

## فلسفه بازی و بازی فلسفی در دوران کرونا

نادیا مفتونی\*

اسلامی و دروس عرفان و فلسفه و منطق، بازیهای متنوعی را در دوران کرونا بکار گرفته و به اقتضای آموزش مجازی که الزام این ایام است، از سامانه دانشگاه تهران برای برگزاری کلاسهای مختلف خود استفاده میکند. شاید همه ابعاد آموزش مجازی نسبت به آموزش حضوری قدری ملال آور و ناخوشایند باشد، اما مزیت بازیهای متنوع ویژه‌ی در این سامانه وجود دارد که آن را در آموزش حضوری نمیتوان یافت. البته این سامانه همان سامانه جهانی مودل است که دانشگاه تهران هم آن را برای آموزش انتخاب کرده است.

کلیدواژگان: بازی، فلسفه بازی، سرگرمی، آموزش فلسفه، دوران کرونا، فارابی.

### طرح مسئله

مزیت بینظیر آموزش مجازی، از نظر نگارنده و بر اساس تجربه سه ترم آموزشی کرونایی گذشته، اینست که استاد میتواند همه مواد آموزشی خود را در قالب بازیهای متنوع اجرا کند. نگارنده در مورد برخی از دروس مقطع کارشناسی و حتی کارشناسی ارشد، همه وظایف و تمرینات و تکالیف و امتحاناتی که از دانشجو گرفته میشود، حضور و غیاب و مشارکتی که باید در دانش پذیر ایجاد گردد، بوسیله بازی طراحی کرده و انجام داده است. اما پیش از بیان بازیها و آثار و دستاوردهای آنها، تشریح مبنای فلسفی بازی و سرگرمی ضرورت دارد، چراکه شاید این مطلب به ذهن خطور کند که فضای دانشگاهی بمعنای اخص، و اماکن و فضاهای آموزشی بمعنای اعم، محل پرداختن به امور علمی جدی است و بازی و سرگرمی در آنها جایی ندارد.

اندیشمندان و متفکران مهمی همچون فارابی و ابن سینا در آثار خود بصراحت به مسئله بازی، لذت و سرگرمی پرداخته‌اند. نگارنده نیز در برخی از نوشته‌های پیشین خود این مطلب را از ابعادی دیگر مورد توجه قرار داده و مثلاً هنگام تأمل در اهداف و تأثیرات هنرمند و آثار هنری، به

چکیده

بازی، تفریح، سرگرمی و لذت، در آثار فارابی مورد توجه قرار گرفته و با تأکید بر چارچوبهای اخلاقی و اعتدال و سعادت، مجاز بلکه در جای خود ضروری قلمداد شده است. او از آنها بعنوان آثار مفید هنر نیز یاد کرده است. از نگاه فارابی، انسانهای سختکوش و پرتلاشی که سعی بیشتر و جدیتری در راه تحقق سعادهای عقلی دارند، باید بمیزان متناسب با آن، از استراحت بیشتری بهره ببرند و بدینوسیله برای ادامه راه سعادت تجدید قوا کنند.

بازی و سرگرمی در بسیاری از موارد با محاکات همراه است. لفظ محاکات را ابوبشر متی در ترجمه فن شعر ارسطو بکار برده است. محاکات یا میمسیس ارسطو بمعنای همان تقلیدی است که میمون و طوطی انجام میدهند. بوعلی سینا و خواجه نصیر و علامه حلی نیز این محاکات را تکرار کرده‌اند. فارابی محاکات را بمعنایی مطرح کرده که میتواند فراتر از تقلید صرف و با خلاقیت همراه باشد؛ او قوه خیال را دارای سه توانایی حفظ صور حسی، تصرف در آن صور و محاکات محسوس و معقول توسط صور محسوس دانسته است. در توانایی سوم، آدمی در ازای یک صورت حسی، صورت حسی دیگری قرار میدهد که معمولاً در این تصویرسازیها، با معنایی همراه است. همچنین خیال از معقولات و مفاهیم کلی و فلسفی و عقلی محاکات میکند.

محاکات میتواند با هدف بازی و سرگرمی نیز صورت پذیرد. از آنجا که کاربرد بازی و لعب و سرگرمی از نگاه فارابی اخلاقی تلقی شده و آشکارا درباره لعب و لذت و استراحت سخن گفته و این امور را فی‌ذاته مذموم و مردود نمیداند، معلمان میتوانند بازیهای گوناگون را در آموزش بکار بندند. نگارنده برای آموزش در رشته فلسفه

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۵/۲۰

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱/۲۰

\* دانشیار گروه فلسفه و کلام اسلامی، دانشگاه تهران، تهران، ایران؛  
nadia.maftouni@ut.ac.ir

این نکته پرداخته است که هنر با ابعاد بازی و با هدف تولید لذت یا سرگرمی در نظریه حکمای مسلمان کارکرد پذیرفته شده و موجهی دارد.

اما در این ایام خاص، مبنای فلسفی فارابی و ابن‌سینا بیش از پیش به زندگی جاری و ابعاد کاربردی جهان کرونازده گره خورده و ارتباط تنگاتنگ یافته است. در اینجا مقصود از آموزش فلسفه هم یاد دادن فلسفه است و هم یاد گرفتن آن. به این ترتیب، سخن گفتن از این مقوله اولویتی متفاوت پیدا کرده است. بهمین دلیل نوشتار حاضر، نخست به مبنای فلسفی بازی و سپس به کاربرد بازی در آموزش فلسفه میپردازد.

یکی از مؤلفه‌هایی که در اغلب موارد با بازی و سرگرمی همراه میشود، «محاکات» است. واژه محاکات توسط ابویشر متی در ترجمه فن شعر ارسطو بکار برده شده است. محاکات یا «میمسیس» در آثار ارسطو بمعنای تقلید است و مصداق آن همان تقلیدی است که در میمون و طوطی مشاهده میشود (متی بن یونس، ۱۹۶۷: ۳۶). شیخ‌الرئیس، ابن‌سینا و خواجه نصیرالدین طوسی و علامه حلی نیز همین تعریف از محاکات را پذیرفته و تکرار کرده‌اند (ابن‌سینا، ۱۴۲۸: ۳۷/۴؛ طوسی، ۱۳۷۶: ۵۹۱؛ همو، ۱۳۸۸: ۴۳۷). اما ابونصر محمد فارابی گامی فراتر نهاده و محاکات را بمعنایی گسترده‌تر و عمیق‌تر مفهوم‌سازی کرده است. محاکات فارابی میتواند فراتر از تقلید صرف رفته و با خلاقیت همراه شود، چرا که او قوه خیال را دارای سه توانایی حفظ صور حسی، تصرف در آن صور و محاکات محسوس و معقول توسط صور محسوس دانسته است (فارابی، ۲۰۰۳: ۸۴، ۹۵، ۱۰۴-۱۰۳؛ مفتونی، ۱۳۹۳: ۵۱-۵۵). این سخن بدین معناست که قوه خیال بر اساس توانایی سوم، میتواند در ازای یک صورت حسی، صورت حسی دیگری قرار دهد که معمولاً در این تصویرسازیها، با معنا و مفهومی همراه میشود<sup>۱</sup> و حتی علاوه بر تصویرسازی حسی، خیال میتواند از امور کاملاً انتزاعی، معقولات و مفاهیم کلی و فلسفی و عقلی محاکات کند.

ابن‌سینا در بیان اقسام چهارگانه ادراک (احساس، تخیل، توهم و تعقل) به محاکات اشاره نکرده است (ابن‌سینا، ۱۴۰۴: ۵۱-۵۳؛ همو، ۱۳۵۹: ۲۷۸-۲۷۷؛ همو، ۱۳۶۳: ۱۰۲-۱۰۳؛ همو، ۱۴۰۴ الف: ۲۳؛ همو، ۱۳۳۱: ۳۳-۳۰؛ همو،

۱۳۱۵: ۱۳-۱۲) و در فعالیت‌های قوای خیال و متخیله نیز از محاکات حرفی نمیزند (همو، ۱۴۰۴: ب: ۵۸-۱۷۱؛ همو، ۱۳۶۴: ۳۳۰-۳۲۱؛ همو، ۱۳۳۱: ۱۰۰-۸۲؛ همو، ۱۳۱۵: ۱۰-۷)، اما در بخش شعر آثار منطقی و مواد استدلال و نیز در مباحث موسیقی، از محاکات سخن گفته است. او در شفا محاکات را چنین تعریف میکند: «المحاکات هی ایراد مثل الشیء و لیس هو هو» (همو، ۱۴۲۸: ۳۲). خواجه نصیر نیز در اساس الاقتباس این تعریف را با اندکی تغییر آورده است: «محاکات، ایراد مثل چیزی بود بشرط آنکه هو هو نباشد... و خیال بحقیقت محاکات نفس است اعیان محسوسات را» (طوسی، ۱۳۷۶: ۵۹۱). او در منطق تجرید نیز تخیل را گونه‌یی از محاکات میدانند (همو، ۱۳۸۸: ۴۳۷).

بوعلی سینا در نجات تخیل و محاکات را مترادف یکدیگر بکار برده و مخیلات را مقدماتی میدانند که کارکرد تصدیقی ندارند، بلکه کارکرد آنها تخیل و محاکات چیزی است (ابن‌سینا، ۱۳۶۴: ۱۲۱). همچنین نوعی ملازمه بین محاکات و خیال‌انگیزی در اشارات بچشم میخورد؛ چرا که قیاس شعری به قیاسی تعریف شده که مشتمل بر مقدمات خیال‌انگیز باشد و محاکات کند (همو، ۱۳۷۵: ۲۸۷). او در جوامع علم الموسیقی ریاضیات شفا، تخیل را در تعریف شعر آورده: «الشعر کلام مخیل مؤلف من اقوال ذوات ایقاعات متفقه متساویه متکررة علی وزنها متشابهة حروف الخواتیم» (همو، ۱۴۰۵: ۱۲۲) و در مباحث شعر شفا هم بر اهمیت تخیل در شعر تأکید کرده است: «و لا نظر للمنطقی فی شیء من ذلک الا فی کونه کلاماً مخیلاً... و انما ينظر المنطقی فی الشعر من حیث هو مخیل». بر این اساس میتوان گفت بوعلی تنها جنبه تخیل و محاکات شعر را متعلق به منطق میدانند و مثلاً بحث وزن و قافیه و عروض ارتباطی به منطق پیدا نمیکند (همان: ۲۴-۲۳). خواجه نصیرالدین طوسی نیز از شیخ الرئیس پیروی کرده است (طوسی، ۱۳۸۸: ۴۳۸).

### بنیان فلسفی بازی و سرگرمی نزد فارابی و بوعلی

هر چند بازی عمدتاً با محاکات همراه است، اما بشکل جداگانه نیز میتوان مبنای فلسفی بازی را در آثار حکمای مسلمان جست. پس باید به این نکته توجه

داشت که بازی میتواند از محاکات و تخییل بهره‌مند شود و این احتمال هم قابل اعتناست که برخی بازیها مبتنی بر سرگرمیهای دیگر باشد. هرچند تصور بازی بدون محاکات و تخییل بسی دشوار است، اما آن را بکلی نفی نکرده و در بوتۀ امکان رها میکنیم.

حال که پذیرفتیم بازی، معنایی اعم از محاکات و تخییل را دربرمیگیرد، نوبت به مسئله بعدی میرسد که آیا استفاده از بازی و لعب و سرگرمی بصورت کلی، و استفاده از محاکات و تخییل بشکل خاص، از نظر حکمای مسلمان جایز و مباح قلمداد شده است؟

از میان برجسته‌ترین چهره‌های فلسفۀ اسلامی، باید به فارابی اشاره کرد که بروشنی و با عنوان «لعب و راحه» درباره بازی و استراحت و تفنن سخن گفته و واژه لذت و فرح را نیز بکرات در آثارش، از جمله در کتاب موسیقی کبیر بکار برده و درباره آن با عنوان کاربرد و غرض و فایده موسیقی در مواضع مختلف سخن گفته است. فارابی بر این باور است که بازی و استراحت بطور مطلق منفی و غیراخلاقی و ناپسند نیستند بلکه برعکس، میتوانند برای انسانیت مفید باشند و به اکتساب سعادت کمک کنند. حتی انسانهای کوشاتر و جدیتر در مسیر سعادت معقول، به استراحت و بازی بیشتری نیاز دارند. البته طبعاً قیود و ضوابطی نیز در این میان مطرح است، اما بهرحال، نیاز آنها به استراحت، افزونتر است (فارابی، بی‌تا/الف: ۱۱۸۵). بر این اساس، بازی و سرگرمی، حتی برای افراد و اصناف فلسفی و مانند آن، فی‌نفسه مردود و مذموم شمرده نمیشود و ارزیابی اخلاقی آن وابسته به قیود و شرایط است.

صرفنظر از قیود اخلاقی، فارابی موسیقی را سه نوع میداند: موجب لذت و استراحت صرف، موجب لذت و استراحت همراه با تخیلات و تصورات، ناشی از احساسات (همو، بی‌تا/ب: ۲۰-۱۹، ۲۲). بعبارتی او ایجاد لذت و فرح و استراحت را در آثار و تأثیرات موسیقی در نظر دارد.

فارابی برای موسیقی چهار غرض مطرح میکند: (۱) ایجاد لذت و رفع خستگی و گذشت زمان را احساس نکردن، (۲) ایجاد و تقویت یا تضعیف احساسات؛ (۳) ایجاد صور خیالی؛ (۴) قابل فهم کردن کلمات و سخنانی که با موسیقی همراه میشود

(همان: ۲۴، ۵۵۵-۵۵۴). پس رفع خستگی و ملال و لذت و استراحت مورد توجه اوست. البته اینها از فواید اصلی یا اهداف محوری مدینه فاضله بشمار نمی‌آیند ولی بنحو اختصاصی از جایگاهی کاربردی برخوردارند. فارابی تصاویر، تندیسها، نقشا و نگارها را مانند موسیقی، شامل دو گونه کم‌فایده و پرفایده معرفی میکند؛ هنری که هدفش صرفاً ایجاد لذت باشد کم‌فایده است و هنری که علاوه بر لذت، آثار دیگری هم داشته باشد، پرفایده شمرده میشود (همان: ۵۵۹).

ابن‌سینا درباره آثار خیال و محاکات سخن گفته است که میتوان در مسئله بازی و سرگرمی از آن بهره برد. او در *دانشنامه علایی* (۱۳۳۱: ۱۲۶) هنگام تعریف مخیلات، آنها را موجب تحریک و انگیزش نفس بر عواطفی چون حرص و نفرت و ... می‌شمرد. اثرگذاری مخیلات بگونه‌ی است که انسان حتی آنگاه که میداند امر خیالی دروغ است و واقعیت ندارد، بمقتضای آن رفتار میکند. شیخ‌الرئیس در *منطق شفا* در تعریف پنجمین صنعت از صناعات خمس، گفتارهای شعری را باعث قبض و بسط نفس دانسته و میگوید در بیشتر اوقات خیال نقش تصدیق را ایفا میکند، مثل اینکه عسل تلخ و مهوع است (همو، ۱۴۲۸: ۱۸). این سخن به آن معناست که آدمی پیرو تخیلات است و بمقتضای صور خیال رفتار و عمل میکند. مثال بوعلی را خواجه طوسی نیز تکرار کرده است (طوسی، ۱۳۸۸: ۴۳۹). ابن‌سینا در *نجات* نیز تأکید دارد که انسان در بیشتر اوقات تابع صور خیال و آن چیزی است که در ذهن تخیل و محاکات میشود (ابن‌سینا، ۱۳۶۴: ۱۲۱). در *المختصر الاوسط* نیز تصریح کرده که هدف شعر اساساً تحریک انفعالات نفسانی است نه ایجاد تصدیق یا ظن. تأثیرگذاری شدید قیاس شعری بر انگیزش نفس در اینجا نیز مورد توجه شیخ‌الرئیس است (همو، ۱۳۹۶: ۲۵۰-۲۴۹). در *عیون الحکمه* نیز همین آراء آمده است که قیاس شعری از مقدمات خیال‌آفرین ساخته میشود و در پی ایجاد تصدیق نیست بلکه بدنال قبض و بسط و انفعالات نفسانی است و برغم اینکه انسان به کذب آنها باور دارد، طبع آنها را صادق می‌انگارد و پیرو مخیلات است.

القياسات الشعرية من مقدمات مخيلة، و ان كانت مع ذلك لا يصدق بها لكنها تبسط الطبع نحو امر تقبضه عنه مع العلم بكونها كاذبة، كمن يقول: لا تاكل هذا العسل فانه مرة مقيئة و المرة المقيئة لا تؤكل، فيوهم الطبع انه حق مع معرفة الذهن بانه كاذب، فيتقزز عنه (همو، ۱۳۵۹: ۱۳).

دیدگاه حکمایی چون فارابی و بوعلی سینا درباره ابعاد لذت و شگفتی و سرگرمی در هنر، هم از مضامین آثار آنها قابل فهم و درک است و هم در مواضعی به آن تصریح شده است رویکرد فارابی درباره جواز هنر سرگرمی و استراحت و لذت بیان شد. بوعلی سینا نیز در *جوامع علم الموسيقى*، یعنی آخرین بخش *ریاضیات شفا*، که مهمترین نوشته موجود وی درباره موسیقی بشمار می‌آید، لذت ناشی از موسیقی و نیز لذتی را که از محاکات ایجاد میشود، تحلیل کرده است (۱۴۰۵: ۸-۴). او لذت ناشی از صوت و موسیقی را لذتی منحصر به قوه ممیزه انسان میدانند در حالیکه سایر لذایذ قوه حاسه در دیگر حیوانات نیز دیده میشود (همان: ۵). بوعلی بر لذت نفسانی در مواضع متعدد تأکید دارد: از جمله میگوید: «و امر الموسيقى ... لافادة اللذة النفسانية» (همان: ۲۰) - و عوامل التذاذ نفس از موسیقی را بتفصیل بیان میکند (همان: ۴۶). او گامهای موسیقی یا اجناس را به قویه، رخوه و معتدله تقسیم کرده و انواع نغمات و الحان را از حیث تأثیر بر نفس، تشریح میکند. مثلاً میگوید: الحان خسروانی و فارسی موجب اعتدال حالات نفس میشوند (همان: ۹۷-۴۹). بطور کلی، محاکات و تخییل، ایجاد انفعالات، لذت و شگفتی، اغراض و تأثیراتی است که مورد توجه ابن سینا بوده است.

### تبیین دیدگاه فارابی و بوعلی

مسئله دیگری که جای تأمل دارد اینست که چرا فیلسوفان برجسته و شاخصی مانند فارابی و بوعلی به بازی و سرگرمی پرداخته‌اند؟ یک تبیین اینست که هدف اساسی فلسفه در مقام آرمان اینست که به شناخت حقایق امور و معارف گوناگون نایل شود.<sup>۲</sup> از سوی دیگر، معارف از نظر فارابی در کتاب *البرهان*، شامل تصور و تصدیق است (فارابی، بی‌تا/الف: ۲۶۶). فلسفه در حوزه تصدیق به کمتر از برهان راضی نیست؛ البته شیوه‌های جدلی نیز از

کارکردهای آموزشی و تمرینی و مانند آن برخوردار است. در حوزه تصور هم شناخت ذات اشیاء و رسیدن به حدّ تام مدنظر فلاسفه‌یی چون ارسطو، فارابی و ابن سینا بوده است. البته نقدهای سنگینی بر کارآمدی و امکان رسیدن به حدّ تام وارد شده است، مثل انتقادات شاگردان ابن سینا که خود وی آنها را در رساله حدود آورده است (ابن سینا، ۱۴۰۰: ۸۶-۷۷) یا نقدهای شیخ اشراق بر نظام تعریف مشائی که در *حکمة الاشراق* آمده است (سهروردی، ۱۳۸۰: ۲۱-۲۰). اما بهر حال، فلسفه سعی میکند با برهان و حدّ تام به حقایق امور و اشیاء نایل گردد.<sup>۳</sup>

از سوی دیگر، میتوان معقولات را با روش تخییل و محاکات بتصویر کشید. خواجه طوسی در *اساس الاقتباس* جایگاه برخی شعرا را اینگونه مطرح میکند: «از جهت قدرت، بعضی قدماء شعرا بر تصرف تام در نفوس عوام، ایشان شعرا را با انبیا در سلک مشابهت می‌آورده‌اند و در این روزگار نیز اشعار نیک از خطب در بعضی منافع مؤثرتر است» (طوسی، ۱۳۷۶: ۵۹۰). علت این جایگاه ویژه، به ارتباط قوه خیال و معقولات باز میگردد. فارابی معتقد است فرشته وحی همه معقولات را به قوه ناطقه پیامبر و سپس به قوای خیالی وی افاضه میکند. جمهور بعلت قصور قلبی یا از روی عادت یا تنبلی، قادر به دریافت معقولات و سعادت عقلانی نیستند. بنابراین پیامبر که خود به همه حقایق عقلی اشراف دارد، برای هدایت و نجات مردم، محاکات و مثالهای حقیقت و سعادت معقول را به خیال مردم می‌افکند. آنان که در این راه گام میگذارند، میتوانند جامعه خیال بر تن معقولات ببوشانند و مخاطب را بر نردبان خیال خویش، بالا برند و به حیات معقول نزدیک کنند.

بطور خلاصه، آرمان و آمال اساسی انسان ادراک معقول است و راهی بجز محاکات برای رسیدن به این آرمان - دست‌کم در عمل - وجود ندارد. درباره ارتباط محاکات و بازی نیز در سطور پیشین توضیح دادیم.

### کاربرد انواع بازی در آموزش دروس رشته فلسفه اسلامی

پس از آنکه بتفصیل مبنای فلسفی بازی و سرگرمی و محاکات و مقوله‌های مرتبط را بیان کردیم، برآنیم که کاربرد بازیها را در آموزش رشته فلسفه اسلامی و دروس

متنوعی همچون عرفان اسلامی، فلسفه اسلامی و منطق تشریح کنیم. نگارنده مانند سایر اساتید و معلمان جهان، حسب ضرورت ایام شیوع کوید ۱۹، آموزش مجازی را در همهٔ دروس تدریس خود اعمال کرده است. آموزش مجازی در مؤسسات آموزشی مختلف در بسترهای مجازی متنوعی صورت میگیرد، طبعاً نگارنده نیز از سامانه آموزش مجازی محل کار خود، دانشگاه تهران، برای برگزاری کلاسهای مختلف استفاده میکند.

بنظر میرسد از نگاه بسیاری از معلمان و دانش‌پذیران، جهات گوناگون تعلیم و تعلم مجازی در مقایسه با تعلیم و تعلم سنتی حضوری، خسته‌کننده و چالش‌برانگیز است. اما باید به ابعاد دیگر آموزش مجازی نیز توجه داشت. بعنوان نمونه، یک وجه دوست‌داشتنی و شگفت‌آور در سامانهٔ ایلرن دانشگاه تهران<sup>۴</sup> وجود دارد که نمیتوان آن را در آموزش حضوری بدست آورد. این مزیت بینظیر سامانه آموزش مجازی یادشده، دست‌کم از دید نگارنده و مطابق با تجربهٔ سه نیمسال کرونایی گذشته، اینست که استاد میتواند از یک سو تمام مواد آموزشی خود را در قالب بازیهای متنوعی اجرا کند و از سوی دیگر، تکلیفی که از دانشجو میخواهد، امتحاناتی که از وی گرفته میشود، مشارکتی که میخواهد در او ایجاد کند و... بوسیلهٔ بازیها انجام دهد. امتیازاتی که دانشجویان از انجام بازیها بدست می‌آورند، مستقیماً از طریق همان سامانه در دفترچه نمرهٔ آنها وارد میشود و بتدریج در طول ترم تحصیلی افزایش پیدا میکند و در هر لحظه هر دانشجو میتواند جمع کل امتیازاتش را ببیند. بعلاوه، دانشجویان میتوانند رتبهٔ خود را در کلاس و نسبت به سایر همکلاسیها مشاهده کنند. تنظیم این قابلیتها در دست استاد است. ولی نگارنده تنظیمات یادشده و قابل مشاهده برای دانشجویان را ترجیح میدهد، یعنی دانشجویان بشکل کاملاً شفاف از نمره‌یی که میگیرند و رتبه‌یی که در کلاس دارند آگاه میشوند و بدین ترتیب انگیزهٔ رقابت و افزایش نمره و امتیاز پیدا میکنند. البته علاوه بر بازیها، ابزارهای انگیزشی دیگری هم در سامانهٔ آموزش مجازی دانشگاه موجود است که در اینجا به آن نمیپردازیم؛ از جمله امکان ساختن نشان

افتخار و مدالهای متنوع که این بنوبهٔ خود، تفنن و لذت و سرگرمی آموزش را بیش از پیش تقویت میکند.

### چالشها و دستاوردهای بازی و بازی‌سازی آموزشی

باید به چالشهای بازی و بازی‌سازی در سامانه آموزشی ایلرن و مدل هم اشاره کرد. شاید مهمترین این چالشها اینست که این سبک وقت قابل توجهی از معلم و استاد را به خود اختصاص میدهد که شاید از نظر برخی معلمان چالش بشمار آید. همچنین استاد باید مهارت کافی در امر بازی و بازی‌سازی در سامانه را داشته باشد یا بدست آورد. نگارنده چنین وقت وسیعی را برای فراگیری در دوره‌های آموزشی دانشگاه اختصاص داده و پس از آن وقت بیشتری را به اجرای آموخته‌های خود، یعنی ایجاد بازیهای متنوع برای هر درس، صرف نموده است و در امر بازی‌سازی تا جایی پیش رفته که برای حل مشکلات و یافتن پاسخ پرسشهای خود بناچار به جستجوی مستقیم در سامانه‌های پشتیبانی مدل متوسل شده است. البته باید توجه داشت که پس از آنکه با سامانه آموزش مجازی آشنا شدید و کار کردن با آن را یاد گرفتید، آنگاه ملاحظه خواهید کرد که امکانات مختلف سامانه برای شما به اندازه چند دستیار کارهایتان را انجام میدهد و نگرانی شما از بیدقتی دستیاران نیز برطرف میشود.

علاوه بر این، سبک بازی دستاوردها و ثمراتی دارد که بغایت ارزشمند و خرسند کننده است، زیرا هر معلمی وقتی خوشحالی و تفریح دانشجویان خود را میبیند، خستگی را فراموش میکند؛ یعنی تقویت روحیه نشاط در دانشجویان، بویژه با توجه به شرایط کرونایی، خود نیز دستاوردی برجسته بشمار می‌آید.

از شور و نشاط و تفریح لحظه‌یی دانشجویان که بگذریم، به آثار عمیق و ماندگار بازیها میرسیم. یکی از این دستاوردها، عمق یادگیری دانشجو و ماندگاری مطالب در حافظه اوست. دستاورد دیگر مشارکت بینظیر دانشجویان در بازیها یعنی در واقع انجام فعالیتهای درسی است که در کلاسهای حضوری هرگز به این اندازه نبوده است. حتی دانشجویانی که به کلاسهای حضوری رغبتی نشان نمیدادند، نمیتوانند از این بازیها چشمپوشی کنند! همچنین علاقه به بازی باعث شده دانشجویان انگیزه‌یی قویتر برای



آشنایی با سامانه آموزش مجازی و تسلط به فناوری آن داشته باشند.

پس بطور خلاصه میتوان گفت کاربرد بازی در آموزش دانشجویان رشته فلسفه اسلامی در پنج جهت تجربه شده است: (۱) ایجاد روحیه نشاط و خرسندی، (۲) یادگیری اثبات و ماندگار، (۳) ایجاد انگیزه یادگیری قوی و رقابت و مشارکت فعال در کلاس، (۴) رصد و نمره‌دهی شفاف و پیوسته در سراسر ترم، (۵) ایجاد رغبت بیشتر برای آشنایی با تکنولوژی سامانه آموزش مجازی.

### نمونه‌هایی از بازیهای دانشجویان رشته فلسفه اسلامی

قبل از پرداختن به نمونه‌های بازی، بهتر است بدانیم که برای بازی‌سازی در مودل نیاز به سه منبع تغذیه بازی دارید: بانک سؤال، واژه‌نامه‌ها و آزمونها. یعنی استاد پیش از ساخت بازی باید منابعی غنی شامل این سه مورد ایجاد کند، در غیر اینصورت در حین بازی‌سازی ناچار به ابداع منابع مورد نیاز خود خواهد شد.

**بازی میلیونر:** تصویر اولی که در زیر مشاهده میشود، نمایانگر یکی از بازیهای است که برای درس عرفان نظری ۳ ساخته شده است. اسم درس و تاریخ آن نیز در تصویر مشاهده میشود. این بازی، میلیونر نام دارد. در بازی میلیونر، اولین اشتباه، آخرین اشتباه است! اگر شما پاسخ سؤال قابل ملاحظه در تصویر (حکمت متجلی در حضرت هود کدام است؟) را اشتباه انتخاب کنید و علامت بزنید، سؤال بعدی برایتان نمایش داده نمیشود و بازی پایان می‌یابد. اما اگر پاسخ درست را علامت بزنید، هم امتیازش را میگیرید و هم میتوانید فرایند بازی را ادامه دهید. در اینجا برای رعایت اختصار، از بیان همه جزئیات بازی خودداری میکنیم.

**بازی جدول:** تصویر دوم مربوط به بازی جدول است که برای درس عرفان نظری ۱ ساخته شده است. در این بازی، منبع تغذیه واژه‌نامه‌یی است که درون آن اصطلاحات عرفان را قرار داده‌ایم. واژه‌نامه‌ها در دسترس دانشجو قرار دارند و او میتواند با یاد گرفتن اصطلاحات، جدول را پر کند و امتیازات آن را بدست آورد. نگارنده در این بازی، معادلهای انگلیسی این اصطلاحات را نیز در

واژه‌نامه آورده است. بازی جدول از بازیهای است که تقریباً همه با آن مأنوس هستند یا دست‌کم با آن آشنایی دارند. در عین حال، انجام بازیها را به دانشجویان در ساعت کلاس آموزش میدهیم؛ مثلاً در بازی جدول مودل، شما باید روی یک ستون یا ردیف دلخواه کلیک کنید تا پرسش مربوط به آن برایتان ظاهر شود.

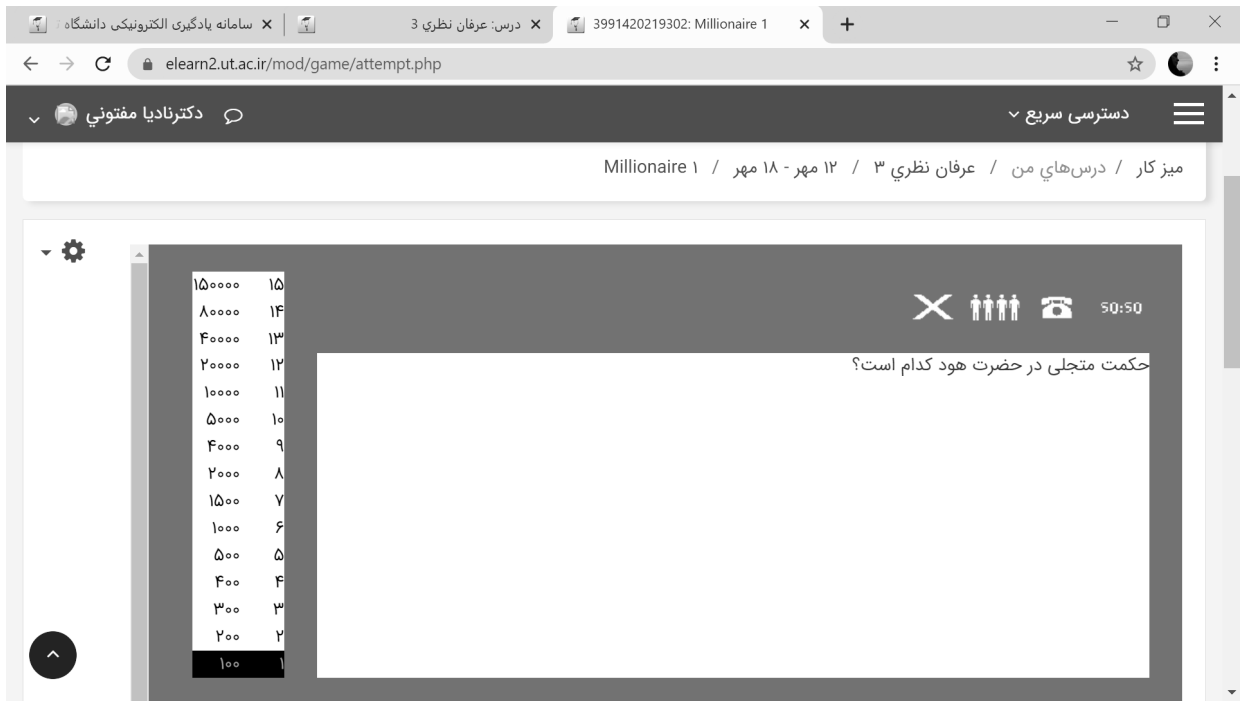
**بازی تصویر پنهان:** این بازی نیز بازی جذاب و سرگرم کننده‌یی است. با پاسخ دادن به هر پرسش، در صورتی که پاسختان صحیح باشد، یکی از قطعات تصویر برایتان آشکار میشود. جالب است که استاد میتواند هر تصویری را که مناسب میدانند برای این بازی انتخاب کند و تصویر پیش‌فرضی در سامانه برای این بازی وجود ندارد.

**بازی کرپتکس:** بازی کرپتکس در دو تصویر بعدی، برای درس منطق درست شده است. این بازی هرچند ظاهراً شبیه جدول است، ولی با جدول فرق دارد و آن اینست که از ابتدا جدولی پر از حروف الفبا در مقابل شما قرار میگیرد و پاسخ همه سؤالات درون این جدول وجود دارد؛ هنگامی که شما جواب درست را تایپ میکنید، همان حروف و پاسخ درست در جدول به رنگ قرمز درمی‌آیند.

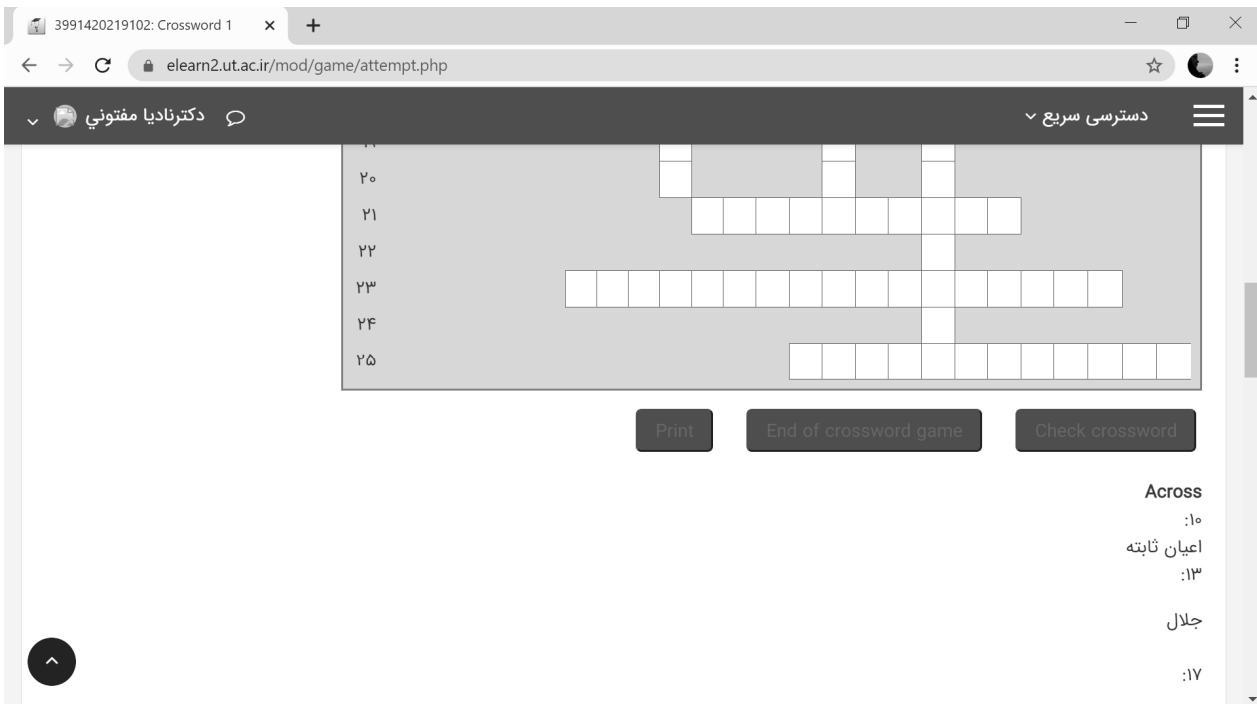
**بازی هنگمن:** این بازی نیز همانند بازی پیشین، برای درس منطق ایجاد شده است. در اینجا شما پاسخ درست را حدس میزنید و روی حروف آن واژه کلیک میکنید. آنگاه حرف در جای خود روی خطوط تیره آشکار میشود. لازم نیست بترتیب حروف الفبای یک واژه را انتخاب و کلیک کنید بلکه میتوانید از حرف وسط یا آخر شروع کنید، هر حرفی که به ذهنتان میرسد!

بازیهای دیگری نیز در سامانه مودل وجود دارد که علاقمندان میتوانند آنها را از سامانه اصلی بیابند و بیاموزند. بنظر میرسد اشاره به همین چند نمونه برای نشان دادن فضای کلی کفایت میکند. فقط باید توجه کنید که شما برای هر درسی میتوانید از هر کدام از بازیها که دوست دارید استفاده کنید. انتخاب بازی به صلاحدید خودتان بستگی دارد. نگارنده در هر درسی از همه بازیهای مودل بهره برده است.

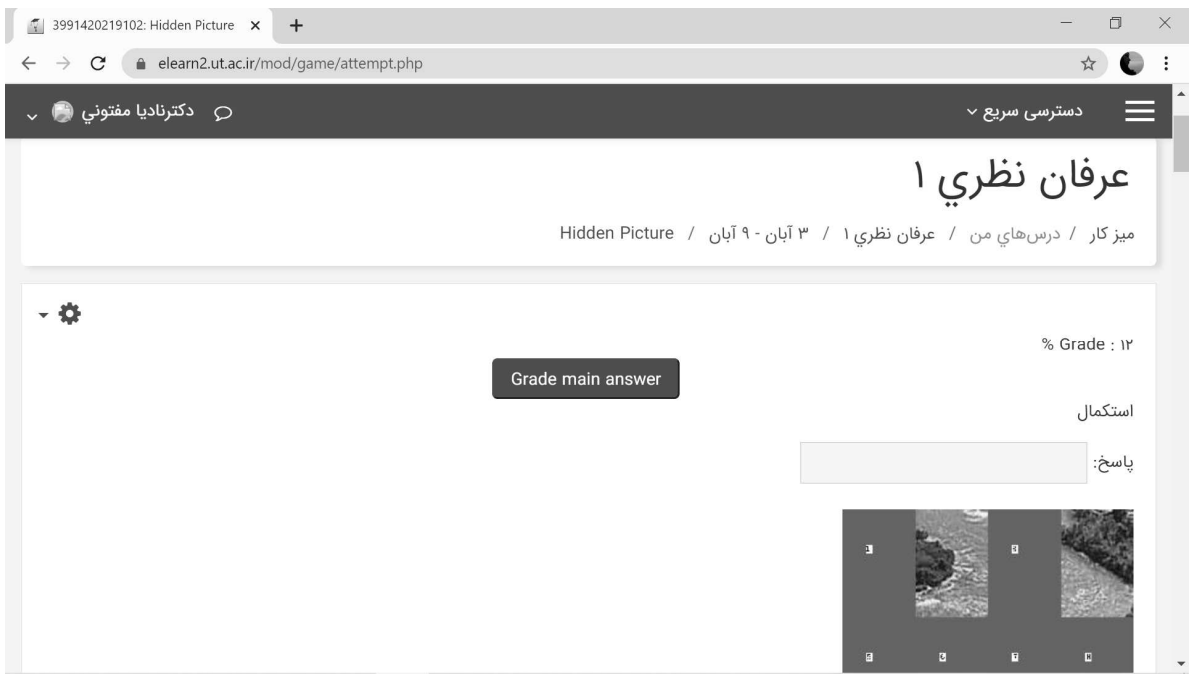
تصویری از بازی میلیونر برای درس عرفان نظری ۳، مقطع کارشناسی



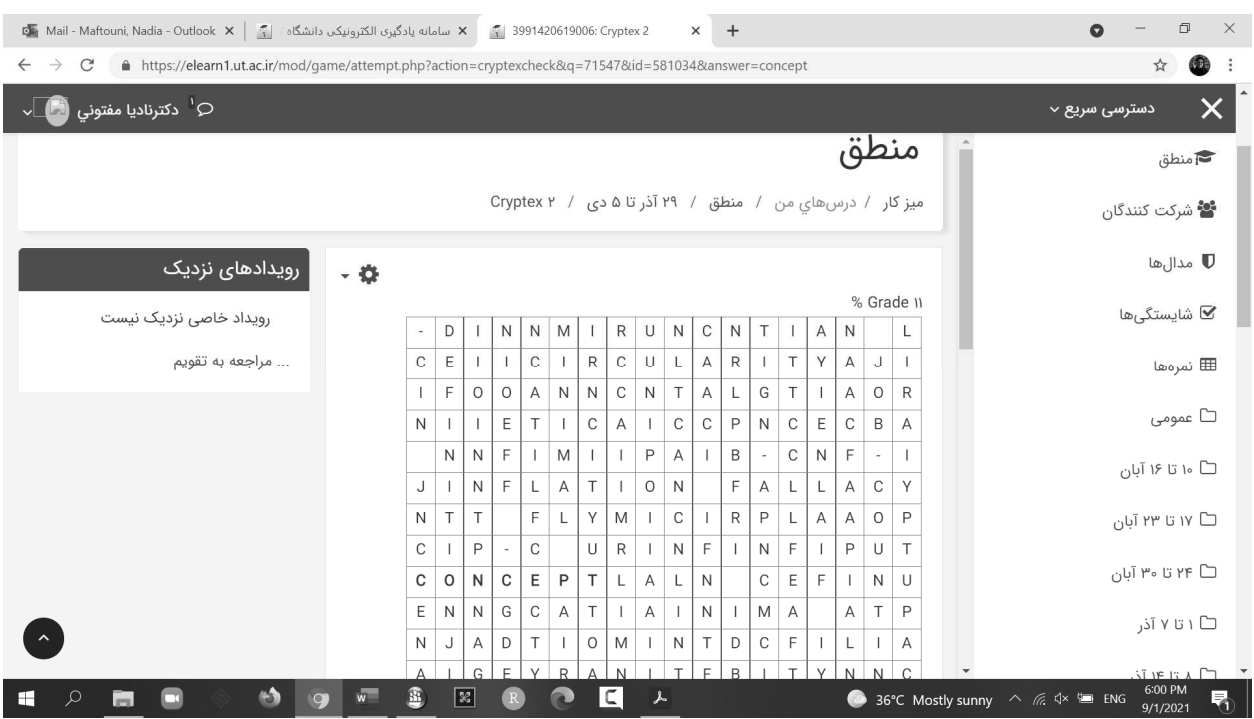
تصویری از بازی جدول برای درس عرفان نظری ۱، مقطع کارشناسی



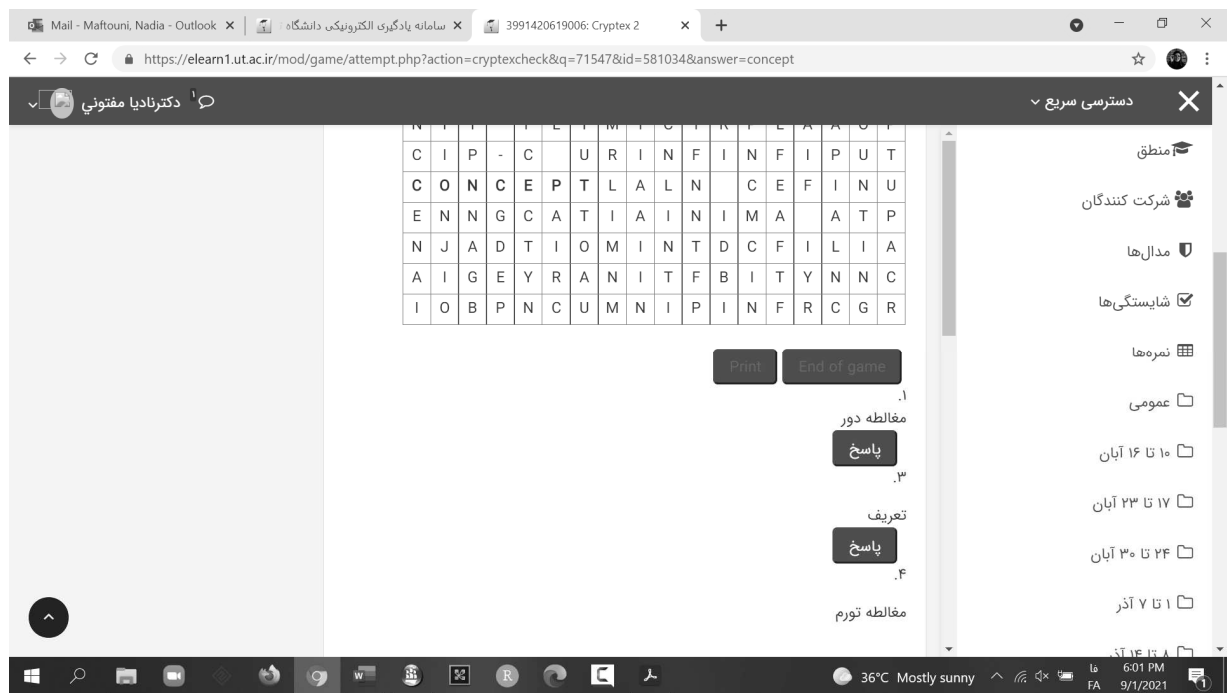
تصویری از بازی تصویر پنهان:



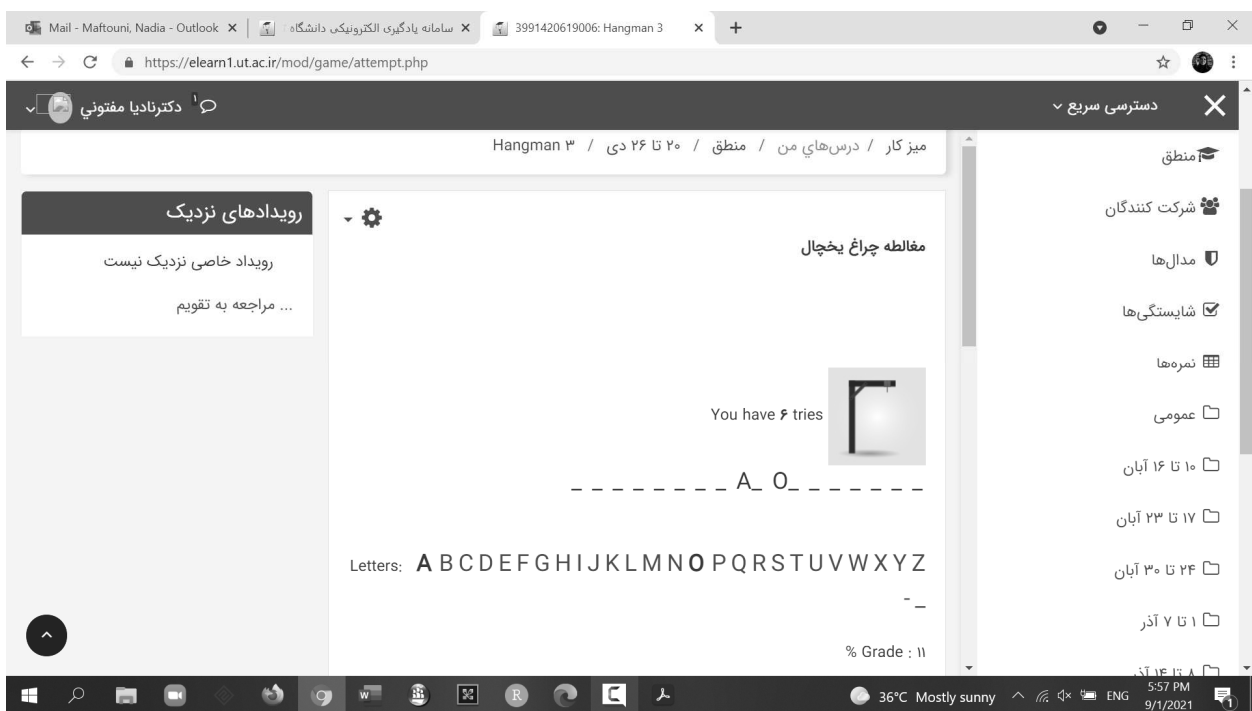
دو تصویر از بازی کریپتکس که نوع خاصی از جدول است و برای درس منطق استفاده شده است:







تصویر بازی هنگمن که آن را برای درس منطق ساخته‌ایم:



### جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

اندیشمندان و فیلسوفان مسلمان به بازی، سرگرمی، محاکات بمثابه یک ابزار و نردبان برای شناخت حقیقت و نیل به سعادت نگریسته‌اند. کسانی که در تلاش فلسفی و سعی و کوشش جدی بسر می‌برند، بیش از دیگران به استراحت و بازی نیاز دارند تا نیرو بگیرند و به سعی برای

حیات معقول ادامه دهند؛ یعنی در راه رسیدن به این خوشبختی عقلی، بازی و سرگرمی جایز است و حتی ضرورت پیدا میکند. بر اساس چنین فلسفه‌یی برای بازی، میتوان بازی را در آموزش فلسفه بکار گرفت. تدریس نگارنده در بسیاری از دروس دانشگاه مجازی برای دانشجویان فلسفه و سایر رشته‌های الهیات، بازی‌محور

بوده و از بازی برای آموزش، ایجاد نشاط و روحیه بالا، تقویت انگیزه درس خواندن و مشارکت فعال در کلاس، ارزیابی و نمره‌دهی مستمر و شفاف بهره برده است. دانشجویان نیز از یکسو انگیزه رقابت و از سوی دیگر بعثت علاقه به بازی و سرگرمی، بحدی بازیها را تکرار میکنند که دروس را در ترمهای بعدی کاملاً بخاطر دارند و جزئیاتی را که معمولاً فراموش میشود، از یاد نمیبرند. بعلاوه، یکی دیگر از دستاوردهای بازی‌سازی دروس آنست که برخی دانشجویانی که در کلاسهای حضوری و شیوه سنتی در رتبه‌های پایین قرار داشته‌اند، در این شیوه به رتبه‌های میانی و حتی برتر ارتقا یافته‌اند. همچنین علاقه به بازی باعث میشود دانشجویان انگیزه‌ی قویتری برای آشنایی با سامانه آموزش مجازی و تسلط به فناوری آن داشته باشند.

#### پی‌نوشتها

۱. معنای مرتبط با صورت حسی نزد ابن‌سینا معنای وهمی خوانده شده است (ابن‌سینا، ۱۳۷۵: ۱/۲-۳۴۴-۳۴۶؛ همو، ۱۴۰۴: ۵۳-۵۱؛ همو، ۱۳۶۴: ۳۴۶-۳۴۴؛ همو، ۱۳۵۹: ۲۷۸-۲۷۷؛ همو، ۱۳۶۳: ۱۰۳-۱۰۲؛ همو، ۱۴۰۴ الف: ۲۳؛ همو، ۱۳۳۱: ۳۳-۳۰. مفتونی، ۱۳۹۳: ۵۹).
۲. برای درک مسئله ناسازی فلسفه در مقام تعریف با مقام واقع بنگرید به مفتونی، ۱۳۹۳ الف: ۲۰۲-۱۷۹.
۳. برای تفصیل سخن درباره ارتباط دین، هنر و فلسفه بنگرید به مفتونی، ۱۳۹۳: ۹۹-۹۴.
۴. این سامانه همان سامانه جهانی مودل است که دانشگاه تهران هم آن را برای آموزش انتخاب کرده است.

#### منابع

- ابن‌سینا (۱۳۱۵) رساله در روانشناسی، مقدمه و حواشی و تصحیح محمود شهابی، تهران: کتابخانه خیام.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۳۱) رساله نفس، تصحیح موسی عمید، تهران: انجمن آثار ملی.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۳۱) طبیعیات دانشنامه علایی، مقدمه و حواشی و تصحیح محمد مشکوة، تهران: انجمن آثار ملی.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۵۹) عیون الحکمة، تحقیق عبدالرحمن بدوی، بیروت: دارالقلم.

- \_\_\_\_\_ (۱۳۶۳) المبدأ و المعاد، به اهتمام عبدالله نورانی، تهران: مؤسسه مطالعات اسلامی دانشگاه مکیل.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۶۴) النجاة، تحقیق محمدتقی دانش‌پژوه، تهران: دانشگاه تهران.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۷۵) الاشارات و التنبیها، به‌مراه شرح خواجه نصیرالدین طوسی، قم: نشر البلاغه.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۹۶) المختصر الاوسط فی المنطق، مقدمه و تصحیح سیدمحمود یوسف ثانی، تهران: مؤسسه پژوهشی حکمت و فلسفه.
- \_\_\_\_\_ (۱۴۰۰) رسائل، تحقیق محسن بیدارفر، قم: بیدار.
- \_\_\_\_\_ (۱۴۰۴ق/ الف) التعلیقات، تحقیق عبدالرحمن بدوی، قم: مکتبه الاعلام الاسلامی.
- \_\_\_\_\_ (۱۴۰۴ق/ ب) الشفاء، الطبیعیات، مقدمه ابراهیم مدکور، قم: کتابخانه آیت‌الله العظمی مرعشی.
- \_\_\_\_\_ (۱۴۰۵ق) جوامع علم الموسیقی، تحقیق زکریا یوسف، قم: کتابخانه آیت‌الله العظمی مرعشی.
- \_\_\_\_\_ (۱۴۲۸ق) الشفاء، ج ۴، مقدمه و تحقیق ابراهیم مدکور، قم: ذوی القربی.
- سهروردی، شهاب‌الدین (۱۳۸۰) مجموعه مصنفات شیخ اشراق، ج ۲، تصحیح و مقدمه هانری کربن، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- طوسی، خواجه نصیرالدین (۱۳۷۶) اساس الاقتباس، تصحیح مدرس رضوی، تهران: دانشگاه تهران.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۸۸) منطق التجرید، در الجوهر النصید، تصحیح محسن بیدارفر، قم: بیدار.
- فارابی، ابونصر محمدبن محمد (۲۰۰۳م) آراء اهل المدینة الفاضلة و مضاداتها، مقدمه و تعلیقات علی بوملحم، بیروت: دار و مکتبة الهلال.
- \_\_\_\_\_ (بی‌تا/ الف) المنطقیات، ج ۱، تحقیق و مقدمه محمدتقی دانش‌پژوه، قم: کتابخانه آیت‌الله مرعشی.
- \_\_\_\_\_ (بی‌تا/ ب) موسیقی کبیر، تحقیق و شرح غطاس عبدالملک خشبه، قاهره: دارالکاتب العربی للطباعة و النشر.
- متی بن یونس، ابویشر (۱۹۶۷م) کتاب ارسطوطالیس فی فن الشعر، مقدمه زکی نجیب محمود، ترجمه و تحقیق شکری محمد عیاد، قاهره: دارالکاتب العربی للطباعة و النشر.
- مفتونی، نادیا (۱۳۹۳ الف) پژوهشی در فلسفه علم دانشمندان مسلمان، تهران: سروش.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۹۳ ب) فارابی و فلسفه هنر دینی، تهران: سروش.