



مجله تخصصی مطالعات، سواد و بررسی محتوایی بازیهای دیجیتال
شماره اول / سال اول / خرداد ۱۳۹۷ / قیمت ۵۰۰۰ تومان

جنبه‌های مثبت و منفی بازی کردن بازی‌های موبایلی

کنترل والدینی: قسمت اول
یادداشتی از تجربیات کریستی استیلول

چگونه با اعتیاد کودک خود به
بازی‌های ویدیویی به درستی برخورد کنیم؟

غوطه‌وری در بازی و زندگی مجازی

آخرین گزارش جامع و عمومی از
اکوسیستم بازیهای دیجیتال در کشور

گیمستان یا گیمستان مساله این است!

نقدی کوتاه بر بازی مه‌دیار

بازی‌های مثبت نیم میلیونی

تقویت رفتارهای منفی در برخی بازیهای دیجیتال

شخصیت پردازی و روایت لازمه بازیهای ایرانی





تفریح، نعمتی از جانب خداوند



قرنهای متعددی به استاد برخی از روایات صوفیانه که نمی‌تواند هیچ ارتباط امیلی با قرآن کریم و با پیشوایان اسلام داشته باشد، تفریح کردن، نشاط در زندگی داشتن و امثال اینها را برای یک مسلمان ارزنده نقطه ضعف معرفی می‌کرده‌اند.

... از دید اسلام زندگی با نشاط، نعمت و رحمت خداست و زندگی توأم با گریه و زاری و ناله، خلاف رحمت و نعمت خداست خدا در مقام نفرین یا در مقام نکوهش از این تخلف می‌گوید به کیفر این تخلف، از این پس از نعمت خنده و نشاط فراوان کم بهره باشید و همواره گریان و مصیبت زده و غم زده زندگی کنید. این نوع استنباطهای نابجا و تلقین آن به مسلمانان، به اضافه عوامل دیگر، سبب شد که توجه جامعه ما به مسأله تفریح کم باشد.

شهید بهشتی (رحمه الله علیه)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

بازی بان

مجله تخصصی مطالعات،
سواد و بررسی محتوایی بازیهای دیجیتال

شماره اول / سال اول / خرداد ۱۳۹۷ / قیمت ۵۰۰۰ تومان



www.bazibaan.ir

همکاران این شماره: سید مهدی دیستانی / سید رحیم هاشمی
مرتضی بیگدلی / کیوان ملک محمدی / حسین صمدزاده
مهدی جمشیدی / صابر سبحانی / حسن باقری / علی متقی / نازنین
نوری / مریم قاسمی / مهسا میزابی نژاد

صاحب امتیاز: مرکز بازی و پویانمایی سازمان فضای مجازی سراج

مدیر مسئول: حسین سلطانی

سردبیر: مرتضی جمشیدی

مشاور هنری: سید رحیم هاشمی

مدیر هنری و صفحه آرا: کمال ذاکری



۵ کنترل والدینی (۱): چگونه با اعتیاد کودک خود به بازی های ویدیویی به درستی برخورد کنیم؟

۱۰ غوطه وری در بازی و زندگی مجازی

۱۲ جنبه های مثبت و منفی بازی کردن بازی های موبایلی

۱۶ تقویت رفتارهای منفی در (برخی) بازی های دیجیتال

۲۳ آخرین گزارش جامع و عمومی از اکوسیستم بازی های دیجیتال در کشور

۲۵ شخصیت پردازی و روایت لازمه بازی های ایرانی

۲۷ نقدی کوتاه بر بازی مهبیار

۲۹ مقدمه ای برای بازی درمانی

۳۱ قرار گرفتن مداوم در معرض خشونت

۳۲ این بازی ویدیویی خشن بیش از هر فیلمی درآمد داشته است!

۳۴ بازی GTA V رکورد زد! (اینفوگرافی)

۳۶ بازی های مثبت نیم میلیونی

۳۹ گیمستان یا گیمپستان، مسأله این است!

۴۲ بررسی کشورهای منطقه گیمستان

۴۴ بازی های دیجیتال در ترکیه

۴۵ نظر طراح لوگوی بازی بان

در صورت تمایل به نویسندگی در بازی بان
با ما تماس بگیرید

@bazibaan

bazibaan@gmail.com



هنر، صنعت، سرگرمی یا رسانه، مسئله این است!

پیشرفت سریع تکنولوژی و ورودش به تمامی عرصه‌های زندگی بشر، خلوت و تنهایی او را نیز بی‌نصیب نگذاشته است. پس از پیشرفت‌های خیره‌کننده بازی‌های ویدئویی به روی رایانه و کنسول‌های نسل هشتم و همچنین واقعیت مجازی، این بار نوبت به فراگیر شدن سرگرمی در همراه همه زمانه و همه مکانه یعنی همان تلفن‌های همراه رسیده است.

بازی‌های دیجیتال با تمام شئون خود و همه تأثیرات مثبت و منفی و کلیه وسیله‌هایی که می‌توان در اتاق خواب، پذیرایی، اتوبوس و محل کار و کلاس درس با آن همراه شد و سرگرم ماند، از تیغ تیز نقادان تکنولوژی و سرگرمی‌های جدید و همچنین تعاریف عاشقانه و کورکورانه مجذوبان سرگرمی‌های دیجیتال در امان نمانده است و شاید گروه‌ها و نهادهایی که منصفانه با مقوله بازی‌های دیجیتال برخورد می‌کنند زیاد نباشند. فقدان مکتوبی که مطالبی را در خصوص سواد بازی برای آگاه‌سازی خانواده‌ها و بازیکنان و همچنین مطالعات بازی‌های دیجیتال برای پژوهشگران و تولیدکنندگان ارائه نماید و از سویی دیگر از رصد فضای زیست بوم بازی‌های دیجیتال در کشور نیز جا نماند ما را بر آن داشت تا در ادامه فعالیت‌های شبکه بازی‌یاران، سپری را در اختیار عموم پژوهشگران، خانواده‌ها و بازیکنان، بازیسازان و فرهنگ‌سازان و خلاصه تمامی بازیگران در زیست بوم بازی‌های دیجیتال قرار دهیم.

شاید اگر بخواهیم کمی با ادبیات فانتزی بازی به این ماجرا نگاه کنیم باید بگوییم، خواننده در زیست بوم بازی‌های دیجیتال آواتاری است که پیشنهاد ما برای خوب بازی کردن او در این بیس، استفاده از سپری است به نام بازی‌بان! امیدواریم در این مسیر بتوانیم گام موثری برداریم، ان شاءالله.

سردبیر

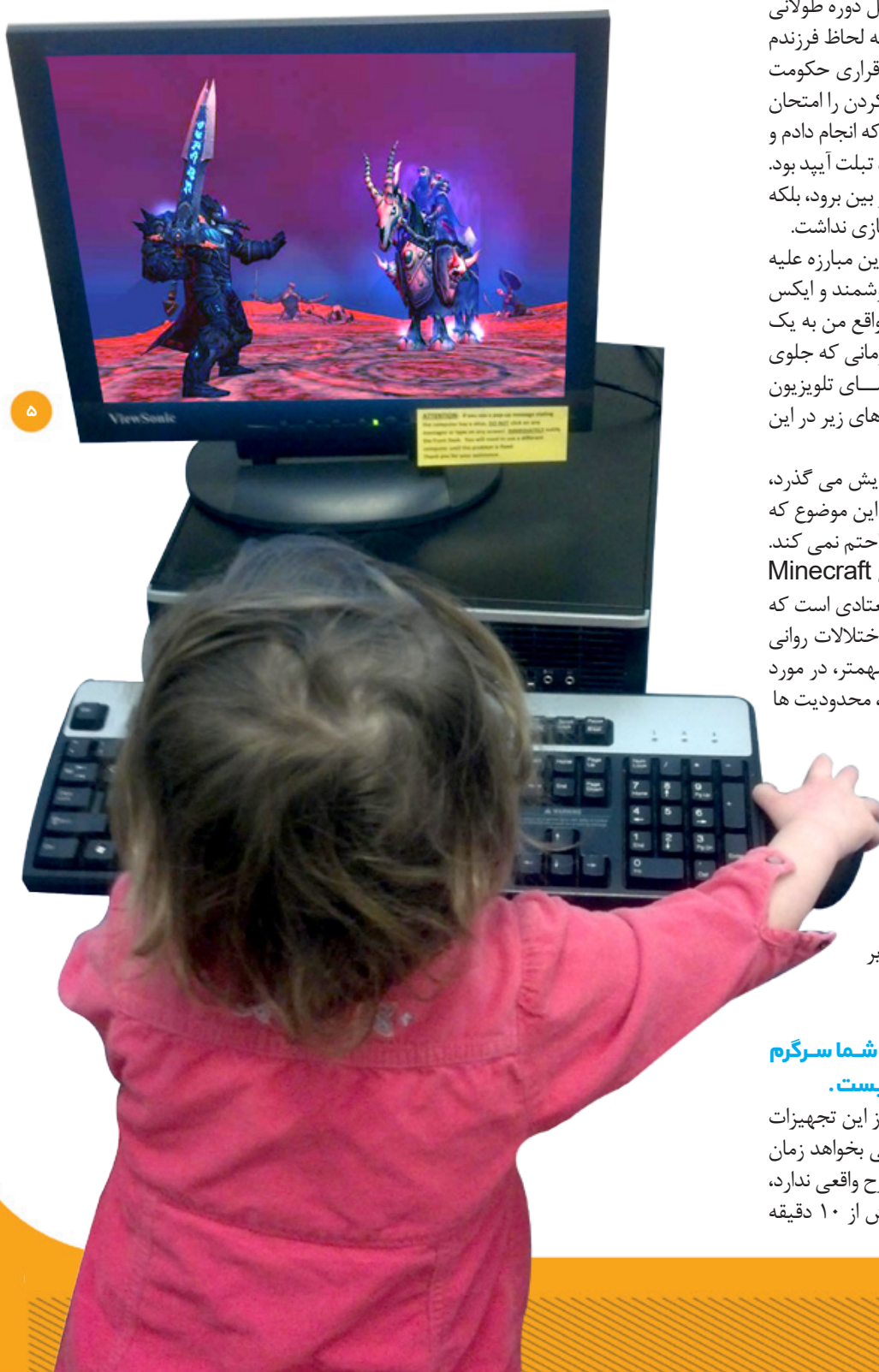
کنترل والدینی: قسمت اول

چگونه با اعتیاد کودک خود به

بازی های ویدیویی

به درستی برخورد کنیم؟

یادداشتی از تجربیات کریستی استیلول



آیا کودک شما به بازی های ویدیویی اعتیاد دارد؟ آیا ترجیح می دهد به جای بازی با توپ، Minecraft بازی کند؟ آیا در کمتر از مدت زمانی که می توانست شما را برای آماده سازی باربیکیو همراهی کند، توانسته سرزمین هایی را در Terraria برای خود بنا کند؟

روزی که در نهایت به خودم قبولاندم که بیشترین چیزی که برای پسر ۹ ساله ام الهام بخش است، بازی های ویدیویی است، روز خیلی سختی برایم بود.

قطعا در راهی قدم گذاشته بودیم که به سمت تنبلی، زوال عقل و چاقی پیش می رفت؛ به همین دلیل دوره طولانی مدت والدین هلیکوپتری را آغاز کردم تا از همه لحاظ فرزندم را تحت کنترل قرار بدهم. از دستور دادن و برقراری حکومت نظامی در خانه گرفته تا غر زدن و تهدید کردن را امتحان کردم. برای مثال، یکی از کوچکترین کارهایی که انجام دادم و البته موفقیت آمیز هم نبود، قایم کردن دستگاه تلبت آید بود. این کار نه تنها باعث نشد اشتیاق بازی کردن از بین برود، بلکه محرومیت از آن نتیجه ای جز افزایش عطش بازی نداشت. دیگر باید با واقعیت رو به رو می شدم: دنیا در این مبارزه علیه من بود. لپ تاپ، آپید، آپید، گوشی های هوشمند و ایکس باکس وسایل نگران کننده ای نبودند. در واقع من به یک رویکرد مثبت نسبت به بازی های ویدیویی و زمانی که جلوی هر صفحه نمایشی جهت بازی کردن یا تماشای تلویزیون سپری می شد، احتیاج داشتم که استراتژی های زیر در این راه به من کمک کردند.

حالا دیگر به مدت زمانی که جلوی صفحه نمایش می گذرد، به عنوان یک موضوع عادی نگاه می کنم. این موضوع که فرزندانم این چیزها را دوست دارند، دیگر ناراحت نمی کند. دیگر اینگونه فکر نمی کنم که کسی که بازی Minecraft را دوست دارد آدم تنبل، کسل کننده و معتادی است که هیچ وقت درمان نمی شود و بالاخره دچار اختلالات روانی و گرفتگی رگ های قلب می شود. از همه مهمتر، در مورد تغییر باورهایم احساس گناه نمی کنم. در واقع، محدودیت ها هستند که موجب شکوفایی می شوند. می توانید با طرز تفکر خودتان شروع کنید. به بازی های ویدیویی نه به عنوان یک غول شیطانی که قرار است زندگیتان را تسخیر کند، بلکه به عنوان یکی از صد ابزاری که موجب سرگرمی فرزندانتان می شود، نگاه کنید.

این دیو می تواند با استفاده از روش های زیر رام شود:

۱. پذیرید که بازی کردن برای کودک شما سرگرم کننده است؛ حتی اگر برای شما اینگونه نیست.

آن دسته از ما که با آپید، آپید و بسیاری از این تجهیزات بزرگ نشده ایم، تعجب می کنیم که چرا کسی بخواهد زمان خود را در یک جهان دو بعدی که هیچ طرح واقعی ندارد، صرف کند؟ در واقع ما هم نمی خواهیم بیش از ۱۰ دقیقه



در آینده ای نزدیک ذخیره می کند. این مسئله باعث شد تا نیم ساعت دیگر نیز به زمانی که می توانستند جلوی صفحه نمایش بنشینند، اضافه کنم و این موضوع تبدیل به سیاست خانه ما شد. آن ها فقط اجازه داشتند تا در روزهای جمعه، شنبه و یکشنبه (در روزهای آخر هفته و تعطیل) ۹۰ دقیقه جلوی صفحه نمایش بنشینند، اما در طول هفته اجازه این کار را نداشتند؛ چرا که آن سبک نشستن و تمرکز کردن در هنگام بازی، با درس خواندن و مشق نوشتن جور در نمی آید.

سه نکته دیگر برای ایجاد سیاست هایی در خانه:

■ والدین، هر دو باید درگیر این مسئله باشند، زیرا اگر فقط مادر خانواده کسی باشد که به بچه ها پایان وقت بازی را اعلام می کند، خیلی سریع به شخصیت منفور خانواده تبدیل می شود.

■ ترجیحاً در خانه Xbox یا Wii (منظور کنسول های بازی است) نداشته باشید. مدیریت سیستم های بزرگ بازی به دو دلیل دشوار است:

۱. آنها شما را در میان طیف بیشتری از بازی ها قرار می دهند. این بار با بازی های مختلفی مثل، *Call of Duty*, *Grand Theft Auto* و *Halo* و *Assassin's Creed* مواجه هستید. نداشتن آنها در خانه

احتمالاً از جلسات مشاجره شما می کاهد.

۲. بسیاری از بازی ها خشونت آمیز هستند و از آنجایی که روی صفحه بزرگتری پخش می شوند و جوی استیک هم به آن ها اضافه می شود، احساس بهتر و واقعی تری را به بازیکن القا می کنند که همین موضوع موجب می شود تا فشردن دکمه خاموش کردن دستگاه دشوارتر شود.

سپری کردن زمان جلوی صفحه نمایش در صبح با بعدازظهر تفاوت دارد.

وقتمان را صرف گُرگم به هوا بازی کردن کنیم. با این حال، *Minecraft* موقعیتی را برای جداسازی تجربه شما از فرزندان ایجاد می کند. تقصیر شما نیست! این موضوع به این که شما برای فرزندان به اندازه کافی کتاب داستان نخوانده اید و یا در تشویق وی به ورزش موفق نبوده اید، ارتباطی ندارد. آن ها چیزی را که دوست دارند، دوست دارند! تا جایی که این قضیه خطرناک و یا غیرقانونی نباشد، اشکالی ندارد. والسلام!

۲. تصمیم بگیرید که با چه چیزی می توانید زندگی کنید.

چند روزی را برای بررسی رفتار خود اختصاص دهید. آیا زمانی که فرزندان بیش از نیم ساعت از وقت خود را جلوی صفحه نمایش می گذرانند، در کابینت ها را محکم می بندید؟ آیا پس از ۴۵ دقیقه شروع به سریع راه رفتن در سالن و اتاق پذیرایی می کنید؟ توصیه می کنم به دنبال علائم عصبی در خود مثل پر خوری بگردید.

در خانه ما زمانی که وقت بازی کردن یا تماشای تلویزیون است، بچه ها ساکت می شوند و من می توانم با خیالی آسوده به کارهایم برسم، اما بعد از گذشت یک ساعت حس عجیبی پیدا می کنم؛ مانند احساسی که در یک روز تعطیل و زیبا هنگام آمدن صدای مسابقه گلف از اتاق نشیمن، به من دست می دهد. در آن زمان در ذهنم تصویری از افزایش سلول های چربی در شکم کسانی که روی مبل نشسته اند، شکل می گیرد. اگر در چنین وضعیتی بخواهم آن ها را از صفحه نمایش دور کنم، به دردسر می افتم؛ چون با این که از آن جا دور می شوند، به سمت یکدیگر یورش می برند. به نظر می رسد که این ساکن ماندن ها، انرژی شان را برای یک انفجار فیزیکی



این مورد برای والدینی است که از انجام مذاکرات خودداری می کنند. می توانید زمان تعیین شده برای نشستن جلوی صفحه نمایش را روی یک تخته وایت برد بنویسید و داخل خانه بگذارید تا بتوان در هر زمانی به آن رجوع کرد. نکته مثبت این کار سادگی آن است. البته فکر نکنید که مانیفست، پایان مذاکرات است؛ چرا که فرزندان با گفتن این جمله به سراغتان می آید: "همه تکالیفم را انجام داده ام. می توانم نیم ساعت Terarria بازی کنم؟" در همین زمان می توانید به وایت برد اشاره کنید و بگویید: "آفرین! اما قرار ما فقط روزهای تعطیل است! (یا مثلا هر قرار دیگری که با هم گذاشتید و روی تخته آورده اید).

البته داستان روزهای سفر فرق می کند. همیشه نیاز به چیزی است که ذهن را در هنگام انتظار در صف فرودگاه آرام نگه دارد؛ اما دوران سرگرم نگه داشتن بچه ها با سی دی Baby Mozart به پایان رسیده است. حالا که دیگر بزرگ شده اند، می توانید از سرگرم نگه داشتنشان استفاده هم بکنید. مثلا، اگر وقت گذراندن جلوی صفحه نمایش زمان بندی داشته باشد، شما هم می توانید به کارهای خود برسید؛ برای مثال، آشپزخانه و حمام را تمیز کنید و به کارهای عقب افتاده تان رسیدگی کنید.

از "نه" گفتن نترسید. حتی زمانی که به نظر می رسد کار دیگری برای انجام دادن نیست، سر دوستانشان شلوغ است و خانه کسل کننده ترین جای دنیاست، این گونه نیست! اسباب بازی، کتاب و حیاط همه در دسترس هستند. زمانی که نه گفتن را تمرین کردم، نتیجه اش را نیز دیدم. از حمام بیرون آمدم و می ترسیدم که دوباره آن ها را در حال بازی با بازی های ویدیویی ببینم، اما دیدم داخل سینک ظرفشویی برای خود استخر حباب

مطالعه دکتر جان جی ریتی، نویسنده کتاب بارقه: علوم جدید و انقلابی ورزش و مغز و پرچم دار جنبش زندگی درخشان، از دانشکده پزشکی هاروارد، نشان داده است که هر فرد با هر سنی حتی اگر نیم ساعت از صبح خود را ترمش کند، به احتمال بیشتری می تواند یک جا بنشیند، تمرکز کند و آنچه را که یاد می گیرد در حافظه اش نگه دارد. این مطالعه زمینه ساز فعالیت های طراحی شده برای تقویت ذهنی کارکنان شرکت ها شد که نشان دهنده این موضوع است که انجام یک دوره کوتاه حرکتی در هر روز باعث افزایش بهره وری و بهبود خلق و خو می شود.

۳. رویکرد خود را انتخاب کنید.

حال که این موضوع را پذیرفته اید که فرزندانان می توانند چیزهایی را دوست داشته باشند که شما دوست ندارید، باید برای رویکردتان در زمینه ایجاد محدودیت ها تصمیماتی بگیرید. در این زمینه اکثر افراد در یکی از این دو گروه دسته بندی می شوند:

۱.۳. رویکرد "بازی کردن به عنوان دسر"

این رویکرد فرض می کند که بازی کردن یک امتیاز و پاداش است. جایزه نیم ساعت تمرین با شیپور، نیم ساعت بازی با آپید(تبلت) است و پاداش کوتاه کردن چمن های حیاط(انجام کار خانه) هم می تواند یک ساعت بازی با آپید باشد که البته این زمان به میزان بلندی چمن بستگی دارد. بعضی از کودکان (و پدر و مادرشان) این سیستم ها را می پسندند. می توانید جدول درست کنید و هر عملی که انجام شد، در داخل مربع جلوی آن تیک بزنید.

۲.۳. رویکرد "مانیفست بازی"

۵. برای حالت گذرا برنامه ای مشخص کنید.

به ندرت پیش می آید که بتوان به سرعت کار را رها کرد و وارد فضای خانه شد. وسیله جمع کردن و رفتن به سمت خودرو یا اتوبوس، زمان می برد و به طور کلی رفت و آمد، بخشی از حالت گذرا می باشد. به همان شیوه، کودکان ما نیز نیاز به گذر از دنیای مجازی به دنیای واقعی دارند. در اینجا چند مرحله ساده وجود دارد:

از زبان خاصی استفاده کنید تا بچه هایتان متوجه حالت گذرا بشوند؛ چرا که تا آن زمان مشغول گشت و کشتار و ساختن دنیاهایشان بودند که کار تنش زایی به شمار می آید. باید آنها را آرام کنید. برای مثال می توانید به دنیای واقعی "د" و "بگوئید. می توانید این گونه صدایشان کنید: شما بدین وسیله به د و احضار می شوید... دلم براتون تنگ شده! این کار هم این موضوع را که دنیای واقعی بر دنیای مجازی ارجحیت دارد نشان می دهد، هم این مسئله را که در زمان بازی حواس بچه ها کاملا غرق دنیای مجازیست، در نظر می گیرد.

قضیه را فیزیکی کنید. این کار نباید مانند یک مایل دویدن یا یک بازی فوتبال باشد. نظرتان در مورد نوشیدنی چیست؟ خیلی هم راحت و ساده است. یک ساعت نشستن جلوی صفحه نمایش معمولا به معنی ننوشیدن حتی یک قطره آب است. به نرمش روزانه به جای یوگا بپردازید و خودتان را به سمت چپ و راست بکشید؛ البته نفس عمیق میان حرکات فراموش نشود! نکته این است که آگاهی از حضور در دنیای واقعی را به بدن بازگردانیم؛ به فرزندتان یادآوری کنید که در یک دنیای سه بعدی یک انسان است. مسواک زدن، شستن صورت و یا هر چیزی که حواس فرزندتان را به جسمش جلب کند هم فکر خوبی است.

۶. موازنه برقرار کردن

مابین زمانی که جلوی صفحه نمایش می گذرد با زمانی که در بیرون از خانه می گذرد.

این نکته مستقیما از مطالعه ریچارد لوو، نویسنده آخرین فرزند در جنگل: حفظ کودکانمان در برابر اختلال کمبود طبیعت و اصول طبیعت: پیوستن دوباره به زندگی در یک عصر مجازی، گرفته شده است. بر اساس گفته وی، هیچ تجربه ای نمی تواند به اندازه فعالیت در خارج از خانه تمامی حواس انسان را درگیر کند. تماس با طبیعت برای کودکان، به اندازه تغذیه خوب و خواب کافی، حیاتی است. تقریبا با این مسئله موافقم که وقتی فرزندمان را بیرون می برم، حتی زمانی که حرکت دانششان مثل تکان دادن بلوک های خاکستر است، وقتی به مقصد می رسیم، می توانم فوایدش را به وضوح ببینم. پسرم در ورزش های تیمی چندان تاثیرگذار نیست، اما بیرون از خانه، به خصوص در تابستان، غیر قابل توقف است. حالتی که بچه ها در فضای خارج از خانه دارند، دقیقا مخالف حالتی است که جلوی صفحه نمایش دارند؛ چرا که احساس تمامیت بدن در یک دنیای عظیم با یک دستگاه دیجیتال دستی دو بعدی یا سه



درست کرده اند و با فاشق، انبر سالاد و کفگیر چوبی مشغول خالی کردن آن به داخل...؛ دیگر نمی خواستم نگاه کنم. احتمالا داخل گل های لاله من می ریختند؛ اما اهمیتی نداشت چون ماهرانه مشغول کار بودند و به کسی آسیبی نمی زدند؛ در واقع به انسان ها و حیوانات صدمه ای وارد نمی شد؛ ولی در حال حاضر نمی توانم نظری در مورد لاله ها بدهم و ترجیح می دهم در همین حالت بمانم و فکری راجع به این اوضاع نکنم!

۴. پیامدها را در نظر بگیرید.

بازی کردن های دزدکی هم اتفاق خواهد افتاد که می توانید برای جلوگیری از آن از راهکارهای زیر استفاده کنید: یک نقطه ثابت در خانه را که جلوی چشمتان باشد، برای نگهداری دستگاه های پرتابل بازی تعیین کنید. مثلا آنها را در یک مکان خاص مثل یک قفسه در گوشه اتاق یا یک سینی بزرگ روی پیشخوان آشپزخانه نگه دارید تا اگر بچه ها یواشکی به سراغشان رفتند، بتوانید به راحتی مچشان را بگیرید.

یک فرایند برای عواقب کارشان به راه بیندازید و هنگامی که در مورد محدودیت هایی که قرار است با آن ها مواجه شوند صحبت می کنید، این موضوع را نیز مطرح کنید. پیامد کارشان باید منطقی، ساده و صریح باشد. مثلا در خانه ما جریمه دزدکی بازی کردن محروم شدن از یک جلسه بازی است. اگر در صبح روزی تعطیل به اتاق دخترم بروم و آبیاد به دست در رختخواب دراز کشیده باشد، به او چیزی نمی گویم؛ فقط دستم را به طرفش دراز می کنم تا آبیاد را کف دستم بگذارد. وقتی کلا دو روز اجازه بازی کردن داشته باشد، محروم شدن از یک روز آن هم برایش سخت است و اگر این کار تکرار شود، کل روزهای تعطیل را محروم می شود.

هرگز خود را با عواقبی که خود مقرر کرده اید، مجازات نکنید. اگر بدون ساعت سکوتی که در نتیجه بازی فرزندانتان نصیبتان می شود، نمی توانید زندگی کنید؛ پیامد کارشان را به چیز دیگری تغییر دهید.

(یعنی اگر در زمان بازی کردن بچه ها با ابزار دیجیتال و سرگرم شدن و در نتیجه ساکت شدنشان،

شما به برخی کارهای دیگر در این زمان می رسید و محروم کردن بچه ها به دلیل خارج شدن از قوانینی که تعیین کرده اید باعث می شود شما آن زمان سکوت در خانه و در نتیجه رسیدن به آن دسته از کارهایتان را نداشته باشید؛ می توانید یک نتیجه دیگر به غیر از بازی نکردن برایشان تعیین کنید) برای مثال می توانید آن ها را از خوردن دسر محروم کنید و یا اجازه ندهید تا در خانه دوستانشان بخوابند یا دوستانشان، شب در خانه شما بخوابند. اطمینان حاصل کنید که در مورد این موضوعات به وضوح و از قبل صحبت کرده باشید؛ بنابراین هر کسی که درگیر این قضیه باشد، می داند که انتظار چه چیزی را بکشد و شما نیز در هنگام عصبانیت بدون فکر عمل نکرده و مجازات را جایگزین عواقب کار فرزندتان نمی کنید.



بعدی کاملا متفاوت است. این طبیعت است که شما را به انسان بودن و واقعی بودن دعوت می کند.

۷. به دنبال یک اردوگاه بازی بگردید.

این تابستان از طریق موزه محلی کودکان، پسران را در اردوی Minecraft ثبت نام کردم. برای سه روز، دوازده بچه مجبور به بازی در یک دنیای خاص در آزمایشگاه STEAM در زیرزمین موزه بودند که پر از چاپگرهای سه بعدی بود. دوستانم فکر می کردند دیوانه شدم: این دقیقا همان چیزی نبود که نمی خواستی اتفاق بیفتد؟ فرزندت مشغول بازی کردن است؛ آن هم در تابستان؟

خب من نکات مثبتی در این اردوگاه دیده بودم:

تجربه واقعیت مجازی، با غریبه ها، در یک محیط امن و ساختار یافته. وقتی یکی از بچه ها با استفاده از آواتارش برای از بین بردن خانه ی فرزند من اقدام می کرد، او می توانست نگاهی به اطرافش بیندازد و بگوید: "هی! برای چی این کار را می کنی؟" این کار زمانی که در حال استفاده از یک سرور در کتابخانه هستی و با افراد ناشناسی بازی می کنی که فکر می کنند کشتن شما سرگرم کننده است، ممکن نیست.

مواجهه با رهبر اردوگاه که بیست و خرده ای ساله بود؛ تجربه کار در آزمایشگاه انیمیشن سازی را داشت و مشغول کار بر روی "چگونه اژدهایتان را تربیت کنید ۲" و "ماداکاسکار ۳" بود و به اندازه خود بچه ها درباره چیزهایی که قرار بود بیاموزند، هیجان داشت. مثلا اگر پسر من نتوانست چیز دیگری را به اندازه ساخت و ساز در فضای دو بعدی دوست داشته باشد، اینماتور شدن هم برایش فکر بدی نیست.

مدت زمان بازی را تعیین کنید. هر زمانی که در مورد کم بودن زمان بازی شکایت می کرد، درباره اردوگاه بازی صحبت می کردم که قرار بود به آن جا برود و یا حتی پس از آن در مورد تجربه خوبش و این که چقدر آن جا بازی کرده بود، صحبت می کردم.

در نهایت باید بگویم که چاپگرهای سه بعدی خیلی باحال هستند. یک ماشین به پلیمبر برای ساخت شی ای که پسر من طراحی کرده، به صورت بی وقفه فرم می دهد و نکته جالب این است که این شی کاغذی نیست و فرزندم می تواند طراحی او را در دستانش بگیرد. این فوق العاده است!

برنامه عملیاتی ۲ دقیقه ای برای والدین خوب

در اینجا چند ایده برای کمک به شما برای پرورش یک رویکرد مثبت به عشق فرزندتان به بازی های ویدیویی/زمان سپری شده جلوی صفحه نمایش ارائه شده است.

آیا می توانید سه فعالیتی را که فرزند شما دوست دارد اما شما نه، نام ببرید؟ آیا هیچ کدام از آن ها حس منفی را که بازی های ویدیویی ایجاد می کنند، به وجود می آورند؟

در چه نقطه ای، واکنش منفی شما نسبت به زمانی که فرزندتان جلوی صفحه نمایش می گذراند، نمایان می شود؟ به محضی که دستگاه را می بینید؟ زمانی که صدای بازی Candy Crush را می شنوید؟ نشانه هایش چیست؟ آیا بدون این که حواستان باشد زیاد تنقلات می خورد؟ کج خلق می شوید؟ شناسایی محدودیت هایتان می تواند به شما در آرایه رویکردی که می توانید با آن زندگی کنید، کمک کند.

چگونه برنامه ریزی می کنید؟ آیا نمودار، جزییات و معادلات را دوست دارید یا انسان کلی نگری هستید؟ چک کردن حساب جاری بانکتان را در نظر

بگیرید. هر خریدی را بلافاصله در جایی برای خود ثبت می کنید یا یک بار در هفته می نشینید و در یک جلسه به گردش حسابتان نگاهی می اندازید؟ آیا دوست دارید از نشانگرها، نقشه ها و نمودار ها استفاده کنید یا یک وایت برد ساده کارتان را راه می اندازد؟

آیا در کودکی کاری را دزدکی انجام داده اید؟ قوطی نوشابه و یا کتابی را زیر پتو قایم کرده اید؟ به یاد داشته باشید فقط به این دلیل که احساس غالب شما در مورد وقت گذرانی فرزندتان جلوی صفحه نمایش منفی است، به این معنا نیست که شما نمی توانید به نحوی با لذت فرزندتان ارتباط برقرار کنید. چگونه از محل کار به خانه می روید؟ چه چیزی را در مورد رفت و آمدتان دوست دارید؟ آیا به موسیقی گوش می دهید؟ آیا راه می روید؟ اگر حالت گذرای شما به گونه ای نیست که انتظار دارید، چه اقداماتی می تواند قبل از اینکه وارد خانه شوید، حال و هوای شما را تغییر دهد؟

برنامه عملیاتی مداوم برای والدین خوب

یک فعالیت را انتخاب کنید که برخلاف شما، فرزندتان آن را دوست دارد. خودتان را به چالش بکشید تا بتوانید درباره آن یک جمله بنویسید و یا بگویید. برای مثال: "من یک طرفدار ورزشی نیستم، اما فرزند من به فوتبال علاقه دارد. من مایلم در سراسر شهر رانندگی کنم تا این عشق را در خود تقویت کنم." چقدر مایل هستید تا این روش را در مواجهه با وقت گذرانی جلوی صفحه نمایش به کار بگیرید؟

این هفته تصمیم بگیرید: آیا می خواهم که در خانه Xbox داشته باشم؟ اگر همسرتان هم Xbox را دوست داشته باشد، می توانید باهم مشورت کرده و در مورد این موضوع که چه نوع برنامه ای را می توانید برای بچه ها اعمال کنید، تصمیم بگیرید.

خودتان را برای تشکیل یک جلسه خانوادگی که در آن رویکرد جدیدتان را بازگو می کنید، آماده کنید. زمانی که در مورد حساسیت های خودتان و نشانه های ظهورش شناخت داشته باشید، می توانید با آگاهی بیشتری در مورد برنامه ای که در سر دارید، تصمیم گیری کنید. برای مثال، رویکرد دِسر جواب می دهد یا یک مانیفست؟! انتقادپذیر باشید و به نکاتی که قابل مذاکره هستند، فکر کنید.

پس از پایان زمان سپری شده جلوی صفحه نمایش، برنامه ساده ای مانند نوشیدن آب، انجام دو دقیقه حرکات کششی یا راه رفتن در اطراف حیاط را بچینید. می توانید یک بار در این هفته فرزندانتان را بیرون ببرید؟ برای مثال زمانی که وقت بیشتری دارید و کسی هم برای کمک به شما حضور داشته باشد؟ این گونه در مورد بازی کردن فرزندانتان با بازی های ویدیویی حس بهتری خواهید داشت؛ چرا که حالا در دنیای بی حد و مرز طبیعت نیز مشغول به بازی شده اند.

پی نوشت ها:

Parental Control - ۱

غوطه‌وری در بازی وزندگی مجازی

سید مهدی دبستانی

داشته باشید که حس حضور بدون غرق شدن در بازی نیز می‌تواند صورت بگیرد (برای مثال یک کار کسلس کننده در یک محیط مجازی). با وجود ارتباط تنگاتنگ با جاری بودن در بازی و جذب شناختی، غوطه‌ور شدن به یک تجربه خاص روان شناختی در ارتباط با درگیر شدن در بازی اطلاق می‌شود. لزوماً هدف یک بازی با غوطه‌ور شدن در یک راستا نیست. افراد به دلیل آنکه بخواهند در بازی غوطه‌ور شوند آن بازی را انجام نمی‌دهند. بلکه غوطه‌ور شدن اتفاقی است که در حین انجام بازی ممکن است رخ دهد. با این حال تجربه نشان داده که غوطه‌ور شدن می‌تواند تجربه خوبی به فرد بازی کننده انتقال دهد. برخی غوطه‌ور شدن را به عنوان ویژگی فن آوری تعریف کرده‌اند که حس غوطه‌ور شدن را به کاربران منتقل می‌کند. از طرفی دیگر از غوطه‌ور شدن به عنوان احساسی یاد می‌شود که به کاربر هنگام حضور در یک سیستم دست می‌دهد. غوطه‌ور شدن در دو نوع غوطه‌ور شدن در فعالیت‌هایی که در جریان بازی صورت می‌گیرد و غوطه‌ور شدن به معنای وهم حضور در فضای بازی تقسیم شده است که از نوع دوم به عنوان حس حضور نیز یاد می‌شود. عواملی از قبیل طراحی بازی به صورت اول شخص و صدای استریو جمله عواملی هستند که به افزایش حس حضور کمک می‌کنند. در کنار این عوامل، اندازه و میدان دید، میزان کنترل کاربر روی دید، تعامل آسان و کیفیت دید از جمله عوامل تأثیر گذار در افزایش غوطه‌ور می‌باشند.

زندگی مجازی

برای بررسی این مفهوم شایسته است ابتدا آشنایی مختصری با «فضای سایبر» داشته باشیم. هر زندگی در مکان و زمان مشخصی رخ می‌دهد. زندگی مجازی نیز گونه‌ای زندگی است که در مکانی به نام فضای سایبر رخ می‌دهد. اما فضای سایبر کجاست؟ آیا این فضا در رایانه‌های ما موجود است؟ آیا در درون سیم‌های آن‌ها در جریان است و یا در حافظه‌های آن‌ها وجود دارد؟ همگی این جواب‌ها تا حدودی می‌توانند درست باشند، اما از زوایه دید محدودی به این موضوع می‌نگرند. در حقیقت فضای سایبر مکانی غیر فیزیکی است که می‌توان در آن بعد جسمیت را زدود یا حتی جسم (مجازی) دیگری برای خود رقم زد. این اشتباه است که بگوییم در هنگام حضور در فضای سایبر، ما در برابر نمایشگر رایانه نشسته‌ایم و انگشتان ما روی صفحه کلید در حال حرکت است. بلکه ما خود را به جایی دیگر پشت صفحه نمایشگر انتقال می‌دهیم و در واقع از خود فراتر می‌رویم. در اینجا دیگر به صراحت نمی‌توان گفت ما همان فردی هستیم که پیش از ورود به این فضا بودیم.

آیا تاکنون برای شما هم پیش آمده که فردی که در حال بازی کردن با یکی از وسایل بازی‌های دیجیتال است را صدا بزنید و او واکنشی نشان ندهد یا جملات مبهم غیر مربوط و یا تکراری بیان کند به گونه‌ای که شما گمان کنید او در مقابل بازی کردن مسخ شده است؟! کارشناسان این حالت را غوطه‌وری در بازی نام گذارده‌اند.

بریده شدن بازیکن از جهان واقعی و محو شدن در دنیای بازی تجربه‌ای است که از آن تحت عنوان غوطه‌ور شدن یاد می‌شود. این حس باعث درگیر شدن افراد در بازی شده به نحوی که افراد کمتر متوجه پیرامون خود بوده و گذشت زمان را حس نمی‌کنند. این حس که از آن به عنوان حس حضور در بازی نیز یاد می‌شود، به عنوان عاملی مهم در افزایش لذت و موفقیت بازی نام برده می‌شود. غوطه‌ور شدن به عنوان درجه‌ای از درگیر شدن در بازی است. بر اساس تحقیقات، تجربه درگیر شدن در بازی با استفاده از سه عامل جاری بودن در بازی، جذب شناختی، و حس حضور قابل توصیف است. جاری بودن در بازی به وضعیتی اطلاق می‌شود که در آن فرد به میزانی درگیر یک فعالیت می‌شود که در آن لحظه چیز دیگری برایش اهمیت ندارد. جذب شناختی جنبه تعاملی کاربر با نرم افزار را در بر می‌گیرد که در بردارنده مواردی چون سودمندی و قابلیت استفاده راحت است. از طرف دیگر، از حس حضور تحت عنوان حسی روانی از بودن در یک فضای مجازی نام برده می‌شود. حس حضور زمانی اتفاق می‌افتد که محیط به رفتارهای کاربر به گونه‌ای پاسخ می‌دهد که کاربر حس کند این پاسخ‌ها واقعی هستند.

اگرچه بازی‌های ساده‌ای چون تتریس حس حضور را القای می‌کنند (بسیار بعید است که فرد بازی کننده احساس کند که در جهانی از آجرهایی که فرو می‌ریزند قرار دارد). این بازی‌ها همچنان فرد بازی کننده را در بازی غوطه‌ور کرده به نحوی که متوجه گذشت زمان و اتفاقات پیرامون خود نمی‌شوند. توجه

که در زندگی واقعی خویش معلول است، با کنار زدن این محدودیت‌ها در زندگی مجازی، شخصیتی بسیار قوی برای خویش بسازد و یا تمام آرزوهای دست‌نیافتنی خویش را در این «بازی» مجازی تحقق‌یافته ببیند. بنابراین غوطه‌ور شدن در غفلت، مهم‌ترین نتیجه‌ای است که از این نوع زندگی و این نوع استفاده از رسانه گرفته می‌شود.

اما در دیدگاه اسلامی، هرگونه وسیله‌ای که انسان را از هدف اصلی خویش یعنی قرب الی‌الله (و نه غلبه و استیلا بر دنیا به هر قیمتی) غافل کند، مذموم است. در این نگاه رسانه‌ای مانند بازی و داشتن زندگی مجازی در آن نیز تنها در صورتی مقبول است که انسان را به هدف اصلی خویش بیشتر آگاه سازد، نه اینکه او را از این مسیر منحرف سازد.

است که ما این‌جا دقیقاً «که» هستیم. در این فضا می‌توانیم همان کسی باشیم که می‌خواهیم؛ و خود را به صورتی که دوست داریم نمایش می‌دهیم؛ می‌توانیم چند نفر باشیم، هر بار که وارد فضای سایبر می‌شویم کس دیگری باشیم، با هویت خود بازی کنیم، خود را تجزیه کنیم و هر بار در ریخت و قیافه‌ای جدید بازسازی کنیم.

تا اینجا فهمیدیم که زندگی مجازی در فضایی به نام فضای سایبر که به گونه‌ای حد واصل انسان و ماشین است رخ می‌دهد و مهم‌ترین ویژگی این زندگی مجازی متغیر شدن هویت ما، در آن است. این موضوع در فیلم‌های بسیاری چون ترمیناتور یا تلقین^۳ و بسیاری بازی‌های رایانه‌ای مورد اشاره قرار گرفته‌است. هرچقدر انسان بیشتر با این فضا آشنا باشد و مقدار بیشتری از زندگی خویش را وقف این زندگی مجازی کند، بیشتر از هویت واقعی خویش دور شده و می‌تواند در خیال‌های مورد علاقه خویش سیر کند. در واقع می‌توان به نوعی این بعد از هویت را در کنار مسائلی چون جنسیت، قومیت، ملیت و ... قرار داد و نام «فناوریت» را بر آن نهاد. در این معنا فناوریت یک بعد هویتی جدید در کنار دیگر ابعاد هویتی می‌باشد که می‌تواند تعیین‌کننده بسیاری از عقاید، علایق و رفتارهای ما باشد. مطمئناً همگی ما تصدیق می‌کنیم که در زندگی امروز هماهنگ شدن با ریتم سریع اطلاعات و ابزار کاری مشکل است. در این میان برخی افراد توانایی بیشتری برای این هماهنگی از خود نشان داده و از جهتی نیز بیشتر در این مسیر قرار گرفته و از آن تأثیر می‌پذیرند.

اما آیا می‌توان در مورد خوب یا بد بودن این زندگی مجازی صحبت کرد؟ به طور

کلی آیا می‌توان اطلاقی عام بر خوب و بد زندگی مجازی داشت یا بسته به کاربرد آن، این موضوع متفاوت خواهد بود؟ در اینجا شایسته است تأملی کوتاه بر جایگاه زندگی مجازی و نقش آن در سبک زندگی غربی داشته باشیم. یکی از مهم‌ترین (اگر نگوییم مهم‌ترین) شاخصه‌های سبک زندگی کنونی در جهان غرب، مصرف و مصرف‌زدگی می‌باشد. در این نوع از زندگی که سرمایه‌داران و دولت‌های بزرگ دنیا برای حفظ منافع خویش سعی در ترویج آن دارند، مصرف کردن از عملی برای رفع نیازهای جسمانی انسان فراتر رفته و به نوعی ارضای ذهنی انسان‌ها را هدف گرفته‌است. در واقع برنامه‌ریزان این مدل زندگی راهکارهای مختلفی مانند مدرگرایی و ... را برای ایجاد احساس نیاز ذهنی همیشگی انسان‌ها به مصرف

تدارک دیده‌اند. در حقیقت مدل زندگی غربی که روز به روز از دین و خدا جداتر می‌شود، هدف اصلی خویش را استعلا و برتری هم بر جهان و هم بر دیگر انسان‌ها می‌بیند و به آن‌ها یاد می‌دهد که هدف اصلی زندگی نیز همین است. در حال حاضر نیز این طلب برتری و به قول خودمانی «کم‌نیوردن» از دیگران از طریق مصرفی رخ می‌دهد که نه برای رفع نیاز، بلکه برای ارضای ذهن خویش و نمایش برتری خویش بر دیگران است.

علیرغم تلاش انسان‌ها برای کسب این برتری محدودیت‌هایی بدیهی مانند مکان و زمان زندگی، وضعیت مالی، خانواده فرد، فرهنگ جامعه و ... مرزهایی برای این امر رقم می‌زنند. این مسئله دقیقاً در همین جا به موضوع اصلی ما یعنی زندگی مجازی گره می‌خورد. زندگی مجازی فرصتی فراهم می‌کند که با از میان رفتن این محدودیت‌ها، این مصرف همچنان در خیال ادامه پیدا کرده و به خویش بال و پر دهد. چنین مسیری باعث می‌شود که برخی افراد زندگی در چنین فضایی را بر زندگی واقعی ترجیح دهند و تمام زندگی خود را در آن بگذرانند. به عنوان مثال این مورد به خوبی در بازی‌های آنلاین دیده می‌شود. ممکن است فردی

در دید اسلامی بایستی از زندگی مجازی به عنوان فرصتی برای آگاهی بیشتر و نزدیک شدن به خدا استفاده کرد، نه فراموشی زندگی واقعی.



پی‌نوشت‌ها:

۱- زارعی، حسین؛ سخاوت، یونس و روحی، صمد (۱۳۹۴) افزایش حس غوطه‌وری در بازی‌های مبتنی بر تلفن‌های هوشمند با استفاده از واقعیت افزوده. اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای: فرصت‌ها و چالش‌ها. دانشگاه اصفهان

۲- CyberSpace

۳- Inception

جنبه‌های مثبت و منفی بازی کردن بازی‌های موبایلی

تأثیرات مثبت

یادداشتی از بنی^۱

۰۱

تشویق برای تمرین‌های فیزیکی

بازی‌های واقعیت افزوده مانند بازی مشهور پوکمن گو^۲، میلیون‌ها نفر را تشویق کرد تا محیط شهر خود را کشف کنند، بیشتر راه بروند و به بیانی ساده کالری بیشتر سوزانده و هر روز بیشتر قدم بزنند.^۳

۰۲

تقویت شدن کارکرد مغز

به صورت علمی ثابت شده است که بازی کردن بازی‌های ویدیویی به مقدار متوسط برای مغز شما خوب است. بازی‌های پازلی به صورت کلی به عنوان مفیدترین‌ها در نظر گرفته می‌شوند. دفن بولیر^۴ که متخصص مغز است در این مورد بیان می‌کند که: «تأثیر بازی‌های ویدیویی بر روی مغز بسیار مشابه تأثیر شراب برای سلامتی است: استفاده‌های ضعیفی از شراب و استفاده‌های ضعیفی از بازی‌های ویدیویی وجود دارد. اما اگر به مقدار و دز مناسب در سن مناسب از شراب استفاده شود، این استفاده می‌تواند برای سلامتی بسیار خوب باشد.» بازی‌های ویدیویی نیز به همین صورت هستند که اجزای آن برای انعطاف‌پذیری، یادگیری، توجه و نگرش مغزی بسیار قوی است. برخی از بازی‌های ویدیویی و موبایلی می‌تواند برای مبارزه با بیماری‌های مغزی استفاده شود و مطالعات، رابطه‌ای بین بازی‌های ویدیویی و افزایش حجم مغز را پیدا کرده‌اند.»



زمانی که در مورد تأثیرات بازی‌های موبایلی می‌شنوید، تمایل دارید تا در ابتدا به آثار منفی آن فکر کنید که مثلاً می‌تواند اعتیاد به وجود آورد. ما روزانه در میان افرادی احاطه شده‌ایم که ترجیح می‌دهند به جای صحبت با یک غریبه به صورت اتفاقی، وقت خود را با موبایل خود بگذرانند و جالب اینجاست که بازی‌های موبایلی در طی زمان بیشتر و بیشتر مصرف می‌شوند. اگر علاقه دارید تا بازی موبایلی بازی کنید و اپلیکیشن «میزان اعتیاد» را بر روی تلفن همراه خود نصب دارید، احتمالاً متعجب خواهید شد که چه میزان از زمان خود را به صورت روزانه به آخرین بازی پازلی یا مبارزه‌ای و یا با مخاطبان دیگر در گروهی در یک بازی استراتژیک گذرانده‌اید. اما اجازه دهید تا تصویری جهانی از این پدیده داشته باشیم و ببینیم که اثرات بازی‌های موبایلی چه خوب و چه بد، چه چیزهایی هستند.



« اگر قرار بر این باشد که تاثیرات مثبت و منفی را با یکدیگر مقایسه کنیم، به نظر می‌رسد که درمی‌یابیم اثرات منفی برجسته‌تر بوده و تاثیرات بیشتری بر روی جامعه دارند. توسعه‌دهندگان تلفن‌های هوشمند می‌دانند چگونه از ضعف‌های ما و تمایلات ما به اعتیاد برای بدست آوردن سود بیشتر استفاده کنند. اگرچه نمی‌توان به‌صورت خاص بازی‌های موبایلی را سرزنش کرد، این بازی‌ها منبع سرگرمی هستند که ما انتخاب می‌کنیم آن‌ها را بپذیریم یا خیر. ما افرادی هستیم که انتخاب می‌کنیم چند بازی موبایلی روی گوشی خود نصب کرده و چند وقت یکبار از آن‌ها استفاده کنیم. شما انتخاب می‌کنید که چه تاثیراتی از بازی‌های موبایلی، خوب یا بد را تجربه کنید. »

۰۳

تشویق افراد برای داشتن سبک زندگی سالم

تعداد زیادی اپلیکیشن وجود دارد که به اصطلاح به‌صورت عهد و پیمان هستند و برای تشویق کاربران برای زندگی سالم با در نظر گرفتن رژیم غذایی سالم و ورزش فعالیت می‌کنند و باید از طرف کاربر به این عهد و پیمان با اپلیکیشن احترام گذاشته شود. کاربری که پیمان خود را بشکند باید به سایر بازیکنان پولی پرداخت کند که در حالت کلی این موضوع بسیار رقابتی است. بدون این اپلیکیشن‌ها برخی از افراد ممکن است هیچ‌گاه ایده رژیم و ورزش را برای خود در نظر نگیرند.

۱۳

۰۴

تعلیم‌دادن کودکان

برخی از بازی‌های موبایلی که ابزار یادگیری دارند، می‌توانند تاثیرات مثبتی بر روی یادگیری کودکان داشته و می‌تواند باعث درگیر شدن کلاس شده و تاثیر بیشتری بر روی عادت مطالعه بیشتر داشته و مشوق خوبی باشند. گیمیفیکیشن یک انگیزه بسیار عالی برای دانش‌آموزان در تمامی سنین بوده و به معلمین اجازه می‌دهد تا به دانش‌آموزان خود از هر رسانه‌ای که آن‌ها بیشتر علاقه دارند، دست پیدا کنند.



تأثیرات منفی



۰۱ پرتی حواس در زمان انجام فعالیت مهم دیگر

یکی از خطرناک‌ترین تأثیرات بازی کردن با موبایل موضوع توجه نکردن به محیط اطراف است که می‌تواند به دلیل غوطه‌وری^۶ بسیار زیاد، دنیای بازی فرد را به سمت موقعیت‌های پرخطر بسیاری سوق دهد. برخی از افراد بازی‌های موبایلی را در زمان رانندگی یا در حال راه رفتن انجام می‌دهند که می‌تواند بسیار مضر و خطرناک باشد. به‌طور مثال، همان بازی واقعیت افزوده پوکمن گو^۸ به دلیل مصدومیت‌ها و تصادفات جاده‌ای مورد سرزنش قرار گرفت. با یک تخمین سخت‌گیرانه در حدود ۱۱۴۰۰۰ حادثه رانندگی و عابر پیاده در آمریکا به دلیل حواس‌پرتی برای بازی کردن، گزارش شده است. به‌طور مثال، در اوت ۲۰۱۶ در ژاپن یک راننده به دلیل بازی کردن و ندیدن یک زن که از خیابان عبور می‌کرده است، او را با تریلی خود زیر گرفت. قربانی به دلیل شکستگی گردن از دنیا رفت و به گزارش پلیس ژاپن این هفتاد و نهمین حادثه‌ای بود که به بازی پوکمن گو مرتبط می‌شد.

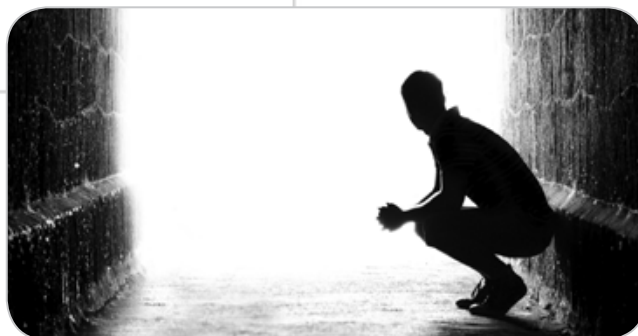
۱۴

۰۲

تأثیرگذاری بر تعاملات اجتماعی

اما حواس‌پرتی تنها زمانی که از خیابان عبور می‌کنید یا رانندگی می‌کنید، مشکل نیست، بلکه این موضوع باعث می‌شود تا از زمان‌های کیفی که با دیگران می‌گذرانید، جلوگیری شود. گوشی‌های هوشمند به دلیل تأثیر بر تعاملات اجتماعی مورد سرزنش قرار گرفته‌اند. تلفن‌های همراه و اپلیکیشن‌های آن، که شامل بازی‌های موبایلی نیز می‌شوند، نوع تعاملات افراد با یکدیگر و انتظارات تعاملات اجتماعی را تغییر می‌دهد.

زندگی اجتماعی برای افراد بالغ به گوشی‌های هوشمند آن‌ها حرکت کرده است و افراد درگیر در اینترنت حتی نمی‌توانند یک روز را بدون تعامل با سایر افراد از طریق متن، گفتگو و رسانه‌های اجتماعی تصور کنند. افراد عادت کرده‌اند تا روابط اجتماعی خود را از طریق تلفن‌ها و اپلیکیشن‌ها نگه داشته و گسترش دهند. این یک الگوی جدید است، نه اینکه کاملاً بد باشد اما فردی هم نمی‌تواند به آن کمک کرده و واقعاً و عمیقاً مشکلی در آن ببیند. به‌طور مثال، به زوجی فکر کنید که در اتاق خواب با یکدیگر وقت می‌گذرانند اما هر کدام از آن‌ها در حال بازی با موبایل یا در حال صحبت با دیگران بوده و به‌سختی با یکدیگر تعامل برقرار می‌کنند و ممکن است هر روز این کار را بدون آنکه متوجه باشند انجام دهند.



۰۳

از دست دادن بهره‌وری

ممکن است شما چند ساعت به صورت پشت سرهم بازی نکنید، اما احتمالاً چند بار در روز این کار را انجام دهید و برنامه‌های نصب‌شده بر روی گوشی هوشمند شما هشدارها و بروزرسانی‌هایی در مورد چیزهایی که در بازی اتفاق می‌افتد، بفرستند. شما دقایقی را وقت می‌گذارید تا بازی را چک کنید یا یک عمل ساده را به جای تمرکز بر روی کاری که انجام می‌دادید، تکمیل نمایید. این موضوع به نظر مهم نمی‌آید، اما چند حرکت کوچک که در طول روز یا هفته انجام می‌شود باعث اتلاف وقت زیادی خواهد بود.

۰۴

هزینه افزایش یافته

بازی‌های موبایلی رایگان هستند، اما در حقیقت از مدل «رایگان به پرداخت یا همان پرداخت درون برنامه‌ای» استفاده می‌کنند که این موضوع به این معنی است که شما می‌توانید بازی اولیه را رایگان بازی کنید، اما برای استفاده از موارد جذاب دیگر باید پول پرداخت کنید. برخی از افراد در انتها هزینه زیادی برای برنامه‌های درون پرداخت می‌پردازند فقط به این دلیل که مطمئن باشند نبردی را نمی‌بازند یا برای اینکه قفل مرحله‌ای از بازی را شکسته باشند پول پرداخت می‌کنند. برخی از بازی‌ها می‌توانند برای برخی از گروه‌های آسیب پذیر تر مانند کودکان با اینکه حتی اگر والدین به آن‌ها فقط اجازه بازی‌های رایگان را بدهند، اعتیاد آور باشد. مواردی بوده‌اند که خرید به صورت اتفاقی رخ داده‌است بدون آنکه امکان بازگشتی وجود داشته باشد.



۰۵

مشکلات خواب

بازی کردن بازی موبایلی قبل از خواب؟ به این دلیل که فعالیت باعث مشکلات در الگوی خواب شده و از استراحتی که شما به آن نیاز دارید جلوگیری می‌کند، ایده بدی است. در نتیجه، شما در طول روز احساس خواب‌آلودگی می‌کنید و احتمالاً مشکلات رفتاری نیز خواهید داشت.

پی‌نوشت‌ها:

۱- Benny ۲- addictometer ۳- Pokémon Go

۴- البته جای تأمل دارد که ما هر روز صبح برای سوار شدن به اتوبوس و مترو و تاکسی نیز پیاده روی می‌کنیم ولی آیا می‌شود این راه رفتن را در کنار پیاده‌روی که برای ورزش کردن و با روانی آرام و ذهنی بدون استرس صورت می‌گیرد جایگزین نمود؟

۵- Daphne Bavelier

۶- البته این تحقیقات همانطور که در بخش‌های دیگر این شماره نیز گفته شده است متضاد یکدیگر است و از سویی دیگر مثالی است که این اندیشمند در مورد بازی و شراب آورده است که اگر با متون وحی الهی در اسلام تطبیق داده شود باید گفت بازی‌های دیجیتال نیز مانند نوشیدنی حرام شراب، اثرات مثبتی دارد که معایبش بیشتر از این اثرات مثبت است!!

۷- Immersion ۸- Pokémon Go

۹- Free to premium



تقویت رفتارهای منفی در (برخی) بازیهای دیجیتال

مرتضی جمشیدی

۱۶



رادیویی پیش‌وقت‌ی سخن از بازی نهنگ آبی پیش آمد، برنامه‌های مختلفی اعم از رادیویی و تلویزیونی به این موضوع پرداختند. پست‌های تلگرامی با این موضوع بازدید چند ده هزار تایی پیدا کردند و نشریات و مجلات در این خصوص مطالبی منتشر کردند و خلاصه چند هفته‌ای یکی از تیترهای مهم در فضای مجازی، جستجوهای اینترنتی و برنامه‌های با موضوع فضای مجازی در رادیو و تلویزیون همین به اصطلاح بازی نهنگ آبی بود.

در همان ایام در یکی از برنامه‌های تلویزیونی و سپس در یک برنامه

چندی پیش‌وقت‌ی سخن از بازی نهنگ آبی پیش آمد، برنامه‌های مختلفی اعم از رادیویی و تلویزیونی به این موضوع پرداختند. پست‌های تلگرامی با این موضوع بازدید چند ده هزار تایی پیدا کردند و نشریات و مجلات در این خصوص مطالبی منتشر کردند و خلاصه چند هفته‌ای یکی از تیترهای مهم در فضای مجازی، جستجوهای اینترنتی و برنامه‌های با موضوع فضای مجازی در رادیو و تلویزیون همین به اصطلاح بازی نهنگ آبی بود.

در همان ایام در یکی از برنامه‌های تلویزیونی و سپس در یک برنامه



ارزشی که برای او روی می دهد، کم کم برخی از این رفتارها با رفتارهای مقبول در دنیای واقعی جایگزین می شود و اینگونه است که ما شاهد برخی از هنجارشکنی ها و رفتارهای خارج از عرف نسل جدید می شویم.

برای درک بهتر این موضوع به بیان چند تعریف در خصوص تقویت مثبت و منفی در شکل گیری و تغییر رفتار می پردازیم.

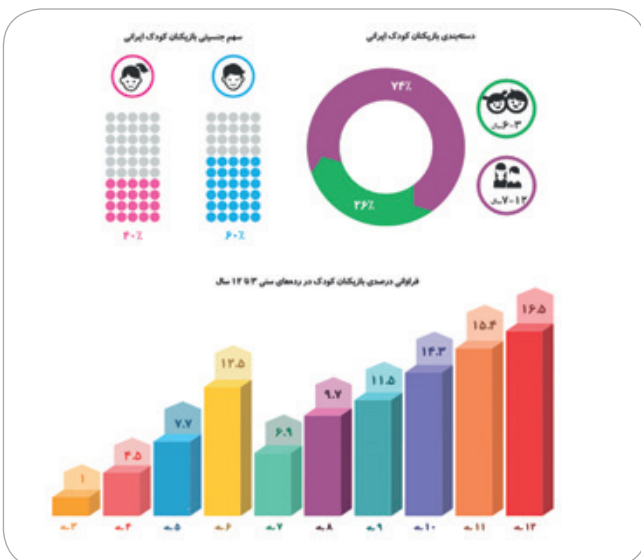
مثلا در خصوص تقویت یک رفتار در کودک گفته اند: «برای اینکه رفتاری در کودک تقویت شود یا دوام یابد، باید تربیتی بدهید که پس از اینکه کودک هر بار رفتار مورد نظر را انجام داد پاداشی به او داده شود. به بیان دیگر هر رفتار مطلوب کودک نتیجه خوشایندی برایش به دنبال داشته باشد. مساله اساسی برای پدران و مادران و معلمان این است که برنامه‌هایی ترتیب دهند تا یادگیری مطالب تازه نتیجه‌ای خوشایند یا فایده‌ای مستقیم برای دانش آموزان داشته باشد. باید توجه داشت که استفاده از تقویت کننده به عنوان پاداش برای فرد جالب باشد و تقویت کننده رفتار وی شود.»^۱

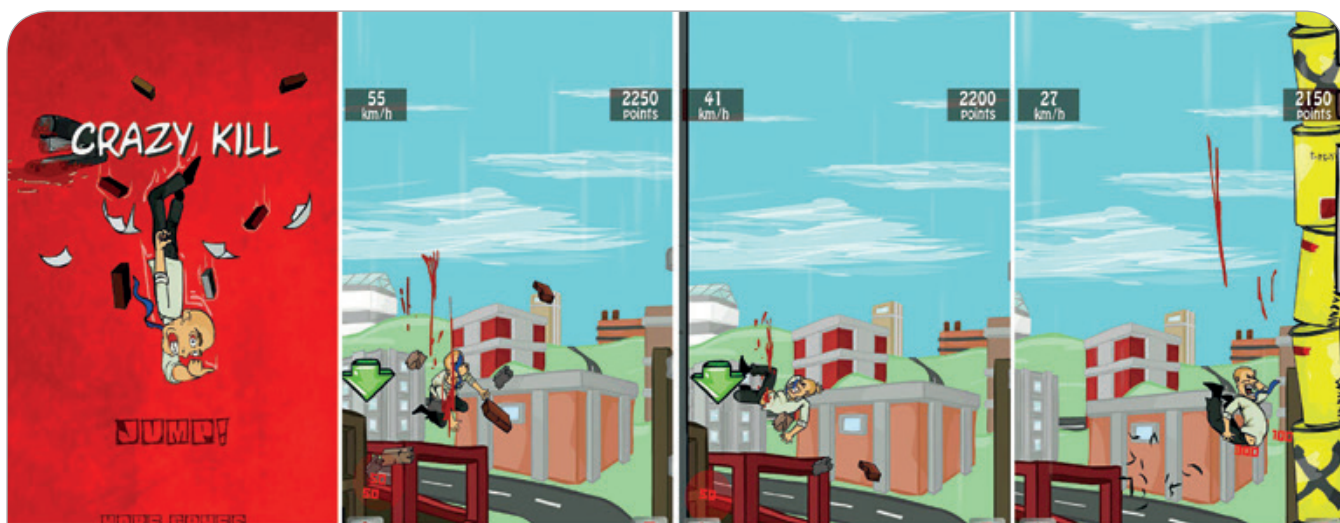
در اینجا لازم است به تشریح مختصری از واژه هایی که در شکل گیری و تقویت رفتار موثر هستند اشاره ای داشته باشیم:

هر روز توسط هزاران کودک و نوجوان در حال تکرار شدن است و پدر و مادرها نیز فارغ از این مطلب و به گمان سرگرم شدن ایشان، بدان توجه نمی نمایند.

دوران کودکی و نوجوانی دورانی است که در تربیت فرزندان تأثیر بسزایی دارد و زمانی که ما با اجزای موجود در این فضای تربیتی آشنایی کامل نداشته باشیم یعنی از جزء مهمی از تربیت فرزندانمان غافل هستیم. برای درک بیشتر این جزء مهم در شکل گیری فضای تربیتی کودکان و نوجوانان بهتر است مروری بر آمار ارائه شده رسمی در خصوص استفاده کودکان و نوجوانان از بازیهای دیجیتال بیندازیم. این آمارها نشان می دهد ایران قریب به ۵ میلیون و هشتصد هزار بازیکن کودک کمتر از ۱۲ سال سن و ۷ میلیون و ششصد هزار بازیکن نوجوان ۱۲ تا ۱۹ ساله دارد. همچنین بررسی ها نشان می دهد. کودکان در کل کشور به طور متوسط ۸۱ دقیقه در روز بازی می کنند^۱. تأمل در خصوص این تعداد بازیکن در کشور و میزان زمان بازی کردنشان در طول روز؛ افراد هشیار در خصوص تربیت نسل آینده کشور را به فکر فرو می برد. چرا که در حقیقت کودک و نوجوان، در طول روز، ساعاتی را در تعامل فعال با وسیله ای قرار می گیرد که پدر و مادر به لحاظ شکاف نسلی که وجود دارد آشنایی کاملی با آن ندارند. دوستی که ساعتها در کنار فرزندان ما است و ما او را به درستی نمی شناسیم.

حال ماجرا زمانی تأمل پذیرتر می شود که بدانیم در کنار تمام استفاده‌های خوبی که می توان از این دوست دیجیتالی برد، آموزه های تربیتی بسیاری نیز از طریق همین دوست دیجیتال به صورت نامحسوس و با فرایندی جذاب و تکرارپذیر به سادگی در دسترس فرزندان ما قرار گرفته است، به گونه ای که حتی با کنار گذاشتن برخی از بازهای ممنوع هم، متأسفانه برخی از بازیهای مجاز به لحاظ شیوه طراحی گیم پلی و روند بازی، بازیکن را تشویق به انجام یک رفتار خارج از عرف و ارزش ملی، مذهبی و انسانی می کنند تا بازیکن بتواند در مرحله پیشروی داشته باشد یا نام خود را در میان سایر بازیکنان^۲ برجسته سازد و یا امتیاز بیشتری از بازی کسب نماید. در حقیقت بازیکن در ازای بدست آوردن امتیاز مجازی در بازی، دست به رفتارهای مجازی می زند که در دنیای واقعی از انجام آنها به دلیل عامل کنترلی درونی و یا بیرونی منع می شود و خارج از این دوگانگی





بازی موبایلی Crazy Kill که باید در جریان خودکشی و پرتاب کردن خود به پایین بیشتر به خود آسیب بزنید تا امتیاز بیشتری بگیرید!

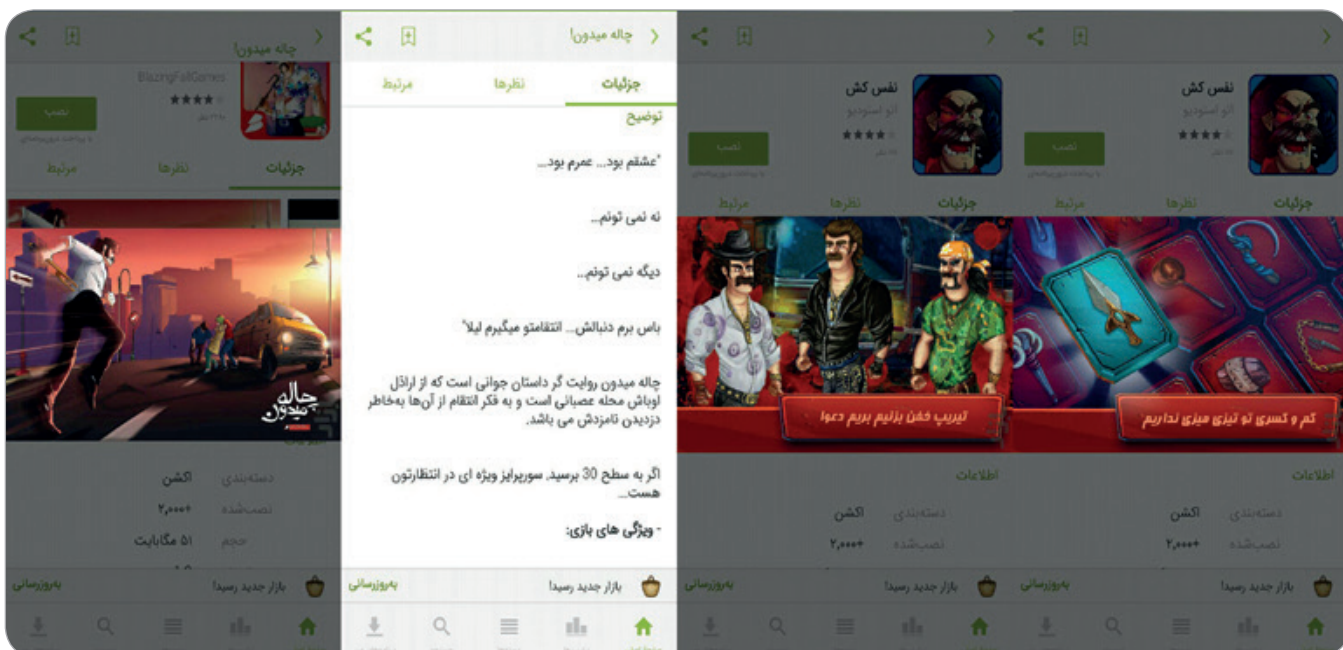
تفاوت اندکی وجود دارد. در پاداش دادن به افراد، هدف اصلی قدردانی و سپاس گزاری از اعمال گذشته آنهاست. اگرچه پاداش معمولا به تکرار رفتار می انجامد، اما هدف از پاداش دادن، الزاما تکرار آن رفتار در آینده نیست.

تنبیه: نامطلوب ترین روش کاهش رفتار، تنبیه است. تنبیه، ارائه محرکی آزارنده بعد از رفتاری نامطلوب به منظور کاهش آن رفتار است. معلمی بعد از اعلام نمره کم دانش آموز، نارضایتی خود را با اخم کردن نشان می دهد تا رفتارهایی را که موجب نمره کم گرفتن می شود، کاهش دهد. پدري به علت زدن حرف زشت ، فرزندش را کتک می زند، با این تصور که او دیگر حرف زشت نزند.

مقایسه تقویت مثبت و تقویت منفی: هم تقویت مثبت و هم تقویت منفی سبب افزایش رفتار می شوند، با این تفاوت که در تقویت مثبت، ارائه تقویت کننده مثبت و در تقویت منفی، حذف تقویت کننده منفی به این نتیجه می انجامد. دانش آموزی را به امید قبول شدن و کسب

تقویت مثبت: فرایندی است که در آن، ارائه ی تقویت کننده مثبت بعد از رفتار، به نیرومند شدن و تکرار آن رفتار می انجامد. معلم کلاس اول دبستان تصمیم می گیرد، هر وقت دانش آموزان هنگام ورود به کلاس به او سلام کنند با لبخند زدن به هنگام جواب سلام، رفتار سلام دادن آنها را تقویت کند. در این مثال ، معلم به تقویت کننده مثبت توجه دارد. نتیجه این فرایند، تثبیت رفتار سلام کردن در دانش آموزان خواهد بود.

تقویت منفی: فرایندی است که در آن ، حذف تقویت کننده منفی بعد از رفتار، به نیرومند شدن و تکرار آن رفتار می انجامد. معلم، دانش آموز را با ترساندن از نمره کم، به درس خواندن وا می دارد. در این مثال؛ نمره کم ، تقویت کننده منفی است. دانش آموز به خاطر روبرو نشدن با این محرک (حذف آن) ، بهتر درس می خواند و نتیجه این فرایند، تقویت رفتار درس خواندن در دانش آموز است. پاداش را می توان روش تقویت مثبت دانست، اما بین این دو





نمره های خوب و دانش آموز دیگری را با ترساندن از قبول نشدن، به درس خواندن وا می داریم. در هر دو حالت، نتیجه افزایش رفتار درس خواندن است. در اولی وجود تقویت کننده مثبت (قبول شدن) و در دومی تلاش برای حذف تقویت کننده منفی (قبول نشدن) به درس خواندن منجر می شود.

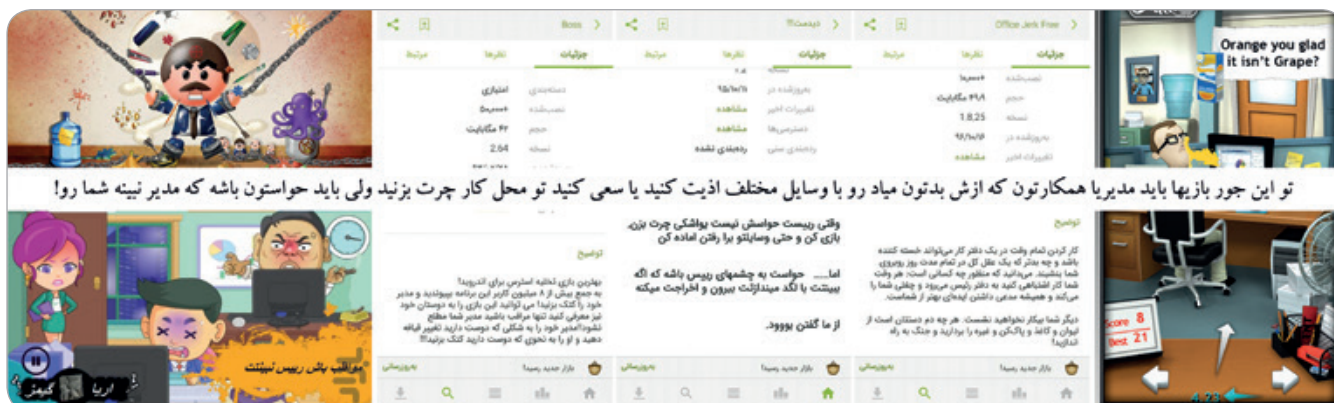
مقایسه تقویت منفی و تنبیه: در تقویت منفی، هدف افزایش رفتار و در تنبیه، هدف کاهش رفتار است. اما در هر دو تقویت کننده منفی (محرک آزارنده) وجود دارد. در تقویت منفی، تقویت کننده منفی حذف می شود تا رفتار افزایش یابد و در تنبیه، تقویت کننده منفی وارد عمل می شود تا رفتار کاهش یابد. معلم، دانش آموزان را تهدید می کند تا زمانی که نقاشی شان را تمام نکنند اجازه خروج از کلاس را نخواهند داشت. ندادن اجازه خروج از کلاس، تقویت کننده منفی است و دانش آموزان تلاش می کنند برای حذف آن، کارشان را به موقع انجام دهند. در حالتی دیگر اگر معلم به دانش آموزانی که نقاشی شان را تمام نکرده اند، اجازه ندهد از کلاس خارج شوند، آنها را تنبیه کرده است.^۴

با این توصیف در بازیهای دیجیتال ما شاهد هر دو عامل تقویت مثبت و منفی هستیم. به عنوان مثال زمانی که بازیکن در ازای کشتن دشمن (که این دشمن می تواند توسط سایر بازیکنان و یا هوش مصنوعی کنترل شود) به سایر اسلحه های او دست پیدا می کند و یا امتیاز بیشتری می گیرد و یا یک مرحله و یا یک مأموریت را پشت سر می گذارد، این رفتار در او تقویت می شود که با کشتار بیشتر، می تواند به منابع و امتیازات و موفقیت های بیشتری در بازی دست یابد. (شما تا کنون به بازی برخورد کرده اید که اگر از حد معمول کشتار در بازی انجام دادید، از شما امتیاز کسر کند!) همچنین زمانی که بازیکن در میان تعدادی موجودات اهریمنی و یا زامبی گرفتار است و یا می خواهد با یک محرک نامطلوب روبرو نشود و یا در شرایط ترس و عدم اطمینان قرار دارد، دست به تخریب و یا کشتار هر عاملی که او را از این شرایط نجات دهد می زند و باز هم شاهد تکرار کشتارهای بیشتر برای فرار از این موقعیت و یا روبرو نشدن با این موقعیت هستیم. با کمی تأمل در گیم پلی های مختلف و ژانرهای گوناگون بازیها، می توان مثالهای دیگری از تقویت منفی و مثبت را در بازیهای دیجیتال

مشاهده کرد. البته شاید بتوان برخی از مثالهای مشاهده شده در بازیها را به پاداش و تنبیه نیز تفسیر نمود. اما مطلب دیگری که می توان در اینجا بدان اشاره نمود، بحث تقویت رفتار منفی در بازیهای دیجیتالی است. با توجه به توضیحات پیشین در خصوص تقویت مثبت و منفی و همچنین در نظر داشتن برخی از رفتارهای منفی مانند تمایل به کشتار فراوان و یا شلیک و تخریب بیش از حد، مردم آزاری، لات بازی و لاپالی گری، انتقام به هر طریق ممکن و ... می توان اینگونه نتیجه گرفت که در بسیاری از انواع بازیهای دیجیتال (مجاز و غیرمجاز) بازیکن به رفتاری که در عرف و هنجار ملی و مذهبی ناپسند است و یا ارزش به شمار نمی آید تشویق



باید وقتی معلم حواسش نیست تو کلاس شلوغ کاری کنی، آگه معلم ببینه سوال میرسه و آگه جوابش رو بلد نباشی، با خط کش تیبی می کنه و تو باید از ضربه خط کش جاخالی بدی!



کنند. کودک در این مرحله و به واسطه بازی، نقش های مختلف اطرافش را می آموزد که اغلب شامل نقش نزدیکان است و سپس با تکرار و تقلید و سعی بر بازسازی موقعیت های ساختگی مشابه آن ها و تقلید رفتار بزرگسالان، به درونی کردن این مفاهیم در ذهنش می پردازد تا در مرحله بعد به رابطه بین این بازیها و نظامی از نقش ها در جامعه دست یابد. طبق نظر بالدوین، بازی از یک نیاز فطری سرچشمه می گیرد و وظیفه اصلی آن در سنین کودکی، آماده سازی طفل برای بزرگسالی است.

در گذشته که بازی ها برگرفته از متن فرهنگ بود و توسط افرادی در همان فرهنگ نیز هدایت می شد، نگرانی زیادی در خصوص تأثیرات منفی آن وجود نداشت، ولی امروز و با توجه به کالایی شدن این بازی ها و تولید آنها در فرهنگ هایی متفاوت از فرهنگ ما، نگرانی در این خصوص بسیار زیاد شده است؛ زیرا بازی به عنوان یک مکانیزم اجتماعی شدن، اگر ارزش هایی متفاوت از ارزش های فرهنگ خودی را تبلیغ کند، با توجه به شرایط سنی خاص کودک که اوج تربیت پذیری اش است، می تواند او را دچار سردرگمی شدیدی سازد که در علوم اجتماعی از آن تحت عنوان "تعارض ارزشی" یاد می شود. تعارض ارزشی به مفهوم واقع شدن افراد در شرایطی است که مفهومی از طرفی طرد شده و بد جلوه داده شود و از طرف دیگر، مورد استقبال قرار گیرد و جزء رفتارها

و مفاهیم مثبت مقوله بندی گردد. فرد در چنین مواقعی دچار نوعی آشفتگی ذهنی می شود و عملش مختل می شود. در شرایطی که پدر و مادر در خانه مدام به کودکان خود تأکید می کنند بعضی اعمال و حرف ها، نامناسب است آنها را انجام دهد و از و شنیدن تصاویری از



می شود. گویی برای انجام دادن آن رفتارها، تقویت کننده های مثبت و منفی در بازی نهادینه شده است و به دلیل ذات تکرار پذیر بودن بازیهای دیجیتالی، بازیکن نیز مدام در معرض تکرار همان رفتارها برای جذب تقویت کننده مثبت و یا پرهیز از تقویت کننده منفی قرار می گیرد و این تکرار رفتار منجر به یادگیری و نهادینه شدن در ضمیر باطن او خواهد شد تا جایی که انجام یک رفتار خشن و ناپسند در دنیای واقعی در نزد او تداعی کننده رفتار خشن و ناپسند خود او در دنیای بازی می شود و به نوعی به دلیل عادی شدن رفتار ناپسند در دنیای بازی، حساسیتش نسبت به رفتارهای منفی در دنیای واقعی نیز کاهش یافته است.

البته این رفتارهای منفی در دنیای بازیهای دیجیتالی صرفا به کشتار و خشونت و تخریب محدود نمی شود، بلکه سرقت، تجاوز، مردم آزاری، روحیه تمرد و سرکشی و ... در برخی از بازیهای به ظاهر ساده موبایلی قابل ردگیری می باشند.

از سویی دیگر این رسانه (که سطح بالایی از مشارکت بازیکنان را در خود به همراه دارد) در فرایند اجتماعی شدن و شکل گیری شخصیت بازیکنان به ویژه کودکان و نوجوانان، بی تأثیر نیست.

گفته اند فرزندان در هفت سال اول به مانند نهالی تازه هستند و به هر سویی انعطاف پذیرند و در هفت سال دوم درختچه ای زیبا به شمار می روند که انعطافشان روز به روز کمتر و کمتر می شود و در هفت سال سوم درختی تنومند هستند که دیگر قابلیت انعطاف نداشتند و شخصیتشان شکل گرفته است.

همچنین برخی از کارشناسان مانند هربرت مید، بر نقش بازی و شکل دهی به شخصیت کودک در این مرحله سنی (در سن شش سالگی) بسیار تأکید می



فحاشی و یا انجام دادن کارهای ناهنجار در یک بازی می تواند کودک را دچار تعارض کند.

به عنوان نمونه اذیت کردن سایرین کار بدی است و هر خانواده ای فرزندش را از این کار منع می کند. یا کلاس درس محل یادگیری است و شیطنت در کلاس درس رفتاری است که کودک و نوجوان در صورت انجام آن، در خانواده با پاسخ مثبتی مواجه نمی شود.

اما در برخی از بازیها شاهد دریافت پاداش در مقابل انجام دادن اینگونه رفتارها هستیم و به نوعی بازیکن برای ارتقای در بازی باید از گیم پلی بازی تبعیت کند که او را در جریان انجام رفتارهای ناشایست قرار می دهد. البته مجدداً لازم به تأکید است که رفتار ناشایست الزاماً خشونت های شدید و یا فحاشی نیست، بلکه اصول تربیتی که الفبای شکل گیری یک شخصیت سالم و مفید و همگون با جامعه است در برخی بازیها و یا شاید اگر کمی وسواس به خرج بدهیم در تعداد قابل ملاحظه ای از انواع گیم پلی های موجود در بازیها مشهود است.

به عنوان نمونه در کمتر بازی اتفاق می افتد که شما برای انجام یک عمل ایثارگرانه پاداش دریافت کنید و یا در مقابل خیانت تنبیه شوید. گیم پلی بازی شما را در مسیری قرار می دهد که امتیازات، سیستم بازخورد بازی، پاداش، تنبیه، سرآمد شدن در بازی؛ همه و همه به نوعی در مقابل انجام کارهایی صورت می پذیرد که یا در جامعه امکان انجام دادن آنها نیست و یا در صورت انجام، پاسخ مثبتی از سوی جامعه دریافت نمی گردد. این در حالی است که بازی با انواع ظرافت های داستانی، شخصیت پردازی، استفاده از جلوه های بصری و صدهای تشویق کننده، بازیکن را در انجام رفتار نامناسب تقویت می کند.

در پژوهشی با عنوان "تأثیرات پاداش و تنبیه در بازیهای ویدئویی خشن به روی رفتار پرخاشگرانه"^۵ در قسمتی تحت عنوان "تفاوت بین خشونت در تلویزیون و بازیهای ویدئویی" اینچنین آمده است: "... در زمان تماشای تلویزیون و یا فیلم، بینندگان تنها به صورت غیر مستقیم دریافت کننده هستند و برای رفتارهای خشن کاراکترهای فیلم پاداش هایی نیابتی می گیرند. (به عبارتی شاهد تماشای دریافت جایزه برای رفتار خشن، بازیگر فیلم هستند). زمانیکه افراد بازیهای

ویدئویی خشن بازی می کنند، تقویت مستقیم^۶ و عموماً فوری برای انتخاب عملکردهای اکشن خود دریافت می کنند. این تقویت می تواند به شکل های فراوانی مانند افکت های صوتی و تصویری در بازی بیاید. (مثلاً صدای نالیدن از شدت درد در زمانیکه هدف شما در بازی مجروح شده است) و یا جملاتی که در زمان کشتن هدف توسط شما از سمت هوش مصنوعی موجود در بازی گفته می شود مانند "آفرین"^۷ یا "شگفت انگیز"^۸) یا امتیازات دیگری که برای فعالیت های اکشن بازیکن در بازی داده می شود، یا رفتن به مرحله بعد زمانیکه اهداف مشخص شده در بازی توسط بازیکن کسب می شوند.

بنابراین اگر این گونه تقویت های مستقیم به روی رفتار پرخاشگرانه بازیکن تأثیر گذار باشد، این تفاوت کلیدی بین بازی ویدئویی و تلویزیون می تواند دلیلی باشد بر اعتقاد به این مطلب که بازیهای ویدئویی خشن توانایی تأثیرگذاری روی رفتار را بیش از برنامه های تلویزیونی خشن دارند.^۹

همچنین شدت دریافت پاداش و یا تنبیه در ازای یک رفتار در بازی نیز می تواند در شکل گیری آن رفتار در دنیای واقعی حائز اهمیت باشد. به عبارتی کمیت و کیفیت بازخوردی که گیم دیزاینر بازی در مقابل انجام یک رفتار خاص برای بازیکن تعبیه نموده است در زندگی واقعی بازیکن و شخصیت او بی تأثیر نخواهد بود.

در نتیجه گرفته شده از پژوهش کارناجی (۲۰۰۳) یافته های جالب توجهی قابل توجه می باشد. "اولاً، نتایج این تحقیق همسو با نتایج مطالعات دیگری است که نشان دهنده این موضوع هستند که قرار گرفتن در معرض بازیهای ویدئویی خشن (حتی به مدت ۲۰ دقیقه) موجب تشدید رفتارهای تهاجمی در افراد می شود. ثانیاً، این تحقیق بیانگر این مطلب است که دادن پاداش در ازای انجام اعمال خشونت آمیز در یک بازی ویدئویی خشن می تواند بر رفتار تهاجمی فرد تأثیر بگذارد. بازیکنانی که بازیهای خشن انجام می دهند و در برابر خشونت، پاداش زیادی دریافت می کنند، نسبت به بازیکنان بازیهایی که پاداش کمتری دریافت می کنند یا به خاطر اعمال خشونت آمیز مجازات می شوند، پرخاشگرتر هستند. اثر این پاداش مستقیم، تأیید کننده این موضوع است که قرار گرفتن در معرض بازیهای ویدئویی

بازیسازان و متخصصان متعهد در صنعت بازیسازی باید به روی آن کار کنند، کمترین کاری که به نظر می رسد خانواده ها باید انجام دهند نظارت و همراه شدن واقعی و فعالانه با فرزندان در انتخاب بازیها و بازی کردن همراه با آنهاست.

خانواده می بایستی از مرحله اطلاع یافتن تا انتخاب و خرید بازی تا مصرف بازی دیجیتال در کنار فرزندان خود

حضور موثر و به اندازه ای داشته

باشند. در خصوص بازیها با

فرزندانشان صحبت کنند.

رفتارهای شکل گرفته

در بازی را برای فرزندان

خود توضیح دهند و

در این خصوص با آنها

گفتگویی صمیمی و

جدی داشته باشند تا

تمایزات دنیای مجازی

بازی و دنیای واقعی

زندگی اجتماعی برای

آنها برجسته شود.

در حقیقت فرزند شما

متوجه خواهد شد که

شما واقعا در دنیای بازی

وارد شد اید یا فقط دارید

ادای آن را در می آورید!



خشونت آمیز ممکن است بیش تر از قرار گرفتن در معرض تلویزیون و یا فیلم های خشن زیان بار باشد؛ صرفا به این دلیل که تلویزیون نمی تواند به طور مستقیم به بینندگان خود پاداش دهد^۹.

هرچند یافته های برخی پژوهش ها حاکی از تأثیر رفتار خشن در بازی و افزایش رفتار پرخاشگرانه در دنیای واقعی است و اما برخی از پژوهش ها نیز مخالف این نظر را دارند و به

نوعی در هر دو منظور، مطالعاتی

انجام گرفته است که شاید

به دلایل مختلفی از

عوامل دخالت کننده

در شرایط آزمایش و یا

روش های مختلف در

تحقیق، نتایج متفاوتی

را به همراه داشته

است^{۱۰}.

به هر حال آنچه به

نظر می رسد این است

که هیچ فرد عاقلی

فرزند خود را در معرض

بازیهای قرار نمی

دهد که همانطور که

گفته شد بر پایه مکانیک

های تشویقی و تنبیهی

هنجارشکنانه باشد. راست آزمایی

این گزاره را می توان از دقت والدین در

انتخاب دوست و یا رفتارهای ساده ای مانند پرسش های والدین از

فرزندان در خصوص رفتن به پارک و یا در کوچه و خیابان بازی کردن

یافت. به نظر می رسد عدم آگاهی خانواده ها از محتوای بازیها و عقب

بودن ایشان در استفاده از این رسانه نوین و دقت نکردن در گیم پلی

بازیها و سیستم های تشویقی و تنبیهی نهفته در بطن بازیها که در

برخی بازیها پس از ساعتها بازی کردن و بالا رفتن تجربه بازیکن^{۱۱}

پدیدار می گردد، دلیل این تناقض رفتاری والدین باشد.

طی پیمایش ملی که در سطح کشور انجام گرفته است بازیکنان ایرانی

به طور متوسط از ۶ سال قبل از سال ۹۴ شروع به مصرف بازیهای

دیجیتال نموده اند^{۱۲}. سن شروع به بازی کردن با ابزار دیجیتال در

دنیای کنونی بسیار پایین تر رفته است تا جایی که برخی از کودکان

۲ یا ۳ ساله به تقلید از رفتار والدینشان، هراسی از کار کردن با موبایل

ندارند و در سنین بالاتر دارای تبلت شخصی می شوند و به عبارتی

بازی کردن با بازیهای موبایلی در سنین کودکی در ایشان به امری

مزمین تبدیل شده است!

اما در مقابل این بحران که شخصیت و تربیت نسل آینده ما را دچار

تهدید قرار می دهد و البته فرصت های مناسبی را برای استفاده از

این ظرفیت در خصوص یادگیری و نهادینه نمودن امور پسندیده و

رفتارهای جامعه پسند پیش روی ما قرار می دهد و فارغ از آنچه

پی نوشت ها:

۱- www.DIREC.ir (مرکز تحقیقات بازیهای دیجیتال، دایرک - بنیاد ملی بازیهای

رایانه ای)

۲- Leader Board

۳- دانشنامه رشد : <http://daneshnameh.roshd.ir>

۴- <http://www.ensani.ir>

۵- Nicholas Lee Carnagey

(۲۰۰۳). The effects of reward and punishment in violent video

games on aggression

۶- Direct reinforcement

۷- Well done

۸- Impressive

۹- Nicholas Lee Carnagey

(۲۰۰۳). The effects of reward and punishment in violent video

games on aggression

۱۰- برای مطالعه بیشتر می توانید شماره اول ماهنامه دریچه با موضوع "بازیهای دیجیتال

و خشونت" انتشار مرکز مطالعات بازیهای دیجیتال را مطالعه بفرمایید. DIREC.ir

۱۱- EXP

۱۲- www.DIREC.ir (مرکز تحقیقات بازیهای دیجیتال، دایرک - بنیاد ملی بازیهای

رایانه ای)

آخرین گزارش جامع و عمومی از اکوسیستم بازیهای دیجیتال در کشور

می کنیم تا این گزارش را مطالعه نمایید. البته این گزارش به عنوان یک منبع آماری قوی برای پژوهشگران دانشگاهی نیز قابل استفاده می باشد. دایرک در این گزارش که در سال ۹۵ تهیه شده است و به نوعی آخرین گزارش جامع و عمومی از وضعیت صنعت بازی می باشد؛ در بخش های تولید، توزیع، نظارت، آموزش، پژوهش، جشنواره و مصرف به ارائه داده پرداخته است. در ادامه، قسمت های مهمی از هر بخش، برای شما به نگارش درآمده است.

در گزارشی که از مرکز تحقیقات بازیهای دیجیتال (دایرک) با عنوان «۱۰۰ گزاره از اکوسیستم بازیهای دیجیتال در ایران» منتشر شده است، پنجره ای از منظره بازیهای دیجیتال برای ما گشوده شده است که در این گزارش به دنبال توصیف این منظره هستیم. منظره ای که ابعاد مختلف دنیای بازیهای دیجیتال در کشور ایران را بیش از پیش به روی دیدگان علاقه مندان به بازیهای دیجیتال باز نموده است. اگر شما هم در زمره فعالان اقتصادی یا فرهنگی و هنری این دنیا هستید، پیشنهاد

تولید

جالب است که گران ترین بازی ساخته شده در سال ۹۵ در ایران، بازی رایانه ای شتاب در شهر ۲ و در سبک مسابقات رانندگی (Racing) بوده است.

همچنین متوسط مبلغ بازیهای ایرانی که در سال ۹۵ در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای قیمت گذاری شده است، ۱۴۵ میلیون تومان می باشد. این رقم می تواند نمایشگر متوسط هزینه ساخت یک بازی در ایران باشد. البته ساخت بازی با کیفیت و مدت زمان بازی بیشتر (گیم پلی طولانی تر و پیچیده تر) بالغ بر این رقم می باشد.

از میان ۲۱۲ شرکت بازی سازی که در ۲۲ استان کشور فعالیت می نمایند، شهرهای تهران، شیراز، قم، مشهد و اصفهان جزء پنج شهری هستند که بیشترین تعداد این شرکت ها را در خود جای داده اند. به عبارتی این پنج شهر، پنج قطب بازی سازی در ایران می باشند. البته در خصوص تولیدکنندگان بازی در کشور صرفا نباید به این آمار بسنده کرد، چرا که این ۲۱۲ شرکت نمایانگر شرکت های ثبت شده رسمی در خصوص بازی سازی هستند و تعداد بازی سازانی که به صورت غیر شرکتی و مستقل و در قالب استودیو ها و تیم های بازی سازی مشغول تولید هستند از این رقم بیشتر است.

۲۳

سنی بالای ۱۸ سال و بیشترین شمارگان بازیهای غیرموبایلی مجاز توزیع شده در بازار فیزیکی مربوط به رده سنی بالای ۳ سال بوده است. به نظر می رسد که بازیهای غیرموبایلی PES (فوتبال)، NFS (مسابقات رانندگی نید فور اسپید) و بازیهای اکشن کانتر و کال آو دیوتی حضور پررنگ تری در بازار و در بین بازیکنان ایرانی دارند.

همچنین بازیهای موبایلی ایرانی پر مخاطب در بین بازیکنان: باقلوا، کوپز آف کینگز، هی تاکسی، جدولانه و حکم پلاس و بازیهای موبایلی خارجی نیز کلش آو کلنز، کلش رویال، کندی کراش ساگا، پو و ترافیک رایدر بوده اند. یکی دیگر از نکات جالب در خصوص فروشگاه های عرضه بازی و گیم نت های بازی در ایران است. ۱۳۸۷ فروشگاه به صورت فیزیکی (مغازه)، فقط در شهر تهران مشغول به فروش بازیهای دیجیتال به صورت فیزیکی هستند که بیشتر در مناطق ۴ و ۱۵ شهر تهران واقع شده اند. همچنین ۱۸۶ گیم نت فعال نیز در سطح شهر تهران فعالیت دارند.

در خصوص توزیع بازیهای موبایلی و غیر موبایلی در ایران، هر چند به دلیل عدم رعایت کپی رایت و تعرفه واردات بازار توزیع فیزیکی بازیهای غیرموبایلی کمی آشفته و به دلیل نبود قانون مشخص برای واردات بازی موبایلی، بازار توزیع دیجیتال بازیهای موبایلی کمی پیچیده است، اما بررسی های مرکز تحقیقات بازیهای دیجیتال (دایرک) نشان دهنده این مطلب است که ۳۸۰ عنوان بازی غیرموبایلی مجاز و بالغ بر ۹۸۰۰ عنوان بازی موبایلی مجاز در بازار ایران منتشر شده است که ۳۱ درصد عناوین بازیهای موبایلی منتشر شده در بازار دیجیتال بازیهای ایرانی بوده اند.

از سویی دیگر آمارمنتشره از سوی این مرکز نشان می دهد شمارگان نسخه های فیزیکی بازیهای غیرموبایلی در بازار فیزیکی مجاز ۵ میلیون و ۵۰۰ هزار بازی و شمارگان بازیهای موبایلی مجاز موجود به روی گوشی یا تبلت ایرانیان نیز، ۱۱۱ میلیون بازی بوده است. جالب است که بیشترین عناوین بازیهای غیرموبایلی مجاز توزیع شده در بازار فیزیکی کشور، مربوط به رده

توزیع

متأسفانه در حوزه آموزش ساخت بازی، آمار منتشره وضعیت خوبی را نشان نمی دهد. در ایران تنها در ۳ دانشگاه آزاد اسلامی تهران غرب، آزاد اسلامی قزوین و علم و صنعت ایران، واحدهای درسی مرتبط با بازیهای دیجیتال تدریس شده است و انستیتو ملی بازی سازی نیز کمتر از ۳۰۰ نفر هنرجو داشته است. به نظر می رسد که حوزه آموزش ساخت بازی و مطالعات بازی که حوزه های متنوعی از مهندسی کامپیوتر، علوم رایانه، هنر، موسیقی، ارتباطات، روان شناسی، مدیریت و ... را شامل می شود نیازمند توجه و سرمایه گذاری فوری و آمایش دقیق می باشد تا صنعت بازی سازی بومی به عنوان یک صنعت فرهنگی و دانش بنیان در ایران شکل بگیرد.

آموزش

یکی از مهمترین رویدادهای بازیهای دیجیتال در کشور، جشنواره بازی های رایانه ای تهران می باشد که در سال ۹۵، ششمین سال پیاپی خود را پشت سر گذاشت. در این جشنواره ۱۸۷ بازی توسط ۱۳۹ بازیساز شرکت کرده بودند که ۸۱ درصد این بازیها به روی پلت فرم موبایل بودند. جالب است که بازی سازان ۲۰ استان کشور در این جشنواره شرکت نموده بودند. این جشنواره در برج میلاد برگزار گردید و در پایان نیز ۲۹ جایزه در بین ۱۸ عنوان بازی توزیع گردید.

جشنواره

پژوهش

در حوزه پژوهش به نظر شاهد وضعیت بهتری هستیم و این وضعیت شاید به دلیل علاقه پژوهشگران دانشگاهی به این رشته جدید می باشد. در سال ۹۵، تعداد ۱۶۰ مقاله علمی در بیش از ۴۰ فصلنامه و کنفرانس توسط بیش از ۳۰۰ نویسنده تولید شده و همچنین ۲۱ عنوان کتاب در حوزه بازی تألیف و ۷ عنوان کتاب نیز منتشر گردیده است.

نظارت بر بازی های دیجیتال

یکی از مهمترین بخش های ایجاد حساسیت فرهنگ سازی در خصوص استفاده از بازیهای دیجیتالی، توجه به نشان رده بندی سنی و رعایت سن مناسب برای هر بازی توسط بازیکنان و خانواده ها می باشد. این مهم در بنیاد ملی بازیهای رایانه ای توسط سازمان رده بندی سنی بازیهای رایانه ای یا همان اسرا (ESRA) انجام می پذیرد. طبق گزارش این مرکز در سال ۹۵، بالغ بر ۸۴۵۰ بازی رده بندی سنی شده اند که ۹۵ درصد آنها بازیهای موبایلی بوده است.

مصرف

شهرهای تهران، اصفهان، مشهد، کرج و شیراز ۵ شهر با بیشترین تعداد بازیکن دیجیتال هستند و بازیکنان تهرانی با ۲۸ سال، بیشترین میانگین سنی بازیکنان و بازیکنان شیراز با ۱۹ سال، کمترین میانگین سنی بازیکنان را دارا می باشند. جالب است که ۵۶ درصد از کل بازیکنان تهرانی، آنلاین بازی می کنند. از سویی دیگر بازیکنان تبریز با ۳۶ دقیقه در روز و بازیکنان اهواز با ۱۰۱ دقیقه در روز، کمترین و بیشترین متوسط زمان بازی کردن در روز را دارا هستند.

شخصیت پردازی و روایت لازمه بازیهای ایرانی

سید رحیم هاشمی

۲۵



یکی از جنبه‌های تولید بازی‌ها که بدان کمتر پرداخته شده است بی‌شک جنبه هنری آنهاست. متأسفانه این جنبه مقابل مباحث دیگر این حوزه نظیر اثرات خشونت، مسائل شناختی و روانشناسی و گاهی مسائل حاشیه‌ای کاملاً به حاشیه رانده است. گرچه در دنیا درباره‌ی مباحث نظری این مقوله، مقالات و کتبی نگاشته شده و اصطلاح گیم هنری نیز در این میان مطرح شده، اما در ایران موضوعی کمتر پرداخته شده است. خاستگاه ظهور و تولید بازی‌ها بیشتر افرادی بوده که صبغه و پیشینه‌ی فنی داشتند. یکی از موضوعاتی که در این حوزه مورد توجه است، شخصیت پردازی^۱ و روایت^۲ است. البته هر دوی این‌ها در بستر قصه و داستان^۳ شکل می‌گیرد. با این حساب ما درباره‌ی بازی‌هایی صحبت می‌کنیم که داستان، قصه یا حکایت داشته باشند. وظیفه داستان انتقال پیام و مفاهیم به صورت باورپذیر، جذاب و سرگرم کننده است. بدیهی است بازی‌هایی مانند تتریس که داستان ندارند عملاً از هنر داستان‌گویی عاری بود. و پیامی را منتقل نمی‌کنند. یکی از داستان‌هایی که بسیار مورد توجه است داستان و سناریو بازی بایوشاک از آقای کن لوین یهودی است. بایوشاک را بسیاری از منتقدان یک بازی مذهبی می‌دانند. او در مصاحبه‌ای اعلام کرد که "مادر بازی پیام‌هایی قرار داده‌ایم و امیدواریم این پیام دریافت شود." وقتی پای داستان به میان می‌آید حجم و گستره‌ی ساخت بازی چه به لحاظ فنی، چه هنری و چه طراحی

تر می‌شود. این یعنی سخت‌تر

شدن تولید و افزایش حجم کار

و خروجی تولید شده. علت

این موضوع اینجا محل

بحث نیست. داستان در

بازی‌های نقش آفرینی^۴، جهان

باز^۵، تیراندازی^۶ و... در پلتفرم کنسول

و رایانه معنای بیشتری می‌یابد. اصولاً بازی

ها متشکل از داستان‌ها، همراه با مأموریت

قصه‌های فرعی کوچک است. در واقع هر

کدام از مأموریت‌ها و داستان‌های فرعی تکه‌های یک

پازل هستند که در سینما پلات^۷ خوانده می‌شوند.

این پازل‌های جورچین به تنهایی با در ارتباط با هم

در یک نظام نشانه‌ای، معنایی را القاء می‌کنند، که

نویسندگان و طراحان بازی آن را می‌خواهند.

روایت، سیر داستان به گونه‌ای باورپذیر است؛

این باورپذیری با مقدمه چینی، فضا سازی،



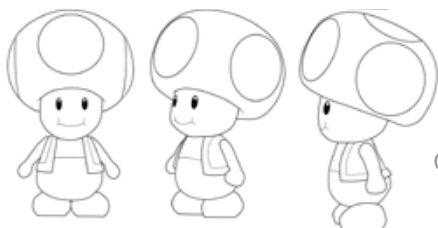
چون جنگ و دفاع، روابط عاشقانه، اعتراضات مدنی، کنش‌های شهروندی و... تسری و گسترش یابد. در برخی موارد دیده شده است که این همذات پنداری و حلول در پروتاگونیست (شخصیت اصلی) به حدی بوده است که در بازی‌ای نظیر لاولاس^۱، گیمر عاشق یکی از شخصیت‌های اصلی مجازی به نام ننه^{۱۱} شده و با وی ازدواج کرده است! (کاترین ایزبیستر، ۲۰۱۶). «اگر داستان سطحی و کم عمق باشد، مهم نیست بازی چقدر گیم پلی خوبی داشته باشد، مهم [تلف شدن] اوقات فراغت و گذراندن آن است». به نظر لاپورته داستان با شخصیت پردازی خوب شروع می‌شود (لاپورته، ۲۰۱۷). در ایران تلاش‌هایی در جهت ساخت و خلق شخصیت در بازی صورت گرفته است اما هنوز در بهترین حالت می‌توان آنها را تیپ نامید. در بازی موبایلی خاک، سازنده سعی کرده تا با شوک اولیه و ارائه هیجان در ابتدای بازی گیمر را وارد بازی کند. این بازی نیز قبل از عنوان و تیتراژ، بازیکن را وارد تعاملات بازی می‌کنند. اما این ورود بیشتر برای معرفی فضا و محیط - بخشی از داستان - است تا شخصیت. بازیساز سعی کرده است با اقداماتی در طراحی نظیر دوربین اول شخص، لرزش گوشی هنگامی که تلفن زنگ می‌خورد، فضا سازی، ایجاد هیجان و غیره، بازیکن را به کاراکتر نزدیک کند و با توجه به محدودیت پلتفرم موبایل تلاش‌هایی نیز انجام داده است.

شخصیت و روایت داستانی در بازی با توجه به اینکه بازیکن در قالب کاراکتر، داستان را روایت می‌کند بسیار مهم تر از کاراکتر در فیلم یا انیمیشن است. این شخصیت‌هایی توانند به عضوی از خانواده کودکان و نوجوانان تبدیل شده و حتی تصاویرشان به عنوان پوستر روی دیوار خانه‌شان چسبیده شود. آنها در پوشش و رفتار مخاطبین اثر گذاشته و راهنمای سبک زندگی آنها می‌شوند. بنظر می‌رسد با این استدلال ساخت و خلق شخصیت‌های ایرانی و اسلامی که الگو و عضوی از افراد خانواده این کودکان و نوجوانان شوند ضروری می‌نماید.

ایجاد اتمسفر، همذات پنداری با کاراکتر و... ایجاد می‌شود. در این مسیر کاراکتر و شخصیت پردازی نقش مهمی بازی می‌کند. شما در مواجهه با گیم تصورات و ایماژهایی در ذهن تان تداعی می‌شود. این تصورات ممکن است روی فرد یا افرادی اثر گذار باشد. کریستوفر لاپورته^۸ میگوید این تصورات که در رفتار نمود می‌یابد، مقداری مرتبط با خشونت است، جایی که گیم‌های متعصب باخت در بازی‌های آنلاین، تعادل خود را از دست داده حالت حمله به ایشان دست می‌دهد. او داستان گویی در گیم را تا حدودی مشابه کتاب می‌داند. کتاب اگر کاراکترهای «خسته‌کننده، خطوط داستانی در هم پیچیده، و بدون هیچ برخوردی» داشته باشد، عملاً به کناری گذاشته می‌شود. بازی ویدیویی نیز در همین دام ممکن است بیافتد به نظر او «خواننده [کتاب] یا بازیکن [گیم] باید به با کاراکتر وصل شود» (لاپورته، ۲۰۱۷). البته قدرت منحصر به فرد این قرار گرفتن بازیکن در قالب کاراکتری است که در بازی وجود دارد. این داستان و کاراکتر است که شما را در "انسانی دیگر" بودن کمک می‌کنند. اگر بازیکن در قالب کاراکتر اصلی یا پروتاگونیست تجسد یابد، دیگر جزئی از بازی شده و عملاً همانند شخصیت اصلی حرکت و رفتار می‌کنند. در اینجا دیگر انتقال پیام به سادگی صورت می‌گیرد؛ یک انسان بی دفاع که همراه شخصیت اصلی داستان می‌ترسد، امیدوار می‌شود، ارتباط برقرار می‌کند، موانع را برطرف می‌کنند، به دیگران کمک می‌کنند و... بدین صورت بازیکن در داستان، روایت روند بازی غوطه‌ور می‌شود. در بازی Horizon zero dawn شما در نقش یک شکارچی دختر جوان به نام آلوی^۹ قرار می‌گیرید، که در یک هیبت و پوشش فردی بدوی زندگی می‌کند. گیم در ابتدای بازی فکت‌هایی به شما می‌دهد که در شناخت کاراکتر آلوی مهم است؛ فرهنگ و ارتباط با پدرش و آن مجموعه که در آن شکل گرفته است. این روایت حتی قبل از تیتراژ و معرفی عنوان بازی بیان می‌شود. البته خیلی پر طمطراق و پیچیده نیست و به مقداری است که شخصیت معرفی شود و به حدی که مخاطب بداند دلیل کنش‌های کاراکتر در بازی و جایگاه او در داستان چیست. یکی از صحنه‌های محوری بازی، زمانی است که او می‌خواهد به عنوان یک کودک در بین همسن و سالان خود، خودنمایی کند و خود را با ارزش نشان دهد. اما مورد استهزا قرار می‌گیرد و این تحقیر باعث عصبانیت وی می‌شود، اما نمی‌داند چطور با این احساس کنار بیاید. در این وضعیت او می‌آموزد چطور با این واقعیت کنار بیاید (همان). در واقع قرار گرفتن بازیکن در جای شخصیت اصلی یعنی ایجاد تجربه جدید حضور در موقعیت‌هایی که تاکنون در آن قرار نگرفته است. واقعیت این است که این بازیکن است که می‌آموزد چطور با واقعیت کنار بیاید. حال این تجربه حضور در موقعیت‌های گوناگون می‌تواند در عوامل دیگری

پی‌نوشت‌ها:

- ۱- Characterization
- ۲- Narrative
- ۳- Story
- ۴- RPG
- ۵- Open world
- ۶- Shooting
- ۷- Plot
- ۸- Christopher La Porte
- ۹- Aloy
- ۱۰- Love plus
- ۱۱- Nene



نقدی کوتاه بر بازی مهدیار

علی متقی

مهدیار یک بازی ماجرابی کوتاه است که عوامل سازنده آن سعی داشته اند در قالب یک بازی جذاب برای گروه سنی هدف، پیام های ارزشی و اعتقادی را بصورت غیر مستقیم منتقل کنند. در یک نگاه سطحی می توان بازی را از جهت طراحی های گرافیکی، مثبت ارزیابی کرد؛ چراکه محیط و شخصیت های داستانی به خوبی طراحی شده اند و از این حیث مشکلی به چشم نمی آید. اما آیا همین ویژگی برای یک بازی کافیست؟ اینکه در لابلای بازیهای پر زرق و برق امروزی که خصوصاً برای گوشی های هوشمند به سرعت هر چه تمام تر هر روز بازی جدیدی عرضه می شود؛ یک بازی با نکات مثبت فرهنگی تولید شده است که سعی کرده حداقل های استاندارد کیفیتی را رعایت کند جای خوشحالیست. اما اگر بخواهیم بدون تعارف این بازی را بررسی کنیم نکات ریز بسیاری وجود دارد که در رابطه با نواقص و کاستیهای آن می توان مطرح کرد.

مدتیست شماره دوم از بازی مهدیار برای سیستم عامل اندروید منتشر شده که با استقبال خوبی از طرف کاربران مارکت ایرانی کافه بازار روبرو شده است. با ورود به بازی وارد منویی می شویم

که با چندین دکمه گرافیکی معمول، می توان وارد بخش های مختلف آن شد. منو با طرح گرافیکی خوبی تهیه شده که شخصیت اصلی بازی در وسط آن دیده می شود. نحوه تعامل با دکمه های این منوی استاندارد نیز به بازیکن توضیح داده می شود.

بعد از ورود به خود بازی، یک انیمیشن داستانی کوتاه و بی صدا بعنوان مقدمه نمایش داده می شود. اگر قبلاً مهدیار ۱ را بازی کرده باشید، خوب از قصه خبر دارید و بدون اتلاف وقت و تکرارهای بی دلیل وارد اصل ماجرا می شوید؛ اگر هم برای اولین بار در حال تجربه بازی باشید باز هم مشکل خاصی از جهت ارتباط با داستان پیدا نمی کنید.

در اولین صحنه ای که بازیکن می تواند شخصیت بازی را حرکت دهد و با توجه به طبیعت اکثر بازیهای ماجرابی، بازیکن روی شخصیت مقابل اشاره (کلیک) می کند. اما در این بازی یک دایره کوچک جلوی شخصیت هایی که قابلیت تعامل و گفتگو با آن ها را وجود دارد ظاهر می شود که اندکی غیر معمول است و ممکن است لحظاتی بازیکن را سردرگم کند. در رابطه با اشیاء و محیط بازی این نکته رایج است؛ اما در بازیهای مشابه معمولاً با اشاره روی بدن شخصیت ها می توان با آن ها گفتگو کرد که در مهدیار اینگونه نیست.

نکته جذاب در مواجهه اول بازیکن با فضای بازی، انیمیشن خوب شخصیت ها و صداگذاری خوب برای گفتگوهاست. با وجود دو بعدی بودن، به دلیل استفاده از رنگ های شاد و گیرا، حس خوبی به بازیکن منتقل می شود و از دیدن صحنه های مختلف بازی لذت می برد. یک نکته ریز دیگر در رابطه با جزئیات گرافیکی وجود دارد که عدم دقت در طراحی صحنه نمازخانه مدرسه است. با وجود اینکه نمازخانه مکان مقدسی محسوب



می شود شاهد این هستیم که مهدیار و معلم او با کفش روی فرش نمازخانه ایستاده اند و این خودش یک نکته منفی برای بازی محسوب می شود. نکته دیگر بلند بودن موی سر مهدیار است که باز هم برخلاف عرف بچه های مدرسه ای بوده که تنها با در نظر گرفتن فضای کار تونی و جذابیت بصری شخصیت داستانی قابل توجیه است.

در ادامه بازی و با ورود به حیاط مدرسه و دیدن پرچم کشورمان، حس میهن دوستی به خوبی القا می شود. البته همیشه پیامهای ارزشی اگر بصورت غیر مستقیم و ضمنی به بازیکن منتقل شوند؛ اثر بهتری می گذارند. خوشبختانه در داستان مهدیار و تصمیماتی که در ادامه بازیکن با آن ها روبرو می شود، این نکته لحاظ شده است. مثلاً اینکه بازیکن با یک تصمیم تاثیرگذار مواجه می شود که هم می تواند به اصطلاح کار مثبت را انجام دهد هم کار منفی را و در هر دو حالت شاهد پیامد تصمیم خود می باشد که روش بسیار دقیقی است. گشتن کیف دانش آموزان بدون اجازه آنها برای پیدا کردن دزد پول ها یکی از این تصمیم هاست. مسئول یا معلم مدرسه با تذکر دادن به مهدیار او را متوجه اشتباهش می کند. در جای جای بازی نکات آموزنده مختلفی وجود دارد. مثلاً به بازیکن آپارتمان نشین بصورت غیرمستقیم آموزش می دهد که می تواند گیاهان مصرفی را در بالکن خانه هم پرورش دهد و حتماً نباید برای اینکار باغچه یا زمین زراعی داشت. زمانی که بازیکن وارد خانه می شود مادر مهدیار

را بدون روسری می بیند و در جایی از بازی مادر از مهدیار می خواهد که چادرش را برای بیرون رفتن از خانه برای او بیاورد. این نکات آموزنده به خوبی در بازی پیاده سازی شده اند.

در بخش هایی از بازی پیدا کردن اشیاء مخفی هم گنجانده شده که باید بدنبال اشیایی که نامشان در پایین صفحه نشان داده شده بگردیم. البته برخلاف بازیهای استاندارد در صورت اشاره پشت سر هم روی اشیاء صفحه، با اخطار مواجه نمی شویم و میتوان این بخش را بدون زحمت پشت سر گذاشت. از دیگر نکات غیر قابل قبول بازی، بی استفاده بودن کوله پشتی مهدیار است که بیشتر جنبه ظاهری دارد و بدون استفاده از آن می توان بازی را انجام داد. یعنی تنها می توان محتویات درون کیف را نگاه کرد و خبری از ترکیب و استفاده از آیتم ها در جاهای مختلف وجود ندارد. از نکات منفی بازی که در شماره اول هم شاهدش بودیم، بیش از حد کوتاه بودن آن است. شاید در مجموع مهدیار ۲ برای اتمام به ۲۰ دقیقه زمان نیاز داشته باشد. مینی گیم های بازی هم آنچنان جذابیتی برای بازیکن ایجاد نمی کنند تا انگیزه ای برای مراجعه مجدد به بازی پیدا کند. خصوصاً که قابلیت ثبت رکورد و رقابت با دیگر بازیکنان در آن وجود ندارد. با جمع بندی تمام ویژگی های مثبت و منفی بازی می توان این نتیجه را گرفت که مهدیار بازی خوبی است که نقص اصلی آن کوتاه بودن بازی و سادگی طراحی آن است که البته ممکن است به دلیل راحت تر انجام دادنش توسط سنین کمتر چنین تصمیمی گرفته شده باشد. اما از جهات فنی (صدا، موسیقی و طراحی گرافیکی کاراکترها) و محتوایی، بازی مهدیار بازی خوب و قابل قبولی است.



مقدمه‌ای برای بازی درمانی

مریم قاسمی

بازی، فعالیت محوری و بی نظیر دوره کودکی است که همیشه و همه جا اتفاق می افتد. کودکان نه نیازی به یادگیری بازی دارند و نه لازم است به اجبار وادار به بازی کردن شوند. روانشناس معروف فرانک معتقد بود بازی کردن شیوه‌ای است که از طریق آن کودکان چیزی را می آموزند که هیچ کس نمی تواند به آنها یاد بدهد. بازی کردن روشی است برای اکتشاف و تعیین سمت و سوی دنیای واقعی مکان‌ها و زمان‌ها، اشیاء، حیوانات، ساختارها، مردم و ... کودکان از طریق پرداختن به فرایند بازی یاد می گیرند که در دنیای معانی و ارزش‌های ما زندگی کنند و همزمان، با شیوه خاص خودشان، بکاوند، آزمایش کنند و بیاموزند. کودک با بازی کردن موقعیتی بدست می آورد تا اعتقادات، احساسات و مشکلات خود را پیدا کند و مهارت‌های زندگی را بیاموزد. رابرت وایت می گوید: ساعات زیادی را که کودکان صرف بازی می کنند نمی توان به هیچ وجه تلف شده تلقی نمود؛ بازی ممکن



گیرند، بدون آنکه احساس کنند دارند بازجویی یا تهدید می شوند. کودک از طریق نمایش در اتاق بازی به مهارتهایی مثل حل مسأله و تصمیم گیری، مهارتهای اجتماعی در سطح بالاتر و اعتماد به نفس بالا تر دست می یابد.

کدام اختلالات با روش بازی درمانی می توانند درمان شوند؟

انواع اختلالاتی را که ریشه در احساسات و هیجانات کودک، سازگاری او با محیط و ... دارند، می توان با این روش درمان کرد. افسردگی کودکان، ترسهای کودکان، مشکلات رفتاری که ریشه اضطرابی دارند شب ادرازی، ناخن جویدن، دروغ گفتن، پرخاشگری و ... را می توان با استفاده از این روش حل کرد.

به عنوان مثال روانشناسان برای کنترل خشم، بازی (پرتاب توپ)، (حباب بازی)، (خمیر بازی) طراحی کرده اند. بدین صورت که در بازی پرتاب توپ به بچه ها آموزش می دهیم که لحظه خشمگین شدن خود، تصویر فرد خشمگینی را بر روی دیوار و یا تابلویی که در اتاق نصب کردند با مازیک سیاه بکشند و بعد از دور، با توپهای پلاستیکی رنگی مدام به این تصویر ضربه بزنند.

نکته دیگر آنکه بهتر است به کودکان آموزش دهیم که در زمان عصبانی شدن نفس عمیق بکشند. و یا به آنها بازی هایی همچون درست کردن حباب و فوت کردن در آن آموزش داده شود چراکه این راه سبب شده تا خشم کودک آرام شود، همچنین گذاشتن قوانین در خانه سبب می شود تا به کودک یاد دهیم هنگام عصبانی بودن دلیل خود را توضیح دهد و بگوید چرا و از چه کسی ناراحت شده است. در ادامه اگر او به درستی دلیل خود را عنوان کرد به او پاداش هایی همچون رفتن به پارک و بازی کردن داده شود. همچنین داشتن خمیر بازی در خانه و آموزش دادن آن به کودک باعث می شود که اگر ناراحت شد می تواند آن را فشار دهد، له کند یا حتی تمامی چیزهایی که با آن درست کرده را خراب کند، تا از این طریق خشم او فروکش کند.

است شادی بخش باشد ولی در دوران کودکی یک کار جدی است. بدون تردید بازی بهترین شکل فعالیت طبیعی هر کودک محسوب شود. به اعتقاد روان شناسان تا سالهای پایانی عمر نیز تمایل به بازی در انسان وجود دارد هر چند شکل و ظاهر و هدف بازی عوض شده باشد. شاید کودک دلیل بازی کردن خود را نداند و یا آنکه نتواند برای آن علتی بیان کند ولی با این همه نمی تواند از بازی کردن دست بکشد.

امروزه ثابت شده است که کودکانی که به اندازه کافی و به درستی بازی نمی کنند از رشد ذهنی مناسب و رشد اجتماعی درست بی بهره هستند. در اسلام توصیه اکید به این موضوع شده است که کودکان را تا هفت سالگی آزاد بگذارید تا بازی کنند. در روایتی آمده است که حضرت محمد صلی الله علیه و آله وسلم با جمعی از یاران، از محلی عبور می کردند کودکان را در حال خاک بازی دیدند برخی از یاران خواستند آنها را از بازی کردن باز دارند. پیامبر فرمودند: بگذارید بازی کنند که خاک، محل پرورش کودکان است. اسلام علاوه بر آنکه از واپس زدن این تمایل در کودکان جلوگیری می کند توصیه می نماید که پدران و مادران امکانات لازم برای بازی کودک را فراهم کنند و در هر موقعیت و مقام اجتماعی نیز که هستند وقتی را برای بازی با فرزندان خویش اختصاص دهند و خیال نکنند که در صورت بازی کردن با فرزندانشان اقتدار یا منانت آنان خدشه دار می شود.

از دیدگاه «ویجینا ساکس» روان شناس بازی و بازی درمانگر معروف، بازی یکی از فعالیتهای و اهداف مهم کودک در زندگی است. او نمی تواند از راه دیگری غیر از بازی به کشف محیط پیرامون خود بپردازد. استعدادهای خود و توانایی هایش را شناسایی کند و آنها را بکار بگیرد. کودک در حین بازی به تمرین زندگی بزرگسالی می پردازد.

بازی درمانی چیست؟

این تکنیک بر اساس انعکاس رفتار کودک است. باید احساسات کودک را طوری شناسایی کرد و آن را به کودک منتقل کرد که کودک نسبت به اعمال و رفتار خود آگاه شود.

بازی درمانی یکی از روشهای موثر در درمان مشکلات رفتاری و روانی کودکان است. بطوری که به کودکان کمک می کند تا احساسات منفی و رویدادهای ناراحت کننده ای را که نتوانسته اند با آن ها کنار بیایند، درک کنند. به جای استفاده از روش های درمانی رایج بزرگسالان مانند گفت و گو و توضیح درباره ی چیزی که سبب ناراحتی آن ها شده است، از بازی برای برقراری ارتباط به شیوه ی خود بهره می



مطالعات نشان می‌دهند که بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز ساختار مغز جوانان را تغییر می‌دهند!

اغلب اوقات از بازی‌های ویدیویی خشن به عنوان عامل محرک رفتارهای ضد اجتماعی و تهاجمی یاد می‌شود. تحقیقات جدید نشان می‌دهند که این بازی‌ها می‌توانند تأثیرات خیلی بیشتری نیز داشته باشند. اخیراً در یک مطالعه محققان متوجه شده‌اند که قرار گرفتن طولانی مدت در معرض بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز ممکن است افراد را در سطح عصبی تحت تأثیر قرار داده و موجب کاهش حس همدلی و افزایش بی‌عاطفگی شود.

به منظور دستیابی به این نتیجه گیری، ابتدا شرکت کنندگان از طریق یک پرسشنامه آنلاین انتخاب شدند؛ سپس به دو دسته خوره بازی و بازیکنان تفریحی بر اساس این که چه مقدار از زمان خود را در هفته به بازی کردن اختصاص می‌دادند، طبقه بندی شدند. پنج ساعت بازی در هفته در دسته بازیکنان تفریحی و ۳۰ ساعت در دسته بازیکنان خوره قرار می‌گرفت. به دنبال این، محققان سه بازی ویدیویی را که در صدر لیست شرکت کنندگان قرار داشت، برای تمایز بازی‌های خشونت‌آمیز (Call of Duty) از غیر خشونت‌آمیز (FIFA) انتخاب کردند.

محققان ۳۰ بازیکن خوره و ۳۱ بازیکن تفریحی را که همه مذکر بوده و میانگین سنیشان ۲۱ سال بود، پیدا کردند. به عنوان بخشی از مطالعه، در حالی که از شرکت کنندگان نوار مغزی گرفته می‌شد، آنها تمرینی به نام "استاپ سیگنال ۲" را انجام می‌دادند که شامل دو آزمایش می‌شد که چهره‌های مردان و زنانی شاد و یا ترسیده را نشان می‌داد. آزمایش اول از شرکت کنندگان می‌خواست تا با فشردن یک دکمه به سرعت، مرد یا زن بودن تصویر را مشخص کنند و آزمایش دوم از آنها می‌خواست تا به سوالات هیچ پاسخی ندهند. اگر چه دو گروه عملکرد مشابهی داشتند، اما فعالیت مغزی آنها به شدت تفاوت داشت. نکته جالب توجه این بود که فعالیت مغزی مربوط به درک احساسات در میان بازیکنان خوره کاهش پیدا کرده بود. این مسئله باعث شد تا محققان به این باور برسند که این دسته از بازیکنان به اطلاعات عاطفی توجه کمتری دارند؛ چرا که آنها امتیازات کمتری در بخش درک احساسات و همدلی آزمایش به دست آورده بودند. بر اساس تحقیقات محققان، به احتمال زیاد، بیش از حد قرار

گرفتن در معرض بازی‌های ویدیویی، علت دستیابی به این نتایج بود. نویسندگان مقاله "یا بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز بر حس همدلی تأثیر می‌گذارد؟" این مطالعه جدید احتمالاً شما را متعجب می‌کند "نوشته‌اند: یافته‌های این مطالعه همسو با تحقیقاتی است که از گذشته تا به حال بیانگر این نکته هستند که قرار گرفتن مداوم در معرض رسانه‌های خشن می‌تواند عملکرد عصبی مرتبط با احساس و شناخت را تحت تأثیر قرار دهد. این مطالعه نشان داد که بازیکنان خوره بازی‌های ویدیویی در مقایسه با گروه دیگر بازیکنان، حس همدلی کمتری داشتند که این موضوع با تحقیق قبلی همسویی دارد. تأثیر بازی‌های ویدیویی بر سلامت روانی چنین است که در دسامبر ۲۰۱۷، سازمان بهداشت جهانی (WHO) اعلام کرد که تصمیم دارد "اختلال بازی ۲" را به عنوان یک مورد جدید در زمینه بهداشت روانی طبقه بندی کند. بر اساس پیش نویس آژانس، زمانی این مورد یک اختلال تشخیص داده می‌شود که از شدت کافی برخوردار باشد و موجب ایجاد اختلال قابل ملاحظه ای در زمینه‌های شخصی، خانوادگی، اجتماعی، آموزشی، شغلی و یادگیری بخش‌های مهم عملکرد شخص شود. در مانگری به نام پائولا چوهاسک به [San Francisco CBSLocal.com](#) گفت که این نامگذاری در طی مدت زمان زیادی انجام گرفته است و در واقع اعتیاد به بازی‌های ویدیویی اپیدمی است. وی افزود: نشانه‌های اختلال بازی از کم شدن حس همدلی تا انزوای اجتماعی و دشواری در تغییر موضوع تفکر، متغیر است. می‌توان گفت بیمارانی که این علائم را حداقل به مدت یک سال از خود نشان داده باشند، مبتلا به اختلال بازی هستند. گرچه این نامگذاری هنوز در دست بررسی است، اما اعلام آن انتقادهای زیادی را به همراه داشته است؛ با این حال بازیکنانی مثل جاشوا پریش گفته‌اند که افراط در هر چیزی و نه فقط بازی‌های ویدیویی، می‌تواند مشکل ساز باشد. مصرف الکل، رفتن به کازینو و قمار کردن هم به همین ترتیب هستند و افراط در هر چیزی امکان دارد.

پی‌نوشت‌ها:

۱- فرانسس بلومفیلد (۲۰۱۸). وب سایت [mind.news](#)

۲- [top-signal task \(SST\)](#)

۳- [gaming disorder](#)

قرار گرفتن مداوم در معرض خشونت موجب از بین رفتن توانایی پردازش احساسات می‌گردد



این بازی ویدیویی خشن بیش از هر فیلمی درآمد داشته است!

□ مکس ای. چرنی^۱



۳۲

با در نظر داشتن این موضوع که فرنچایز ماریو تعداد نسخه‌های بیشتری در کل فروخته‌است، اما هیچ کدام از بازی‌های ماریو به تنهایی نتوانسته‌اند حتی به نزدیکی درآمد ۶ میلیارد دلار برسند. GTA V به دلیل ادامه‌دار بودن طولانی آن توانسته‌است بالاتر بایستد؛ این بازی به صورت ادامه‌دار توانسته‌است در بیش از چهار سال بعد از انتشار درآمد چند صد میلیون خود را داشته باشد. ششمین بازی پرفروش در آمریکا تا انتهای سال ۲۰۱۷ موضوعی است که با اطلاعات ارائه داده شده توسط گروه NPD تأیید می‌شود.

فروش بالای بازی GTA V در این مدت طولانی با توجه به پرسش از آنالیزور Needham & Co. بسیار جذاب می‌شود. آنالیزور بازی‌های ویدیویی خانم لورا مارتین^۲ عنوان می‌کند که باور نداشت‌است که یک عنوان بازی منتشرشده در سال ۲۰۱۳ بتواند تا سال ۲۰۱۸ خود را در این حد از موفقیت نگه دارد. خانم مارتین شرکت Take-Two را پوشش نمی‌دهد، اما شرکت Activision Blizzard با شاخص +۱,۱۴ درصد و شرکت Electronic Arts (EA) با شاخص +۱,۵۶ درصد که استراتژی مشابهی با ماریو نینتندو به صورت انتشار عناوین جدید برای درآمد بیشتر فعالیت می‌کنند، پوشش می‌دهد.

خانم مارتین در گفتگوی تلفنی خود بیان می‌کند که: «شرکت‌هایی که من پوشش می‌دهم به صورت سالانه یا در بیشترین زمان در هر دو سال، یک به روزرسانی کامل که غالباً تحولات بزرگی دارد و عنوانی جدید است، منتشر می‌کنند. او هم چنین به گفته‌های خود این چنین اضافه می‌کند که شرکت‌ها باید به صورت سالانه بر روی عناوین فرنچایزهای موجود در هر سال سرمایه‌گذاری کنند.»

با مقایسه بین ساخت فیلم و سایر رسانه‌ها دریافت می‌شود که بازی‌های ویدیویی صنعتی پرسود و پردرآمد هستند، علت این موضوع به این صورت

بازی GTA V بیش از شش میلیارد دلار درآمد داشته و همچنان در حال فروش است، این رقم درآمد، بیشتر از هر نوع رسانه منفرد و خاص دیگری در تاریخ است.

بازی GTA V در انتهای سال ۲۰۱۳ منتشر شد اما همچنان در سال ۲۰۱۷، حداقل ۱۵ میلیون نسخه فروش داشته‌است. این میزان از فروش در صورتی است که در سال ۲۰۱۷، این بازی، ششمین بازی ویدیویی پرفروش بوده‌است. GTA V به علت نمایش شکنجه، نمایش صحنه‌های جنسی شدید، استفاده از جملات رکیک و نمایش تحقیرآمیز زنان مورد انتقاد بسیاری قرار گرفته‌است. این بازی هم چنین از نظر مالی موفق‌ترین رسانه در تمامی زمان‌ها بوده‌است. از زمان انتشار این بازی یعنی بازی GTA V، این بازی بیش از ۹۰ میلیون نسخه فروش داشته‌است که توانسته برای ناشر آن یعنی شرکت TTWO^۳ با شاخص +۱,۱۷ درصد به رقمی در حدود ۶ میلیارد دلار برسد. برای آنکه درک بهتری از این موفقیت نشان داده شود، باید در نظر داشت که فیلم‌های ضبط شده «جنگ ستارگان» و «برباد رفته منتشرشده در ۹ آوریل، ۲۰۱۸» هر دو با هم با در نظر گرفتن تعدیل تورمی چیزی در حدود ۳ میلیارد دلار درآمد داشته‌اند. کاون^۴ که به عنوان آنالیزور فعالیت می‌کند، عنوان کرده‌است که حتی با در نظر داشتن فروش نسخه‌های DVD و سایر فروش‌های برخط و تماشای مستقیم، هیچ فیلم بزرگی نتوانسته کمی در نزدیکی درآمد GTA V قرار بگیرد. داگ کروتر^۵ تخمین می‌زند که رقم بیان شده برای این بازی حتی یک میلیارد دلار از کل درآمد فیلم‌ها بالاتر قرار خواهد گرفت. کروتر در گفتگوی تلفنی خود به مارکت واچ^۶ عنوان می‌کند که: فکر می‌کنم حتی با ساختن چیزی استثنایی مانند برادران ماریو^۷ توسط نیتندو^۸ و کنار گذاشتن این مورد خاص، هیچ بازی کنسولی نتوانسته این تعداد نسخه را به فروش برساند.

است که رسانه به خودی خود به سمت رویکرد داده‌های سنگین^۹ که وجود دارد، حرکت می‌کند و در حقیقت بر روی افزایش سود فعالیت نمی‌کند. به نقل از گروه NPD مصرف‌کنندگان در سال ۲۰۱۷، ۳۶ میلیارد دلار برای بازی‌های ویدیویی^{۱۰} هزینه کرده‌اند که ۱۵ درصد از سال گذشته بیشتر بوده است. جدول فروش فیلم‌ها^{۱۱} به صورت جهانی سه درصد رشد داشته و در کل به چیزی در حدود ۴۰ میلیارد دلار رسیده است. اگرچه درآمدهای داخلی و ناحیه‌ای در نظر گرفته نشده است و سولاتی در مورد زنجیره فیلم و شرکت‌های فیلم‌سازی به وجود آورده است.

آنالیزور کی‌بنک^{۱۲}، اون وینگر^{۱۳} در مصاحبه تلفنی خود می‌گوید: «کسب‌وکار بازی‌های دیجیتال به مراتب بهتر از استودیو فیلم‌ها است.» بازی‌ها به صورت کلی جایگاه مخاطره‌آمیز و خاصی به دلیل تعاملی بودن محتوای خود دارا هستند که به آن‌ها اجازه می‌دهد تا دیدگاه‌های مبتنی بر داده خود را ساخته و بر اساس آن بازی‌ها و مدل‌های کسب‌وکار خود را که هم بازیکنان و هم شرکت را به سود می‌رساند، تنظیم کنند.»

به نظر می‌رسد سرمایه‌گذاران پتانسیل موجود در این ثروت بادآورده را درک کرده و سهام Take-Two را در سال گذشته به بالای ۶۵ درصد فرستاده‌اند، این در صورتی است که SPX (S&P) ۵۰۰ با شاخص +۱,۶۷ درصد، ۱۳ درصد رشد سهامی داشته است. رقبای موجود نیز توانسته‌اند سود مناسبی داشته باشند: Activision Blizzard ۳۳ درصد صعود کرده است و Electronic Arts در سال گذشته، ۱۳ درصد رشد داشته است.



این موضوع که آیا چاشنی رمزآلود و خاصی برای موفقیت خارق‌العاده GTA V وجود دارد و اینکه آیا Take-Two می‌تواند این موفقیت را در آینده تکرار کند، سوال بی‌جوابی است. با در نظر گرفتن این حقیقت که ناشر برای دو نسل از کنسول بازی، این بازی را منتشر کرده و به صورت بالقوه دو نسخه به مشتریان فروش داشته است اما از دو مخاطب جدا سود می‌کند، در بعضی محدوده‌ها، زمان انتشار سود داشته است. کروتز می‌گوید: «در برخی موارد نزول دو برابری اتفاق افتاده است.»

با توجه به ندهای موجود و بازیکنان، بازی GTA V بسیار بازی خوبی است. حتی با در نظر گرفتن این موضوع که این بازی فاقد نوع بازی چند نفره است، نشریات بازی برای این عنوان، امتیازات بالایی داده و در بررسی‌ها از آن تمجید کرده‌اند. از زمان انتشار، توسعه‌دهندگان در Rockstar Games، واحد مسئول ساخت در Take-Two، زحمات بسیاری برای از بین بردن مشکلات بازی کشیده‌اند و هم‌چنین توانسته‌اند محتوای اضافی تعاملی^{۱۴} بسیاری نیز تولید کنند.

وینگر می‌گوید: «وفاداری بالا در بازی بسیار خوب به نظر می‌رسد.»

وفاداری بالاست که تنها می‌تواند بسیار به دور دست حرکت کند، این به محتوای ساخته شده بازمی‌گردد که مانند دنیای بزرگی از انسان‌ها است که می‌توانند به صورت مداوم سرمایه‌گذاری مجدد انجام دهند. افراد کارکترهایی می‌سازند که در زمان‌ها به زندگی دوم آن‌ها تبدیل می‌گردند.»

وینگر می‌گوید: بازی آنلاین GTA V هم‌چنین مدل جدیدی می‌سازد به صورتی که افراد در آن پول واقعی برای اجزای آنلاین می‌پردازند، این بازی به RockStar اجازه می‌دهد تا منابع جدیدی را در توسعه محتوای جدید سرمایه‌گذاری کند که باعث می‌شود بازیکنان برای پرداخت بیشتر تشویق شوند. «این موضوع، یک چرخه کلی را تقویت می‌کند.»

این جهان هم‌چنین خشن بوده و همراه با دزدی است و همان‌گونه که منتقدین عنوان می‌کنند دارای زبان متخاصم بوده و در میان موارد دیگر محتوای جنسی دارد که زن‌ستیز نیز می‌باشد. سریال این بازی از زمان شروع بر ستیزه و دشمنی تاکید داشته و آخرین نسخه آن متفاوت نبوده است: دنباله شکنجه‌های وحشتناک، این بازی شخصیت‌های بسیاری داشته است (تا معمول به نظر برسد)، در این بازی می‌توان آدم‌ربایی کرد و کارگران جنسی را به قتل رساند و هم‌چنین افراد از بازی می‌توانند به زنان در اینترنت آزار برسانند. اما با وجود همه این موضوعات مخاطره‌آمیز، این بازی همچنان به شدت موفق است.

موفقیت این بازی این سوال بزرگ را برای سرمایه‌گذاران و مدیران اجرایی Take-Two به وجود می‌آورد که آیا ناشران قصد دارند تا موفقیت بزرگ GTA V را که از آن لذت برده‌اند، تکرار کنند. این شرکت به صورت رسمی چیزی در مورد سری جدید خبر نداده است که می‌تواند به صورت بالقوه بر روی ۹۰ میلیون مخاطب ساخته شود و ساخت به روزرسانی جدید را زمانی که Market Watch آن‌ها را مورد سوال قرار داده، رد کرده است.

کروتز می‌گوید که امکان وجود عناوینی که در حال آمدن به بازار هستند مانند Red Dead Redemption ۲ که تقریباً به همان ارزش بزرگ باشد وجود دارد، اما این موارد تنها می‌توانند نزدیک باشند. کروتز هم‌چنین بیان می‌کند که نمی‌توان گفت که Rockstar کارهای بزرگ دیگری انجام نخواهد داد، اما یک GTA V دیگر به نظر نمی‌رسد امکان داشته باشد.

پی‌نوشته‌ها:

- ۱- Max A.Cherney
- ۲- Take-Two Interactive Inc.
- ۳- Cowen
- ۴- Doug Cruetz
- ۵- Market Watch
- ۶- Mario Brothers
- ۷- Nintendo
- ۸- Laura Martin
- ۹- Data-heavy approach
- ۱۰- به نظر می‌رسد که آمار مربوطه برای بازی‌های کنسولی است، چون عدد بیش از صد میلیارد دلار برای بازی‌های دیجیتال در سال ۲۰۱۸ باید تاکنون تثبیت شده باشد
- ۱۱- Box Office Sales
- ۱۲- KeyBank
- ۱۳- Evan Wngren
- ۱۴- Additional Interactive Material

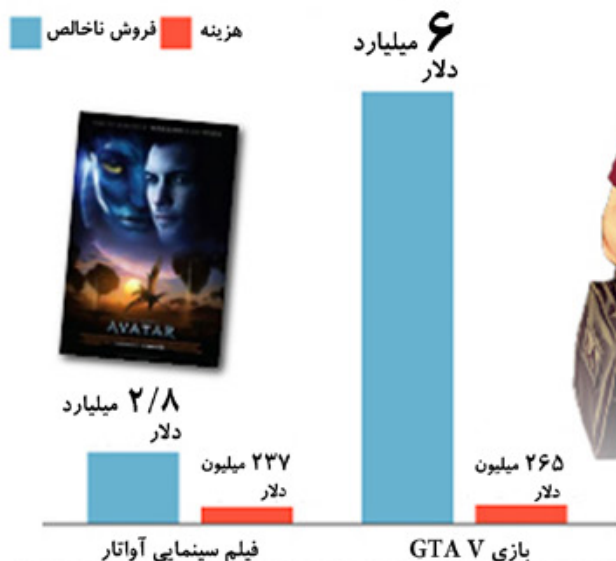
بازی GTA V رکورد زد!

از زمانی که نسخه پنجم از سری بازیهای سرقت بزرگ اتومبیل یا همان GTA V در سال ۲۰۱۳ منتشر شده است تا کنون ۹۰ میلیون شمارگان فروش را در بازار به تور شرکت ناشر آن یعنی Take-Two Interactive Inc هل داده است و این فروش نزدیک به ۶ میلیارد دلاری، این بازی را در لیست رسانه های پرفروش تاکنون قرار داده است.

معرفی می‌کنم شخصیت نقش اول بازی رو
میشل

یک اثرگذاری درست و متقن

پرفروش ترین فیلم تاریخ یعنی آواتار حتی به پای این بازی هم نرسیده است.

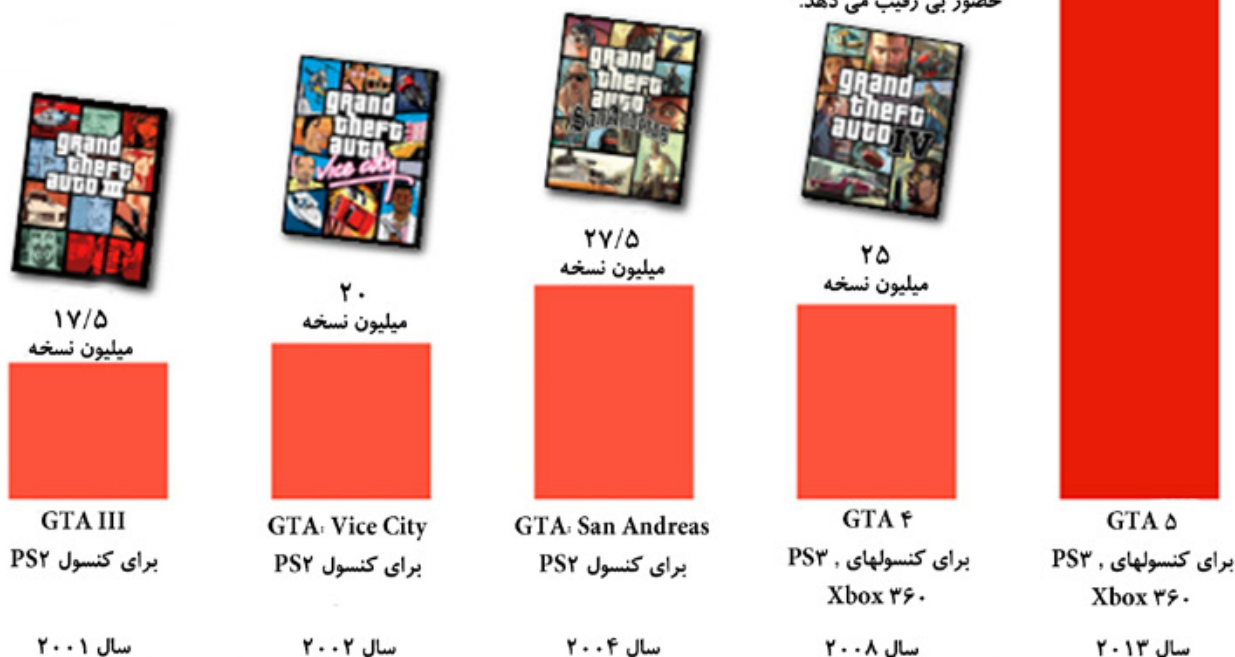


۹۰
میلیون نسخه

۳۴

فروش سری بازیهای GTA

از زمان شروع به انتشار فرانچایزهای بازی GTA در سال ۱۹۹۷ با گرافیک دو بعدی، نسخه ۳ بعدی این بازیها با نام GTA ۳ که تجربه غوطه وری بیشتری داشت و به روی دستگاه های پلی استیشن ۲ بازی میشد، نشان از شروع متقن و بدون حریف این سری بازیها داد. تعداد نسخه های فروش رفته از هر سری این فرانچایز در نمودار زیر نشان از این حضور بی رقیب می دهد.



رقیب نزدیک!

سری بازیهای اکشن اول شخص ندای وظیفه یا همان Call of Duty از جمله بازیهای پرفروش بوده است ولی در مقایسه با GTA V فروش کمترین تری داشته است.

GTA ۵

۹۰ میلیون نسخه

Call of Duty: Black Ops

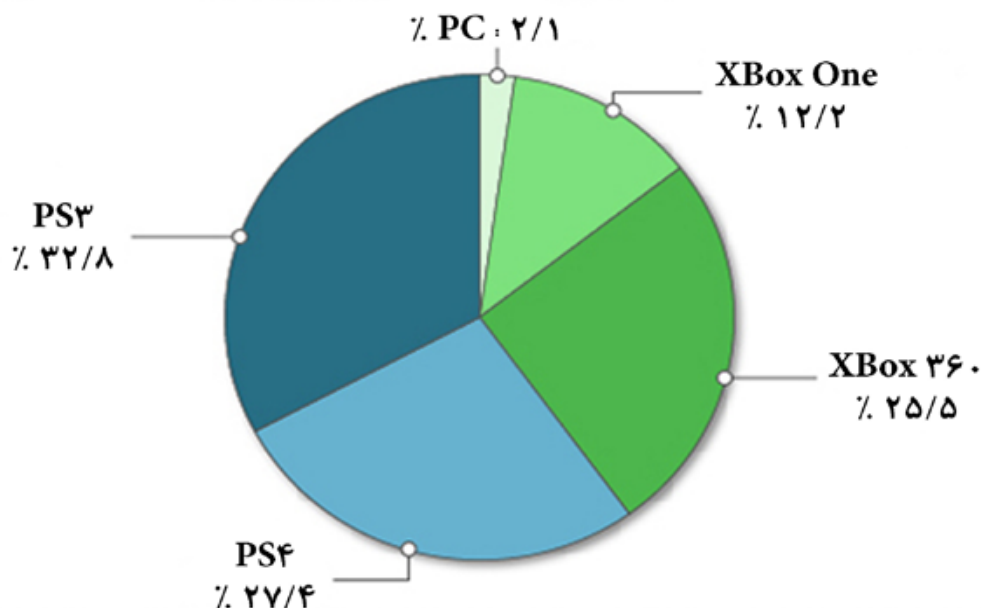
۲۴/۲ میلیون نسخه

Call of Duty: Modern Warfare ۳

۲۶/۵ میلیون نسخه

فروش GTA V به تفکیک پلتفرم

نسخه های GTA ۳، Vice city و San andreas به صورت اختصاصی برای کنسول های پلی استیشن ۲ منتشر می شدند و از نسخه GTA ۴، این سری بازیها به روی بیش از ۲ پلتفرم منتشر شده است.



۳۵

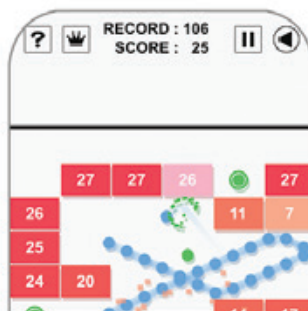
وضعیت سهام شرکت Take ۲ Interactive



منابع این اینفوگراف: Take-Two, VGChartz, International Business Times, BoxOfficeMojo

بازی‌های مثبت نیم میلیونی

در بررسی بازیهای مارکت کافه بازار که به عنوان پرفروشترین مارکت دریافت برنامه و بازی موبایل و تبلت اندروید در بین ایرانیان شناخته می شود، به بازیهایی برمی خوریم که قصد داریم در این شماره در یک کنکاش آماری گذرا برای شما ارائه دهیم. ۲۳ بازی در لیست بازیهایی با دانلود +۵۰۰ هزار تا +۳ میلیون قرار می گیرند که نمودار صفحه بعد نشان از ایرانی و خارجی بودن بازی و همچنین روش درآمدزایی این برنامه ها دارد. همانطور که نمودار نیز گویا است از بین ۲۳ بازی ذکر شده، یازده بازی خارجی به روش رایگان و ۶ بازی خارجی نیز به روش پرداخت درون برنامه در اختیار بازیکنان قرار گرفته اند. همچنین از بین ۶ بازی ایرانی که در لیست ۲۳ بازی پرداخت ذکر شده می باشند همگی این بازیها به روش پرداخت درون برنامه در بازار عرضه شده اند.



۳۶

۰۴
نام بازی:
Clash Royale

سازنده:
Supercell

تعداد دانلود:
۱۰۰۰۰۰۰

حجم بازی (مگابایت):
۹۷

نظر کاربران از ۵:
۴,۵

نحوه درآمد زایی:
پرداخت درون برنامه ای

سبک بازی:
استراتژی

۰۳
نام بازی:
آمیرزا

سازنده:
نردبان اندیشه فردا

تعداد دانلود:
۲۰۰۰۰۰۰

حجم بازی (مگابایت):
۲۹,۹

نظر کاربران از ۵:
۴,۸

نحوه درآمد زایی:
پرداخت درون برنامه ای

سبک بازی:
پازل (کلمات)

۰۲
نام بازی:
Swipe Brick Breaker

سازنده:
Monthly ۲۳

تعداد دانلود:
۲۰۰۰۰۰۰

حجم بازی (مگابایت):
۱۹,۹

نظر کاربران از ۵:
۴,۷

نحوه درآمد زایی:
رایگان

سبک بازی:
آرکید (امتیازی)

۰۱
نام بازی:
Clash of Clans

سازنده:
Supercell

تعداد دانلود:
۳۰۰۰۰۰۰

حجم بازی (مگابایت):
۹۸,۶

نظر کاربران از ۵:
۴,۴

نحوه درآمد زایی:
پرداخت درون برنامه ای

سبک بازی:
استراتژی

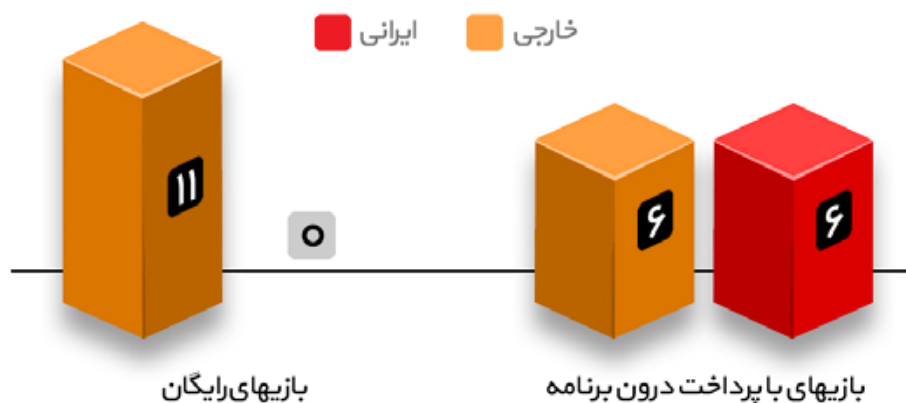
۴

۳

۲

۱

بازیهای با دانلود +۵۰۰ هزار به تفکیک ایرانی و خارجی بودن و روش درآمد زایی



۳۷



نام بازی:
آنجلا سخنگو

سازنده:	اوت فیت ۷
تعداد دانلود:	۱۰۰۰۰۰۰
حجم بازی (مگابایت):	۹۷,۹
نظر کاربران از ۵:	۴,۶
نحوه درآمد زایی:	پرداخت درون برنامه ای
سبک بازی:	شبیه سازی

۸



نام بازی:
Candy Crush Saga

سازنده:	King
تعداد دانلود:	۱۰۰۰۰۰۰
حجم بازی (مگابایت):	۷۶,۲
نظر کاربران از ۵:	۴,۴
نحوه درآمد زایی:	رایگان
سبک بازی:	پازل (چورکردنی)

۷



نام بازی:
باقلوا

سازنده:	تردیان اندیشه
تعداد دانلود:	۱۰۰۰۰۰۰
حجم بازی (مگابایت):	۵۲,۴
نظر کاربران از ۵:	۴,۶
نحوه درآمد زایی:	پرداخت درون برنامه ای
سبک بازی:	پازل (کلمات)

۶



نام بازی:
Quiz of Kings (بازی آناپین)

سازنده:	Quiz of Kings
تعداد دانلود:	۱۰۰۰۰۰۰
حجم بازی (مگابایت):	۳۳,۸
نظر کاربران از ۵:	۴,۷
نحوه درآمد زایی:	پرداخت درون برنامه ای
سبک بازی:	کلمات و دانستیها

۵

خاله قزی



خاله قزی

داستان پیرزنی راروایت می کند که به دنبال بچه های گم شده دهکده اش است

گیمستان یا گیمستان مساله این است!

حسن باقری

گیمستان می نویسیم، گیمستان (Gamistan) می خوانیم!

شاید اگر بخواهیم منصفانه نظر بدهیم باید بگوییم این کارها، طبیعتاً کارهای پایه ای و زیرساختی نیست و فقدان رشته های دانشگاهی بازیسازی، ضعف در آموزش بازی سازی، هدایت محتوایی پروژه های گیم موبایلی ایرانی، مدیریت پروژه های لوکالایز شده، فشارهای وارده از مارکت ها به بازیسازان، مشکلات صنفی بازیسازان و نبود بیمه و یا مالیات برای شرکت ها، در حاشیه رفتن نسبی سازمان نظام رده بندی اسراء، پیمایش های منظم و کلان پژوهشی در حوزه شناخت بازار و همچنین وضعیت تولیدکنندگان و خلاصه همه و همه این کارها که شاید اولویت های نسبی دارند در صف قرار گرفته اند تا شاید برگزاری رویدادها توسط بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، این مشکلات و مسائل اساسی را نیز رفع و رجوع کند.

و البته باز هم اگر بخواهیم منصفانه تر نظر بدهیم باید بگوییم که برگزاری چنین رویدادهایی با کلاس جهانی انتقال حجم گسترده ای از دانش برگزاری نمایشگاه را به کشور می آورد و همچنین استاندارد برگزاری رویدادهای بازی به صورت تخصصی را نیز بالاتر می برد و از سویی دیگر فضای برخورد کسب و کاری در چنین رویدادهایی، شرایط را برای پیش آمدن کسب و کارهای جدید، تعریف پروژه های جدید، انتقال تجربیات و آموزش های کوتاه مدت آماده می کند.

برای ساختن یک ساختمان پس از طرح نقشه و دو تا چهارتای مالی، به دنبال فعالیت های مربوط به آماده سازی زمین و پی ریزی می روند و برای این کار از لودر و بولدوزر گرفته تا بونکر و تانکر هماهنگ می شوند و اصولاً مدیر پروژه ساختن یک ساختمان در ابتدا به کارهای مربوط به پی و اسکلت بندی ساختمان می پردازد و بدیهی است که همان ابتدا واند ها و کامیون های حمل سنگ و شیشه برای تزیین نمای ساختمان در محل پروژه حضور حاضر نمی شوند.

ساختن و پرداختن یک صنعت نوپا به نام بازیهای دیجیتال نیز مثال بزرگی در ابعاد بزرگتر از همان ساختن و پرداختن یک ساختمان است، پس باید انتظار داشت که فعالیت های پایه ای و زیرساختی بر فعالیت های روکاری و تزیینی پیشی بگیرد و البته در مورد نیاز بودن و لازم بودن این تزیینات در بخش هایی از کار شکی نیست.

حال سوالی که خیلی مستقیم می شود رفت به سراغش این است که آیا TGC و یا گیمستان یک نمایش و یا یک شو برای پوشاندن کم کاری در بخش های زیرساختی این صنعت است و یا اینکه واقعا کارهای واجبی است که از جمله عوامل کلیدی شکست پروژه های بازی پی سی و یا سطحی سازی در بازیهای موبایلی است و گره وضعیت فعلی بازیهای دیجیتال به دست این چنین رویدادهایی گشوده می شود؟!



gamistan
awards

Compete together, Grow together

Gamistan Awards 2018

ما کشورهای منطقه با زبان اصیل "فارسی" میزبان زبان های انگلیسی و عربی باشیم، دیگر تغییر نام این رویداد چه رسمی است؟! و توجه به محتوای نام گذاری بی شک در غنای محتوای رویداد نیز بی تأثیر نخواهد بود.

و چه خوب که صحبت به مسأله بسیار مهم و البته مظلوم محتوا رسید. مسأله ای که این روزها اگر عده ای از آن دم می زنند به دنبال انتقال پیام مستقیم و بدون زحمت برای تعبیه هنرمندانه در گیم پلی هستند و اگر عده ای هم از آن دم نمی زنند که خب کلا بازیهای صرفا سرگرم کننده با محتوای سبیل و دسته چاقوی قهوه ای می سازند.

سوال خوبی که می شود پرسید این است که اصولا اگر قرار است طبق گفته برگزار کنندگان، رویداد گیمستان یا گیمستان هاب منطقه ای باشد محتوای در نظر گرفته شده اش چیست؟

در اینجا اشاره کوتاهی به اخبار منتقل شده در این خصوص می کنیم:

"گیمستان چیست؟ عجیب نیست که برای اولین بار نام «گیمستان» را می شنوید. ما این نام را از ترکیب دو بخش گیم و ستان (که در فارسی و بسیاری از زبان های هند و اروپایی به عنوان پسوند مکان به کار می رود) درست کردیم تا منطقه ای بزرگ در صنعت بازی های ویدئویی را توصیف کنیم. منطقه ای که سازندگان بازی در آن، شور و هیجان، انرژی، جغرافیا و حتی فرهنگ و تاریخ مشترکی دارند. این منطقه در تقسیمات سیاسی و جغرافیایی معمول تعریف نشده است، با این حال منطقه ای بسیار بزرگ و البته مستعد همکاری و توسعه بازی های ویدئویی در جهان است. از هند تا مراکش، از قزاقستان تا یمن و همچنین کشورهای مانند

در این خصوص که TGC در فضای فعلی صنعت بازیهای دیجیتال کشور در رده چندم اهمیت و اختصاص ظرفیت های مالی و زمانی و رسانه ای بنیاد ملی بازیهای رایانه ای قرار دارد در شماره های بعدی نظر خواهیم داد اما مطلبی که قطعاً و انصافاً به نظر می رسد این است که اینچنین رویدادهایی خوب است و برگزاری اش نیز به بالا رفتن کلاس و استاندارد بازیسازی کشور در برگزاری رویدادها کمک می کند شکی نیست ولی باید گفت چقدر کارهای ضروری دیگر وجود دارد که نیاز وضعیت حال بازی، بازیسازان و بازیکنان کشور است و درک درست این فضا ما را به این رهنمون می شود که حتی در برگزاری شوآف ها هم کمی بیشتر دقت کنیم!!

شاید بشود در یادداشتی کمی تحلیلی به بررسی موارد روی زمین مانده بوم زیست بازیهای دیجیتال در مقایسه با کارهایی که در یکی دو سال اخیر انجام شده است پرداخت و این یادداشت را به امید خدا در شماره های بعدی تقدیم شما مخاطبان گرامی خواهیم کرد.

اما پس از این مقدمه بد نیست به رویداد جدید و نام جذاب دیگری بپردازیم که گیمستان نام دارد که البته گویی به خاطر مشکلات تلفظی کشورهای دیگر! Gamistan یا گیمستان نام گرفته است بپردازیم. البته در همین ابتدای سخن باید بگوییم که اگر بنا بر نقش محوری زبان فارسی است و این پسوند "ستان" هم به همین دلیل به واژه گیم چسبیده است که بگوید این جایزه در کشورهای دیگری برگزار می شود که "ستان" دارد و شاید به نوعی می خواسته اصالت این کشورها را نشان دهد، دیگر "گیمستان" خواندن "گیمستان" خود نوعی دستکاری در اصالت منطقه انتخاب شده است و به زبان خودمانی تر اگر قرار است



gamistan awards

شروع دریافت آثار:
۱۵ اسفند ۹۶ الی
۲۵ فروردین ۹۷

شروع پروسه داوری:
۱ اردیبهشت ۹۷

معرفی نامزدها:
۱۵ خرداد ۹۷

آیین اختتامیه و
معرفی برندگان:
۱۵ تیر ۹۷



بازیها را داوری و انتخاب و احیانا خریداری و معرفی نمایند و بس! اگر تمام ماجرای گیمستان با این وسعت و ایده خوبی که در نظر گرفته شده است منتهی به همین شود که فقط بازیها به لحاظ اصول فنی بررسی شود و فنون جدید بازی سازی با محتوای مورد نیاز بازیکنان و مردم کشورهای ساکن در منطقه گیمستان آمیخته نشود باید گفت نگاهی بسیار حداقلی است که صرفا نام و ایده زیبایی را به یدک می کشد.

و باز اگر بخواهیم منصفانه در خصوص گیمستان بگویم باید خاطر نشان کنیم که این ایده و پیشنهاد هاب شدن جمهوری اسلامی ایران و همچنین انتخاب و همراه سازی داورانی از شرکت های خوب بازی سازی کار قابل تحسینی است ولی اینکه این رویداد فقط منتهی به انتخاب و معرفی بازیها و بازیسازان بشود هر چند اتفاق خوبی است اما خیلی کم است آن هم برای نهادی به نام بنیاد ملی بازیهای رایانه ای که به نوعی زیرمجموعه وزارت فحیمه فرهنگ و ارشاد اسلامی است و کمترین تفاوتی که با وزارت ارتباطات یا وزارت خارجه دارد توجه به محتوای فرهنگی اجتماعی باز (به عنوان یک محصول فرهنگی) است، می باشد. اشتباه برداشت نشود که منظور از توجه به محتوا، انتخاب موضوعی مثلا به عنوان داعش یا جنگ سوریه و یا حضور چندصدساله ی کشورهای استعمارگری مانند آمریکا و انگلیس و روسیه در این منطقه است. جشنواره هایی که به محتوا توجه کافی و وافی دارند مانند G4C کم نیستند و حتی بازیهای همان شرکت های خارجی مطرح که داورانشان در این جشنواره حاضر شده اند در محصولاتشان بازیهای با محتوای مد نظر خودشان کم نیست. پس شاید این ایده اگر کمی در دیگ بنیاد ملی قُل قُل می کرد و توسط صاحب نظران فنی و محتوایی (به معنای محتوای عام ملی و مذهبی) پخته می شد می توانست این ظرفیت رسانه ای بکارگرفته شده و این نام (گیمستان و نه گیمستان) و این داوران فنی کارآموده را به نتیجه مطلوب تری برساند.

در ادامه به بررسی آماری کشورهای منطقه گیمستان و همچنین آشنایی مختصری با وضعیت بازیهای دیجیتال در یکی از کشورهای مطرح در جغرافیای گیمستان می پردازیم و ضمن تقدیر از همه دست اندرکاران زحمتش این رویداد، امیداریم در رویدادهای آتی علاوه بر نام "فارسی" برگرفته از زبان و رسم الخط خودمان، محتوای مطلوب و هدایت شده ای را بیشتر و پررنگ تر شاهد باشیم.

ترکیه و مصر در این منطقه قرار می گیرند. بیش از ۲ میلیارد نفر در منطقه گیمستان زندگی می کنند و چهل درصد آن ها روزانه بازی های ویدئویی انجام می دهند.

ماهیت گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که برای پروژه های شان، به دنبال ناشر، توزیع کننده یا سرمایه گذار هستند. بنابراین بازی هایی که پیش از این منتشر شده و در بازار هم عملکرد خوبی دارند، و در نتیجه نیازی به سرمایه گذار و ناشر ندارند، نباید در این رویداد شرکت کنند.

و در جایی دیگر از اخبار مربوط به این رویداد آمده است :

"بنابر اعلام رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود به مدت یک هفته تمدید شده است. گفته می شود دلیل این تمدید، پیام ها و درخواست های مکرر بازی سازان بوده و به همین خاطر تا هفتم اردیبهشت ماه برای ارسال آثار به دومین رویداد Tehran Game Convention فرصت باقی است.

بنیاد ملی می گوید که تا به این لحظه، حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر برای حضور در نخستین دوره جایزه گیمستان ارسال شده است. این هفت کشور، جزو منطقه فرضی "گیمستان" هستند که در مجموع ۳۳ کشور را شامل می شود.

هدف اصلی بنیاد ملی از برگزاری جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای بازی سازانی است که به دنبال ارتباط با ناشران و خریداران بین المللی و نیز در حضور بازارهای بین جهانی هستند. داوران گیمستان نیز به همین خاطر به شکلی هدفمند انتخاب شده اند و نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار میان آنها به چشم می خورد. گفتنی است این شرکت ها در مناطق مختلفی از جهان فعالیت دارند و به همین خاطر، بازی سازان شانس بزرگ برای جلب نظر ناشران بین المللی خواهند داشت."

تا این لحظه که این یادداشت در حال نوشتن است هیچ اثری از هدایت محتوایی بازیها و بازیسازان این وسعت گسترده جغرافیایی که عموما نام کشورهای مسلمان، کشورهای فارسی زبان، کشورهای با فرهنگ و اقلیم شبیه به هم هستند یافت نمی شود و گویی قرار است این عده بازی بسازند و یک عده از داوران طراز از شرکت های بازی سازی برتر دنیا نیز

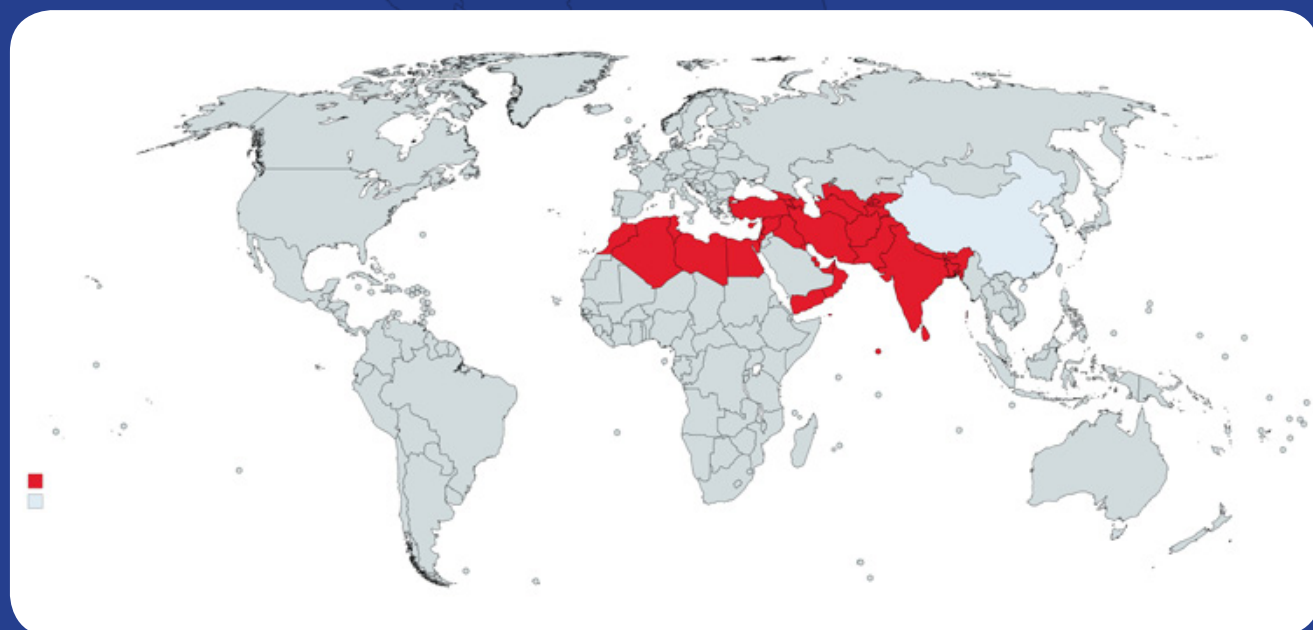
بررسی کشورهای منطقه گیمستان به روایت آمار

در جدول زیر به مرور به بررسی کشورهای منطقه گیمستان پرداخته ایم و با استفاده از اطلاعات مرکز تحقیقاتی نیوزو (Newzoo) جمعیت آنلاین و رتبه درآمدی برخی کشورها را با یکدیگر مقایسه نموده ایم. شما خواننده محترم می توانید با مشاهده این جدول و همچنین نقشه جغرافیایی منطقه گیمستان که در صفحه بعد آمده است، بینش کامل تری نسبت به این رویداد پیدا نمایید. منطقه جغرافیایی گیمستان منطقه به نسبت قابل توجهی بوده که می تواند به عنوان یک بازار مصرف نسبتاً یکسان مورد توجه شرکت های سازنده و لوکالایزهای جهانی قرار گیرد. این وحدت فرهنگی و زبانی را می توانید در جدول ارائه شده بیشتر دقت نمایید.

کشور	جمعیت (میلیون نفر)	جمعیت استفاده کننده از اینترنت (میلیون نفر)	درآمد (میلیون دلار آمریکا)	رتبه در نیوزو	مذهب غالب مردم	زبان رسمی	پول رسمی
هند	۱۳۳۹	۴۲۸	۸۱۹	۱۷	هندو	هندی / انگلیسی	Indian Rupee
ترکیه	۸۱	۴۹	۷۷۴	۱۸	مسلمان	ترکی	Turkish Lira
ایران	۸۱	۴۲	۴۲۴	۲۴	مسلمان	فارسی	Rial
مصر	۹۸	۴۲	۲۰۵	۴۱	مسلمان	عربی	Egyptian Pound
قطر	۳	۳	۱۴۴	۴۹	مسلمان	عربی	Qatari Riyal
پاکستان	۱۹۷	۴۵	۱۳۴	۵۲	مسلمان	اردو / انگلیسی	Pakistani Rupee
کویت	۴	۴	۱۱۷	۵۵	مسلمان	عربی / انگلیسی	Kuwaiti Dollar
الجزیره	۴۱	۱۹	۱۰۴	۵۷	مسلمان	عربی / فرانسوی	Algerian Dinar
مراکش	۳۶	۲۳	۸۶	۵۹	مسلمان	عربی	Moroccan Dirham
عمان	۵	۴	۸۱	۶۰	مسلمان	عربی	Omani Rial
عراق	۳۸	۸	۷۹	۶۲	مسلمان	عربی / کردی	Iraqi Dinar
بنگلادش	۱۶۵	۳۰	۷۷	۶۳	مسلمان	بنگلادشی	Taka
آذربایجان	۱۰	۸	۷۷	۶۴	مسلمان	آذربایجانی	Manat
ازبکستان	۳۲	۱۶	۷۲	۶۸	مسلمان	ازبک / روسی	Uzbekistan Som
سوریه	۱۸	۷	۵۱	۷۱	مسلمان	عربی	Syrian Pound
لبنان	۶	۵	۵۰	۷۳	مسلمان	عربی / فرانسوی	Lebanese Pound
سریلانکا	۲۱	۸	۴۴	۷۷	بودایی	Sinhala; Tamil	Sri Lankan Rupee
بحرین	۱	۱	۳۵	۸۱	مسلمان	عربی	Bahraini Dinar
تونس	۱۲	۶	۳۰	۸۹	مسلمان	تونسی / فرانسوی	Tunisian Dinar
قبرس	۱	۱	۱۵	۱۰۰	مسیحی	یونانی / ترکی	Euro

کشور	مذهب غالب مردم	زبان رسمي	پول رسمي
افغانستان	مسلمان	فارسي دري / پشتو	Afghani
ارمنستان	ارمني	ارمني	Dram
بوتان (شمال هند)	بودايي	Dzongkha	Ngultrum
امارات	مسلمان	عربي	Dirham
گرجستان	مسيحي	گرجستاني	Lari
قرقيزستان	مسلمان	قرقيزي / روسي	Som
ليبى	مسلمان	عربي	Libyan Dinar
مالديو	مسلمان	Dhivehi	Maldivian Rufiyaa
نپال	هندو	نپالي	Nepalese Rupee
فلسطين	مسلمان	عربي	Egyptian pound
تاجيكستان	مسلمان	تاجيك / روسي	Somoni
ترکمنستان	مسلمان	ترکمن / روسي	Turkmen New Manat
يمن	مسلمان	عربي	Yemeni Rial

در نقشه جغرافیایی زیر کشور های منطقه گیمستان با رنگ قرمز نشان داده شده است. شمال آفریقا، غرب آسیا و مناطقی از شرق آسیا جزء این منطقه فرضی است. در خصوص کشورهای جدول سمت راست، مرکز آماری نیوزو، هیچ اطلاعاتی ارائه نداده است و به همین منظور برای جلوگیری از چند دستگی در ارائه آمار به ذکر مذهب، زبان و پول رسمی اکتفا شده است.



بازیهای دیجیتال در ترکیه



طبق گزارش مرکز نیوزو در سال ۲۰۱۷، کشور ترکیه ۳۰/۸ میلیون نفر بازیکن بازیهای دیجیتال داشته است و درآمد حاصل از این بازار که هجدهمین بازار بازیهای دیجیتال در دنیا می باشد، ۷۷۳/۹ میلیون دلار بوده است. در بین بازیکنان بازیهای موبایلی این کشور ۴۴ درصد زن و ۵۶ درصد مرد هستند.

همچنین ۳۷ درصد از بازیکنان ترکیه ای به روی همه انواع پلتفرم ها بازی می کنند و ۵۹ درصد از افرادی که محتوای ویدئویی بازی کردنها را تماشا می کنند، به تماشای نکات و ترفندهای بازیها می نشینند.

۳۰/۸ میلیون نفر بازیکن



۵۶ درصد



۴۴ درصد



هجدهمین

بازار در دنیا



۷۷۳/۹

میلیون دلار درآمد





مدیر استودیو گونای و طراح لوگوی بازی بان

کیوان ملک محمدی از لوگوی بازی بان می گوید:
در حقیقت بازی بان اشاره به یک دیده بانی برای اکوسیستم بازی دارد و از طرفی می خواهد تا از دنیای خوب بازی ها حفاظت کند. چارچوب لوگو از سپر تشکیل شده است که هم محتوا را احاطه می کند و هم نماد دفاع از بازیهاست که با توجه به هدف این مجله که ترویج و حمایت از بازیهای خوب هم هست در واقع نمادی از سپر دفاعی برای آنها به حساب می آید. لوگوتایپ هم به خاطر مخاطبان بازیها که اکثراً روحیه ای شاداب و پرهیجان دارند به صورت اشکال غیر منظم کار شده تا بیشتر به آن حس طراوت و مخاطب مورد نظر نزدیکتر بشود. نقطه های نوشته به شکل دکمه های دسته بازی پلی استیشن طراحی شده که نماد بازی باشند و مفهوم لوگو را مستقیم به فضای کاری این رسانه متصل کنند.



JOURNEY

سفر

ساخته شده تا بر کوچکی بازیکنان در محیطی هیجان انگیز تأکید کند.
بازیکنان در همکاری ای بی کلام در زمین گیم به اکتشافات می پردازند.



مراسم رونمایی از نرم افزار موبایلی

قرآن برای کودکان

اپلیکیشن تعاملی داستان‌های قرآن کریم

فارسی | عربی | English



{ جهت اطلاع از نحوه درج تبلیغات با بازی بان تماس بگیرید }

@bazibaan

bazibaan@gmail.com

CAUTION



CAUTION

سرچ
سازمان فضای مجازی سرچ
www.seraj.ir


www.Baziyaran.ir
شبکه بازی یاران

www.baziyaran.ir

 @bazibaan
bazibaan@gmail.com