

گیم نت می تواند سازنده باشد اگر ...

خوب یا بد؟ مساله این است

یک مسابقه فوتبال آبی و قرمز است. از اول بازی، بازیکنان ۲ تیم به پروپای می پیچند، به هم چشم غره می روند، تکلهای آنجانی می زنند، دور از چشم داور با هم درگیر می شوند و الفاظ نان و آب دار نثار هم می کنند. این مسائل در فوتبال ما عادی شده است. آنقدر عادی که وقتی هر از چندگاهی مسابقه این ۲ تیم به یک جنجال اساسی تبدیل می شود، دیگر کسی تعجب نمی کند و با چند

وجود این که بازیهای رایانه‌ای اوقات فراغت بسیاری از نوجوانان و جوانان ما را پر می کند، آشنایی با فرهنگ بازی در میان بچه‌ها وجود ندارد. قانون خاص نداریم و بچه‌ها نمی دانند فرق مسابقه و تمرین

اما با توجه به امکانات و این که این اولین دوره بود و ما می خواستیم توانایی خودمان را در برگزاری یک دوره مسابقه استاندارد محک بزیم، ۱۰ تیم را انتخاب کردیم. ملاک انتخابمان هم این بود که بچه‌ها از گیم نت‌های منطقه خودمان شرکت کرده باشند. البته در این میان ضوابط و معیارهای اخلاقی هم جایگاه ویژه‌ای داشته‌اند. صدیق این مطلب را تایید می کند و می گوید: معمولاً بازیکنان روی هم شناخت دارند و بعضی‌ها چهره‌های کاملاً شناخته شده‌ای هستند و به قولی معروف هستند. خوب ما هم از شناخت بچه‌ها استفاده کردیم و هم خودمان روی خیلی از این تیمها شناخت داشتیم. بنابراین در نهایت تیمهایی برای شرکت در مسابقه انتخاب شدند که از نظر اخلاقی مشکل ساز نباشند و بتوانند روی رفتارشان کنترل داشته باشند و در محیط تنش ایجاد نکنند.

مسابقات فرهنگسرا ادامه می یابد
من روزی ۵-۴ ساعت بازی می‌کنم و اکثراً هم به گیم نت

می‌آیم تا با هم تیمی‌هایم برای مسابقه آماده و با هم هماهنگ شویم. حمیدرضا پسری ۱۶ ساله است که تیمشان در مسابقات فرهنگسرا مقام سوم را به دست آورده است. وی می‌گوید که به بازی رایانه‌ای علاقه فراوانی دارد، اما در خانه همه به او برای این علاقه‌اش اعتراض می‌کنند؛ البته در دوران مدرسه کمتر بازی می‌کنم و چون وضع در سی‌ام به نسبت خوب است، حالا دیگر زیاد کاری به کارم ندارم.

حمیدرضا یک سالی است که با فرهنگسرای فناوری اطلاعات آشنا شده است و به گیم نت این فرهنگسرا می‌آید؛ قبلاً به گیم نت‌های دیگر می‌رفتم؛ اما محیط اینجا سالم‌تر است. کسی اجازه سیگار کشیدن ندارد و میان بچه‌ها درگیری ایجاد نمی‌شود. فکر می‌کنم حالا خیال پدر و مادرم هم راحت‌تر شده که زیاد گیر نمی‌دهند. حمیدرضا مسابقات فرهنگسرا را خوب ارزیابی می‌کند و می‌گوید: اگر سیستم‌ها را ارتقاء دهند وضع بهتر می‌شود. محمد که کلاس دوم دبیرستان را به پایان رسانده، نیز نظری مشابه دارد: سیستم‌ها تعریفی نداشت و از انتظار ما پایین‌تر بود؛ هر چند مسابقات در سطح بالایی برگزار شد. تیم محمد مقام چهارم مسابقات را به دست آورده است.

کیفیت نه چندان مناسب سیستم‌ها مساله‌ای است که مسوولان گیم نت فرهنگسرا هم به آن اقرار می‌کنند. احمدی در این زمینه می‌گوید: البته ما از نظر دستگاه محدودیت داریم و دستگاه‌های ما مخصوص گیم نت نیست. کارت گرافیک دستگاه‌ها هم مخصوص

چيست و در هر مورد بايد چگونه رفتار کنند. ظاهراً با این اوصاف، مهمترین انگیزه مسوولان فرهنگسرای فناوری اطلاعات از برگزاری این مسابقات، فرهنگ‌سازی بوده است. احمدی با تایید این مطلب می‌گوید: مسابقه‌ای که برگزار شد، کانتیر بود که البته از نظر فنی داوری خاصی لازم ندارد؛ ولی ما برای هر مسابقه یک داور گذاشتیم تا بچه‌ها با فرهنگ بازی آشنا شوند و بدانند که هنگام بازی نباید داد بزنند. جز

لیدر تیم کسی حق صحبت کردن ندارد و اگر کسی بد پوشش داد، فقط لیدر می‌تواند به او تذکر دهد، بچه‌ها باید یاد بگیرند فحاشی ممنوع است. ما می‌خواستیم بچه‌ها به بازی فقط به چشم یک بازی نگاه کنند، نه این که عذاب بکشند و درگیر شوند. احمدی می‌افزاید: من خودم شاهد بودم که در یک گیم نت پس از بازی به خاطر دعوا و جافوق‌کشی کار ۵ نفر به بیمارستان کشیده شد؛ در صورتی که اگر بچه‌ها در گیم نت‌ها محیط سالم را تجربه کنند و با اخلاق و فرهنگ بازی آشنا شوند، هیچ‌گاه چنین مسائلی بروز نمی‌کند.

البته برای این که این قوانین ضمانت اجرایی داشته باشند، شرکت در مسابقات فرهنگسرا ضوابط خاص خود را داشته است؛ اگر کسی جز لیدر حرف می‌زد یا داد و فریاد می‌کرد، تیم یک اخطار می‌گرفت و با دریافت ۳ اخطار از دور مسابقات حذف می‌شد. یک بار فحاشی هم کافی بود تا یک تیم را به کلی حذف کنند.

به نظر می‌رسد این قوانین به اندازه کافی محکم بوده‌اند و بچه‌ها هم ماجرا را کاملاً جدی تلقی کرده‌اند؛ چون مسوولان برگزاری مسابقات از این تجربه کاملاً راضی به نظر می‌رسند. صدیق، مسول برگزاری مسابقات در این زمینه به کلیک می‌گوید: برای شرکت در مسابقات ۲۵ تیم ثبت نام کرده بودند،

جلسه محرومیت و ابراز جملاتی چون "بعضی از بازیکنان ما بول حرفه‌ای می‌گیرند؛ اما اخلاق حرفه‌ای ندارند" سرو و تار کرده است. سرورصدای کرکننده‌ای فضا را پر کرده است؛ لغتی حواست کجاست...! افتضاح شد. هر چه زمان می‌گذرد، دایره لغات رکیک مورد استفاده بیشتر می‌شود. آخر سر هم دو پسر بچه ۱۶-۱۷ ساله به جان هم می‌افتند و همدیگر را به قصد کشت کتک می‌زنند. اینجا یک گیم نت است.

سه فرهنگسرای فناوری اطلاعات با هدف فراهم کردن محیطی سالم و قابل اعتماد برای خانواده‌ها اولین دوره مسابقات بازیهای رایانه‌ای را برگزار کرد. این مسابقات از ۱۱ تا ۱۴ مرداد با هدف فرهنگ‌سازی بازیهای رایانه‌ای، معرفی بازیهای مفید و سالم و گسترش آنها، در فرهنگسرای فناوری اطلاعات واقع در تقاطع خیابان جمهوری اسلامی و کارگر برگزار شد.

متأسفانه در بیشتر گیم نت‌ها به تنها چیزی که توجه نمی‌شود، فرهنگ بازی است. بازیکنان خیلی راحت و بدون تفکر از الفاظ رکیک استفاده می‌کنند. کنترلی روی اعضایشان ندارند و سر هم تیمی خودشان فریاد می‌کشند که تقصیر تو است که داریم می‌بازیم و گاهی براحتی با هم تیمی‌ها یا بازیکنان تیم حریف درگیر می‌شوند. این را احمدی، یکی از داوران مسابقات بازیهای رایانه‌ای فرهنگسرای فناوری اطلاعات می‌گوید. وی ادامه می‌دهد: در بازیهای گروهی فقط لیدر حق صحبت کردن دارد و بقیه اعضای تیم نباید در حین مسابقه حرف بزنند؛ اما من کمتر دیده‌ام که تیمها این مسائل را رعایت کنند. دلایلش هم روشن است. در گیم نت‌های ما نه آموزشی وجود دارد و نه برای مسابقات از داور استفاده می‌شود و در این شرایط با

کانتیر از رسمی‌ترین مسابقات است و در تمام گیم نت‌ها آن را بازی می‌کنند. اگر قرار بر حذف این بازی باشد باید همه گیم نت‌ها را جمع کنند؛ چون این بازی در گیم نت‌ها بسیار محبوب و فراگیر است و فعلاً بازی گروهی مشابهی را با این کیفیت نداریم که برای مسابقه انتخاب کنیم. صدیق از اعلام نظرهای سلیقه‌ای در این حوزه شکایت می‌کند و می‌گوید: باید دید مسوولی که این بازی را ممنوع اعلام کرده، در چه جایگاهی بوده است و از بازی رایانه‌ای چه می‌داند. به هر حال شاید تشکیل بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای به این یک بام و دو هوا خاتمه دهد و از برخوردهای سلیقه‌ای در این حوزه بکاهد.

سپیده سمائی

بازیهای معمولی است و برای خیلی از بازیها جوابگو نیست. با این اوصاف احمدی مسابقات برگزار شده را راضی کننده ارزیابی می‌کند: در این مسابقات هر تیم اتاق جداگانه‌ای داشت و جایگاهی هم برای تماشاچیان در نظر گرفته شده بود که از طریق یک مانیتور مسابقه را تماشا می‌کردند. مسابقات هم در ۲ مرحله برگزار شد.

مرحله اول به صورت دوره‌ای و مرحله دوم به صورت تک حذفی. در نهایت هم به اعضای تیم اول نفری یک ماوس و به اعضای تیم دوم نفری یک پد جایزه داده شده است. البته فکر بد نکنید، چون به گفته احمدی این وسایل حرفه‌ای و مخصوص گیم بوده‌اند، به طوری که هر ماوس ۸۵ هزار تومان و هر پد ۲۵ هزار تومان قیمت داشته است. در ضمن مسوولان فرهنگسرا در نظر دارند از این پس برگزاری این مسابقات را ادامه دهند و احتمالاً اوایل پاییز یک دوره مسابقه دیگر در فرهنگسرای فناوری اطلاعات برگزار خواهد شد.

چرا کانتیر؟ شاید شما هم با خواندن این گزارش این پرسش را در ذهن داشته باشید که چرا بازی کانتیر برای برگزاری این مسابقات در نظر گرفته شده است؟ تا جایی که به خاطر داریم این بازی معروف و محبوب به دلیل خشونت زیادش در فهرست سیاه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان قرار دارد و سال گذشته کانون انجام این بازی را در گیم نت‌ها ممنوع اعلام کرد. (البته بگذاریم از این که اصلاً کار کارشناسی دقیقی پشت اعلام این فهرست ممنوع کانون وجود داشت یا نه و این که اصولاً هیچ اهرم نظارتی بر گیم نت‌ها وجود ندارد و این ممنوعیت هم هیچ‌گاه جدی تلقی نشد) باز هم تا جایی که به یاد می‌آوریم، سال گذشته و در المپیک بازیهای رایانه‌ای ۲۰۰۵ که در دانشگاه شهید بهشتی برگزار شد، با وجود استقبال زیاد از بازی کانتیر و ثبت نام تعداد زیادی برای شرکت در این مسابقه، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به برگزارکنندگان اجازه برگزاری این مسابقه را نداد. اما حالا در یک دوره مسابقات که هدف اصلی آن فرهنگ‌سازی عنوان می‌شود، همین کانتیر موضوع مسابقه است. البته برگزارکنندگان این مسابقه دلایلی منطقی برای انتخابشان ارائه می‌دهند: کانتیر یک بازی است مثل همه بازیها. البته ممکن است کمی خشن باشد؛ اما برگزاری این مسابقات نشان داد که بازی چندان هم تعیین‌کننده نیست و در مسابقات خشنی مثل کانتیر هم می‌توان روی رفتار و اعمال کنترل داشت. صدیق هم در پاسخ به این سوال می‌گوید:

فرهنگسرای فناوری اطلاعات با هدف فراهم کردن محیطی سالم و قابل اعتماد برای خانواده‌ها اولین دوره مسابقات بازیهای رایانه‌ای را برگزار کرد

کانتیر از رسمی‌ترین مسابقات است و در تمام گیم نت‌ها آن را بازی می‌کنند. اگر قرار بر حذف این بازی باشد باید همه گیم نت‌ها را جمع کنند؛ چون این بازی در گیم نت‌ها بسیار محبوب و فراگیر است و فعلاً بازی گروهی مشابهی را با این کیفیت نداریم که برای مسابقه انتخاب کنیم. صدیق از اعلام نظرهای سلیقه‌ای در این حوزه شکایت می‌کند و می‌گوید: باید دید مسوولی که این بازی را ممنوع اعلام کرده، در چه جایگاهی بوده است و از بازی رایانه‌ای چه می‌داند.

به هر حال شاید تشکیل بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای به این یک بام و دو هوا خاتمه دهد و از برخوردهای سلیقه‌ای در این حوزه بکاهد.

سپیده سمائی