

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات





اذان صبح ۴:۲۲ طلوع آفتاب ۶:۰۰ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۲۲



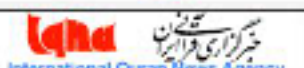
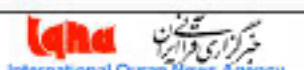
قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۷	۳۰۳۶۰	دلار
▼ ۳۵۳	۳۴۳۲۶	یورو
▼ ۲۱۰	۴۳۶۲۰	پوند
▼ ۱	۲۷۹۳۴	سدین
-	۸۲۶۶	درهم امارات
▼ ۱۴۸	۳۱۱۲۵	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۴۴۷	دلار
۳۹۳۰	یورو
۴۹۵۰	پوند
۳۱۸۰	سدین
۹۴۲	درهم امارات
۱۱۸۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۵۳۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۲۷۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۳۰۰۰	نیم سکه
۲۸۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	«ایران 57»: پاسخ به تحریف انقلاب اسلامی است		
۴	تاثیر بازی های رایانه ای از سینما بیشتر است		
۴	روغایی از مجله ی ویدیویی بازی خوار		
۴	رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور: تاثیر بازی های رایانه ای از سینما بیش تر است		
۵	همزمان با روز ملی خلیج فارس بازی جزایر سه گانه منتشر شد		
۵	تاثیر پذیری بازی های رایانه ای از سینما		
۶	لبه های تیز بازی های رایانه ای		
۸	اختصاص وام وجوه اداری شده برای 3 بازی با مفاهیم دینی و ارزشی		
۸	اختصاص وام وجوه اداره شده برای 3 بازی با مفاهیم دینی و ارزشی		
۹	لبه های تیز بازی های رایانه ای		
۱۱	رفع تحریم های گوگل برای توسعه دهندگان ایرانی آغاز شد		
۱۱	لبه های تیز بازی های رایانه ای		
۱۴	بازی های رایگان خارجی ذائقه مخاطب ایرانی را تغییر داد/ تولیدکنندگان بازی از بازار داخل ناامید شدند/ حمایت از برگزیدگان جشنواره عمار		
۱۶	بازی «ایران 57» پاسخ به تحریف انقلاب اسلامی است		
۱۸	بده دو		

تعداد محتوا : ۱۸



مجله

۳

پایگاه خبری

۵

خبرگزاری

۵

روزنامه

۵



عماد رحمانی: کارگردانی بازی:

«ایران ۵۷»؛ پاسخ به تحریف انقلاب اسلامی است

گزارش

کسری کریمی طار

«انقلاب ۱۹۷۹» (Revolution 1979)

ماه گذشته برای تلفن‌های هوشمند عرضه شد، یک بازی شبیه به فیلم «آرگو» که داستانی کاملاً غیر واقعی را از حوادث انقلاب اسلامی ارائه می‌داد. این بازی با واکنش‌های منفی فراوانی در داخل روبه‌رو شد طوری که حتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درخواست کرد تمامی صفحاتی را که حاوی این بازی بودند، فیلتر کنند؛ حرکتی که البته با توجه به عرضه فیلم‌هایی همچون «آرگو» و «۳۰۰» تا حدودی شتاب زده به نظر می‌رسید، اما نسبتاً منطقی بود.

عرضه این بازی پیامدهای دیگری هم به همراه داشت و آن هم اعتراض عده‌ای بود که می‌گفتند چرا ما در داخل کشور یک بازی با مضمون انقلاب نساخته‌ایم. با بالا گرفتن اعتراضات به این بازی و محتوای آن، موسسه هنرهای رقصی بسیج برده از بازی «ایران ۵۷» برداشت که در ظاهر جوابی بوده به «انقلاب ۱۹۷۹». با این حال کار ساخت «ایران ۵۷» چندین سال پیش و در سکوت خبری در استودیو رسانه‌ها شکوه کویر آغاز شده بود. استودیویی که تخصصش ساخت بازی‌های رایانه‌ای شخصی بوده و تاکنون عناوین متعددی همچون «قتل در کوچه‌های تهران»، «شیطن‌های علی مردان خان»، «صدای فراموش شده» و «سال‌های سیاه» را روانه بازار کرده است. به همین بهانه گفت‌وگویی را با عماد رحمانی مدیر عامل این استودیو ترتیب دادیم تا درباره بازی «ایران ۵۷» و حواشی آن بیشتر بدانیم.

ساخت بازی «ایران ۵۷» از چه زمانی آغاز شد؟

من دانش آموخته علوم سیاسی هستم و ایده این بازی در کلاس‌های درس و در زمان تحصیلم در مقطع کارشناسی ارشد دانشگاه تهران به ذهنم رسید. بر اساس مطالبی که در دانشگاه فراگرفتم و بحث‌هایی که در آن محیط شکل گرفت، ایده ساخت «ایران ۵۷» به ذهنم خطور کرد. البته بازی‌های قبلی من مثل «قتل در کوچه‌های تهران» و «سال‌های سیاه» تم سیاسی داشتند.

ما عناوین فراوانی در رابطه با تاریخ انقلاب داریم، هر چند بسیاری از آن‌ها آثار ضعیفی از منظر داستانی و روایت هستند. در «ایران ۵۷» قصد ما این بود یک بازی بسازیم که علاوه بر روایت درست، قابلیت برقراری ارتباط با مخاطبان را داشته باشد.

می‌توانید دقیق‌تر در رابطه با این مشکلات بگویید؟

ما عادت کردیم گل درشت حرف بزنیم و مخاطب نمی‌تواند با آن اثر احساس هم‌ذات‌پنداری کرده و آن را نمی‌پذیرد و فراری می‌شود. هدف ما باید در لایه‌ای از قصه پنهان و به مخاطب عرضه شود تا او آرام‌آرام با داستان آشنا شود و خود را بخشی از آن بداند.

بازی، رسانه بسیار خوبی برای روایت انقلاب بود، مخصوصاً این که انقلاب مسالمت‌آمیز است و چیزی نبوده است. تقویم انقلاب را که نگاه می‌کنید یا چیزهای متفاوت زیادی مواجه می‌شوید. از حرکت‌های جاسوسی و کارهای خرابکارانه

مجاهدین در جشن‌های ۲۵۰۰ ساله تا ترور و خیزش مردمی علیه حکومت. ما تمامی این اتفاقات را در نظر گرفته و پس از انعام مراحل پیش تولید با آقای جعفری مدیر مرکز هنرهای رقصی بسیج

صحبت و قرارداد امضا کردیم.

پیش تولید بازی چه مدتی به طول انجامید

و از چه منابعی در این بخش استفاده کردید؟

نزدیک به ۱۸ ماه از وقت ما صرف ۷۰۰ صفحه

مطالعه در ارتباط با انقلاب گذشت، حتی نزدیک به سه هزار عکس از آن دوران تهیه کردیم. یکی از افتخارات مادر این بازی استفاده از منابع دانشگاهی است؛ منابعی مثل تاریخ تحولات نوشته دکتر ازغندی یا تاریخ اقتصاد ایران نوشته دکتر مولوی و حتی سندهای سازمان اسناد انقلاب اسلامی.

طی دوران پیش تولید به جز تحقیقات

هیچ پیشرفتی در کار ساخت و

توسعه بازی انجام نشد؟

البته، طراحی کانسپ و کاراکترها

در همین مدت انجام شد زیرا

کاراکترهای ما هیچ کدام واقعی

نیستند؛ شخصیت‌هایی هستند

خیالی که در یک بستر واقعی

قرار داده شده‌اند. در حقیقت

تمامی منابع موجود در این

بازی از واقعیت الهام گرفته

شده‌اند به جز شخصیت‌های

اصلی تا داستان بدون وجود

محدودیت‌های دست و

پاگیر روایت شود. حتی

۱۲ حادثه پیش از انقلاب

و مرتبط با آن را در بازی به

نمایش گذاشتیم، اما سعی

کردیم به خاطر بار درام روی

شخصیت‌های اصلی متمرکز

شویم تا مخاطبان بیشتر با بازی

حس هم‌ذات‌پنداری کنند.

ایشان شخصیت اصلی بازی در ابتدا

مارکسیست است، اما طی اتفاقاتی از

عقیده خود برمی‌گردد مثلاً در بخشی

از بازی او باید تعدادی جعبه مهمات را به

زیرزمین برده و در همین حال پایش به

جعبه می‌خورد و از وجود تعدادی سبند

باخبر می‌شود؛ سندهایی مثل ترور مجید

شریف واقعی در سال ۵۴ جانب این که

بازی دو روز پس از حادثه سینمارکس

آبادان آغاز می‌شود و روزنامه‌ای در اتاق

شخصیت اصلی وجود دارد که از این

اتفاق خبر می‌دهد.

چه زمانی بین استودیو رسانه شکوه تصویر و موسسه هنرهای

رقصی بسیج قرارداد امضا شد؟

ما سال گذشته قرارداد امضا کردیم اما از سال ۹۲ همواره در رابطه با

این پروژه با آقای جعفری بحث و گفت‌وگو می‌کردیم و

تحت مشاوره ایشان کار را پیش بردیم.

بازی «ایران ۵۷» چند روز پس از موج

منتفی ایجاد شده در ارتباط با بازی

«انقلاب ۱۹۷۹» معرفی شد. یعنی

به صورت ناخواسته این دو بازی

در مقابل یکدیگر قرار گرفتند.

در سست است که این باعث

معروفیت یزدهای بازی شد،

اما فکر نمی‌کنی این در بلند به

ضرر تان تمام شود؟



ماموریت‌های ساده آغاز می‌کند. مثلاً ماموریت نخست بازی ترور یک گروه از آمریکایی‌هاست که در آن جابلیشن وظیفه رانندگی و رساندن افراد به وپلای آمریکایی‌ها را دارد.

تمرکز بازی تو روی رستگاری شخصیت اصلی است و مشکل اینجاست که عموم آثار چه در بازی و چه در سینما نمی‌توانند به خوبی روی اتفاق مهمی همچون رستگاری مانور دهند و یک جایی می‌بینی شخصیت اصلی ناگهان ۱۸۰ درجه تغییر می‌کند. می‌خواهم ببینم برای نیافتادن در دام شعاری بودن چه کاری کرده‌ای؟

من به داستان خودم و روند پیشروی آن اعتماد کامل دارم. در جای جای بازی نشانه‌هایی وجود دارد که ایلشن با آن‌ها روبه‌رو می‌شود. در جایی صحبت‌های عمومی در ارتباط با نظام استبدادی، در جای دیگر به یاد آوردن کشته شدن خانواده‌اش توسط سربازان شاه یا جای دیگر دیدن قتل عام مردم. تمامی این اتفاقات باعث می‌شود تا ایلشن از خود سوال کند که هدف اصلی‌اش چه بوده و چرا به این نقطه رسیده است. از طرفی اتفاقات پیرامون ایلشن همگی واقعی و بر اساس مستندات طراحی شده‌اند تا رستگاری شخصیت دیگر شعاری نباشد.

بیشتر بازی‌های تو عناوین ادونچر بودند یا شاخصه‌های مهم این ژانر را داشتند و «ایران ۵۷» از این قاعده مستثنا نیست. ادونچر ژانر مورد علاقه‌ات است؟

ژانر مورد علاقه من ادونچر (ماجراجویی) است و ۱۳ سال از عمرم را صرف بازی کردن عناوین این سبک کردم. به همین دلیل است که عموم ساخته‌هایم در همین ژانر قرار می‌گیرند.

عناوین مورد علاقه‌ات در این ژانر کدام‌هاست؟

من بیشتر بازی‌های ادونچر با داستان و فضا سازی جدی را دوست دارم و شاید جز معدود افرادی باشم که «ماتکی آیلند» جز عناوین به شدت محبوب نیست. «آینه سیاه» (The Black Mirror)، «سایبریا ۲»، «شرلوک هولمز: راز مومیایی» و «شرلوک هولمز علیه جک قصاب» جز بازی‌های محبوبم هستند.

قطعا همینطور است. «ایران ۵۷» اکنون از مرحله نخست تا پایان آن قابل بازی است و در مرحله Pre Alpha قرار دارد. «انقلاب ۱۹۷۹» سالهاست که در مرحله ساخت قرار دارد. اما هیچ کس فکر نمی‌کرد این بازی طی مدت یک‌ماهه به صورت کاملاً معرفی و عرضه شود. بعد از عرضه بازی هم بسیاری گفتند که چرا هیچ کدام از بازیسازان داخلی از اتفاق مهمی همچون انقلاب اسلامی عنوانی نساخته‌اند که خب «ایران ۵۷» جواب این ادعا بود. من ایایی از این کار ندارم که دو بازی در مقابل یکدیگر قرار گیرند.

بازی ما بر اساس اسناد واقعی طراحی شده و روایتی درست از انقلاب دارد. یکی از نکات شاخص این بازی مستند بودن آن است. البته نباید فراموش کنیم که «انقلاب ۱۹۷۹» با بودجه‌ای نزدیک به چهار میلیارد تومان ساخته شده، در صورتی که هزینه پروژه «ایران ۵۷» بسیار کمتر از این است.

از روز تاسیس بنیاد تا به امروز بازی فاخر و سفارشی فراوانی ساخته شده‌اند که می‌توان گفت تقریباً تمامی آن‌ها در بازار ضعیف ظاهر شدند، مخصوصاً در بخش روایت و همین باعث شده تا مخاطبان دید منفی به این دست بازی‌ها داشته باشند. بر اساس حرف‌های این ضعف در بخش داستان «ایران ۵۷» وجود نخواهد داشت، اما در بخش گیم پلی چه کاری انجام دادید تا مخاطب با شما همسو شود، مخصوصاً این که مخاطبان ما خیلی پرحوصله نیستند و ژانر شوتر هم طرفدارانش چندین برابر ژانر ادونچر است.

یکی از دغدغه‌ها و چالش‌های اصلی ما در بخش گیم پلی بود. جدا از این که دیزاین یک بازی هنری والا و کاری به شدت دشوار است، مساله خطوط فرمز داستانی هم سختی کار را دوچندان کرد. در نتیجه سعی کردیم گیم پلی بازی را با داستان پیش ببریم. بازی از جایی آغاز می‌شود که ایلشن ۲۷ ساله وارد جبهه خلق ایران شده و کار خود را با

به
استاندارد
جهانی
نزدیک
شده‌ایم

اعتقاد دارم که می‌توانیم در سطح کشورهای غربی و آسیای شرقی که در این صنعت پیشرو هستند، بازی بسازیم و ترسیمی هم ندارم که بگویم می‌توانیم از بازی‌های فراگورز (سازنده سری بازی‌های «شرلوک هولمز») هم بهتر بسازیم.

در این عرصه، مشکل اینجاست که فشارهای فراوانی روی دوش‌های سازندگان داخلی سنگینی می‌کند. فشارهای بازار، فشارهای نشر، فشارهای سیاست‌های حاکمیتی و فشارهایی که اجازه نمی‌دهند یک تیم بازی سازی مقتدر شکل گرفته و این گروه بدون حس کردن این فشارها، بازی مورد علاقه خود و مردم را بسازند. مثلاً پس از بازی کردن «هوی رین» که از عناوین به شدت مورد علاقه‌ام بود ساخت بازی «در جست‌وجوی آرامش» را آغاز کردم، آن هم با بازینامه‌ای ۱۲۰۰ صفحه‌ای. منتهای مراتب گاهی اوقات مجبوری در یک بخشی از کار متوقف شوی. چون هم از منظر مالی در مضیقه هستی و هم عملاً بازاری برای عرضه محصولات نداری. بازار خارجی هم با وجود کم رنگ تر شدن تحریم‌ها همچنان بازار مطمئنی نیست. با این حال بازی‌های ادونچر داخلی پتانسیل این را دارند که در سطح جهانی عمل کنند. مثلاً ناشر جهانی «قتل در کوچه‌های تهران» همان ناشری بود که وظیفه بخش «آینه سیاه» را در بریتانیا برعهده داشت. البته من بازی خودمان را با آن اثر مقایسه نمی‌کنم، اما این نشان می‌دهد که به استانداردهای جهانی نزدیک شده‌ایم. در هر صورت من امیدوارم خیلی زود بازی‌های فراوانی با استانداردهای جهانی بسازیم.



رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور: تأثیر بازی‌های رایانه‌ای از سینما بیشتر است



حجت الاسلام والمسلمین سید حسین شاهمرادی، رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور در بازدید از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به اهمیت رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای و نگاه به آینده و به خصوص نسل جدید تاکید کرد.

رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور پس از بازدید از واحدهای متولی صنعت بازی‌های رایانه‌ای به لزوم وجود مغز متفکر در این حوزه تاکید کرد و گفت: بازی‌های رایانه‌ای حالا بسیار جدی شده و بسیاری از بازی‌ها با هدف گیری فرهنگ جوامع تولید می‌شوند. وی به رشد بسیار سریع بازی‌ها در جهان اشاره کرد و گفت: امروزه رشد و تأثیر گذاری بازی‌های رایانه‌ای از فیلم و سینما بسیار بیش تر است چرا که بازی به صورت فردی انجام می‌شود اما سینما جمعی است. بایستی در این موضوع آینده‌نگری مناسبی صورت گیرد تا طی برنامه‌ای مشخص به جایگاه مناسبی در این حوزه برسیم.


رئیس‌بازی

رونمایی از مجله ی ویدیویی بازی خوار (۱۳۹۴-۹۵/۰۲/۲۲)

از امروز یک اسم و یک برند تازه وارد دنیای بازی های رایانه ای ایران می شود. «مجله ی ویدیویی بازی خوار» یک ویدیوکست (پادکست ویدیویی) است که قرار است به طور منظم ویدیوها و مطالبی کاملاً انتقادی و تند و طنز در رابطه با مسایل گیم ایران از جمله رفتار مصرف ما، رفتار تولید ما، تعامل ما ایرانی ها با بازی های خارجی و بسیاری موضوعات و سوژه های دیگر منتشر کند.

اولین شماره یا اولین ویدیو از این مجله ی ویدیویی پس از یک سال ایده پردازی و برنامه ریزی و تولید منتشر شده و خوب است بدانید که این نشریه ی تصویری با حمایت مثال زدنی بنیاد ملی بازی های رایانه ای تهیه می شود و از طریق کانال تلگرام بازی خوار ([telegram.me/bazikhar](https://t.me/bazikhar)) و آپارات بازی خوار ([aparat.com/bazikhar](https://www.aparat.com/bazikhar)) با مخاطبان اش در ارتباط است.

تیم مجله ی ویدیویی بازی خوار از نام آشناهای صنعت گیم ایران تشکیل شده و کارگردان آن متین ایزدی، نویسندگان آن متین ایزدی و طه رسولی و بقیه ی افراد تیم میلاد میرزادگی، عرفان علی محمدی، حسین حسینیان، مازیار رشتی پور و مهدی علومی هستند.

همین امروز به کانال تلگرام بازی خوار بپیوندید و جزو اولین بیننده ها و خواننده های بازی خوار باشید: [telegram.me/bazikhar](https://t.me/bazikhar)


رئیس‌بازی

رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور: تأثیر بازی های رایانه ای از سینما بیش تر است (۱۳۹۴-۹۵/۰۲/۲۲)

حجت الاسلام والمسلمین سید حسین شاهمرادی، رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای و نگاه به آینده و به خصوص نسل جدید تاکید کرد.

رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور پس از بازدید از واحدهای متولی صنعت بازی های رایانه ای به لزوم وجود مغز متفکر در این حوزه تاکید (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کرد و گفت بازی های رایانه ای حالا بسیار جدی شده و بسیاری از بازی ها با هدف گیری فرهنگ جوامع تولید می شوند. وی به رشد بسیار سریع بازی ها در جهان اشاره کرد و گفت: امروزه رشد و تاثیرگذاری بازی های رایانه ای از فیلم و سینما بسیار بیش تر است چرا که بازی به صورت فردی انجام می شود اما سینما جمعی است. بایستی در این موضوع آینده نگری مناسبی صورت گیرد تا طی برنامه ای مشخص به جایگاه مناسبی در این حوزه برسیم.

رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور ادامه داد: لازم است بازی های فاخری تولید شود که به مزاج مخاطب خوش بیاید و حتی در سطح بین الملل هم جذاب باشد. از طرفی اگر چنین محصولی تولید شود، می توان محصولات جانبی آن را نیز تولید و عرضه کرد. حجت الاسلام والمسلمین شاهمرادی به ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای تاکید کرد و افزود: رده بندی سنی محصولات فرهنگی، عاقلانه و ضروری است. چرا که مخاطب سنی تمامی محصولات بایستی مشخص باشد.



۳

پاژشات

همزمان با روز ملی خلیج فارس بازی جزایر سه گانه منتشر شد

همزمان با روز ملی خلیج فارس بازی جزایر سه گانه منتشر شد

همزمان با دهم اردیبهشت روز ملی خلیج فارس بازی جزایر سه گانه که توسط تیم پاییز فروزان در مرکز رشد بازی سازی نستینو ملی بازی سازی تولید شده به صورت دیجیتال منتشر شده به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این بازی که برای گوشی های اندرویدی طراحی شده است، بازیکن در نقش فرمانده سپاه ایران در جزیره ابوموسی ایفای نقش می کند و باید با ساخت برج های دفاعی و ارتقای آن ها از جزایر سه گانه در برابر دشمنان دفاع نماید.



باشگاه خبرنگاران

تاثیر پذیری بازی های رایانه ای از سینما (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور گفت: تاثیر بازی های رایانه ای از سینما بیش تر است.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حجت الاسلام والمسلمین سید حسین شاهمرادی، رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای و نگاه به آینده و به خصوص تسل جدید تاکید کرد. رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور پس از بازدید از واحدهای متولی صنعت بازی های رایانه ای به لزوم وجود مغز متفکر در این حوزه تاکید کرد و گفت: بازی های رایانه ای حالا بسیار جدی شده و بسیاری از بازی ها با هدف گیری فرهنگ جوامع تولید می شوند.

وی به رشد بسیار سریع بازی ها در جهان اشاره کرد و گفت: امروزه رشد و تاثیرگذاری بازی های رایانه ای از فیلم و سینما بسیار بیش تر است چرا که بازی به صورت فردی انجام می شود اما سینما جمعی است. بایستی در این موضوع آینده نگری مناسبی صورت گیرد تا طی برنامه ای مشخص به جایگاه مناسبی در این حوزه برسیم.

رئیس شورای فرهنگ عمومی کشور ادامه داد: لازم است بازی های فاخری تولید شود که به مزاج مخاطب خوش بیاید و حتی در سطح بین الملل هم جذاب باشد. از طرفی اگر چنین محصولی تولید شود، می توان محصولات جانبی آن را نیز تولید و عرضه کرد. حجت الاسلام والمسلمین شاهمرادی به ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای تاکید کرد و افزود: رده بندی سنی محصولات فرهنگی، عاقلانه و ضروری است. چرا که مخاطب سنی تمامی محصولات بایستی مشخص باشد.

لبه های تیز بازی های رایانه ای

می توانی جنگ آور شوی، مرزها را پشت سر بگذاری، به مکانی یورش ببری، با اسلحه، همه را از سر راه خود برداری و جوی خون راه بیندازی و سرآخر در میدان کارزار، سرخوش از این همه جنگ و خشونت - همچون جنگ آوران مشهور - خنده سر دمی و جایزه ات هم ورود به بازه ای بالاتر و خشونت و کشتار بیشتر باشد. این یک سکس از هزاران بازی رایانه ای خشن گیم نت ها است که نوجوانان و جوانان کشور با تبلت و گوشی و در خانه، مدرسه و خودرو به آن می پردازند و روح آرام خود را به چالش می کشند. بی این که سیر محافظتی داشته باشند.

بنا به گزارش نفیسه یزدانی - خبرنگار روزنامه اطلاعات در اصفهان، آمار نشانگر آن است که جوانان ایرانی (۲۰ میلیون کاربر دختر و پسر)، میلیاردها ساعت از زمان خود در سال را در فضای بازی های رایانه ای می گذرانند. ۹ ساعت بازی در شبانه روز، رقم تکان دهنده ای است که در نگاه نخست باورپذیر نمی نماید، ولی حقیقت دارد و از همه، هم از دختران و هم پسران و هم از هویت و فرهنگ ایرانی و باورهای دینی ما قربانی می گیرد. هنگامی که از کودکان پرسش شد، ۵۰ درصد آنان نتوانستند «روحیه خشونت دوست» خود را از «بزن و بکش های بی سبب»، پوشیده نگه دارند.

این دسته از کودکان (با روحیه خشن) از آموزه های اخلاقی می گریزند و شخصیت پایداری ندارند و پیش بینی ناپذیرند. بیشتر پدران و مادران نیز از خریدهای کودکان خود آگاه نیستند که چه بازی هایی می خرند، یا اگر آگاهی دارند نمی دانند که این «بازی های بیگانه با فرهنگ ما» وارداتی و قاچاقی است. کودکی که مدام از چنین بازی هایی، تغذیه روانی می شود، در نبود آن ها دچار گرسنگی روحی خواهد شد و احساس نیاز وادارش خواهد کرد که در جستجوی تهیه اش برآید؛ درست مانند کسی که به مواد مخدر معتاد شده باشد. فرایند تاثیر چنین بازی هایی در مغز کودک و نوجوان، همانند فرایند تاثیر ویرانگر مواد مخدر بر معتاد است.

آغاز بازی های نو

تاریخچه بازی های ویدیویی / رایانه ای، به سال های نخست دهه ۸۰ میلادی بر می گردد. در سال ۱۹۷۲ شرکت «آتاری» بازی های الکترونیکی تنیس روی میز به نام «پنگ» را شناساند و به بازار فرستاد. از آن پس کم کم بر شمار شرکت های سازنده بازی های ویدیویی / رایانه ای افزوده شد. در پایان همان سال بیش از ۲۰ شرکت به تولید بازی های ویدیویی / رایانه ای خانگی می پرداختند. در ایران نیز بازی های ویدیویی / رایانه ای، با تاخیر ۱۰ تا ۱۵ سال نسبت به غرب در جامعه پدیدار شد. کلوب های ویدیویی که از آغاز در سطح شهر شکل گرفتند، بیش از یک مغازه کوچک نبودند و نخستین دستگاه هایی که در این کلوب ها به کار گرفته شد، «آتاری» و «میکرو» بود که با گذر زمان و فراگیرتر شدن دستگاه های پیشرفته تری که از گرافیک و پردازش بالاتری برخوردار بودند، جای خود را به «سگا» و سپس به دستگاه های «پلی استیشن» دادند.

روند پیشرفت فناوری الکترونیکی به ارزان تر شدن دستگاه ها انجامید و دسترسی جوانان بیشتری را موجب شد و کودکان وارد بازی هایی مانند جنگ میان کشورها، جنگ هسته ای، جاسوس بازی، ربات های خشن کشتارگر انسان ها، جادوگرانی با سودای جیرگی بر جهان و بازی زدو خورد مسلحانه و قرار از دست پلیس شدند و به هیبت عروسک گردان هایی درآمدند که با سناریوهای دیکنه شده، قهرمانان خشن را هدایت می کنند.

پیشواز از رایانه و لپ تاپ و تبلت و گوشی هوشمند در کشور ما از همان آغاز، بیشتر ماهیت «پرداختن به بازی» یافته است و نیمی از گجت ها با این هدف خریداری می شود و مورد استفاده قرار می گیرد.

چهره دیگر بازی

اما بازی های رایانه ای تنها همین ها نیست و روی دیگرش، ظرفیت پالندگی شخصیت های اجتماعی و علمی و هویتی نوجوانان را داراست؛ که در این سال ها انکار آن، نه فقط توفیقی در کاهش تهدیدها نداشت، بلکه فرصت ها را نیز از دست داد. بی گمان در میان اثبوت بازی ها، آثاری نیز یافت می شود که نه تنها زیانبار نیستند، بلکه زمینه ساز شکوفایی شخصیت نوجوان را فراهم می آورند.

دکتر امیرحسین نوارچیان - استاد ارتباطات دانشگاه اصفهان با این سخن که بازی های رایانه ای گوشه های گوناگونی را داراست، به گزارشگر روزنامه اطلاعات می گوید: از بخش فنی و مهندسی گرفته تا قلمرو علوم انسانی و روانشناختی، این پدیده دارای ظرفیت گفتگو است.

او با پافشاری بر این که نمی توان نگاه تک سویه به بازی های رایانه ای داشت، به سخنانش ادامه می دهد: اگر این نگاه شکل گیرد، نمی توان از این فناوری که جابایش در سرنوشت نسل جوان نو، بسیار دیده می شود، به درستی استفاده کرد.

دکتر راستی - تحلیل گر امور اجتماعی نیز می گوید: این بازی ها در جهان، هم صنعت، هم هنر و هم رسانه است و درآمدزا و استراتژیک به شمار می رود. باید جنبه صرفاً سرگرمی را کنار زد تا دیگر گوشه های آن نیز دیده شود. اینک دیدگاه های یکسوتگری درباره این پدیده وجود دارد و بیشتر بر گوشه گیری، انزوا و آسیب های آن توجه می شود؛ در حالی که می توان به آموزش های علمی و اندیشگی آن نیز نگاهی انداخت.

دکتر امیر قمرانی - روانشناس و عضو هیات علمی دانشگاه اصفهان، با این گوشزد که قصد سیاه نمایی برای تحلیل درباره پدیده بازی های رایانه ای را ندارد، می گوید: این پدیده تاکنون چالش هایی را در پی داشته است، اما باید دید چگونه می توان از آن بهره گرفت؟

او با اشاره به این که بخشی از بازی ها در جهان، در خدمت آموزش و تربیت قرار دارد و در راه توانبخشی و فرهنگ پروری و هویت سازی کودکان و نوجوانان گام بر می دارد، یادآور می شود: ما نیز می توانیم بازی هایی با نگاه به ملیت و خاک و فرهنگ و باورهای مرز و بوم خود طراحی کنیم؛ در قلمرو آموزش و پرورش نیز بازی های رایانه ای می تواند شیوه ای جذاب برای آموزش مفاهیم سخت و پیچیده درسی باشد.

به گفته او، در قلمرو «توانبخشی برای کودکان استثنایی» و کسانی که ناتوانی حافظه دارند و یا بیش فعال اند، می توان با بازی های رایانه ای، توجه آنان را به یادگیری بیشتر، جلب کرد.

دکتر قمرانی بر این باور است که سناریونویس، بازی را طراحی می کند و یک روانشناس می تواند با مشارکت در تولید، دیدگاه های روانشناسانه بدهد تا «آثر» هنگامی که به بازار راه می یابد، سالم باشد. اگر پیوند مناسبی میان پدیدآورندگان فرم و محتوا و نیز روان شناسان پدید آید، زمینه ساز رخدادهای خوب خواهد بود. آموزش و پرورش در این سال ها برای بهره مندی و استفاده درست از این بازی ها کاری نکرده است. به بازی ها باید از زاویه صنعت نیز نگاه کرد تا ایجاد شغل کند. ما در کشور، آثار محتوایی فاخر برای دگردیسی شدن به بازی، زیاد داریم تا تاریخ و فرهنگ و تمدن ایران را این گونه به جهان بشناسیم. مسیری که انگار برای هموارشدن، به زمان زیادی نیاز دارد. (ادامه دارد ...)

اطلاعات

(ادامه خبر ... بازی ها و فتح مرزها)

بر پایه تحقیق صدیقه تقی زاده خشت مسجدی- کارشناس فرابری داده های کانون استان گیلان، اینک سایه بازی های رایانه ای بر سر کودکان و نوجوانان کشور سنگینی می کند و بخشی از هویت جامعه پذیری آنان را تشکیل می دهد. بی گمان سنجش تاثیر بازی ها به لحاظ اجتماعی و فرهنگی بر کودکان و نوجوانان و روشن ساختن چشم اندازها، برنامه ریزان را یاری خواهد کرد.

روند جهانی شدن در این دهه ها همه قلمروهای فرهنگی و اجتماعی را در نوردیده است و پدیداری شبکه های عظیم تولید و توزیع محصولات و کالاهای فرهنگی و نیز ارتباطات گسترده، سبب شده است تا قلمروهای فرهنگی دگرگون شود.

تولید کالاهای فرهنگی نیز در همه جهان متأثر از همین بستر نو است. در این فضای نو، کالاهایی یا محتوای جدید پدیدار می شود که یکی از آن ها صنعت سرگرمی های مدرن است. اگر در گذشته، گذران زمان های بیکاری، در حاشیه بود و دیده نمی شد، اینک رو به سویی دارد که یکی از مهم ترین گزاره های زندگی انسان ها شود. در این فضا، صنعت سرگرمی، پاسخی است به درخواست های روزافزون مردمانی که چشم به راه بازی هایی هستند که می توانند در سایه قهرمانان شان، توانایی خود را در جهان رویا به خود نشان دهند و به خودباوری برسند.

پیشینه بازی های رایانه ای

پدیده بازی های الکترونیک در هر زمان، به لحاظ شکل و ساختار، دگرگون شده است. از نیمه دوم سده ۲۰ و همگام با پیشرفت صنایع الکترونیک، بازی های نو رایانه ای به وجود آمد و در زمان اندکی تا ژرفا پیش تاخت و همه ساعت های سرگرمی کودکان را پر کرد.

آنچه کودکان و نوجوانان را بیشتر شیفته خود می کند، کیفیت این بازی هاست که دارای موسیقی هیجانی و تصاویر دو بعدی است و نزدیک به جهان واقعی و البته ارزان!

رده بندی بازی ها بر ساختار اجتماعی پایه گذاری می شود. برای نمونه، یکی از بازی ها در آمریکا برای کاربران بالای ۱۷ سال است. ولی همان بازی در آلمان، برای بالای ۱۶ سال و در سوئد و انگلستان برای بالای ۱۵ سال و در کره جنوبی برای کاربران بالای ۱۸ سال تعیین شده و در ایران به کلی قذف شده است!

از زمان دقیق ورود بازی های رایانه ای به ایران آگاهی چندانی در دست نیست و شاید بتوان ورودش را از سال ۱۳۵۸ دانست. اینک ۲ مجموعه دولتی و بخش خصوصی در آن فعال هستند؛ فعالان اصلی را بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال و کارگروه بازی و سرگرمی الکترونیک شورای عالی اطلاع رسانی تشکیل می دهد. همچنین انجمن بازی های رایانه ای فدراسیون ورزش های همگانی و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و نیز واحد تولیدات رایانه ای کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و کانون بازی های رایانه ای ایران، در بخش فرعی می گنجند. بر پایه قهرست بنیاد ملی بازی های رایانه ای از شرکت های بازی ساز ایرانی، اینک نزدیک به ۲۵ تا ۳۰ شرکت خصوصی وجود دارد که در تولید بازی های رایانه ای و همچنین در قلمرو نشریه های تخصصی بازی ها، فعال اند.

تاثیر بازی ها بر شخصیت کاربران

الگوپذیری از بازی های رایانه ای، بستگی به ویژگی های شخصیتی کاربران دارد. این احتمال که واکنش های رفتاری کاربر تا چه اندازه متأثر از قهرمانان رایانه ای است، بسته به نوع بازی نیز هست؛ اینک بازی ها در گروه های مبارزه، جنگ، ویرانگری، آموزشی و یادگیری، ورزشی و غیرخشن بخش پذیر است. برآیند برخی پژوهش ها نشانگر آن است که با بازی های رایانه ای می توان واکنش های هیجانی گوناگونی را در کاربران برانگیخت. به باور برخی دیگر از کارشناسان، کاربران بازی ها گاه برای رهایی و از سرگذراندن موقعیت های تنش زای روانی، از بازی ها بهره می برند و یا به گونه ای می خواهند دقایقی از فشار کمبودها و محرومیت ها و نداشتن ها و سرخوردگی ها بیرون آیند.

آنچه بازی ها را از تلویزیون متمایز می کند، ویژگی هم کنشی (تأمیلی) آن هاست که بازیکنان با بهره از آن ها می توانند رویدادهای بازی را به مهار خود درآورند. برخی پژوهش های انجام گرفته به تاثیر خوب بازی ها بر روی میزان یادگیری کودکان و نوجوانان پرداخته اند و نقش آن را در اکت تحصیلی رد کرده اند.

از این رو می توان از نرم افزارهای گوناگون برای انجام کارهای گروهی، راهنمای کلاسی و مشاوره ای برای آموزگاران در راستای تهیه آموزه های درسی و یا فن مدیریت کلاس استفاده کرد. از این منظر، بازی های رایانه ای دارای ویژگی است که در دیگر شیوه های آموزشی یافت نمی شود. در یک بازی، با روش های تخیلی، می توان این امکان را در اختیار دانش آموز قرار داد که در محیطی ایمن، به حل یک مسئله بپردازد و آزمون نویی داشته باشد. اینک در جهان، بازی های رایانه ای در آموزش درس ها، آموزش های دانشگاهی و نظامی، ارائه خدمات مشاوره ای، آشنایی با کارکردهای نهادهای سازمان ها، افزایش خلاقیت کودکان و تقویت قوه فهم و دریافت کاربران، کاربرد دارد.

بازی های رایانه ای همچنین دارای تاثیر مثبت جسمانی نیز هست و سبب افزایش مهارت های عضلانی و ایجاد هماهنگی میان چشم ها و دست ها می شود و گونه ای تخلیه روانی به همراه دارد و از هیجانات درونی می کاهد و گونه ای خودنمایی (اعتماد به نفس) به وجود می آورد و گاه به برون گرایی فرد درون گرا می انجامد. دیده شده است که بازی های رایانه ای سبب ترمیم عضلات تنفسی در کودکان می شود و به کاهش درد و اضطراب کودک بیمار می انجامد. همچنین در پی خود کاهش اختلالات مغزی را به همراه دارد و به کاهش اختلالات تکلمی کمک می کند و به روابط اجتماعی می انجامد.

بنابراین، دقت در گزینش نوع بازی ها برای کودکان می تواند از این پدیده به ظاهر بد، ابزار کارآمدی بسازد. بهتر است از بازی های رایانه ای تصویری خلاق که کودکان با آن ها مملایی را حل کنند، استفاده شود. بازی کردن گروهی کودکان نیز یکی از راهکارهای مفید است.

سرگرمی همراه با خلاقیت و مهارت

بازی های رایانه ای زمانی چهره ویرانگر به خود می گیرد که کودک به تنهایی و در زمان های طولانی، غرق بازی شود. بهترین راهکار، بیرون بردن رایانه از اتاق کودک است. پدر و مادر می تواند رایانه را در چشم رس خود قرار دهند که بر آن، هم کنترل زمان داشته باشند و هم محتوا.

اگر پدران و مادران به جای تماشای سریال های ماهواره ای و حضور در شبکه های اجتماعی بر پایه گوشی موبایل، زمان بیشتری را با کودک و نوجوان خود بگذرانند، آنان کمتر به سوی بازی های رایانه ای خواهند رفت. «زمان شناسی» برای ارتباط درست با کودک، هر اندازه بیشتر باشد، شخصیت کودک برای ارتباط های اجتماعی بهتر رشد خواهد کرد. اما در همان بازی های رایانه ای نیز پدران و مادران می توانند با کودک همپا شوند و پس از پایان بازی، محتوای آن را مورد نقد و بررسی قرار دهند (ادامه دارد ...)

اطلاعات

(ادامه خبر ...) ویرانگرترین ها، بازی هایی است که تصاویر آن ها به گونه ای پیوسته، بر روی نمایشگر پدیدار شود و کودک به همه تصاویری که از برابر چشم وی می گذرد، باید شلیک کند، از این رو سقارش می شود این گونه بازی ها کمتر در دسترس کودک قرار گیرد. از آن جایی که بازی های رایانه ای اینک ستاره ای تابناک در شب های سرگرمی کودکان است، باید به گونه ای برنامه ریزی کرد که جنبه آموزشی هم بیاید و سبب خلاقیت و مهارت در کاربران کودک شود. دیده بانی پیوسته و برنامه ریزی های دقیق و منظم برای پر کردن اوقات فراغت کودکان، از مهم ترین وظایف پدران و مادران است.

ع.درویشی



International Quran News Agency

اختصاص وام وجوه اداری شده برای ۳ بازی با مفاهیم دینی و ارزشی (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۵)

گروه فضای مجازی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از میان ۱۲ طرح بومی، سه بازی با مفاهیم دینی و ارزشی است که براساس طرح وام وجوه اداره شده اعتباراتی به آن اختصاص می یابد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به طرح وام وجوه اداره شده، طرحی مشترک میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: بر اساس این طرح قرار است از ۱۲ طرح بومی حمایت شود که از این ۱۲ طرح، ۹ بازی بومی و سه طرح ملی است.

وی افزود: از میان ۹ بازی، سه بازی با مفاهیم دینی و ارزشی است که براساس طرح مشترک قرار است از آنها حمایت های لازم را داشته باشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: در سال ۹۵ قرار است از بازی هایی که با محتوای ارزشی است، حمایت های لازم را داشته باشیم و همچنین امتیاز ویژه ای را به آنها اختصاص دهیم.

وی در ادامه با اشاره به یکی از بندهای مصوبه شورای عالی فضای مجازی گفت: در دیدار با سردار طلایی، نایب رئیس شورای شهر تهران، صحبت هایی درمورد حمایت از تبلیغات بازی های رایانه ای انجام دادیم که وی قول مساعدت را برای حمایت داد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: تبلیغ یکی از مهم ترین عناصر در صنعت بازی های رایانه ای است، چراکه وقتی بازی ساخته می شود، اگر مخاطبان در جریان تولید آن نباشند، قطعاً آن بازی سرتاجمی نخواهد داشت.

وی بیان کرد: درخواست کمک جهت اجرایی کردن یکی از بندهای مصوبه شورای عالی فضای مجازی را از نایب رئیس شورای شهر تهران داشتیم که امیدواریم مساعدت هایی به این صنعت کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: بر اساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی، شهرداری ها با تأیید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بایستی به بازی های رایانه ای ایرانی تخفیف در تبلیغ اعطا کنند.

وی یادآور شد: نامه ای تهیه کرده ایم تا جلسه ای با حجت الاسلام امروزی، معاون فرهنگی، اجتماعی شهرداری تهران و دیگر مسئولان شهرداری داشته باشیم و بتوانیم به نتایج بهتری برسیم.

گفتنی است: طی جلسه ای در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات با حضور واعظی، وزیر ارتباطات و معاونانش، برای تحقق طرح های وام وجوه اداره شده تمامی ۱۲ طرح به مبلغ ۲۰ میلیارد ریال به تصویب رسید.



International Quran News Agency

اختصاص وام وجوه اداره شده برای ۳ بازی با مفاهیم دینی و ارزشی (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۵)

گروه فضای مجازی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از میان ۱۲ طرح بومی، سه بازی با مفاهیم دینی و ارزشی است که براساس طرح وام وجوه اداره شده اعتباراتی به آن اختصاص می یابد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به طرح وام وجوه اداره شده، طرحی مشترک میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: بر اساس این طرح قرار است از ۱۲ طرح بومی حمایت شود که از این ۱۲ طرح، ۹ بازی بومی و سه طرح ملی است.

وی افزود: از میان ۹ بازی، سه بازی با مفاهیم دینی و ارزشی است که براساس طرح مشترک قرار است از آنها حمایت های لازم را داشته باشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: در سال ۹۵ قرار است از بازی هایی که با محتوای ارزشی است، حمایت های لازم را داشته باشیم و همچنین امتیاز ویژه ای را به آنها اختصاص دهیم.

وی در ادامه با اشاره به یکی از بندهای مصوبه شورای عالی فضای مجازی گفت: در دیدار با سردار طلایی، نایب رئیس شورای شهر تهران، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) صحبت هایی درمورد حمایت از تبلیغات بازی های رایانه ای انجام دادیم که وی قول مساعدت را برای حمایت داد. کریمی قدوسی تصریح کرد: تبلیغ یکی از مهم ترین عناصر در صنعت بازی های رایانه ای است، چراکه وقتی بازی ساخته می شود، اگر مخاطبان در جریان تولید آن نباشند، قطعا آن بازی سرتاجمی نخواهد داشت. وی بیان کرد: درخواست کمک جهت اجرایی کردن یکی از بندهای مصوبه شورای عالی فضای مجازی را از نایب رئیس شورای شهر تهران داشتیم که امیدواریم مساعدت هایی به این صنعت کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: بر اساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی، شهرداری ها با تأیید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بایستی به بازی های رایانه ای ایرانی تخفیف در تبلیغ اعطا کنند. وی یادآور شد: نامه ای تهیه کرده ایم تا جلسه ای با حجت الاسلام امروزی، معاون فرهنگی، اجتماعی شهرداری تهران و دیگر مسئولان شهرداری داشته باشیم و بتوانیم به نتایج بهتری برسیم. گفتنی است: طی جلسه ای در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات با حضور واعظی، وزیر ارتباطات و معاونانش، برای تحقق طرح های وام وجوه اداره شده تمامی ۱۲ طرح به مبلغ ۲۰ میلیارد ریال به تصویب رسید.



لبه های تیز بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵)

تهران- ایرنا- روزنامه اطلاعات در صفحه گزارش نوشت: می توانی جنگ آور شوی، مرزها را پشت سر بگذاری، به مکانی یورش ببری، با اسلحه، همه را از سر راه خود برداری و جوی خون راه بیندازی و سرآخر در میدان کارزار، سرخوش از این همه جنگ و خشونت -همچون جنگ اوران مشهور- خنده سر دهی و جایزه ات هم ورود به بازه ای بالاتر و خشونت و کشتار بیشتر باشد.

در این گزارش که در شماره شنبه ۲۵ اردیبهشت ۱۳۹۵ خورشیدی به قلم درویشی منتشر شده، آمده است: این یک سکانس از هزاران بازی رایانه ای خشن گیم نت ها است که نوجوانان و جوانان کشور با تبلت و گوشی و در خانه، مدرسه و خودرو به آن می پردازند و روح آرام خود را به چالش می کشند، بی این که سیر محافظتی داشته باشند.

بنا به گزارش نفیسه یزدانی- خبرنگار روزنامه اطلاعات در اصفهان، آمار نشانگر آن است که جوانان ایرانی (۲۰ میلیون کاربر دختروپسر)، میلیاردها ساعت از زمان خود در سال را در فضای بازی های رایانه ای می گذرانند. ۹ ساعت بازی در شبانه روز، رقم تکان دهنده ای است که در نگاه نخست باورپذیر نمی نماید، ولی حقیقت دارد و از همه، هم از دختران و هم پسران و هم از هویت و فرهنگ ایرانی و باورهای دینی ما قربانی می گیرد. هنگامی که از کودکان پرسش شد، ۵۰ درصد آنان نتوانستند «روحیه خشونت دوست» خود را از «بزن و بکشد های بی سبب»، پوشیده نگه دارند.

این دسته از کودکان (با روحیه خشن) از آموزه های اخلاقی می گریزند و شخصیت پایداری ندارند و پیش بینی ناپذیرند. بیشتر پدران و مادران نیز از خریدهای کودکان خود آگاه نیستند که چه بازی هایی می خرند، یا اگر آگاهی دارند نمی دانند که این «بازی های بیگانه یا فرهنگ ما» وارداتی و قاچاقی است. کودکی که مدام از چنین بازی هایی، تغذیه روانی می شود، در نبود آن ها دچار گرسنگی روحی خواهد شد و احساس نیاز وادارش خواهد کرد که در جستجوی تهیه اش برآید؛ درست مانند کسی که به مواد مخدر معتاد شده باشد. فرایند تاثیر چنین بازی هایی در مغز کودک و نوجوان، همانند فرایند تاثیر ویرانگر مواد مخدر بر معتاد است.

●● آغاز بازی های نو

تاریخچه بازی های ویدیویی /رایانه ای، به سال های نخست دهه ۸۰ میلادی بر می گردد. در سال ۱۹۷۲ شرکت «آتاری» بازی های الکترونیکی تنیس روی میز به نام «پنگ» را شناساند و به بازار فرستاد. از آن پس کم کم بر شمار شرکت های سازنده بازی های ویدیویی / رایانه ای افزوده شد. در پایان همان سال بیش از ۲۰ شرکت به تولید بازی های ویدیویی / رایانه ای خانگی می پرداختند.

در ایران نیز بازی های ویدیویی / رایانه ای، با تأخیر ۱۰ تا ۱۵ سال نسبت به غرب در جامعه پدیدار شد. کلوب های ویدیویی که از آغاز در سطح شهر شکل گرفتند، بیش از یک مقارنه کوچک نبودند و نخستین دستگاه هایی که در این کلوب ها به کار گرفته شد، «آتاری» و «میکرو» بود که با گذر زمان و فراگیرتر شدن دستگاه های پیشرفته تری که از گرافیک و پردازش بالاتری برخوردار بودند، جای خود را به «سگا» و سپس به دستگاه های «پلی استیشن» دادند.

روند پیشرفت فناوری الکترونیکی به ارزان تر شدن دستگاه ها انجامید و دسترسی جوانان بیشتری را موجب شد و کودکان وارد بازی هایی مانند جنگ میان کشورها، جنگ هسته ای، جاسوس بازی، ربات های خشن کشتارگر انسان ها، جادوگرانی با سودای چیرگی بر جهان و بازی زدو خورد مسلحانه و فرار از دست پلیس شدند و به هیبت عروسک گردان هایی درآمدند که با سناریوهای دیکنه شده، قهرمانان خشن را هدایت می کنند.

پیشواز از رایانه و لب تاپ و تبلت و گوشی هوشمند در کشور ما از همان آغاز، بیشتر ماهیت «پرداختن به بازی» یافته است و نیمی از گجت ها با این هدف خریداری می شود و مورد استفاده قرار می گیرد.

●● چهره دیگر بازی

اما بازی های رایانه ای تنها همین ها نیست و روی دیگرش، ظرفیت بالندگی شخصیت های اجتماعی و علمی و هویتی نوجوانان را داراست؛ که در این سال ها انکار آن، نه فقط توفیقی در کاهش تهدیدها نداشت، بلکه فرصت ها را نیز از دست داد. بی گمان در میان اتبوه بازی ها، آتاری نیز یافت می شود که نه تنها زیاتر نیستند، بلکه زمینه ساز شکوفایی شخصیت نوجوان را فراهم می آورند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دکتر امیرحسین نوارچیان - استاد ارتباطات دانشگاه اصفهان با این سخن که بازی های رایانه ای گوشه های گوناگونی را داراست، به گزارشگر روزنامه اطلاعات می گوید: از بخش فنی و مهندسی گرفته تا قلمرو علوم انسانی و روانشناختی، این پدیده دارای ظرفیت گفتگو است.

او با پافشاری بر این که نمی توان نگاه تک سویه به بازی های رایانه ای داشت، به سخنانش ادامه می دهد: اگر این نگاه شکل گیرد، نمی توان از این فناوری که جابایش در سرنوشت نسل جوان نو، بسیار دیده می شود، به درستی استفاده کرد.

دکتر راستی - تحلیل گر امور اجتماعی نیز می گوید: این بازی ها در جهان، هم صنعت، هم هنر و هم رسانه است و درآمدزا و استراتژیک به شمار می رود. باید جنبه صرفاً سرگرمی را کنار زد تا دیگر گوشه های آن نیز دیده شود. اینک دیدگاه های یکسونگری درباره این پدیده وجود دارد و بیشتر بر گوشه گیری، انزوا و آسیب های آن توجه می شود؛ در حالی که می توان به آموزش های علمی و اندیشگی آن نیز نگاهی انداخت.

دکتر امیر قمرانی - روانشناس و عضو هیات علمی دانشگاه اصفهان، با این گوشزد که قصد سیاه نمایی برای تحلیل درباره پدیده بازی های رایانه ای را ندارد، می گوید: این پدیده تاکنون چالش هایی را در پی داشته است، اما باید دید چگونه می توان از آن بهره گرفت؟

او با اشاره به این که بخشی از بازی ها در جهان، در خدمت آموزش و تربیت قرار دارد و در راه توانبخشی و فرهنگ پروری و هویت سازی کودکان و نوجوانان گام بر می دارد، یادآور می شود: ما نیز می توانیم بازی هایی با نگاه به ملیت و خاک و فرهنگ و باورهای مرز و بوم خود طراحی کنیم؛ در قلمرو آموزش و پرورش نیز بازی های رایانه ای می تواند شیوه ای جذاب برای آموزش مفاهیم سخت و پیچیده درسی باشد.

به گفته او، در قلمرو «توانبخشی برای کودکان استثنایی» و کسانی که ناتوانی حافظه دارند و یا بیش فعال اند، می توان با بازی های رایانه ای، توجه آنان را به یادگیری بیشتر، جلب کرد.

دکتر قمرانی بر این باور است که سناریونویس، بازی را طراحی می کند و یک روانشناس می تواند با مشارکت در تولید، دیدگاه های روانشناسانه بدهد تا «اثر» هنگامی که به بازار راه می یابد، سالم باشد. اگر پیوند مناسبی میان پدیدآورندگان فرم و محتوا و نیز روان شناسان پدید آید، زمینه ساز رخدادهایی خوب خواهد بود. آموزش و پرورش در این سال ها برای بهره مندی و استفاده درست از این بازی ها کاری نکرده است. به بازی ها باید از زاویه صنعت نیز نگاه کرد تا ایجاد شغل کند. ما در کشور، آثار محتوایی فاخر برای دگردیسی شدن به بازی، زیاد داریم تا تاریخ و فرهنگ و تمدن ایران را این گونه به جهان بشناسانیم. مسیری که انگار برای هموارشدن، به زمان زیادی نیاز دارد.

●● بازی ها و فتح مرزها

بر پایه تحقیق صدیقه تقی زاده خشت مسجدی - کارشناس فرابری داده های کانون استان گیلان، اینک سایه بازی های رایانه ای بر سر کودکان و نوجوانان کشور سنگینی می کند و بخشی از هویت جامعه پذیری آنان را تشکیل می دهد. بی گمان سنجش تاثیر بازی ها به لحاظ اجتماعی و فرهنگی بر کودکان و نوجوانان و روشن ساختن چشم اندازها، برنامه ریزان را یاری خواهد کرد.

روند جهانی شدن در این دهه ها همه قلمروهای فرهنگی و اجتماعی را در نوردیده است و پدیداری شبکه های عظیم تولید و توزیع محصولات و کالاهای فرهنگی و نیز ارتباطات گسترده، سبب شده است تا قلمروهای فرهنگی دگرگون شود.

تولید کالاهای فرهنگی نیز در همه جهان متأثر از همین بستر نو است. در این فضای نو، کالاهایی با محتوای جدید پدیدار می شود که یکی از آن ها صنعت سرگرمی های مدرن است.

اگر در گذشته، گذران زمان های بیکاری، در حاشیه بود و دیده نمی شد، اینک رو به سویی دارد که یکی از مهم ترین گزاره های زندگی انسان ها شود. در این فضا، صنعت سرگرمی، پاسخی است به درخواست های روزافزون مردماتی که چشم به راه بازی هایی هستند که می توانند در سایه قهرمانان شان، توانایی خود را در جهان رویا به خود نشان دهند و به خودباوری برسند.

●● پیشینه بازی های رایانه ای

پدیده بازی های الکترونیک در هر زمان، به لحاظ شکل و ساختار، دگرگون شده است. از نیمه دوم سده ۲۰ و همگام با پیشرفت صنایع الکترونیک، بازی های نو رایانه ای به وجود آمد و در زمان اندکی تا ژرفا پیش تاخت و همه ساعت های سرگرمی کودکان را پر کرد.

آنچه کودکان و نوجوانان را بیشتر شیفته خود می کند، کیفیت این بازی هاست که دارای موسیقی هیجانی و تصاویر دو بعدی است و نزدیک به جهان واقعی و البته ارزان! رده بندی بازی ها بر ساختار اجتماعی پایه گذاری می شود. برای نمونه، یکی از بازی ها در آمریکا برای کاربران بالای ۱۷ سال است، ولی همان بازی در آلمان، برای بالای ۱۶ سال و در سوئد و انگلستان برای بالای ۱۵ سال و در کره جنوبی برای کاربران بالای ۱۸ سال تعیین شده و در ایران به کلی قذف شده است!

از زمان دقیق ورود بازی های رایانه ای به ایران آگاهی چندانی در دست نیست و شاید بتوان ورودش را از سال ۱۳۵۸ دانست. اینک ۲ مجموعه دولتی و بخش خصوصی در آن فعال هستند: فعالان اصلی را بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال و کارگروه بازی و سرگرمی الکترونیک شورای عالی اطلاع رسانی تشکیل می دهد. همچنین انجمن بازی های رایانه ای فدراسیون ورزش های همگانی و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و نیز واحد تولیدات رایانه ای کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و کانون بازی های رایانه ای ایران، در بخش فرعی می گنجد. بر پایه فهرست بنیاد ملی بازی های رایانه ای از شرکت های بازی ساز ایرانی، اینک نزدیک به ۲۵ تا ۳۰ شرکت خصوصی وجود دارد که در تولید بازی های رایانه ای و همچنین در قلمرو نشریه های تخصصی بازی ها، فعال اند.

●● تاثیر بازی ها بر شخصیت کاربران

الگوپذیری از بازی های رایانه ای، بستگی به ویژگی های شخصیتی کاربران دارد. این احتمال که واکنش های رفتاری کاربر تا چه اندازه متأثر از قهرمانان رایانه ای است، بسته به نوع بازی نیز هست: اینک بازی ها در گروه های مبارزه، جنگ، ویرانگری، آموزشی و یادگیری، ورزشی و غیره بخش پذیر است. برآیند برخی پژوهش ها نشانگر آن است که با بازی های رایانه ای می توان واکنش های هیجانی گوناگونی را در کاربران برانگیخت. به باور برخی دیگر از کارشناسان، کاربران بازی ها گاه برای رهایی و از سرگرداندن موقعیت های تنش زای روانی، از بازی ها بهره می برند و یا به گونه ای می خواهند دقایقی از فشار کمبودها و محرومیت ها و نداشتن ها و سرخورده گی ها بیرون آیند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آنچه بازی ها را از تلویزیون متمایز می کند، ویژگی هم کُنشی (تعاملی) آن هاست که بازیکنان با بهره از آن ها می توانند رویدادهای بازی را به مهار خود درآورند. برخی پژوهش های انجام گرفته به تاثیر خوب بازی ها بر روی میزان یادگیری کودکان و نوجوانان پرداخته اند و نقش آن را در اکت تحصیلی رد کرده اند.

از این رو می توان از نرم افزارهای گوناگون برای انجام کارهای گروهی، راهنمای کلاسی و مشاوره ای برای آموزگاران در راستای تهیه آموزه های درسی و یا فن مدیریت کلاس استفاده کرد. از این منظر، بازی های رایانه ای دارای ویژگی است که در دیگر شیوه های آموزشی یافت نمی شود. در یک بازی، با روش های تخیلی، می توان این امکان را در اختیار دانش آموز قرار داد که در محیطی ایمن، به حل یک مسئله بپردازد و آزمون نویی داشته باشد. اینک در جهان، بازی های رایانه ای در آموزش درس ها، آموزش های دانشگاهی و نظامی، ارائه خدمات مشاوره ای، آشنایی با کارکردهای نهادها و سازمان ها، افزایش خلاقیت کودکان و تقویت قوه فهم و دریافت کاربران، کاربرد دارد.

بازی های رایانه ای همچنین دارای تاثیر مثبت جسمانی نیز هست و سبب افزایش مهارت های عضلانی و ایجاد هماهنگی میان چشم ها و دست ها می شود و گونه ای تخلیه روانی به همراه دارد و از هیجانات درونی می کاهد و گونه ای خودنیادی (اعتماد به نفس) به وجود می آورد و گاه به برون گرایی فرد درون گرا می انجامد. دیده شده است که بازی های رایانه ای سبب ترمیم عضلات تنفسی در کودکان می شود و به کاهش درد و اضطراب کودک بیمار می انجامد. همچنین در پی خود کاهش اختلالات مغزی را به همراه دارد و به کاهش اختلالات تکلمی کمک می کند و به روابط اجتماعی می انجامد.

بنابراین، دقت در گزینش نوع بازی ها برای کودکان می تواند از این پدیده به ظاهر بد، ابزار کارآمدی بسازد. بهتر است از بازی های رایانه ای تصویری خلاق که کودکان با آن ها معماهایی را حل کنند، استفاده شود. بازی کردن گروهی کودکان نیز یکی از راهکارهای مفید است.

●● سرگرمی همراه با خلاقیت و مهارت

بازی های رایانه ای زمانی چهره ویرانگر به خود می گیرد که کودک به تنهایی و در زمان های طولانی، غرق بازی شود. بهترین راهکار، بیرون بردن رایانه از اتاق کودک است. پدر و مادر می تواند رایانه را در چشم رس خود قرار دهند که بر آن، هم کنترل زمان داشته باشند و هم محتوا.

اگر پدران و مادران به جای تماشای سریال های ماهواره ای و حضور در شبکه های اجتماعی بر پایه گوشی موبایل، زمان بیشتری را با کودک و نوجوان خود بگذرانند، آنان کمتر به سوی بازی های رایانه ای خواهند رفت. «زمان شناسی» برای ارتباط درست با کودک، هر اندازه بیشتر باشد، شخصیت کودک برای ارتباط های اجتماعی بهتر رشد خواهد کرد.

اما در همان بازی های رایانه ای نیز پدران و مادران می توانند با کودک همپا شوند و پس از پایان بازی، محتوای آن را مورد نقد و بررسی قرار دهند. ویرانگرترین ها، بازی هایی است که تصاویر آن ها به گونه ای پیوسته، بر روی نمایشگر پدیدار شود و کودک به همه تصاویری که از برابر چشم وی می گذرد، باید شلیک کند، از این رو سفارش می شود این گونه بازی ها کمتر در دسترس کودک قرار گیرد.

از آن جایی که بازی های رایانه ای اینک ستاره ای تابناک در شب های سرگرمی کودکان است، باید به گونه ای برنامه ریزی کرد که جنبه آموزشی هم بیابد و سبب خلاقیت و مهارت در کاربران کودک شود. دیده بانی پیوسته و برنامه ریزی های دقیق و منظم برای پر کردن اوقات فراغت کودکان، از مهم ترین وظایف پدران و مادران است.

●منبع: روزنامه اطلاعات

●●گروه اطلاع رسانی ●●۹۱۱۷۰۰۲۰۰۲



پیامبران

رفع تحریم های گوگل برای توسعه دهندگان ایرانی آغاز شد (۱۳۹۵-۰۵/۰۴/۲۵)

شرکت گوگل به عنوان توسعه دهنده سیستم عامل اندروید که بیشترین مخاطب را در بین دستگاه های هوشمند دارد، روند رفع تحریم توسعه دهندگان ایرانی را آغاز کرده است.

ابزارهای گوگل نقش کلیدی و مهمی در توسعه نرم افزارها و بازی های موبایلی دارند که با شروع رفع این تحریم ها کار توسعه دهندگان ایرانی ساده تر خواهد شد.

گوگل آنالیتیکز به عنوان مرجعی برای تهیه گزارش و آمار از سایت ها و نرم افزارها و همچنین بخش توسعه دهندگان سایت اندروید هم اکنون برای ایرانیان باز شده است.

با این حال هنوز تحریم هایی از گوگل پابرجاست که می توان امیدوار بود در آینده این تحریم ها نیز برداشته شود. رفع چنین تحریم هایی به معنای این است که گوگل توسعه دهندگان ایرانی را به رسمیت خواهد شناخت.



اگرچه
Original News

لبه های تیز بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۰۵/۰۴/۲۵)

روزنامه اطلاعات در صفحه گزارش نوشت: می توانی جنگ آور شوی، مرزها را پشت سر بگذاری، به مکانی یورش ببری، با اسلحه، همه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را از سر راه خود برداری و جوی خون راه بیندازی و سرآخر در میدان کارزار، سرخوش از این همه جنگ و خشونت -همچون جنگ آوران مشهور- خنده سر دهی

اتفاق خبر - در این گزارش که در شماره شبه ۲۵ اردیبهشت ۱۳۹۵ خورشیدی به قلم درویشی منتشر شده، آمده است: این یک سکانس از هزاران بازی رایانه ای خشن گیم نت ها است که نوجوانان و جوانان کشور با تبلت و گوشی و در خانه، مدرسه و خودرو به آن می پردازند و روح آرام خود را به چالش می کشند، بی این که سیر محافظتی داشته باشند.

بنا به گزارش نفیسه یزدانی - خبرنگار روزنامه اطلاعات در اصفهان، آمار نشانگر آن است که جوانان ایرانی (۲۰ میلیون کاربر دختروپسر)، میلیاردها ساعت از زمان خود در سال را در فضای بازی های رایانه ای می گذرانند. ۹ ساعت بازی در شبانه روز، رقم تکان دهنده ای است که در نگاه نخست باورپذیر نمی نماید، ولی حقیقت دارد و از همه، هم از دختران و هم پسران و هم از هویت و فرهنگ ایرانی و باورهای دینی ما قربانی می گیرد. هنگامی که از کودکان پرسش شد، ۵۰ درصد آنان نتوانستند «روحیه خشونت دوست» خود را از «بزن و بکشد های بی سبب»، پوشیده نگه دارند.

این دسته از کودکان (با روحیه خشن) از آموزه های اخلاقی می گریزند و شخصیت پایداری ندارند و پیش بینی ناپذیرند. بیشتر پدران و مادران نیز از خریدهای کودکان خود آگاه نیستند که چه بازی هایی می خرند، یا اگر آگاهی دارند، نمی دانند که این «بازی های بیگانه با فرهنگ ما» وارداتی و قاچاقی است. کودکی که مدام از چنین بازی هایی، تغذیه روانی می شود، در نبود آن ها دچار گرسنگی روحی خواهد شد و احساس نیاز وادارش خواهد کرد که در جستجوی تهیه اش برآید؛ درست مانند کسی که به موادمخدر معتاد شده باشد. فرایند تاثیر چنین بازی هایی در مغز کودک و نوجوان، همانند فرایند تاثیر ویرانگر موادمخدر بر معتاد است.

●● آغاز بازی های نو

تاریخچه بازی های ویدیویی / رایانه ای، به سال های نخست دهه ۸۰ میلادی بر می گردد. در سال ۱۹۷۲ شرکت «آتاری» بازی های الکترونیکی تنیس روی میز به نام «پنگ» را شناساند و به بازار فرستاد. از آن پس کم کم بر شمار شرکت های سازنده بازی های ویدیویی / رایانه ای افزوده شد. در پایان همان سال بیش از ۲۰ شرکت به تولید بازی های ویدیویی / رایانه ای خانگی می پرداختند.

در ایران نیز بازی های ویدیویی / رایانه ای، با تاخیر ۱۰ تا ۱۵ سال نسبت به غرب در جامعه پدیدار شد. کلوب های ویدیویی که از آغاز در سطح شهر شکل گرفتند، بیش از یک مقارنه کوچک نبودند و نخستین دستگاه هایی که در این کلوب ها به کار گرفته شد، «آتاری» و «میکرو» بود که با گذر زمان و فراگیرتر شدن دستگاه های پیشرفته تری که از گرافیک و پردازش بالاتری برخوردار بودند، جای خود را به «سگا» و سپس به دستگاه های «پلی استیشن» دادند. روند پیشرفت فناوری الکترونیکی به ارزان تر شدن دستگاه ها انجامید و دسترسی جوانان بیشتری را موجب شد و کودکان وارد بازی هایی مانند جنگ میان کشورها، جنگ هسته ای، جاسوس بازی، ریات های خشن کشتارگر انسان ها، جادوگرانی با سودای چیرگی بر جهان و بازی زدوخورده مسلحانه و فرار از دست پلیس شدند و به هیبت عروسک گردان هایی درآمدند که با سناریوهای دیکنه شده، قهرمانان خشن را هدایت می کنند.

پیشواز از رایانه و لپ تاپ و تبلت و گوشی هوشمند در کشور ما از همان آغاز، بیشتر ماهیت «پرداختن به بازی» یافته است و نیمی از گجت ها با این هدف خریداری می شود و مورد استفاده قرار می گیرد.

●● چهره دیگر بازی

اما بازی های رایانه ای تنها همین ها نیست و روی دیگرش، ظرفیت بالندگی شخصیت های اجتماعی و علمی و هویتی نوجوانان را داراست؛ که در این سال ها انکار آن، نه فقط توفیقی در کاهش تهدیدها نداشت، بلکه فرصت ها را نیز از دست داد. بی گمان در میان انبوه بازی ها، آتاری نیز یافت می شود که نه تنها زیاتر نیستند، بلکه زمینه ساز شکوفایی شخصیت نوجوان را فراهم می آورند.

دکتر امیرحسین توارچیان - استاد ارتباطات دانشگاه اصفهان با این سخن که بازی های رایانه ای گوشه های گوناگونی را داراست، به گزارشگر روزنامه اطلاعات می گوید: از بخش فنی و مهندسی گرفته تا قلمرو علوم انسانی و روانشناختی، این پدیده دارای ظرفیت گفتگو است.

او با بافشاری بر این که نمی توان نگاه تک سویه به بازی های رایانه ای داشت، به سخنانش ادامه می دهد: اگر این نگاه شکل گیرد، نمی توان از این فناوری که جابایش در سرنوشت نسل جوان نو، بسیار دیده می شود، به درستی استفاده کرد.

دکتر راستی - تحلیل گر امور اجتماعی نیز می گوید: این بازی ها در جهان، هم صنعت، هم هنر و هم رسانه است و درآمدزا و استراتژیک به شمار می رود. باید جنبه صرفاً سرگرمی را کنار زد تا دیگر گوشه های آن نیز دیده شود. اینک دیدگاه های یکسونگری درباره این پدیده وجود دارد و بیشتر بر گوشه گیری، انزوا و آسیب های آن توجه می شود؛ در حالی که می توان به آموزش های علمی و اندیشگی آن نیز نگاهی انداخت.

دکتر امیر قمرانی - روانشناس و عضو هیات علمی دانشگاه اصفهان، با این گوشزد که قصد سیاه نمایی برای تحلیل درباره پدیده بازی های رایانه ای را ندارد، می گوید: این پدیده تاکنون چالش هایی را در پی داشته است، اما باید دید چگونه می توان از آن بهره گرفت؟

او با اشاره به این که بخشی از بازی ها در جهان، در خدمت آموزش و تربیت قرار دارد و در راه توانبخشی و فرهنگ پروری و هویت سازی کودکان و نوجوانان گام بر می دارد، یادآور می شود: ما نیز می توانیم بازی هایی با نگاه به ملیت و خاک و فرهنگ و باورهای مرز و بوم خود طراحی کنیم؛ در قلمرو آموزش و پرورش نیز بازی های رایانه ای می تواند شیوه ای جذاب برای آموزش مفاهیم سخت و پیچیده درسی باشد.

به گفته او، در قلمرو «توانبخشی برای کودکان استثنایی» و کسانی که ناتوانی حافظه دارند و یا بیش فعال اند، می توان با بازی های رایانه ای، توجه آنان را به یادگیری بیشتر، جلب کرد.

دکتر قمرانی بر این باور است که سناریونویس، بازی را طراحی می کند و یک روانشناس می تواند با مشارکت در تولید، دیدگاه های روانشناسانه بدهد تا «آثر» هنگامی که به بازار راه می یابد، سالم باشد. اگر پیوند مناسبی میان پدیدآورندگان فرم و محتوا و نیز روان شناسان پدید آید، زمینه ساز رخدادهای خوب خواهد بود. آموزش و پرورش در این سال ها برای بهره مندی و استفاده درست از این بازی ها کاری نکرده است. به بازی ها باید از زاویه صنعت نیز نگاه کرد تا ایجاد شغل کند. ما در کشور، آثار محتوایی فاخر برای دگردیس شدن به بازی، زیاد داریم تا تاریخ و فرهنگ و تمدن ایران را این گونه به جهان بشناسانیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مسیری که انگار برای هموارشدن، به زمان زیادی نیاز دارد.

● بازی ها و فتح مرزها

بر پایه تحقیق صدیقه تقی زاده خشت مسجدی- کارشناس فرابری داده های کانون استان گیلان، اینک سایه بازی های رایانه ای بر سر کودکان و نوجوانان کشور سنگینی می کند و بخشی از هویت جامعه پذیری آنان را تشکیل می دهد. بی گمان سنجش تاثیر بازی ها به لحاظ اجتماعی و فرهنگی بر کودکان و نوجوانان و روشن ساختن چشم اندازها، برنامه ریزان را یاری خواهد کرد.

روند جهانی شدن در این دهه ها همه قلمروهای فرهنگی و اجتماعی را در نوردیده است و پدیداری شبکه های عظیم تولید و توزیع محصولات و کالاهای فرهنگی و نیز ارتباطات گسترده، سبب شده است تا قلمروهای فرهنگی دگرگون شود.

تولید کالاهای فرهنگی نیز در همه جهان متأثر از همین بستر نو است. در این فضای نو، کالاهایی با محتوای جدید پدیدار می شود که یکی از آن ها صنعت سرگرمی های مدرن است.

اگر در گذشته، گذران زمان های بیکاری، در حاشیه بود و دیده نمی شد، اینک رو به سویی دارد که یکی از مهم ترین گزاره های زندگی انسان ها شود. در این فضا، صنعت سرگرمی، پاسخی است به درخواست های روزافزون مردماتی که چشم به راه بازی هایی هستند که می توانند در سایه قهرمانان شان، توانایی خود را در جهان رویا به خود نشان دهند و به خودباوری برسند.

● پیشینه بازی های رایانه ای

پدیده بازی های الکترونیک در هر زمان، به لحاظ شکل و ساختار، دگرگون شده است. از نیمه دوم سده ۲۰ و همگام با پیشرفت صنایع الکترونیک، بازی های نو رایانه ای به وجود آمد و در زمان اندکی تا ژرفا پیش تاخت و همه ساعت های سرگرمی کودکان را پر کرد.

آنچه کودکان و نوجوانان را بیشتر شیفته خود می کند، کیفیت این بازی هاست که دارای موسیقی هیجانی و تصاویر دو بعدی است و نزدیک به جهان واقعی و البته ارزان! رده بندی بازی ها بر ساختار اجتماعی پایه گذاری می شود برای نمونه، یکی از بازی ها در آمریکا برای کاربران بالای ۱۷ سال است، ولی همان بازی در آلمان، برای بالای ۱۶ سال و در سوئد و انگلستان برای بالای ۱۵ سال و در کره جنوبی برای کاربران بالای ۱۸ سال تعیین شده و در ایران به کلی قذف شده است!

از زمان دقیق ورود بازی های رایانه ای به ایران آگاهی چندانی در دست نیست و شاید بتوان ورودش را از سال ۱۳۵۸ دانست. اینک ۲ مجموعه دولتی و بخش خصوصی در آن فعال هستند؛ فعالان اصلی را بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال و کارگروه بازی و سرگرمی الکترونیک شورای عالی اطلاع رسانی تشکیل می دهد. همچنین انجمن بازی های رایانه ای فدراسیون ورزش های همگانی و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان و نیز واحد تولیدات رایانه ای کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان و کانون بازی های رایانه ای ایران، در بخش فرعی می گنجند. بر پایه فهرست بنیاد ملی بازی های رایانه ای از شرکت های بازی ساز ایرانی، اینک نزدیک به ۲۵ تا ۳۰ شرکت خصوصی وجود دارد که در تولید بازی های رایانه ای و همچنین در قلمرو نشریه های تخصصی بازی ها، فعال اند.

● تاثیر بازی ها بر شخصیت کاربران

الگوپذیری از بازی های رایانه ای، بستگی به ویژگی های شخصیتی کاربران دارد. این احتمال که واکنش های رفتاری کاربر تا چه اندازه متأثر از قهرمانان رایانه ای است، بسته به نوع بازی نیز هست؛ اینک بازی ها در گروه های مبارزه، جنگ، ویرانگری، آموزشی و یادگیری، ورزشی و غیرخشن بخش پذیر است. برآیند برخی پژوهش ها نشانگر آن است که با بازی های رایانه ای می توان واکنش های هیجانی گوناگونی را در کاربران برانگیخت. به باور برخی دیگر از کارشناسان، کاربران بازی ها گاه برای رهایی و از سرگرداندن موقعیت های تنش زای روانی، از بازی ها بهره می برند و یا به گونه ای می خواهند دقایقی از فشار کمبودها و محرومیت ها و نداشتن ها و سرخوردگی ها بیرون آیند.

آنچه بازی ها را از تلویزیون متمایز می کند، ویژگی هم کنشی (تأمیلی) آن هاست که بازیکنان با بهره از آن ها می توانند رویدادهای بازی را به مهار خود درآورند. برخی پژوهش های انجام گرفته به تاثیر خوب بازی ها بر روی میزان یادگیری کودکان و نوجوانان پرداخته اند و نقش آن را در اکت تحصیلی رد کرده اند.

از این رو می توان از نرم افزارهای گوناگون برای انجام کارهای گروهی، راهنمای کلاسی و مشاوره ای برای آموزگاران در راستای تهیه آموزه های درسی و یا فن مدیریت کلاس استفاده کرد. از این منظر، بازی های رایانه ای دارای ویژگی است که در دیگر شیوه های آموزشی یافت نمی شود.

در یک بازی، با روش های تخیلی، می توان این امکان را در اختیار دانش آموز قرار داد که در محیطی ایمن، به حل یک مسئله بپردازد و آزمون نویی داشته باشد. اینک در جهان، بازی های رایانه ای در آموزش درس ها، آموزش های دانشگاهی و نظامی، ارائه خدمات مشاوره ای، آشنایی با کارکردهای نهادها و سازمان ها، افزایش خلاقیت کودکان و تقویت قوه فهم و دریافت کاربران، کاربرد دارد.

بازی های رایانه ای همچنین دارای تاثیر مثبت جسمانی نیز هست و سبب افزایش مهارت های عضلانی و ایجاد هماهنگی میان چشم ها و دست ها می شود و گونه ای تخلیه روانی به همراه دارد و از هیجانات درونی می کاهد و گونه ای خودنیادی (اعتماد به نفس) به وجود می آورد و گاه به برون گرایی فرد درون گرا می انجامد. دیده شده است که بازی های رایانه ای سبب ترمیم عضلات تنفسی در کودکان می شود و به کاهش درد و اضطراب کودک بیمار می انجامد. همچنین در بی خود کاهش اختلالات مغزی را به همراه دارد و به کاهش اختلالات تکلمی کمک می کند و به روابط اجتماعی می انجامد.

بنابراین، دقت در گزینش نوع بازی ها برای کودکان می تواند از این پدیده به ظاهر بد، ابزار کارآمدی بسازد. بهتر است از بازی های رایانه ای تصویری خلاق که کودکان با آن ها معماهایی را حل کنند، استفاده شود. بازی کردن گروهی کودکان نیز یکی از راهکارهای مفید است.

● سرگرمی همراه با خلاقیت و مهارت

بازی های رایانه ای زمانی چهره ویرانگر به خود می گیرد که کودک به تنهایی و در زمان های طولانی، غرق بازی شود. بهترین راهکار، بیرون بردن رایانه از اتاق کودک است. پدر و مادر می توانند رایانه را در چشم رس خود قرار دهند که بر آن، هم کنترل زمان داشته باشند و هم محتوا.

اگر پدران و مادران به جای تماشای سریال های ماهواره ای و حضور در شبکه های اجتماعی بر پایه گوشی موبایل، زمان بیشتری را با کودک و نوجوان خود بگذرانند، آنان کمتر به سوی بازی های رایانه ای خواهند رفت. «زمان شناسی» برای ارتباط درست با کودک، هر اندازه بیشتر باشد، شخصیت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کودک برای ارتباط های اجتماعی بهتر رشد خواهد کرد.

اما در همان بازی های رایانه ای نیز پدران و مادران می توانند با کودک همپا شوند و پس از پایان بازی، محتوای آن را مورد نقد و بررسی قرار دهند. ویرانگرترین ها، بازی هایی است که تصاویر آن ها به گونه ای پیوسته، بر روی نمایشگر پدیدار شود و کودک به همه تصاویری که از برابر چشم وی می گذرد، باید شلیک کند، از این رو سفارش می شود این گونه بازی ها کمتر در دسترس کودک قرار گیرد.

از آن جایی که بازی های رایانه ای اینک ستاره ای تابناک در شب های سرگرمی کودکان است، باید به گونه ای برنامه ریزی کرد که جنبه آموزشی هم بیابد و سبب خلاقیت و مهارت در کاربران کودک شود. دیده بانی پیوسته و برنامه ریزی های دقیق و منظم برای پر کردن اوقات فراغت کودکان، از مهم ترین وظایف پدران و مادران است.

*منبع: روزنامه اطلاعات

۹۴۹۱۰



بازی های رایگان خارجی ذائقه مخاطب ایرانی را تغییر داد / تولیدکنندگان بازی از بازار داخل ناامید شدند / حمایت از برگزیدگان جشنواره عمار (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

حسن کریمی قدوسی گفت: جشنواره عمار بدون غلو و ریاکاری، با هدف گذاری مناسبی پیش می رود و علاوه بر جلب توجه مردم و افزایش آگاهی آنان درباره تأثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای، می تواند مسئولان را هم با خود همراه کند.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی فارس، درباره حضور جشنواره عمار در عرصه بازی های رایانه ای گفت: ورود عمار، باعث دیده شدن بازی سازان دغدغه مند و کسانی که در شرایط عادی مورد توجه قرار نمی گیرند، می شود و فرصت ارتباط با مخاطبان را برایشان فراهم می کند.

حمایت، نظارت و جریان سازی صنعت بازی های رایانه ای

وی در همین راستا ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم آماده است در جهت دیده شدن و توزیع محصولات، از برگزیدگان این جشنواره، حمایت کند. وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سه حوزه حمایت، نظارت و جریان سازی و به طور کلی ایجاد صنعت بازی های رایانه ای در کشور، فعالیت می کند، بیان کرد: امیدوار هستیم در آینده نزدیک، در کنار ایجاد صنعت بازی های رایانه ای در کشور، موضوعات و دغدغه های فرهنگی را هم وارد این بازی ها کنیم تا بتوانیم چنین مسائلی را هم به مخاطبان انتقال دهیم.

کریمی قدوسی ادامه داد: برای بوجود آمدن چنین بستری باید در کنار حمایت های اصولی با قانون گذاری درست، زیرساخت های لازم فراهم شود تا بازی سازی در کشور، ارزش سرمایه گذاری پیدا کند و از طرف دیگر مردم بتوانند در انتخاب محصول، لولیشن محصول داخلی باشد.

حذف مشارکت مستقیم در تولید بازی ها

کریمی قدوسی در بخش دیگری از سخنانش درباره فعالیتهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: حضور بنیاد به عنوان سرمایه گذار و تصدی گر در پروژه های ساخت بازی باعث اختلاف در این عرصه می شود بنابراین حذف این مشارکت اولین کاری است که در دو سال اخیر پیگیر آن بودیم و بجز پروژه هایی که در سالهای قبل ایجاد شده است، بنیاد هیچ پروژه ای را شروع نکرده است.

وی با بیان اینکه نقش اصلی بنیاد، سیاست گذاری و تسهیل فعالیت در این حوزه است، ادامه داد: بنیاد به دنبال ایجاد بازار برای عرضه فیزیکی بازی های رایانه ای است و در این زمینه با قانون گذاری های جدید و ایجاد تسهیلات برای ناشرانی که بازی های داخلی را توزیع می کنند، ملی ماه های آینده، فروش این بازی ها با رشد همراه می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به ورود ناشران جدید جهت عرضه محصولات داخلی اظهار داشت: سیاست گذاری صحیح بر مبنای واقعیت های بازار از جمله کارهایی است که بدنبال اجرای آن است اما حمایت های مالی مستقیم را هم تاکنون قطع نکرده ایم و با نظارت بنیاد از طریق تعاملاتی که با نهادهای دیگر داریم، در قالب وام، گزنت (وام بلاعوض) از فعالان این عرصه پشتیبانی می کنیم.

تغییر ذائقه مخاطب ایرانی با بازی های رایگان خارجی

وی با بیان اینکه تقویت بخش خصوصی از جمله سیاستهای اصلی بنیاد است، اضافه کرد: در حوزه نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور با ایجاد یک بخش خصوصی در این حوزه، تا امروز سه بازی توزیع شده اند و از طرف دیگر با ریزنی های صورت گرفته با صندوق های سرمایه گذاری خطرپذیر، این نهادها هم آماده سرمایه گذاری در این حوزه هستند.

کریمی قدوسی در بخش دیگری از سخنانش اظهار داشت: در حوزه محصولات رایانه ای نه تنها عوارضی وجود ندارد بلکه تقریباً رایگان بدست مردم می رسد و در این شرایط ذائقه مخاطب هم به سمت محصولات خارجی است.

وی با بیان اینکه برخی موارد شیوه قانون گذاری تعیین کننده ذائقه و انتخاب مردم است، ادامه داد: برای اصلاح این شرایط تا زمانی که قانون گذاری درستی در این حوزه نشود، وضعیت تغییر نمی کند، البته در حوزه بازی های موبایلی، توزیع کنندگان بهتر عمل می کنند اما در این عرصه هم بدلیل نبود قوانین، برخی شبکه های اجتماعی، بازی ها را به صورت رایگان منتشر می کنند.

قانون گذاری درست، راه حل مسائل بازی های رایانه ای است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کریمی قدوسی تصریح کرد: در حال حاضر، حتی در داخل کشور، قانونی نداریم که مانع انتشار رایگان محصولات داخلی که مجوز گرفته است، در سایتها شود. از طرف دیگر بدلیل عدم رعایت کپی رایت، بازی های خارجی هم به صورت رایگان در ویسایت ها توزیع می شود که چنین وضعیتی شبیه بحران است.

وی افزود: در چنین شرایطی ناشر ایرانی با قانون گذاری های عجیبی که وجود دارد، بدون علاقه و از روی اجبار، بازی های داخلی را عرضه می کند و از طرف نهاد های مسئول هم بدلیل اینکه بازار از محصولات غیرمجاز اشباع نشود و به بازار سیاه تبدیل نگردد، به چنین بازی هایی هم مجوز نشر می دهند، در چنین شرایطی ناشر هم تمایلی به توزیع محصول داخلی ندارد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: ریشه این مسائل به طور کامل مربوط به قانون گذاری است و تا زمانی که قانون درست نشود، شرایط برای بازی های داخلی سخت است.

وی در همین راستا تاکید کرد: سال گذشته طرحی از طرف ارشاد تدوین شده بود اما بخاطر دغدغه کپی رایت در مجلس، به نتیجه نرسیده است از طرف دیگر می توانیم قانونی مانند حفاظت از مالکیت معنوی را که در اروپا اجرا می شود مطرح کنیم اما این موارد در حیطه اختیارات بنیاد قرار ندارد و مسائل مختلفی در آن تاثیر گذار است.

کریمی قدوسی در بخش دیگری از سخنانش اظهار داشت: نگاه مسئولان به بازی های رایانه ای برخلاف گذشته در حال بهبود است و به دلیل تاثیر گذاری رسانه ها خیلی از افراد، موضوع بازی را جدی گرفته اند که این می تواند منجر به حضور موفق در عرصه بازی های رایانه ای شود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور در ادامه بیان کرد: متأسفانه برخی تولید کنندگان و فعالان این عرصه به دلیل ناامید شدن از بازار داخلی، محصولات خود را با هدف مخاطب خارجی تولید می کنند که با فرهنگ ما همخوانی ندارند.

وی با بیان اینکه تعداد این نوع تولید کنندگان و محصولات اندک است، ادامه داد: این موضوع به عدم اطمینان و اعتماد تولید کنندگان نسبت به عرضه و فروش محصولات در داخل مربوط می شود.

کریمی قدوسی بیان کرد: دولت چین برای حمایت از محصولات داخلی و ترغیب مردم به استفاده از آنها، به مدت ۱۳ سال، فروش کنسول های بازی خارجی را ممنوع اعلام کرد، به همین دلیل مردم به سراغ بازی های رایانه ای رفتند و امروز هر محصولی که در چین تولید می شود براساس فرهنگ این کشور است.

وی افزود: در کشور، بخاطر اینکه نه قانون ممنوعیت و نه مزیت های خوبی داریم، تولید کنندگان از بازار داخلی ناامید می شوند و به سراغ بازار خارجی می روند، البته چنین تولید کنندگانی برای کشور ارزش آوری دارند اما لازم است از فعالان این عرصه حمایت کنیم.

اساتید مجرب برای آموزش آکادمیک بازی سازی نداریم

کریمی قدوسی درباره آموزش دانشگاهی بازی سازی در کشور بیان کرد: در کشور، گرایش ساخت بازی در سطح کارشناسی و ارشد وجود دارد و هر دانشگاهی می تواند این گرایش را داشته باشد، اما در حال حاضر دانشگاه های علم و صنعت و تبریز فعال هستند.

وی افزود: به دلیل اینکه اساتید مجربی که بتوانند به عنوان هیئت علمی دانشگاه ها حضور داشته باشند، نداریم ساخت بازی در حال حاضر ذیل رشته نرم افزار قرار دارد به همین دلیل به دنبال جذب اساتید ایرانی دانشگاه های خارجی هستیم که در این صورت می توانیم حداقل دو دانشگاه را در این حوزه فعال کنیم.

کریمی قدوسی بیان کرد: اگر بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت درآمدزا شناخته شود، بسیاری از مسائل حل می شود، اما در حال حاضر به دلیل این ضعف، دانشجویان نیز کمتر به سراغ این گرایش ساخت بازی می آیند.

لزوم ارتباط بازی سازان و اساتید علوم انسانی

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بخش دیگری از سخنانش اظهار داشت: در حال حاضر، مرز میان فیلم، موسیقی، کتاب و بازی در حال کم رنگ شدن است اما در کشور ما بدلیل نگاه غالباً سنتی در حوزه های دیگر این ارتباط چندان صورت نگرفته است و از طرف دیگر بازار این عرصه هم به قدری نیست که به عنوان مثال سینماگران بتوانند وارد آن شوند.

وی در ادامه سخنانش گفت: ارتباط تولید کنندگان این عرصه با اساتید و کارشناسان علوم انسانی و دیگر رشته ها لازم است و حتی در برخی بازی های داخلی هم این اتفاق افتاده است اما به دلیل اینکه بازی سازی یک سرمایه گذاری دارای ریسک است، بسیاری از تولید کنندگان به لحاظ مالی و زمانی به سراغ چنین افرادی نمی روند و از طرف دیگر اهمیت این مسئله هم در داخل برای بازی سازان کمتر مورد توجه قرار گرفته است.

کریمی قدوسی ادامه داد: برای ایجاد این ارتباط، لازم است برای تولید کنندگانی بر اساس نظر اساتید خبره محصول عرضه می کنند، مزیت های رقابتی در نظر گرفته شود، به طور مثال مجموعه های فرهنگی حمایت ویژه از چنین آثاری داشته باشند.

وی با بیان اینکه بیشتر بازیهای داخلی برگرفته از فرهنگ ماست، افزود: برای اینکه بتوانیم استعدادهای و ظرفیتهای خود را فعال و حفظ کنیم باید زمینه را فراهم کنیم تا همه فعالان و بازی سازان بتوانند حضور داشته باشند.

عمار بدون غلو، هدف گذاری کرده است

کریمی قدوسی با اشاره به انتقال مفاهیم تمدن غربی بوسیله بازی های خارجی، تصریح کرد: جشنواره عمار که به حوزه بازی های رایانه ای ورود کرده است می تواند در کنار رویکرد و موضوعات اصلی خود، با وسعت دید خود دیگران را هم به این سمت سوق دهد.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی آماده همکاری با این جشنواره است، ادامه داد: جشنواره عمار می تواند با عملکرد حرفه ای خود و تبدیل شدن به یک برند، اعتماد خانواده ها را نسبت بازی های رایانه ای جلب کند.

کریمی قدوسی با بیان اینکه جامعه بازی سازی کشور، کوچک است، اظهار داشت: عمار می تواند با استفاده از ظرفیت افرادی که در این حوزه شناخته شده هستند، دامنه پوشش خود را وسیع کند. از طرف دیگر در دایره ها می تواند برای آثار محتوایی، مزایایی قائل شود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور تصریح کرد: جشنواره عمار با توجه به جامعه مخاطبی که انتخاب کرده و بدون غلو و ریاکاری، با هدف گذاری مناسبی پیش می رود، علاوه بر جلب توجه مردم بویژه اقشار سنتی و افزایش آگاهی آنان درباره کارکردها و تاثیرات فرهنگی بازی های رایانه ای، می تواند مسئولان را هم با این موضوع ارتباط دهد.

عماد رحمانی در گفت و گو با صبا: بازی «ایران ۵۷» پاسخ به تعریف انقلاب اسلامی است (۱۴۰۲-۰۲/۰۲/۹۵)

«ما عادت کرده ایم گل درشت حرف بزنیم که مخاطب آن را نمی پذیرد و فراری می شود. هدف ما باید در لایه ای از قصه پنهان و به مخاطب عرضه شود تا او خود را بخشی از آن بداند؛ این نخستین هدف ما در بازی «ایران ۵۷» بود»

به گزارش خبرگزاری صبا، «انقلاب ۱۹۷۹» (Revolution ۱۹۷۹) ماه گذشته برای تلفن های هوشمند عرضه شد، یک بازی شبیه به فیلم «آرگو» که داستانی کاملاً غیرواقعی را از حوادث انقلاب اسلامی ارائه می داد. این بازی با واکنش های منفی فراوانی در داخل روبه رو شد طوری که حتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درخواست کرد تمامی صفحاتی را که حاوی این بازی بودند، فیل تر کنند؛ حرکتی که البته با توجه به عرضه فیلم هایی همچون «آرگو» و «۲۰۰۰» تا حدودی شتاب زده به نظر می رسید اما نسبتاً منطقی بود.

عرضه این بازی پیامدهای دیگری هم به همراه داشت و آن هم اعتراض عده ای بود که می گفتند چرا ما در داخل کشور یک بازی با مضمون انقلاب نساخته ایم. با بالا گرفتن اعتراضات به این بازی و محتوای آن، موسسه هنرهای رقصی سیج پرده از بازی «ایران ۵۷» برداشت که در ظاهر جوابی بود به «انقلاب ۱۹۷۹». با این حال کار ساخت «ایران ۵۷» چندین سال پیش و در سکوت خبری در استودیو رسانا شکوه کویر آغاز شده بود. استودیویی که تخصصش ساخت بازی های رایانه ای شخصی بوده و تاکنون عناوین متعددی همچون «قتل در کوچه های تهران»، «شیطنان های علی مردان خان»، «صدای فراموشی شده» و «سال های سیاه» را روانه بازار کرده است.

به همین بهانه گفت و گویی را با عماد رحمانی مدیر عامل این استودیو ترتیب دادیم تا درباره بازی «ایران ۵۷» و حواشی آن بیشتر بدانیم. ساخت بازی «ایران ۵۷» از چه زمانی آغاز شد؟

من دانش آموخته علوم سیاسی هستم و ایده این بازی در کلاس های درس و در زمان تحصیل در مقطع کارشناسی ارشد دانشگاه تهران به ذهنم رسید. بر اساس مطالبی که در دانشگاه فرا گرفتم و بحث هایی که در آن محیط شکل گرفت، ایده ساخت «ایران ۵۷» به ذهنم خطور کرد. البته بازی های قبلی من مثل «قتل در کوچه های تهران» و «سال های سیاه» تم سیاسی داشتند.

ما عناوین فراوانی در رابطه با تاریخ انقلاب داریم، هرچند بسیاری از آن ها آثار ضعیفی از منظر داستانی و روایت هستند. در «ایران ۵۷» قصدمان این بود یک بازی بسازیم که علاوه بر روایت درست، قابلیت برقراری ارتباط با مخاطبان را داشته باشد.

می توانی دقیق تر در رابطه با این مشکلات بگویی؟

ما عادت کرده ایم گل درشت حرف بزنیم و مخاطب نمی تواند با آن اثر احساس هم ذات پنداری کرده و آن را نمی پذیرد و فراری می شود. هدف ما باید در لایه ای از قصه پنهان و به مخاطب عرضه شود تا او آرام آرام با داستان آشنا شود و خود را بخشی از آن بداند.

بازی، رسانه بسیار خوبی برای روایت انقلاب بود، مخصوصاً این که انقلاب ما انقلاب پر افت و خیزی بوده است. تقویم انقلاب را که نگاه می کنید با چیزهای متفاوت زیادی مواجه می شوید. از حرکت های جاسوسی و کارهای خرابکارانه مجاهدین در جشن های ۲۵۰۰ ساله تا ترور و خیزش مردمی علیه حکومت شاه. ما تمامی این اتفاقات را در نظر گرفته و پس از اتمام مراحل پیش تولید با آقای جمفری مدیر مرکز هنرهای رقصی سیج صحبت و قرارداد امضا کردیم.

پیش تولید بازی چه مدتی به طول انجامید و از چه منابعی در این بخش استفاده کردید؟

نزدیک به ۱۸ ماه از وقت ما صرف ۷۰۰ صفحه مطالعه در ارتباط با انقلاب گذشت. حتی نزدیک به سه هزار عکس از آن دوران تهیه کردیم. یکی از افتخارات ما در این بازی استفاده از منابع دانشگاهی است؛ منابعی مثل تاریخ تحولات نوشته دکتر ازغندی یا تاریخ اقتصاد ایران نوشته دکتر موقی و حتی سندهای سازمان اسناد انقلاب اسلامی.

طی دوران پیش تولید به جز تحقیقات هیچ پیشرفتی در کار ساخت و توسعه بازی انجام نشد؟

البته، طراحی کانسپ و کاراکترها در همین مدت انجام شد زیرا کاراکترهای ما هیچ کدام واقعی نیستند؛ شخصیت هایی هستند خیالی که در یک بستر واقعی قرار داده شده اند. درحقیقت تمامی منابع موجود در این بازی از واقعیت الهام گرفته شده اند به جز شخصیت های اصلی تا داستان بدون وجود محدودیت های دست و پاگیر روایت شود. حتی ۱۳ حادثه پیش از انقلاب و مرتبط با آن را در بازی به نمایش گذاشتیم، اما سعی کردیم به خاطر بار درام روی شخصیت های اصلی متمرکز شویم تا مخاطبان بیشتر با بازی حس هم ذات پنداری کنند.

ایلتشن شخصیت اصلی بازی در ابتدا مارکسیست است، اما طی اتفاقاتی از عقیده خود برمی گردد. مثلاً در بخشی از بازی او باید تعدادی جعبه مهمات را به زیرزمین ببرد و در همین حال پایش به جعبه می خورد و از وجود تعدادی سند باخبر می شود؛ سندهایی مثل ترور مجید شریف واقعی در سال ۵۴. جالب این که بازی دو روز پس از حادثه سینما رکس آبادان آغاز می شود و روزنامه ای در اتاق شخصیت اصلی وجود دارد که از این اتفاق خبر می دهد.

چه زمانی بین استودیو رسانا شکوه تصویر و موسسه هنرهای رقصی سیج قرارداد امضا شد؟

ما سال گذشته قرارداد امضا کردیم اما از سال ۹۲ همواره در رابطه با این پروژه با آقای جمفری بحث و گفت و گو می کردیم و تحت مشاوره ایشان کار را پیش بردیم.

بازی «ایران ۵۷» چند روز پس از موج منفی ایجاد شده در ارتباط با بازی «انقلاب ۱۹۷۹»، معرفی شد. یعنی به صورت ناخواسته این دو بازی در مقابل یکدیگر قرار گرفتند. درست است که این باعث معروفیت برهه ای بازی شده اما فکر نمی کنی این در بلند به ضررتان تمام شود؟

قطلاً همینطور است. «ایران ۵۷» اکنون از مرحله نخست تا پایان آن قابل بازی است و در مرحله Pre Alpha قرار دارد. «انقلاب ۱۹۷۹» سالهاست که در مرحله ساخت قرار دارد، اما هیچ کس فکر نمی کرد این بازی طی مدت یک ماهه به صورت کاملاً معرفی و عرضه شود. بعد از عرضه بازی هم بسیاری گفتند که چرا هیچ کدام از بازیسازان داخلی از اتفاق مهمی همچون انقلاب اسلامی عنوانی نساخته اند که خب «ایران ۵۷» جواب این ادعا بود. من ابایی از این کار ندارم که دو بازی در مقابل یکدیگر قرار گیرند.

بازی ما بر اساس اسناد واقعی طراحی شده و روایتی درست از انقلاب دارد. یکی از نکات شاخص این بازی مستند بودن آن است. البته نباید (آنامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فراموش کنیم که «انقلاب ۱۳۵۷» با بودجه ای نزدیک به چهار میلیارد تومان ساخته شده، در صورتی که هزینه پروژه «ایران ۵۷» بسیار کمتر از این است.

از روز تأسیس بنیاد تا به امروز بازی فاخر و سفارشی فراوانی ساخته شده اند که می توان گفت تقریباً تمامی آن ها در بازار ضعیف ظاهر شدند، مخصوصاً در بخش روایت و همین باعث شده تا مخاطبان دید منفی به این دست بازی ها داشته باشند. بر اساس حرف های این ضعف در بخش داستان «ایران ۵۷» وجود نخواهد داشت، اما در بخش گیم پلی چه کاری انجام دادید تا مخاطب با شما همسو شود، مخصوصاً این که مخاطبان ما خیلی پرحوصله نیستند و ژانر شو تر هم طرفدارانش چندین برابر ژانر ادونچر است.

یکی از دغدغه ها و چالش های اصلی ما در بخش گیم پلی بود. جدا از این که دیزاین یک بازی هنری والا و کاری به شدت دشوار است، مساله خطوط قرمز داستانی هم سختی کار را دوچندان کرد. در نتیجه سعی کردیم گیم پلی بازی را با داستان پیش ببریم. بازی از جایی آغاز می شود که ایلشن ۲۷ ساله وارد جبهه خلق ایران شده و کار خود را با مأموریت های ساده آغاز می کند. مثلاً مأموریت نخست بازی ترور یک گروه از آمریکایی هاست که در آن جا ایلشن وظیفه رانندگی و رساندن افراد به ویلای آمریکایی ها را دارد.

تمرکز بازی تو روی رستگاری شخصیت اصلی است و مشکل اینجاست که عموم آثار چه در بازی و چه در سینما نمی توانند به خوبی روی اتفاق مهمی همچون رستگاری مانور دهند و یک جایی می بینی شخصیت اصلی ناگهان ۱۸۰ درجه تغییر می کند. می خواهم ببینم برای نیافتادن در دام شماری بودن چه کاری کرده ای؟

من به داستان خودم و روند پیشروی آن اعتماد کامل دارم. در جای جای بازی نشانه هایی وجود دارد که ایلشن با آن ها روبه رو می شود. در جایی صحبت های عمومی در ارتباط با نظام استبدادی، در جای دیگر به یاد آوردن کشته شدن خانواده اش توسط سربازان شاه یا جای دیگر دین قتل عام مردم. تمامی این اتفاقات باعث می شود تا ایلشن از خود سوال کند که هدف اصلی اش چه بوده و چرا به این نقطه رسیده است. از طرفی اتفاقات پیرامون ایلشن همگی واقعی و بر اساس مستندات طراحی شده اند تا رستگاری شخصیت دیگر شماری نباشد.

بیشتر بازی های تو عناوین ادونچر بودند یا شاخصه های مهم این ژانر را داشتند و «ایران ۵۷» از این قاعده مستثنا نیست. ادونچر ژانر مورد علاقه ات است؟ ژانر مورد علاقه من ادونچر (ماجراجویی) است و ۱۳ سال از عمرم را صرف بازی کردن عناوین این سبک کردم. به همین دلیل است که عموم ساخته هایم در همین ژانر قرار می گیرند.

عناوین مورد علاقه ات در این ژانر کدام هاست؟

من بیشتر بازی های ادونچر با داستان و قضا سازی جدی را دوست دارم و شاید جز محدود افرادی باشم که «مانکی آیلند» جز عناوین به شدت محبوب نیست. «آینه سیاه» (The Black Mirror)، «سایبریا ۲»، «شرلوک هولمز: راز مومیایی» و «شرلوک هولمز علیه جک قصاب» جز بازی های محبوب هستند. به استانداردهای جهانی نزدیک شده ایم.

من اعتقاد دارم که می توانیم در سطح کشورهای غربی و آسیای شرقی که در این صنعت پیشرو هستند، بازی بسازیم و ترسی هم ندارم که بگویم می توانیم از بازی های فراگورز (سازنده سری بازی های «شرلوک هولمز») هم بهتر بسازیم.

در این عرصه، مشکل اینجاست که فشارهای فراوانی روی دوش های سازندگان داخلی سنگینی می کند. فشارهای بازار، فشارهای نشر، فشارهای سیاست های حاکمیتی و فشارهایی که اجازه نمی دهند یک تیم بازی سازی مقتدر شکل گرفته و این گروه بدون حس کردن این فشار ها، بازی مورد علاقه خود و مردم را بسازند. مثلاً پس از بازی کردن «هوی رین» که از عناوین به شدت مورد علاقه ام بود ساخت بازی «در جست وجوی آرامش» را آغاز کردم، آن هم با بازنامه ای ۱۲۰۰ صفحه ای. منتهای مراتب گاهی اوقات مجبوری در یک بخشی از کار متوقف شوی. چون هم از منظر مالی در مضیقه هستی و هم عملاً بازاری برای عرضه محصولات نداری. بازار خارجی هم با وجود کم رنگ تر شدن تحریم ها همچنان بازار مطمئنی نیست. با این حال بازی های ادونچر داخلی پتانسیل این را دارند که در سطح جهانی عمل کنند. مثلاً ناشر جهانی «قتل در کوچه های تهران» همان ناشری بود که وظیفه پخش «آینه سیاه» را در بریتانیا برعهده داشت. البته من بازی خودمان را با آن اثر مقایسه نمی کنم، اما این نشان می دهد که به استانداردهای جهانی نزدیک شده ایم. در هر صورت من امیدوارم خیلی زود بازی های فراوانی با استانداردهای جهانی بسازیم.

گفت وگو: کسری کریمی طار

انتهای پیام/



بازی دنده دو در کمتر از یک ماه از تاریخ انتشارش به یکی از پرطرفدارترین بازی های اندرویدی کافه بازار بدل شده بده دو (قسمت اول)

بازی دنده دو در کمتر از یک ماه از تاریخ انتشارش به یکی از پرطرفدارترین بازی های اندرویدی کافه بازار بدل شده

بده دو

محمد رضا جعفری

دنده دو، یکی از معدود بازی های ایرانی است که همان ابتدای کار، چشمتان را زیر و بالا می کشید که با یک بازی موبایلی که ابرای طرف هستند، محیط بازی از روی نمونه های خارجی الگوبرداری شده است. تا برای مخاطب آشنا باشد. دنده دو در سبک ترک (Dodge) طراحی شده و مسابقات در شهرهای تهران، اصفهان و اهواز انجام می شود. ماشین ها هم از پژو پارس و سمگان و زانتا شروع می شوند و تا میسویشتی لنس، پورشه پامیر ادامه دارند. حسن ظنم بر آن حس پورست تیم از کاسه ده ماه پیش تصمیم می گیرد یک بازی دوباره در سبک ترک طراحی کند و طی به مرور با دوستانی آشنایی می شود که کمک می کنند بازی شکل و شمایل بهتری بگیرد و به یکی از بهترین بازی های ایرانی در سبک ماشین تبدیل شود. یک روز در دفتر کار از کاسه دو فراموش می کردیم و با جوان های سازندگی بازی در مورد سبکی ها و لذت های بازی سازی گفتیم.

تکمیل شدند. فهمیدیم که پتانسیل این را داریم که کار بزرگ تر و با کیفیت تری را آماده کنیم. این اتفاق باعث شد که کار به مرادب سخت تر شود. من از خودم مطمئن بودم که از نظر برنامه نویسی توانایی این را دارم که پروگرامینگ را به درستی انجام دهم ولی بازی سازی یک کار تک بعدی نیست و باید تمام اعضای گروه در زمینه کار نشان مشخص باشند؛ مثلاً مدل ساز باید بتواند مدلی سه بعدی بسازد که هم کیفیت و جذابیت لازم را داشته باشد و هم اینکه سبک و کم حجم باشد.

تخت گاز در تهران

بازی به دو بخش تقسیم می شود: یک بخش افلاین است که تا به لایم مشخص دارد و بعد از مدتی به پایان می رسد؛ شما بعد از مسابقه داشتن در شهرهای مختلف، شکست دادن رقیبان به پایان بازی می رسید. البته بازی یک بخش آنلاین هم دارد که فعلاً فقط یکی از ایده هایمان را افعال کرده ایم و اجازه دارد تا هر وقت دلان خواست مسابقاتتان را ادامه بدهید. جدول مسابقات مشخص است و نفرات برتر هر هفته جایزه دریافت می کنند. «مسابقه دهن در خیابان های شهرهای ایران خیلی لذت بخش است، مخصوصاً برای ماشین ها با بجه های تیم به این نکته توجه ویژه ای کرده اند»

در یک بحثی از مسابقات آونمپیرانی است که همیشه در میان بازی های ایرانی محبوب بوده؛ پیش از این در دنیا بازی های موفقی برای ترک ساخته شده بود. با یکی از دوستان در مورد ساخت یک بازی صحبت می کردم که گیم پلی اش بر اساسی دنده دادن باشد. بر اینمان جالب شد و سراغ نمونه های خارجی رفتیم. در نهایت به این نتیجه رسیدیم که سبک بازی در گیم می تواند این قدر جذاب باشد که به عنوان یک بازی مستقل عرضه شود. برنامه نویسی کار را خودم شروع کردم و بعد به این فکر افتادم که یک تیم تشکیل بدهم با آقای محمد معتمدی. کارگران کار از قبل آشنا بودم و همکاری کرده بودم اما با سایر دوستان اتفاقی آشنا نشدم. طراحی های آقای تهرانی را هم در اینترنت دیدم و از طریق ایمیل با هم ارتباط برقرار کردیم. «تیمه کننده ی کار ۲۴ سالتی است و نرم افزار کامپیوتر خوانده است اما بازی سازی را کاملاً تجربی یاد گرفته و دست به کار شده.» حدود ده ماه پیش پروژه ی دنده دو را استارت زدیم. بازی ماشین در سبک ترک است. سعی کردیم که همان هایی از ایران در بازی داشته باشیم؛ همان هایی مثل ماشین ها، محیط و شهرها. ایده ی اولیه مان این بود که یک بازی دوبعدی ماشین طراحی کنیم که کاربر کلاچ بگیرد و دنده عوض کند تا در حداقل زمان به حداکثر سرعت ماشین برسد. کم کم کار پیش رفت و اعضای تیم

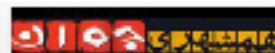
فعالان لوکیشن های بازی، شهرهای تهران، اصفهان و اهواز هستند اما در حال گامدسازی لوکیشن بعدی یعنی یزد هستیم. ما دوست داشتم شهرهای اصلی که المان های خاصی دارند در بازی باشند ولی محدودیت ها باعث شدند که نتوانیم به ایده آل هایمان برسیم؛ مثلاً برای طراحی پل کابلی اهواز مشکل داشتیم چون عکس های کاملی از پل وجود نداشت و وقتی مدل ساز سمعدی می خواهد نما را بسازد به عکس های دقیق از تمام روابات نیاز دارد برای تهران هم چند خیابان مثل ولی عصر را ترکیب کردیم تا وقتی کاربر ۱۰۰ امتیاز مسابقه می دهد، چیزهای متنوعی ببیند.

فعلاً فقط نسخه ی اندرویدی بازی در دسترس است و گروه تصمیم دارند به زودی نسخه ی iOS آن را هم آماده کنند اما همین نسخه ی اندرویدی هم حساسی کل کرده و به تدریج چهارمین بازی پر دانلود دنده دو رسیده است. «در کمتر از یک ماه بازی ما در کافه بازار، ۱۰۰ هزار بار دانلود داشته است. این برای ما افتخار بزرگ است و خوشحالیم که بازی در بین مردم طرفدار پیدا کرده است. کافه بازار تعداد دانلودهایی را که می نویسد، دیر به دیر آپدیت می کند. ما در سیستم خودمان بیش از ۵۰ هزار ثبت نام داشتیم»

مهم ترین نکته ی کار تیم از کاسه این است که بدون هیچ سرمایه ی اولیه ای کار را شروع کرده اند؛ هر کسی حاضر نمی شد، اعتماد کند و بدون دستمزد با ما همکاری کند چون من هم حاضر نبودم با هر کسی کار کنم و به یک طرح سیمعدی حرف های نیاز داشتم. حتی همین بچه ها را هم نمی شناختم و به من اعتماد کردند و همکاری شکل گرفت. به آقای تهرانی گفتیم که یک مدل ساز حرفه ای دارم که حاضر باشد فعلاً به صورت رایگان با ما همکاری کند و ایشان قبول کردند»

اولینشان گرافیک بود

«ما پیشتر نمره گزمان را روی گرافیک گذاشتیم» همین جمله ی کلیدی و باک سیستیم بازی ساز است. این قدر که روی گرافیک وقت و انرژی گذاشته شده است، روی گیم پلی و جذابیت روند بازی وقت گذاشته نشده است. چیستگی به این دارد که فعلاً فقط موبایل گیر بوده باشی. یک سری از بازی ها مثل انگری برز هستند که حتی بچه ی دوساله هم با آنها ارتباط برقرار می کند و به راحتی بازی می کند. اما یک سری بازی ها هستند که تخصصی تر به حساب می آیند و برای در که بهتر آنها باید پیش زمینه ای از بازی یا موبایل داشته باشی. با این حال حرف شما هر دو درست است. تیم ما خیلی کوچک است و وقتی به پروژای به این بزرگی فکر می کنید، باید تیم تکمیل تر باشد؛ مثلاً آن در تیم های بین المللی یک



بازی دنده دو در کمتر از یک ماه از تاریخ انتشارش به یکی از پرطرفدارترین بازی های اندرویدی کافه بازار بدل شده بده دو (قسمت دوم)

سرگرمی، زیاد هزینه کنند، حداقل خریدمان ۱۵۰۰ تومان است و حداکثرش هم ۵۰ هزار تومان. در بیشترین خریدی که یک نفر انجام داده، مجموع خرید ۲۵۰ هزار تومان شده بوده.»

یکی از بحث هایی که در بازار بازی سازی ایران مطرح است، این است که همه می خواهند خیلی زود بازی را جمع کنند و پولدار شوند، «ما به طور میانگین ۱۲ ساعت در روز کار می کنیم ولی در زمان هایی که آپدیت جدید داریم، ۲۲ ساعت در شبانه روز هم کار می کنیم؛ مثلاً یک آپدیت نوروزی داشتیم، ۲۶ اسفند، پتل کافه بازار بسته می شد و دیگر نمی توانستیم تغییری ایجاد کنیم. ما تا ۲۵ اسفند داشتیم کار می کردیم که ساعت یک شب یکی از بچه ها ایرادی در بازی پیدا کرد و مجبور شدیم تا شش صبح کار کنیم و آپدیت جدید بازی را روی بازار آپلود کنیم.»

این مردم نازنین!

اگر حسین به خاطر بازی سازی هایش در تاریخ ماندگار شود، احتمالاً با جمله ی «وی در خانواده ای سنتی

چشم به جهان گشود.» معرفی می شود:

«خانواده ی من خیلی سنتی هستند و هیچ آشنایی یا کامپیوتر ندارند اما از ابتدا کامپیوتر و کنسول بازی در اختیارم بوده. با این حال پدرم هنوز هم بازی سازی را شغل نمی داند و وقتی می خواهد صدایم کند، می گوید «بسه دیگه این قدر بازی نکن.» در این مدت واکنش های مختلفی از کاربران گرفته اند. خیلی ها از نتیجه ی

کار راضی اند ولی همیشه هستند کسانی که ایرادهای بی مورد بگیرند، «بعضی ها به ما پیام می دهند که چطور می توانیم بازی تنون رو هک کنیم؟ اصلاً به این فکر نمی کنند که یک گروهی ده ماه از وقتشان را صرف کرده اند تا این بازی آماده شود. تجربه ای که ما به دست آوریم این بود که اگر کاری کیفیت لازم را نداشته باشد، حتماً مورد توجه قرار می گیرد. ما خیلی روی جزئیات متمرکز بودیم و روی تک تک منوها، جزئیات ماشین ها و مسیر ها و... با هم بحث می کردیم تا به بهترین نتیجه برسیم. در ضمن دغدغه ی این را داشتیم که بازی روی بیشتر گوشی ها اجرا شود ولی در عین حال می خواستیم که کیفیت کار هم افت نکند. برای همین ممکن است بازی روی تعداد کمی از گوشی ها اجرا نشود. سعی کردیم ۸۰-۷۰ درصد افراد با گیم پلی بازی ارتباط برقرار کنند ولی بازی به مرور سخت تر می شود و نیاز به تمرکز بیشتری دارد.» فعلاً حساسی از به سرانجام رسیدن پروژه شان سرخوش هستند و می خواهند حالا حالا روی این بازی مانور بدهند؛ «فعلاً با دنده خیلی کار داریم و تا سال بعد آپدیت های جدید را ارائه می دهیم. در ضمن قرار است یک بازی بافرهنگ ایرانی طراحی کنیم.»

تیم فقط روی گیم پلی کار می کنند. از یک جایی به بعد این نیاز را حس کردیم که وقتی در همه ی زمینه ها متخصص داریم، چرا یک متخصص گیم پلی بازی اضافه نکنیم؟ ولی کار تا حد زیادی پیش رفته بود و یک جور هایی برگشت به عقب به حساب می آمد. در ضمن ما وقت چندانی هم نداشتیم. در پروژه های خارجی مشابه ما، تیم های صد نفره مشغول به کار هستند و ما فقط چهار نفر بودیم. اگر می خواستیم یک متخصص گیم پلی اضافه کنیم، باید دو پرگرم دیگر هم می آوردیم که خواسته های ایشان را انجام دهند. هر قدر که بخواهی می شود کار را بسط داد ولی مسلماً نیاز به سرمایه گذار و نیروی انسانی دارد.»

سال گذشته بازی «صفر تا صد: دنده ی آخر» در همین سبک به بازار آمد. بچه های آر کا گیمز معتقدند نباید این دو بازی را با هم مقایسه کرد؛ «به نظر من نباید این دو کار با هم مقایسه شوند. درست است که سبک شان شبیه است ولی دو کار کاملاً متفاوت هستند. بازی صفر تا صد، یک کار دو بعدی است ولی دلیل نمی شود بگوییم

که روی گرافیکش کار نشده. بازی های دو بعدی زیادی هستند که جذابیت بصریشان بیشتر از بازی های سه بعدی است. انتخاب گیم پلی هم کاملاً سلیقه ای است و خیلی از کاربران ما، از گیم پلی بازی راضی هستند. من با اینکه احترام زیادی برای بازی تیم متریک قائلم ولی بازی خودمان را بیشتر می پسندم.»

پول زور نمی گیریم

بازی دنده دو، جزء معدود بازی هایی است که اگر کاربر

بخواهد رایگان بازی کند، هیچ بن بست جلودی راهش نیست؛ «بیشتر بازی هایی که در کافه بازار هستند، از جایی به بعد به بن بست می رسند و امکان ندارد بدون پرداخت پول بازی را ادامه بدهید. در دنده دو این طور نیست و خرید سکه فقط به سرعت پیشروی کاربر کمک می کند. کسی که سکه می خرد، شاید در عرض یک هفته بازی را تمام کند و کسی که رایگان بازی می کند، یک ماه طول می کشد که به نقطه ی پایان برسد. ما مسابقات آزاد را داریم که می شود بدون محدودیت مسابقه داد. مسابقات روزانه را داریم که اگر هر روز بازی کنید، جوایزش آن قدر بالا می رود که دو برابر خرید درون برنامه ای به شما سکه می دهد. فقط اینکه اگر می خواهید رایگان بازی کنید، باید پیگیر بازی باشید.»

گاهی وقت ها سیستم بازار به مشکل می خورد و کسی که خرید کرده، سکه دریافت نمی کند؛ «برای اینکه کسی در موقع خرید متضرر نشود، این امکان را ایجاد کردیم که با ما ارتباط برقرار کند و ما مستقیماً پایش سکه اضافه کنیم. سعی کردیم قیمت سکه ها را هم خیلی بالا نبریم چون هنوز جا نیفتاده است که مردم برای

ما به طور میانگین ۱۲ ساعت در روز کار می کنیم ولی در زمان هایی که آپدیت جدید داریم، ۲۲ ساعت در شبانه روز هم کار می کنیم

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۲/۲۵

