खेल साक्षरता

डॉ. अर्चना कुमारी
एसोसिएट प्रोफेसर
मीडिया अध्ययन केंद्र
जवाहरलाल नेहरू विश्वविद्यालय

साक्षरता
मीडिया साक्षरता
आईसीटी
साक्षरता
भावनात्मक
साक्षरता
कंप्यूटर साक्षरता
वित्तीय साक्षरता
डिजिटल साक्षरता
संगीत साक्षरता
फिल्म साक्षरता
खेल साक्षरता
ट्रांसलिटरेसी
पारंपरिक साक्षरता
इशारों की
साक्षरता
दृश्य साक्षरता
कार्यात्मक साक्षरता

साक्षरता पर्वत

खेलों को समझना

- खेलों को समझने के लिए, खेलों को समझाने, चर्चा करने, वर्णन करने, ढाँचा बनाने, स्थित करने, व्याख्या करने और/या स्थान देने की क्षमता के रूप में परिभाषित किया जा सकता है:
- मानव संस्कृति के संदर्भ में (खेल एक सांस्कृतिक कलाकृति के रूप में),
- अन्य खेलों के संदर्भ में (खेलों की अन्य खेलों, शैलियों से तुलना),

खेलों को समझना

- जिस तकनीकी प्लेटफ़ॉर्म पर उन्हें क्रियान्वित किया जाता है, उसके संदर्भ में,
- और उन्हें विघटित करके और उनके घटकों को समझकर, वे कैसे परस्पर क्रिया करते हैं, और वे खिलाड़ियों में कुछ अनुभवों को कैसे सुगम बनाते हैं।

सांस्कृतिक कलाकृतियों के रूप में खेल

स्थिति	उदाहरण
खेल एक ट्रांसमीडिया कथानक पारिस्थितिकी का हिस्सा हो सकता है	कुछ स्टार वार्स वीडियो गेम्स फिल्मों में देखे गए ब्रह्मांड और कहानी को आगे बढ़ाते हैं।
खेल किसी अन्य माध्यम से सांस्कृतिक कलाकृति को पुनः प्रस्तुत कर सकता है	कुछ वीडियो गेम्स कॉमिक्स, किताबों, या फिल्मों के रूपांतरण हैं।
खेल किसी व्यापक मीडिया शैली की विषयगत और सौंदर्य गुणों को साझा कर सकता है	कुछ वीडियो गेम्स साइंस फिक्शन शैली के डायस्टोपियन विश्व-दृष्टिकोण और ग्रिम साइबरपंक दृष्टिकोण को साझा करते हैं।
खेल किसी व्यापक कलात्मक आंदोलन का हिस्सा हो सकता है	अतियथार्थवाद, एक सांस्कृतिक आंदोलन, खेलों का उपयोग प्रेरणा प्रदान करने और खेलों को एक जांच विधि के रूप में करता है।
खेल किसी उपसंस्कृति की विचारधारा को साझा कर सकता है	कुछ वीडियो गेम्स हिप-हॉप संस्कृति का हिस्सा हैं।
खेल कुछ संस्कृतियों या समाजों के मूल्य और दृष्टिकोण को साझा कर सकता है	कई वीडियो गेम्स, जो द्वितीय विश्व युद्ध के दौरान सेट हैं, संबद्ध राष्ट्रों के दृष्टिकोण और मूल्यों को मानते हैं।

खेलों की यांत्रिकी

गेम मैकेनिक	परिभाषा
अनुभव बिंदु	अनुभव बिंदु (xp) का उपयोग एक खिलाड़ी की प्रगति को मापने के लिए एक मीटर के रूप में किया जाता है। ये आमतौर पर कुछ निश्चित कार्यों को पूरा करने पर दिए जाते हैं। जब पर्याप्त xp एकत्र हो जाते हैं, तो खिलाड़ी द्वारा नियंत्रित चरित्र को बढ़ी हुई शक्तियों और सांख्यिकियों के साथ पुरस्कृत किया जाता है। अनुभव बिंदु प्राप्त करने के पुरस्कार आमतौर पर बढ़ती और विविध होती हैं। उदाहरण के लिए, चरित्र को "लेवल अप" हो सकता है या 100xp, फिर 200xp, 400xp, और इसी तरह प्राप्त करने पर पुरस्कृत किया जा सकता है।
हिट पॉइंट्स	हिट पॉइंट्स (hp) एक चरित्र की स्वास्थ्य की मात्रा का संख्यात्मक संकेतक हैं। विचार यह है कि चरित्र पर किए गए हमले एक निश्चित मात्रा में नुकसान करेंगे, जिसे चरित्र के वर्तमान हिट पॉइंट्स से घटा दिया जाएगा। जितने अधिक हिट पॉइंट्स एक चरित्र के पास होंगे, उतना ही "शक्तिशाली" वह होगा क्योंकि वह मरने या बाहर होने से पहले नुकसान की बढ़ी हुई मात्रा को सहन कर सकता है।
चरित्र वर्ग	चरित्र वर्ग एक गेम मैकेनिक है जो आमतौर पर खेल में विभिन्न चरित्रों के कौशल, क्षमताओं और अभिरुचियों को तय करने के लिए उपयोग किया जाता है। उदाहरण के लिए, एक "जादूगर" चरित्र को जादुई मंत्र डालने में सक्षम हो सकता है जबकि "योद्धा" चरित्र ऐसा करने की अनुमति नहीं है। विभिन्न खेल अक्सर अपनी खुद की वर्गों को परिभाषित करते हैं और आमतौर पर एक चरित्र एक समय में एक से अधिक वर्ग का हिस्सा नहीं हो सकता।

कुछ लोकप्रिय खेल

- माइनक्राफ्ट
- ग्रैंड थेफ्ट ऑटो V
- रेड डेड रिडेम्पशन
- हॉगवर्ट्स लिगेसी

शीर्ष प्रतिस्पर्धी ऑनलाइन गेम

- काउंटर-स्ट्राइक 2:
- एपेक्स लीजेंड्स
- फ़ोर्टनाइट
- वैलोरेंट
- कॉल ऑफ़ ड्यूटी: मॉडर्न वारफेयर III

खेलों की विशेषताएँ

- अन्तरक्रियाशीलता
- खिलाड़ियों के बीच लेन-देन
- प्रभावित करने का अवसर
- विसर्जन
- एकीकरण

खेल साक्षरता

- खेल खेलने की क्षमता होना।
- खेलों के संदर्भ में अर्थ समझने की क्षमता होना।
- खेल बनाने की क्षमता होना।

खेल साक्षरता के लिए बुनियादी आवश्यकताएं

- खेलों के बारे में साक्षर होने के लिए कई दक्षताओं की आवश्यकता होती है जो खेल, उसके तौर-तरीकों और अन्य खिलाड़ियों पर आधारित होती हैं। इसमें आमतौर पर शामिल हैं:
- खेल,
- उसकी शैलियों,
- उसके प्लेटफ़ॉर्म और
- उसी या मिलते-जुलते खेलों के इतिहास का ज्ञान प्राप्त करना।

वीडियो गेम साक्षरता

Top Ten Video Games I Like But Everyone Else Hates
ANGRY BIRDS

वीडियो गेम साक्षरता

- आजकल खेल साक्षरता का एक बड़ा हिस्सा डिजिटल गेम्स और वीडियो गेम्स के माध्यम से ही माना जाता है।
- ये सांस्कृतिक मुद्रा का एक रूप हैं
- कंप्यूटर, लैपटॉप, टैबलेट, हैंडहेल्ड और मोबाइल उपकरणों तक पहुँच की व्यापकता।

माध्यम के द्वारा खेल साक्षरता

- वीडियो
- फ़िल्में
- टेलीविज़न
- साहित्य
- डिजिटल

खेल साक्षरता क्यों?

यह खिलाड़ियों को

- खेल यांत्रिकी को समझने, उसका विश्लेषण करने और उसे लागू करने में सक्षम बनाता है,
- समस्या-समाधान, आलोचनात्मक सोच और अनुकूलनशीलता जैसे महत्वपूर्ण कौशल विकसित करता है जो सीखने के लिए ज़रूरी हैं
- सामाजिक कौशल, संचार और रचनात्मकता को बढ़ाता है

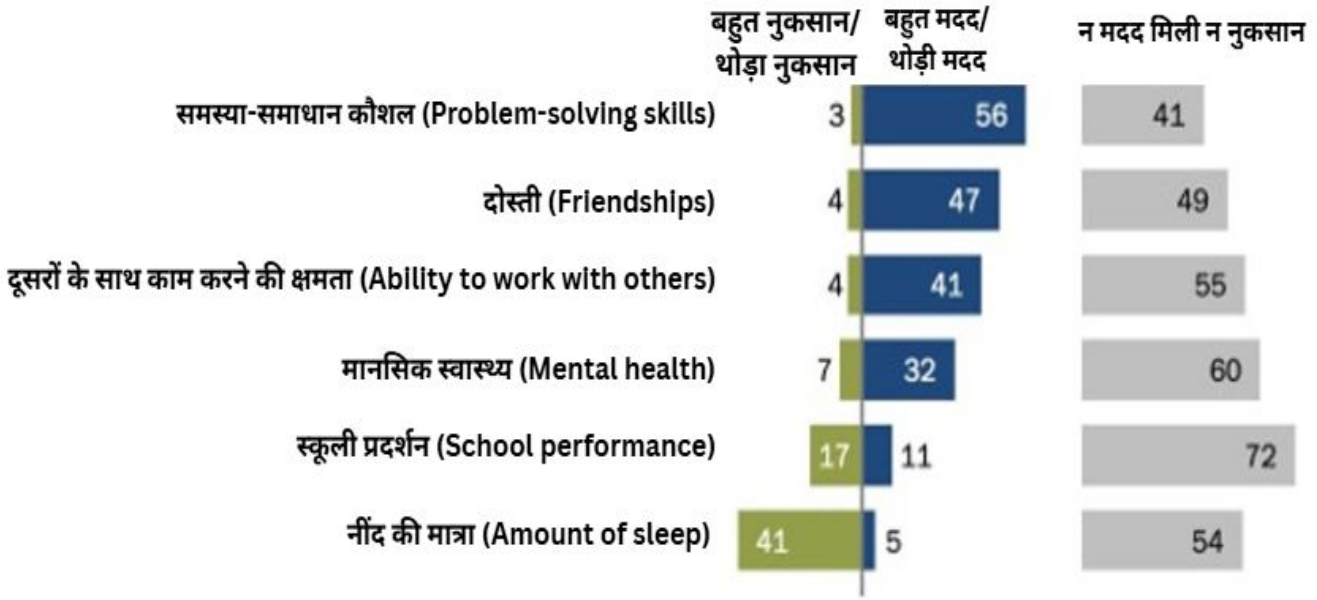
खेल साक्षरता क्यों?

- युवाओं को पढ़ने और लिखने का मार्ग प्रदान करता है।
- युवाओं के पठन कौशल में आत्मविश्वास बढ़ाता है।
- युवाओं को कहानियों में रुचि जगाता है।
- परिवार और दोस्तों के साथ सकारात्मक संवाद को बढ़ावा देता है।
- सहानुभूति और कल्याणकारी सोच को बढ़ावा देता है।
- अनिच्छुक पाठकों को साक्षरता से जोड़ता है।

प्रभाव

आधे से ज़्यादा किशोर जो वीडियो गेम खेलते हैं, उनका कहना है कि इससे उनके समस्या-समाधान कौशल (problem-solving skills) में मदद मिलती है, लेकिन कई लोग कहते हैं कि इससे उनकी नींद की मात्रा पर नकारात्मक प्रभाव पड़ता है।

13 से 17 वर्ष की आयु के यू.एस. किशोरों के बीच जो वीडियो गेम खेलते हैं, %जिन्होंने कहा कि गेम खेलने से उनके... पर मदद मिली या नुकसान हुआ...



नोट: जिन लोगों ने उत्तर नहीं दिया, उन्हें नहीं दिखाया गया है। स्रोत: 26 सितंबर - 23 अक्टूबर, 2023 को सर्वेक्षण किया गया। "किशोर और वीडियो गेम आज" पीईडब्ल्यू रिसर्च सेंटर (PEW RESEARCH CENTER)

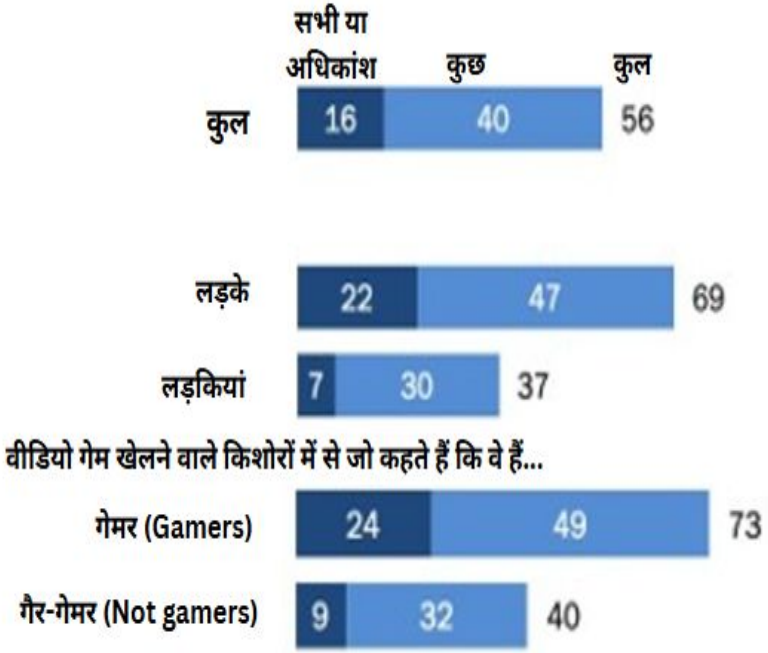
प्रभाव

अधिकांश किशोर जो वीडियो गेम खेलते हैं वे दूसरों के साथ खेलते हैं; लगभग आधे ने उनके माध्यम से एक दोस्त बनाया है
13 से 17 वर्ष की आयु के यू.एस. किशोरों के बीच जो वीडियो गेम खेलते हैं, $\%$ जिन्होंने कहा कि वे...
दूसरों के साथ वीडियो गेम खेलते हैं:
89%
किसी वीडियो गेम के कारण ऑनलाइन दोस्त बनाया है:
47%
नोट: जिन लोगों ने उत्तर नहीं दिया, उन्हें नहीं दिखाया गया है। स्रोत: सर्वेक्षण 26 सितंबर - 23 अक्टूबर, 2023 को किया गया। "किशोर और वीडियो गेम आज" पीईडब्ल्यू रिसर्च सेंटर (PEW RESEARCH CENTER)

प्रभाव

वीडियो गेम खेलने वाले लगभग 10 में से 7 किशोर लड़के कहते हैं कि उनके द्वारा खेले जाने वाले कम से कम कुछ खेलों में हिंसा होती है।

13 से 17 वर्ष की आयु के यू.एस. किशोरों के बीच जो वीडियो गेम खेलते हैं, % जिन्होंने कहा कि उनके द्वारा खेले जाने वाले खेलों में हिंसा है...

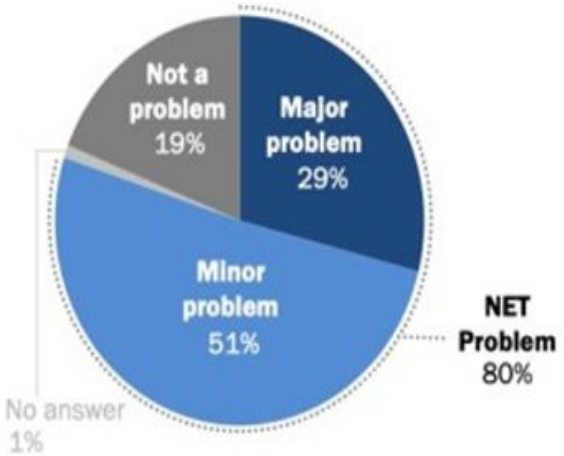


नोट: गोल करने (rounding) के कारण आंकड़े कुल (NET) मानों में नहीं जुड़ सकते हैं। जिन लोगों ने उत्तर नहीं दिया या कोई अलग प्रतिक्रिया दी, उन्हें नहीं दिखाया गया है।
स्रोत: सर्वेक्षण 26 सितंबर - 23 अक्टूबर, 2023 को किया गया। "किशोर और वीडियो गेम आज" (PEW RESEARCH CENTER)

प्रभाव

अधिकांश किशोरों का कहना है कि वीडियो गेम खेलते समय धमकाना (Bullying) उनकी उम्र के लोगों के लिए एक समस्या है।

13 से 17 वर्ष की आयु के यू.एस. किशोरों का प्रतिशत जो कहते हैं कि वीडियो गेम के संबंध में उत्पीड़न और धमकाना उनकी उम्र के लोगों के लिए एक ___ है:

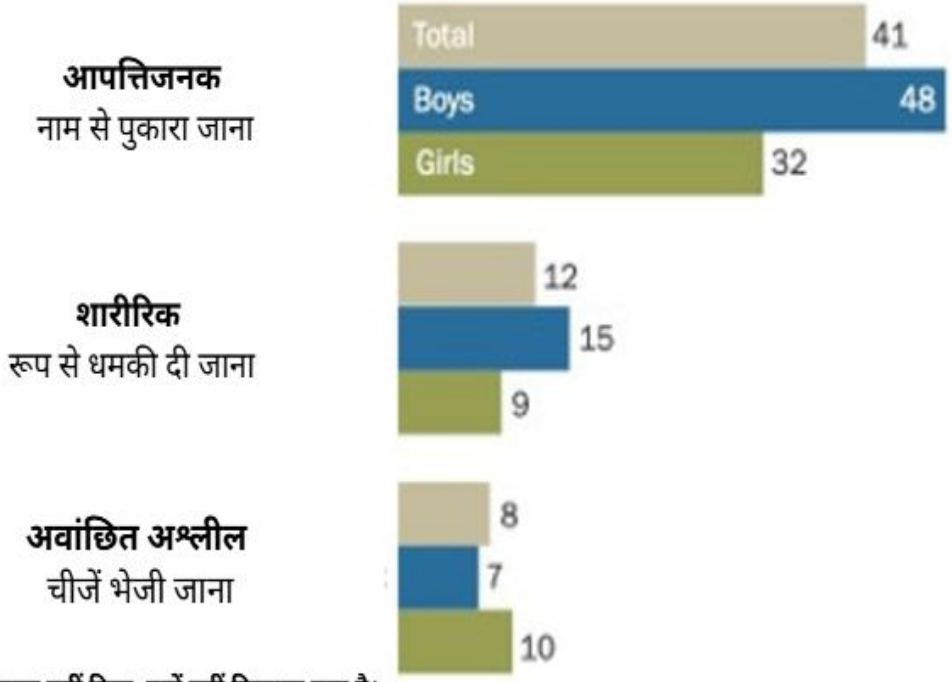


स्रोत: सर्वेक्षण 26 सितंबर - 23 अक्टूबर, 2023 को किया गया। "किशोर और वीडियो गेम आज"
(PEW RESEARCH CENTER)

प्रभाव

लगभग आधे किशोर लड़कों का कहना है कि गेम खेलते समय उन्हें आपत्तिजनक नाम से पुकारा गया है।

13 से 17 वर्ष की आयु के यू.एस. किशोरों के बीच जो वीडियो गेम खेलते हैं, % जिन्होंने कहा कि वीडियो गेम खेलते समय उन्होंने निम्नलिखित का अनुभव किया:

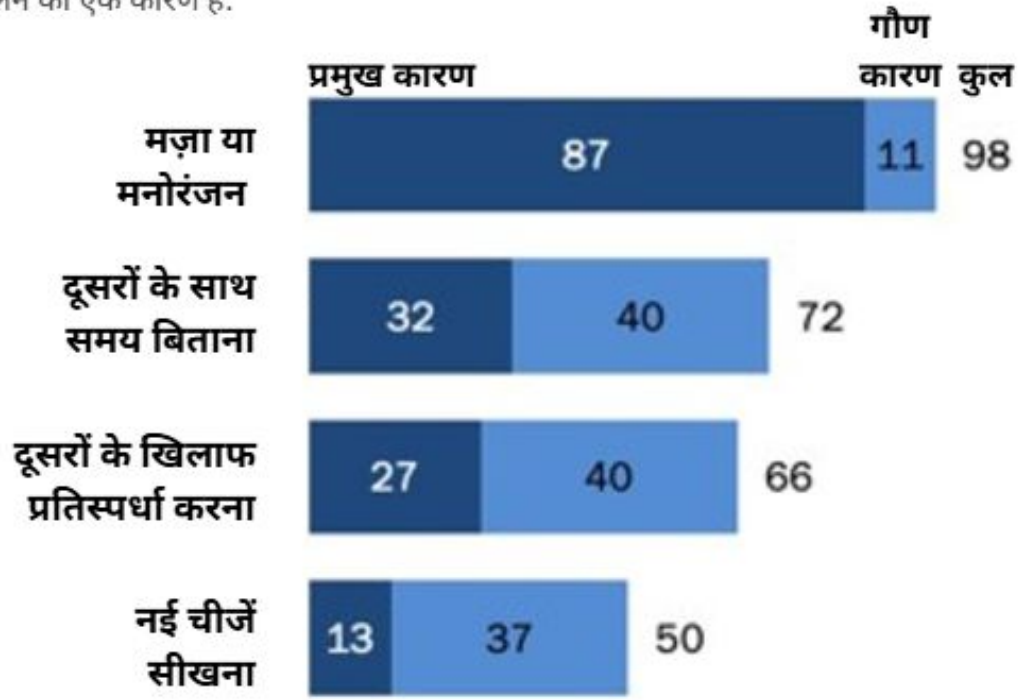


नोट: जिन लोगों ने उत्तर नहीं दिया, उन्हें नहीं दिखाया गया है।
स्रोत: सर्वेक्षण 26 सितंबर - 23 अक्टूबर, 2023 को किया गया। "किशोर और वीडियो गेम आज" (PEW RESEARCH CENTER)

खेलने के कारण

किशोरों द्वारा वीडियो गेम खेलने का सबसे आम कारण मनोरंजन है।

13 से 17 वर्ष की आयु के यू.एस. किशोरों के बीच जो वीडियो गेम खेलते हैं, % जिन्होंने कहा कि ___ उनके खेलने का एक कारण है:



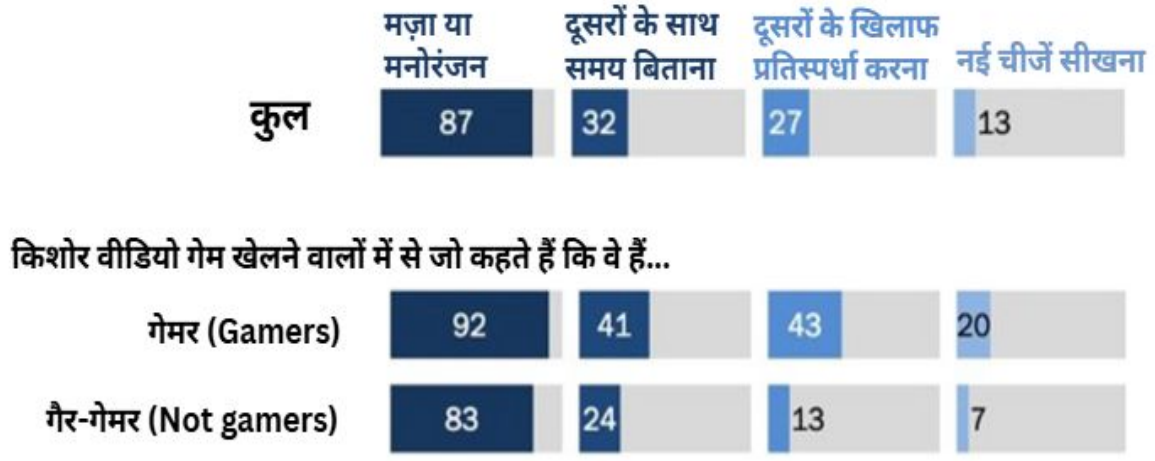
जिन लोगों ने उत्तर नहीं दिया या कहा कि यह कोई कारण नहीं है, उन्हें नहीं दिखाया गया है।

स्रोत: सर्वेक्षण 26 सितंबर - 23 अक्टूबर, 2023 को किया गया। "किशोर और वीडियो गेम आज" (PEW RESEARCH CENTER)

खेलने के कारण

किशोर गेमर्स में यह कहने की विशेष प्रवृत्ति होती है कि अन्य लोगों के साथ समय बिताना और आपस में प्रतिस्पर्धा करना उनके वीडियो गेम खेलने के मुख्य कारण हैं।

13 से 17 वर्ष की आयु के यू.एस. किशोरों के बीच जो वीडियो गेम खेलते हैं, % जिन्होंने कहा कि ___ उनके खेलने का एक प्रमुख कारण है:



नोट: जिन लोगों ने उत्तर नहीं दिया या कोई अलग प्रतिक्रिया दी, उन्हें नहीं दिखाया गया है।

स्रोत: सर्वेक्षण 26 सितंबर - 23 अक्टूबर, 2023 को किया गया। "किशोर और वीडियो गेम आज"
(PEW RESEARCH CENTER)

कुछ केस स्टडीज

- ब्लू व्हेल चैलेंज
- जस्ट डांस
- फीफा
- मारियो कार्ट

खेल को कैसे पढ़ें?

- इस गेम को किसने और क्यों बनाया?
- गेम की दुनिया में क्या शामिल है और क्या नहीं?
- यह गेम किन मूल्यों या विचारधाराओं को बढ़ावा देता है या मज़बूत करता है?
- खिलाड़ी सामग्री के साथ कैसे इंटरैक्ट करते हैं और इसका उन पर क्या प्रभाव पड़ता है?

खेल के तत्व

- खिलाड़ी
- उद्देश्य
- नियम
- प्रक्रियाएँ
- संसाधन
- संघर्ष
- सीमाएँ
- परिणाम

खेलों के लिए लेंस

- खिलाड़ी का लेंस
- आश्चर्य का लेंस
- कौशल बनाम संयोग का लेंस
- जिज्ञासा का लेंस

डिज़ाइन का व्याकरण

- अंतर्निहित मॉडल क्या हैं?
- खिलाड़ी के पास कौन से विकल्प और कार्य उपलब्ध हैं?
- गेमप्ले के मूल तत्व क्या हैं?
- खेल के मूल पैटर्न क्या हैं और उन्हें कैसे संयोजित या पुनर्संयोजित किया जाता है?

उदाहरण

- लीजेंड ऑफ ज़ेल्डा श्रृंखला के अधिकांश खेलों को समझने में उन गतिविधियों की चक्रीय प्रकृति को समझना शामिल है जिन्हें खिलाड़ी को पूरा करना होता है।

उदाहरण

- खिलाड़ी को आमतौर पर ये काम करने होते हैं:

(1) कालकोठरी का प्रवेश द्वार ढूँढ़ना,

(2) कालकोठरी में प्रवेश करना,

(3) खज़ाना खोजना, चाबियाँ, नक्शा और कम्पास ढूँढ़ना,

(4) कालकोठरी के "तल" पर किसी राक्षस को हराना, और

(5) अगली चुनौती के लिए आवश्यक कोई वस्तु या शक्ति प्राप्त करना।

मुख्य निष्कर्ष

- स्वायत्त भागीदारी को प्रोत्साहित करें, परिचित उपकरणों का उपयोग करें और लचीली, चरणबद्ध गतिविधियों की रूपरेखा तैयार करें।
- खेल यांत्रिकी और निर्णय लेने की प्रक्रियाओं के बारे में छात्रों की समझ बढ़ाने के लिए चिंतनशील गेमिंग दृष्टिकोण को लागू करें, साथ ही, यदि उचित मार्गदर्शन के लिए पर्याप्त संसाधन उपलब्ध हों, तो चिंतनशील और विश्लेषणात्मक कौशल को भी बढ़ावा दें।
- मौजूदा स्कूल प्रथाओं के भीतर आलोचनात्मक सोच, अवधारणा और कार्यात्मक विश्लेषण का समर्थन करने के लिए खेल विश्लेषण दृष्टिकोण को अपनाएँ।
- छात्रों को रचनात्मक रूप से संलग्न करने और कथात्मक और संरचनात्मक डिज़ाइन को बढ़ावा देने के लिए संकल्पनात्मक खेल डिज़ाइन को बढ़ावा दें।

धन्यवाद