

لعبة كمبيوتر جديدة ستغير طريقة دراسة التاريخ في العالم



الأحد 18 فبراير 2018 10:02 م

نشرت صحيفة "زود دويتشه تسايونج" الألمانية تقريراً تحدثت فيه عن لعبة حاسوب جديدة من المنتظر أن تصدر في 20 شباط/ فبراير، التي من شأنها أن تغير طريقة دراسة التاريخ في المدارس والجامعات، وحتى طريقة عرضه في المتاحف.

وقالت الصحيفة، في تقريرها، إن شركة "يوبي سوفت"، أطلقت الإصدار الجديد من اللعبة الشهيرة "أساسنز كريد أوريجنز"، الذي أسمته "جولة استكشافية"، ويتضح من اسم التحديث، "ديسكفري تور" أو "جولة استكشافية"، أنه يتمحور حول استكشاف شيء ما، ويعني خلو اللعبة من التحديات.

وذكرت الصحيفة أنه لا يوجد في هذا الإصدار صراعات ولا ألغاز ولا أي نوع من المهام، بدلا من ذلك، يأمل مطورو اللعبة أن يتعلم اللاعبون شيئا جديدا، حيث أكد أحد مصممي اللعبة، جيان غوسدون، "أن عشاق لعبة أساسنز كريد مغرمون بالتاريخ كثيرا".

وذكرت الصحيفة أن التحديث الأخير للعبة يولي اهتمام كبيرا للخلفية التاريخية، ويستطيع اللاعب اكتشاف عالم اللعبة كاملا وبكل حرية من خلال المشاركة في 75 رحلة افتراضية مختلفة، دون الخوف من مقابلة أعداء أو مواجهة أي خطر أو التقيد بوقت محدد، وتتكون كل جولة من مجموعة من المحطات، وفي كل محطة توجد مجموعة من الشخصيات والنصوص الافتراضية، بالإضافة إلى متحدث يشرح جانبا محددا من التاريخ.

وفي أحد الجولات، توضح اللعبة الطريقة التي اتبعها المصريون القدماء في التحنيط، حيث تظهر جثة رجل وقد تم استئصال المخ والأعضاء الداخلية منها، كما يتناول هذا التحديث تاريخ مصر القديمة ويسلط الضوء على الموضة والعلاقات بين الجنسين في عصر الفرعنة، أو يعرض بعض المعلومات عن الأسرة المصرية القديمة. ويصرح مصمم اللعبة أنه قبل إصدار هذا التحديث تم العمل بشكل وثيق مع المؤرخين والمتاحف حتى يتم تمثيل هذا العالم القديم بأكبر قدر ممكن من الدقة.

وأوردت الصحيفة أن المؤرخة، أنجيلا شفارتس، تجري منذ سنتين تقريبا مجموعة من الأبحاث حول ألعاب الفيديو ذات البعد التاريخي. وفي هذا السياق، صرحت شفارتس "إنني أتمنى أن يكون هذا النموذج الاستكشافي للعبة مجرد بداية الاعتماد على ألعاب الفيديو كوسيلة لنشر العلوم الأكاديمية". كما أكدت الباحثة أن ما يميز اللعبة أنها تثير الفضول نحو مادة التاريخ، وفي الوقت نفسه، اعتبرت أن ملأ اللعبة بمعلومات غزيرة، يفسد المتعة التي تحققها ألعاب الفيديو.

وأفادت الصحيفة بأن النموذج الاستكشافي الجديد يعد مخاطرة من مصممي اللعبة في "يوبي سوفت"، نظرا لأنه أخرج اللعبة من إطارها الترفيهي. ويقوم مفهوم اللعبة بالأساس على مواجهة مجموعة من التحديات، وبدلا من أن يقوم اللاعب بمجابهة عدو أو حل لغز ما في هذا الإصدار، عليه أن يعير الانتباه لاكتساب معرفة تاريخية، وحتى لا تخرج اللعبة من إطارها الترفيهي، لم تصف "يوبي سوفت" الجولات المعرفية للنسخة الأصلية للعبة.

وأكدت الصحيفة أن هذه ليست المرة الأولى التي تأخذ فيها ألعاب الفيديو بعدا تاريخيا، حيث حاولت مجموعة أخرى من المطورين استبدال الأطر التقليدية لألعاب الفيديو وتعويضها بمجموعة من التجارب التاريخية، فمنذ سنتين، ظهرت لعبة "ذا تاون أوف لايت"، التي يقوم فيها اللاعب بالبحث داخل مستشفى مهجور.

وفي نهاية اللعبة، تبين أن اللعبة تجسد إحدى التجارب المادمة الحقيقية، حيث كان المستشفى عبارة عن مصحة نفسية تقع بالقرب من مدينة فلورنسا الإيطالية، ويعيش هواة اللعبة تجربة امرأة شابة كانت في المصحة، ويتعرفون على مدى قسوة المعاملة التي تعرضت لها.

وأشارت الصحيفة إلى أن لعبة "أساسنز كريد أوريجنز" تتمتع بأسلوب مختلف، حيث يريد مصممو اللعبة تقديم مادة التاريخ من خلال سرد أحداث الماضي، وحيال هذا الشأن، قالت أنجيلا شفارتس "إنه يتم اختيار الأحداث التاريخية أولاً، ثم وضعها في سياق قصصي، ونستطيع بذلك تجسيد التاريخ في مشاهد، ومن ثم عرضه في اللعبة".

وأبرزت الصحيفة أن دمج ألعاب الفيديو مع تجسيد التاريخ يعد إنجازاً حقيقياً، حيث أن تجسيد القوالب التاريخية يمكن اللاعبين من الاقتراب أكثر من حياة المصريين القدماء، ولكن، يجب على اللاعبين أن يدركوا أن ما يشاهدونه ليس حقيقة مطلقة عن حياة القدماء، لأن ما يشاهدونه يعكس وجهة نظر بعض المؤرخين وليس التاريخ الحقيقي

وفي الختام، قالت الصحيفة إنه لا يمكن التغافل عن حقيقة أن إصدار "جولة استكشافية" استطاع الربط بين عالمين متناقضين، ألعاب الفيديو والتعلم الأكاديمي، ومن غير المستبعد أن تعتمد الجامعات والمدارس والمتاحف على هذه اللعبة كوسيلة لإحياء مادة التاريخ، فضلاً عن ذلك، قد تجذب طريقة العرض والصور المعبرة جمهوراً جديداً كان لا يهتم سابقاً بمادة التاريخ، ولعل ذلك ما أكدته مصمم اللعبة عندما قال "إننا نريد أن نجعل من التاريخ مادة مثيرة".