

یک تجربه یک شهر



بازی زامبی ها برای آمادگی در مقابل بحران

یادداشت

چگونه زاین، در آمادگی مقابل بحران، پیشرو شد



امیر راناما

درست پیش از ظهر، در صبح یکم سپتامبر ۱۹۲۳، زلزله ۷.۹ ریشتری مهیبی در زاین اتفاق افتاد که در شهر صنعتی و شلوغ توکیو و بوکوها را لرزاند و ساختمان‌های بسیاری را خراب کرد. این شرایط با آمدن طوفان به ساحل توکیو، تشدید شد. شایعاتی پخش شده بود که خرابی‌ها، در حال ذردی و سرفک امواج شهروندان توکیو هستند.

زمانی که زلزله ایستاد، جسد بی‌جان حداقل ۱۰۰ هزار نفر روی خرابه‌ها افتاده بود. هم‌جا خراب شده بود تا این که آنها به واکنش در مقابل بحران، در دانشگاه نیویورک گفت: «تحقیقات و مطالعات زیادی در این باب صورت گرفته که نشان می‌دهد افرادی که روابط اجتماعی قوی‌تری با دیگران دارند، در مواجهه با بحران‌ها عکس‌العمل بهتری از خود نشان می‌دهند و عمر طولانی‌تری دارند»

سایر بازی‌های آمادگاری در مقابل بحران نیز در حال محبوبیت بیشتر هستند. در پورتلند بازی زامبی‌ها صورت می‌پذیرد، اما آنها در حال آن مواجه می‌شوند. در شهری که به خاطر فرهنگ دوجر خمساری‌اش است، مسئولان پورتلند شرایطی را طراحی می‌کنند که نشان دهند چگونه دوجر خمساری‌ها می‌توانند منابع ضروری را در سطح شهر، در شرایطی که مسررها محدود شده است، توزیع کنند. افراد شرکت‌کننده از دوجر خمساریان استفاده می‌کنند تا منابع و محموله‌های ۱۰۰ پوندی (۳۵ کیلوگرم) را از نقطه آغاز تا نقطه پایانی حمل کنند. آنها در طول مسیر در مکان‌های مختلف، محموله‌ها را می‌دارند.

آژانس‌های فرارال نیز در این میان در حال استفاده از بازی‌های آنلاین برای آمادگی در مقابل زلزله هستند. سایت Ready.gov خدمات عمومی کمپین تبلیغاتی ملی برای آمادگی در مقابل بحران، فاجعه‌ها است که از بازی‌های آنلاین برای آموزش بحران، فاجعه‌ها است. همچنین آژانس مدیریت بحران، فدرال و «فهرسمن بحران» سرمایه‌گذاری برای به نام «کنترل و پیشگیری از بیماری (CDC) در ابتدا از ایده بازی زامبی‌ها به‌عنوان ابزاری آموزشی و ارتباطی برای آمادگی در مقابل بحران استفاده کرد.

اولین گروه‌های مسئول در مدیریت بحران، از اسپانیا بلیس گرفته تا آنت‌نشان و تیم‌های عملی، به‌طور کلی از تمرین‌های آموزشی عملی استفاده می‌کنند تا آمادگی حاصل کنند که مردم می‌توانند عکس‌العمل خوبی در مواجهه با شرایط بحران از خود نشان دهند. آنها در این کار از بازیگران و لایه نمایش هم استفاده می‌کنند. خانم گاستین می‌گوید: «زمانی که این تپا این آموزش‌ها را در ذهن آنها پاک کند، او امیدوار است که با ایجاد بازی‌هایی جهت آمادگی در مقابل بحران، بتواند به مردم، آموزش دهد که در مواقع اضطراری، عکس‌العمل مثبت و سازماندهی شدیدی را داشته باشند».

خانم گوستین، می‌گوید: «این بازی‌ها فوق‌العاده آموزنده و فوق‌العاده جذاب هستند. و من امیدوارم که این بازی‌های آمادگی در مقابل بحران را در همه شهرها ببینم».

میل فعالیت‌های اجتماعی بودند، کمتر از خود را از دست دادند. «نیگول لاری»، مشاور باراک اوباما درباره آمادگی می‌شود که همواره در حال آماده‌باش برای مواجهه با بلایای طبیعی باشیم. چیزی که این میان از اهمیت واقعی برخوردار است، آموزش‌هایی برای چنین شرایطی است. از آن مهم‌تر، شوشه آموزش است: به‌طوری که اول، آموزه‌ها در ذهن افراد حک شود. دوم، نحوه آموزش، خسته‌کننده و ملال‌آمیز نباشد. سوم، آموزش، بتواند قدرت انبساط‌پذیری و خلاقیت افراد را جهت عکس‌العمل در شرایط پیچیده، تقویت کند.

شوک‌ناشی از آموزش در آمریکا در حال پیدایش است و اجراست. شوشه‌ها که با استفاده از شرکت‌ها در مردم در یک بازی، آنها را قادر به فرار، پنهان‌شدن، همکاری با یکدیگر و بهترین عکس‌العمل در کمترین زمان ممکن می‌سازد. خانم جینی گاستین، بازی را تحت عنوان «the go game» طراحی کرده که در این بازی، افراد، اعم از کودکان و بزرگسالان، شرکت می‌کنند. این شرکت‌کنندگان باید از دست زامبی‌ها، یعنی افرادی که به دنبال آنها هستند، فرار کنند و طول این بازی، مجبور به انجام کارهایی می‌شوند که باید در شرایط واقعی وقوع یک حادثه طبیعی انجام دهند.

در موقع بحران، برداشتن منابع کافی و درست و دانش‌دانش، برای نجات شما ضروری است اما تمرین چنین کارهایی می‌تواند ملالت‌آمیز و خسته‌کننده باشد. به همین دلیل است که «جینی گاستین»، طراح بازی «فرار کن»، در تلاش برای استفاده از ایده‌اش در آمادگی در برابر زلزله و تعمیم آن در سراسر کشور است.

گاستین امیدوار است که به مردم برای آمادگی در مقابل بحران، بازی‌هایی را آموزش دهد که باعث افزایش رقابت و ایجاد محیطی شاد و دوستانه و اجتماعی شود.

و پیشتر جینی بازی‌های آمادگی مقلید آتش‌سوزی و زلزله را طراحی کرده است که در کالیفرنیا برای آموزش به افراد به منظور مقابله با بلایا اجرا شد. بعضی از بازی‌های خانم گاستین، با موضوع زامبی‌ها است که مردم را دنبال می‌کنند و در این میان مردم مهارت‌های عملی زیادی می‌آموزند. مثلاً این که چگونه به ایستگاه رادیویی اضطراری دست‌یابند یا مسررها را فرار و فرمت و زمان کم، پیدا کنند یا حتی یک زخم را با پاندا کنند.

گاستین می‌گوید: «مردم دائماً گول می‌خورند که مردم در جامعه نسبت به موضوع بلایا بی‌تفاوت‌اند، اما من اینطور فکر نمی‌کنم. بلایا و بحران‌ها مانند روزی سرگردان هستند که واقعا در دسترس و نزدیک و وقتی با آنها روبرو می‌شوید، بسیار مهم است که در زمان آن‌ها، بتوانید دختنان را متحرک کنید و عکس‌العمل مناسبی انجام دهید»

آنها می‌توانند در این بازی‌ها شرکت و خود را آماده کنند.

آریک گاردن، رئیس آزمایشگاه بازی در کالج امرسون می‌گوید: «این بازی‌ها باعث می‌شود که مردم با ایده‌های پیچیده‌تری سر و کار داشته باشند و در عین حال سرگرم هم باشند. قدرت واقعی این بازی‌ها در آن است که می‌تواند گفتمان بلایای طبیعی را از حالت خشک و جدی به بازی و سرگرمی تبدیل کند و در عین حال، آموزش خود را داشته باشد. بازی‌ها باید به اهمیت این موضوعات توجه داشته باشند»

خانم گاستین به منظور بسط این بازی‌ها در رابطه با بلایای کالیفرنیا، با مسئولان رده اول معاهده می‌کند و اعضای علی‌سرخ، آنت‌نشان، نمایان‌های پلیس و همه مراکز دیگر کنترل و پیشگیری از بحران را ملاقات می‌کند تا این پروژه متوقف نشود و در سراسر کشور آمریکا توسعه پیدا کند. او حتی با اعضای انجمن‌ها صحبت می‌کند تا بدان آنها از آمادگی در مقابل بحران چه می‌دانند و چه می‌خواهند بدانند.

پابلو سوارز، دستیار مدیر تحقیقات و ابداغ در صلیب‌سرخ، هلال احمر معتقد است که این بازی‌ها پتانسیل بسیار بالایی برای آموزش دارند. او می‌گوید که تجربه ما در بخش مطالعات انسانی نشان داده که هیچ‌چیز نمی‌تواند به اندازه بازی‌ها به مردم کمک

کنند تا خطر را درک و سعی کنند در مورد آن پیشتر بدانند. گاستین می‌گوید: «واکنش به بازی‌هایی که او در کالیفرنیا ایجاد کرده، تا آنجا چشمگیری مطالعه روی مسوچ گرمای مرگبار در شیکاگو در بحران بودند و عضوی از جامعه‌های باشند که برای مقابله با بحران‌ها آماده است. از تقای روابط بین افراد اجتماعی، از دیگران جدا نبوده، در معرض خطر برای واکنش به یک شرایط بحران بسیار موثرتر و سودمندتر از رفتار فردی مردم است. چرا که وقتی

آنها در حال پیداکردن نقشه‌ها و برنامه‌هاشان در شرایط بحران هستند، همه با هم متحد می‌شوند، متخصصان با این سخن خانم گاستین موافقت مطالعه روی مسوچ گرمای مرگبار در شیکاگو در سال ۱۹۹۵، نشان می‌دهد که افرادی که به لحاظ اجتماعی، از دیگران جدا نبوده، در معرض خطر بیشتری قرار گرفته‌اند و کسانی که ارتباط خوبی با دوستان محلی داشتند یا واجد روابط واقعی اجتماعی

آریک گاردن، رئیس آزمایشگاه بازی در کالج امرسون می‌گوید: «این بازی‌ها باعث می‌شود که مردم با ایده‌های پیچیده‌تری سر و کار داشته باشند و در عین حال سرگرم هم باشند. قدرت واقعی این بازی‌ها در آن است که می‌تواند گفتمان بلایای طبیعی را از حالت خشک و جدی به بازی و سرگرمی تبدیل کند و در عین حال، آموزش خود را داشته باشد. بازی‌ها باید به اهمیت این موضوعات توجه داشته باشند»

آریک گاردن، رئیس آزمایشگاه بازی در کالج امرسون می‌گوید: «این بازی‌ها باعث می‌شود که مردم با ایده‌های پیچیده‌تری سر و کار داشته باشند و در عین حال سرگرم هم باشند. قدرت واقعی این بازی‌ها در آن است که می‌تواند گفتمان بلایای طبیعی را از حالت خشک و جدی به بازی و سرگرمی تبدیل کند و در عین حال، آموزش خود را داشته باشد. بازی‌ها باید به اهمیت این موضوعات توجه داشته باشند»

