

(تحلیل ۱۰۰ بازی بر خط)  
بازی‌های آموزشی - سرگرمی  
مهارت‌های شناختی بازیکنان

دکتر مسعود کوثری

و

مهرداد گروسی



پوشش دانشگاه گیلان، ارتباطات  
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

|                     |                                                                                          |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| سروشنامه            | کوثری، مسعود، ۱۳۴۳                                                                       |
| عنوان و نام پدیدآور | : (تحلیل ۱۰۰ بازی برخط)، ازی‌های آموزشی - سرگرمی مهارت‌های شناختی بازیکنان               |
| مشخصات نشر          | : تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، ۱۳۹۳                                            |
| مشخصات ظاهری        | : ۶۳۳ ص:، مصور، جدول                                                                     |
| شابک                | : ۹۷۸ - ۶۰۰ - ۷۶۸۷ - ۰۷ - ۹                                                              |
| وضعیت فهرست نویسی   | : فیبای مختصر                                                                            |
| یادداشت             | : این ملزک در آدرس <a href="http://opac.niai.ir">http://opac.niai.ir</a> قابل دسترسی است |
| یادداشت             | : گروسی، مهرداد، ۱۳۶۱                                                                    |
| شناسه افزوده        | : پژوهشگاه فرهنگ هنر و ارتباطات                                                          |
| شماره کتابشناسی ملی | : ۳۷۷۱۳۹                                                                                 |



## (تحلیل ۱۰۰ بازی برخط) بازی‌های آموزشی - سرگرمی مهارت‌های شناختی بازیکنان

ناشر: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات  
نویسنده: دکتر مسعود کوثری، مهرداد گروسی  
ویراستار: سمیرا فتحعلی آستینانی  
صفحه‌آرا: یحیی نشتاعلی  
طراح جلد: دکتر سیده راضیه یاسینی  
نوبت چاپ: چاپ: اول - اسفند ۱۳۹۳  
شمارگان: ۵۰ نسخه  
قیمت: ۲۸۰۰۰ ریال  
شابک: ۹۷۸ - ۶۰۰ - ۷۶۸۷ - ۰۷ - ۹

همه حقوق این اثر برای پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات محفوظ است.  
در صورت تخلف، پیگرد قانونی دارد.

نشانی: تهران، پایین‌تر از میدان ولی‌عصر (عج)، خیابان دمشق، شماره ۹، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات  
ستودق پستی ۶۲۷۴ - ۱۴۱۵۵ تلفن: ۸۸۹۱۹۱۷۷ دورنگار: ۸۸۸۹۳۰۷۶ Email: [nashr@ricac.ac.ir](mailto:nashr@ricac.ac.ir)

اثر حاضر، نتیجه پژوهشی است که با ارزیابی دکتر عبدالله بیچرانلو  
در پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات انجام شده است.

## فهرست مطالب

|    |          |
|----|----------|
| ۹  | سخن ناشر |
| ۱۱ | مقدمه    |

### فصل اول - انواع بازی‌ها

|    |                                    |
|----|------------------------------------|
| ۱۵ | بازی‌های آموزشی                    |
| ۱۶ | بازی‌های تخته‌ای                   |
| ۱۸ | بازی‌های کاردتی                    |
| ۲۰ | بازی‌های ویدئویی                   |
| ۳۲ | بسط و گسترش صنعت بازی‌های ویدئویی  |
| ۳۴ | گستره بهره‌گیری از بازی‌های آموزشی |
| ۳۹ | روش تحقیق                          |
| ۴۲ | نمونه تحقیق                        |

### فصل دوم - بازی‌های سستی

|     |                          |
|-----|--------------------------|
| ۵۵  | بازی‌های سستی            |
| ۵۷  | بازی‌های سستی: پازل‌ها   |
| ۱۳۹ | بازی‌های سستی: مسابقه‌ای |
| ۱۴۳ | بازی سستی: شبیه‌سازی     |

### فصل سوم - بازی های تخته ای

|     |                                    |
|-----|------------------------------------|
| ۱۵۳ | بازی های تخته ای                   |
| ۱۵۴ | بازی های تخته ای: استراتژیک        |
| ۱۶۹ | بازی های تخته ای: آموزشی           |
| ۱۷۴ | بازی های تخته ای: بقا              |
| ۱۸۱ | بازی های تخته ای: بازی های تاکتیکی |

### فصل چهارم - بازی های پازل

|     |                          |
|-----|--------------------------|
| ۲۱۱ | بازی های پازل            |
| ۲۱۲ | بازی های پازل: عام       |
| ۲۳۵ | بازی های پازل: آموزشی    |
| ۲۴۴ | بازی های پازل: بقا       |
| ۲۵۰ | بازی های پازل: تاکتیکی   |
| ۲۶۱ | بازی های پازل: مخفی کاری |
| ۲۶۶ | بازی های پازل: متنی      |

### فصل پنجم - بازی های ماز

|     |              |
|-----|--------------|
| ۲۷۵ | بازی های ماز |
|-----|--------------|

### فصل ششم - بازی های متنی

|     |               |
|-----|---------------|
| ۲۹۳ | بازی های متنی |
| ۳۰۲ | جمع بندی      |

### فصل هفتم - بازی های ورزشی و مسابقه ای

|     |                            |
|-----|----------------------------|
| ۳۰۷ | بازی های ورزشی و مسابقه ای |
|-----|----------------------------|

### فصل هشتم - بازی های آرکاد (دالانی)

|     |                         |
|-----|-------------------------|
| ۳۳۱ | بازی های آرکاد (دالانی) |
| ۴۱۳ | جمع بندی                |

### فصل نهم - بازی‌های آموزشی

۴۱۹ ..... بازی‌های آموزشی

۴۲۹ ..... جمع‌بندی

### فصل دهم - بازی‌های ماجراجویی

۴۲۹ ..... بازی‌های ماجراجویی

۴۵۷ ..... جمع‌بندی

### فصل یازدهم - بازی‌های نقش‌آفرینی

۴۶۳ ..... بازی‌های نقش‌آفرینی

### فصل دوازدهم - بازی‌های شبیه‌سازی

۴۸۵ ..... بازی‌های شبیه‌سازی

۵۷۳ ..... جمع‌بندی

### فصل سیزدهم - بازی‌های بقا

۵۷۷ ..... بازی‌های بقا

۵۸۱ ..... جمع‌بندی

### فصل چهاردهم - مخفی‌کاری

۵۸۷ ..... بازی‌های مخفی‌کاری

۶۰۱ ..... جمع‌بندی

### فصل پانزدهم - یافته‌های کلی پژوهش

۶۰۷ ..... یافته‌های کلی پژوهش

۶۱۷ ..... ویژگی‌های مشترک بازی‌ها

۶۲۰ ..... نتیجه‌گیری

۶۲۱ ..... کتابنامه

## سخن ناشر

بی‌شک بالاترین و والاترین عنصری که در موجودیت هر جامعه دخالت اساسی دارد، فرهنگ آن جامعه است. اساساً فرهنگ هر جامعه، هویت و موجودیت آن جامعه را تشکیل می‌دهد و با انحراف فرهنگ، هرچند جامعه از بعدهای اقتصادی، سیاسی، صنعتی و نظامی قدرتمند و قوی باشد ولی بوج و میان‌بوی است. اگر فرهنگ جامعه‌ای وابسته و مرتزق از فرهنگ غرب باشد، ناچار دیگر ابعاد آن جامعه به جانب مخالف گرایش پیدا می‌کند و بالاخره در آن مستهلک می‌شود و موجودیت خود را در تمام ابعاد از دست می‌دهد (امام خمینی<sup>(ره)</sup>، صحیفه نور، ج ۱۵: ۱۶).

رشد و توسعه اقتصادی یا سیاسی بدون توجه به ارزش‌های والای فرهنگی می‌تواند موجبات سستی و اغوجاج در اصول اعتقادی و ملی جامعه را فراهم آورد. پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات با انجام تحقیقات و پروژه‌های پژوهشی و نیز برگزاری نشست‌های علمی با اصحاب علم و فرهنگ و ارائه نتایج حاصل در قالب «گزارش پژوهش» یا «کتاب»، تلاش خود را مصروف گسترش ارزش‌های اصیل فرهنگی می‌کند. امید است با بهره‌گیری از توان علمی پژوهشگران، بتوان گام مؤثری در برنامه‌ریزی جامع توسعه کشور برداشت.

اثر حاضر، نتیجه پژوهش با عنوان (تحلیل ۱۰۰ بازی برخط) بازی‌های آموزشی - سرگرمی مهارت‌های شناختی بازیکنان که توسط دکتر مسعود کوثری و با ارزیابی دکتر عبدالله بیچرانلو حسن نگارش یافته و در اختیار علاقه‌مندان قرار می‌گیرد.

## مقدمه

با ظهور و نفوذ ناگهانی رایانه‌های شخصی در خانه‌ها و بسط و گسترش شبکه جهانی اینترنت در دهه ۱۹۹۰، رسانه جدید بیش از پیش به بخش جدایی‌ناپذیر و ناگزیر زندگی روزمره بشر امروز تبدیل شد. در همین جریان، با پیشرفت برنامه‌نویسی‌ها و گرافیک رایانه‌ای در عرصه تصویرسازی متحرک، حوزه جدیدی از فعالیت‌های رایانه‌ای تحت عنوان «بازی‌های رایانه‌ای» مطرح و به شدت با استقبال عجیب گروه‌های سنی گوناگون روبه‌رو شد.

بازی‌ها یکی از کامل‌ترین حوزه‌های فعل و انفعال پیوسته با رایانه است و به همین دلیل، موفقیت بزرگی در تاریخ بسط و توسعه فناوری رایانه‌ای به شمار می‌رود؛ اما با تنوع بیشتر بازی‌ها و رسوخ هرچه تمام‌ترشان در وجوه گوناگون زندگی و حتی جایگزینی‌شان با بسیاری فعالیت‌های روزمره بشر، بحث درباره رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای و بررسی ابعاد مفید یا مضر آنها، توجه بسیاری از جوامع علمی، روان‌شناختی، جامعه‌شناختی و تربیتی را به خود جلب کرد.

هدف این کتاب، شناسایی جوانب کاربردی و حتی آموزشی بازی‌های رایانه‌ای است که

به منظور جلوگیری از پیچیدگی بحث و به علت گستره بسیار وسیع بازی‌ها، از اشاره مستقیم به نام بازی‌ها و بررسی مصداقی آنها خودداری کرده‌ایم. از سوی دیگر، لازمه بحث درباره جوانب گوناگون بازی‌های رایانه‌ای، بازبینی کلی تاریخ بازی و به‌طور مشخص بازی‌های آموزشی سستی (غیررایانه‌ای) و به نوعی ایجاد محیطی مقایسه‌ای برای درک هرچه بیشتر عملکردهای آموزشی بازی‌های رایانه‌ای است؛ چراکه تاریخ فرهنگ و تمدن بشر طی قرن‌ها و هزاره‌های گذشته با بازی و بهره‌گیری از قالب‌های سرگرم‌کننده مختلف در انتقال ضمنی مفاهیم پیوند داشته و تنها محدود به فناوری یا رسانه نوظهور رایانه‌ای نبوده است.

به همین منظور، ابتدا عنوان بازی‌های آموزشی را معرفی می‌کنیم و سپس هرکدام از انواع بازی‌های کارتی و تخته‌ای را به تفصیل توضیح می‌دهیم و در پایان، جوانب آموزشی بازی‌های ملرن و یدئویی را در جامعه امروز بررسی می‌کنیم. درواقع با معرفی جوانب آموزشی و کاربردی بازی‌های سستی، سعی در انعکاس چشم‌انداز بی‌طرفانه و مشابهی به بازی‌های رایانه‌ای خواهیم داشت.