معلول، و تعاملات فرهنگی و اقتصادی را به شکل معنادار فراهم کند. از دیگر معیارهای مهم می‌توان، تعامل بازتابی^۱ را نام برد. بازی باید به بازیکن فرصت دهد تا از تصمیمات خود بازخورد دریافت کند، پیامدهای انتخاب‌هایش را تجربه کند و مسیر یادگیری با تفکر انتقادی و تحلیل چندسویه همراه باشد. همچنین، بازی‌هایی که امکان تغییر و تنظیم سناریوها، سطوح دشواری و شرایط تاریخی را فراهم می‌کنند، انعطاف بیشتری برای تطبیق با اهداف آموزشی و سطح دانش‌آموزان دارند. بازی تمدن با توجه به قابلیت‌های تعاملی، بازسازی فرآیندهای تاریخی و فراهم آوردن محیط تصمیم‌گیری چندوجهی، یکی از گزینه‌های مطرح است. با این حال، بررسی بازی‌های جایگزین و ارزیابی تطابق آنها با اهداف آموزشی و زمینه‌های فرهنگی کشور ضروری است، همه بازی‌های استراتژیک یا تاریخی برای آموزش مناسب نیستند. انتخاب بازی باید با معیارهایی مانند، تطابق روایت تاریخی، امکان تعامل بازتابی، قابلیت سفارشی‌سازی سناریو، رابط کاربری مناسب و هزینه آموزشی انجام شود. بازی تمدن یکی از گزینه‌های مطرح است، اما بررسی گزینه‌های جایگزین نیز توصیه می‌شود.

برنامه‌ریزی زمانی و توجه به منابع: اجرای بازی‌های آموزشی رایانه‌ای در کلاس نیاز به زمان مناسب دارد؛ ممکن است اجرای کامل یک بازی زمان زیادی ببرد. لذا معلم باید قسمت‌هایی از بازی را کوتاه کند یا به گونه‌ای برنامه‌ریزی کند تا امکان اجرا در کلاس داشته باشد. همچنین، برای تأمین منابع فنی (کامپیوتر، شبکه، نرم‌افزار) و پشتیبانی فنی لازم اقدام کند.

همکاری میان رشته‌ای و توسعه منابع آموزشی: برای تسهیل به‌کارگیری بازی‌ها، لازم است استادان تاریخ با کارشناسان فناوری آموزشی و طراحان بازی همکاری کنند. ایجاد بسته‌های کمک آموزشی، راهنما، سناریوها و توسعه نسخه‌های بازی‌های آموزشی رایانه‌ای می‌تواند کمکی قابل‌توجه باشد.

تشکر و قدردانی

تعارض منافع

«هیچ‌گونه تعارض منافع توسط نویسندگان بیان نشده است»



COPYRIGHTS

©2021 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the original authors and source are cited. No permission is required from the authors or the publishers.

References

- Abedi Kalroud, Y. S., & Ramezani Fini, M. (2024). "Karbord-e bazi-haye videoui dar behbood-e yadgiri-ye mafahim-e dars-e motale'at-e ejtemaei", *Pazhuhesh dar Amoozesh-e Motale'at-e Ejtemaei*, 6(3), pp. 108-129. [in Persian].
- Annetta, L. (2010). A framework for serious educational game design, *Review of General Psychology*, 14(2), 105–112.
- Ansari Ardali, S., & Raeisi Ardali, R. (2022). "Naghsh-e bazi-haye amoozeshi dar afzayesh-e yadgiri-ye danesh-amoozan", *Dastavarhaye Novin dar Motale'at-e Olum-e Ensani*, 38(4), pp. 75-82. [in Persian].
- Azirabadi Farahani, F., Bitaraf, M., & Minaei Bidgoli, B. (2019). "Barresi-ye rahkarhaye toseye amoozesh-haye farhangi az tarigh-e bazi-haye rayaneh-i ba ta'kid bar gamification", *Tahghighat-e Farhangi-e Iran*, 11(1), pp. 151-182. [in Persian].
- Bijsterveld Munoz, A. (2022). National identity in historical video games: An analysis of how Civilization V represents the past, *Nations and Nationalism*, 28(4), 1311-1325.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Kapell, M. (2002). Civilization and its discontents: American monomythic structure as historical simulacrum, *Popular Culture Review*, 13(2), 129-136.
- Manteghi, M. (2009). *Rahnamaye valedayn dar estefade farzandan az*

- fanavari-ye ertebati*. Tehran: University of Tehran. [in Persian].
- McCall, J. (2016). Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices, *The Social Studies*, 107(4), 553-568.
- Pagnotti, J., & Russell, W. B. (2011). Using Civilization IV to engage students in world history content, *The Social Studies*, 102(2), 39-48.
- Saeedpour, Marzieh (1398). "Donyaye bazi; bazi-e amoozeshi-e rayaneh-i: ta'rif, ahamiyat, karbord va ghabeliyat-ha", *Roshd-e Fanavari-e Amoozeshi*, 35(4), pp. 1-12. [in Persian].
- Squire, K. (2004). *Replaying history: Learning world history through playing Civilization III* (Unpublished doctoral dissertation). Indiana University.
- Tahmasbi, P., & Asadi, M. (2003). "Bazshenasi-ye sakhtar-e bazi-haye rayaneh-i ba mehvariyaat-e amoozesh-e tarikh va honar (motale'e mowredi: majmo'eh bazi-ye Tour-e Ekteshaf)", *Jelveh Honar*, 15(4), pp. 84-101. [in Persian].
- Whelchel, A. (2006). *Using civilization simulation video games in the world history classroom* (Unpublished master's thesis). Washington State University.
- Wineburg, S. (2001). *Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past*. Temple University Press.