

۱۳۹۵/۰۷/۰۷

# بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





# بازار سهام

SEP 28 2016

چهارشنبه ۰۷ مهر

۱۳۹۵

اذان صبح ۴:۳۳ طلوع آفتاب ۵:۵۷ اذان ظهر ۱۱:۵۵ اذان مغرب ۱۸:۱۰

قیمت ارز مبادله ای (ریال)	
-	دلار ۳۱۴۲۹
-	یورو ۳۵۳۳۷
-	پوند ۴۰۷۸۷
-	صدین ۳۱۲۰۰
-	درهم امارات ۸۵۵۷
-	فرانک ۳۲۴۱۴

قیمت ارز (تومان)	
-	دلار ۳۵۶۵
-	یورو ۴۰۱۵
-	پوند ۴۶۴۰
-	صدین ۳۵۶۵
-	درهم امارات ۹۶۷
-	لیبر ترکیه ۱۲۰۵

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۹۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۶۵۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۶۰۰۰	نیم سکه
۲۹۶۰۰۰	ربع سکه

# فهرست



۲	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است	کار و کارگر
۳	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است	صدا
۳	بازی های رایانه ای باید سرگرم کننده باشد	کتر
۴	سرمایه گذاری روی صنعت بازی های رایانه ای بازدهی بالایی دارد	امتننا
۴	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی	artna
۵	آغاز مرحله نهایی سومین دوره جام بازی های رایانه ای خلیج فارس	مهر خبرگزاری
۵	بازی های رایانه ای؛ کلاس هایی که مبصر نمی خواهد!	مبغنا
۸	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است	خبرگزاری دبلیوایران ISNA
۸	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است	انگاه نیوز
۹	نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی	خبرگزاری دبلیوایران ISNA
۹	دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها برگزار می شود	خبرگزاری قرآنی

## تعداد محتوا : ۱۱



پایگاه خبری

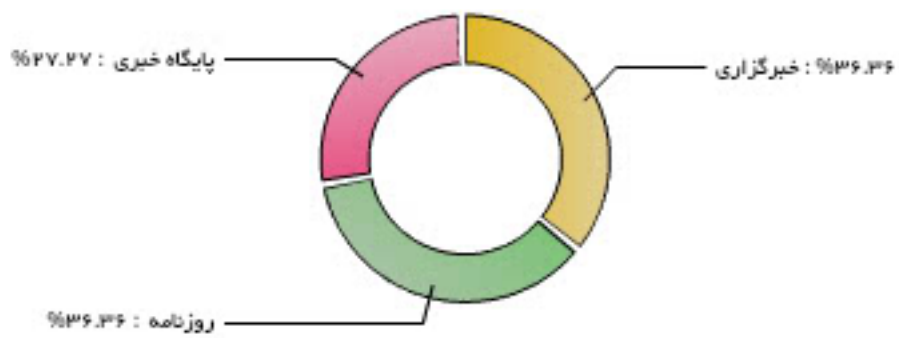
روزنامه

خبرگزاری

۳

۴

۴



## نمایشگاه TGC، سرمایه‌گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است

برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه‌گذاران و شرکت‌های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می‌کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی‌سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک‌تک بازی‌سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی‌سازی کشور رخ خواهد داد می‌تواند نقطه‌ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

به گزارش کاروکارگر، طرح‌ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC بر اساس برنامه‌ی ملی بازی‌های رایانه‌ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

تلاش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همواره بر اعتلای صنعت بازی‌سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی‌سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چندساله است. در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه‌گذاران و فعالان بین‌المللی را به ایران بیاورد، فرصت‌های بسیار باارزشی در اختیار بازی‌سازان کشورمان فرار می‌گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته‌ی بسیاری از بازی‌سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی‌های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند.

قطعا برگزاری شایسته این رویداد بین‌المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه‌جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه‌ای، صنعتی و اقتصادی را می‌طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می‌داند و قطعا کلیه‌ی هماهنگی‌های لازم با مراجع ذیصلاح را بعمل خواهد آورد.

## نمایشگاه TGC، سرمایه‌گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است



برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه‌گذاران و شرکت‌های نشر از سراسر دنیا را به ایران می‌کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازیسازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک‌تک بازیسازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازیسازی کشور رخ خواهد داد می‌تواند نقطه عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

طرح‌ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC بر اساس برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است. تلاش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همواره بر اعتلای صنعت بازیسازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازیسازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چندساله است.

### صنایع فرهنگی

## بازی‌های رایانه‌ای باید سرگرم‌کننده باشد



**فرهنگ:** یک بازیساز گفت: بازی‌های رایانه‌ای موفق در عرصه جهانی در وهله اول محصولات سرگرم‌کننده هستند و در بطن آنها جاشنی‌های دیگری نیز اضافه شده است.

حسین مزروعی، تولیدکننده بازی‌های هشتمین حمله ۱ و ۲، افزود: در حوزه فرهنگی یا محصولات سفارشی مواجه هستیم و در بعضی موارد، مخاطب آخرین اولویت محصول است در حالی که یک بازی فرهنگی باید در وهله نخست سرگرم‌کننده باشد.

### داور مسابقات بازی های رایانه ای: سرمایه گذاری روی صنعت بازی های رایانه ای بازدهی بالایی دارد

داور مسابقات بازی های رایانه ای گفت: سرمایه گذاری روی صنعت بازی های رایانه ای علاوه بر هزینه کم، بازدهی بالایی دارد. سعید زارعی افزود: بازی رایانه ای یا صنعت گیم در جهان امروز بیش از اینکه یک ابزار فرهنگی تاثیرگذار و هدف پذیر باشد، یک محصول اقتصادی پر بازده است.

وی ادامه داد: بازی های رایانه ای تنه دیده شدن هستند، گرچه قبل از دیده شدن خود را در عرصه های بین المللی ثابت کرده اند و رسانه ها می توانند کمک شایانی در معرفی این رشته به عموم مردم و علاقه مندان به گیم انجام دهند.

زارعی گفت: نسل قدیمی گیمرها اکنون در کسوت مری وارد عمل می شوند و با بضاعت اندک خصوصی، سعی در سازماندهی و پرورش استعدادهای این حوزه دارند و گیمهای جوان

کم کم وارد صحنه شده اند. اولین گیمر حرفه ای ایران با اشاره به داوری های مسابقات بازی های رایانه ای افزود: بازی های رایانه ای نیز داور دارند و سطح داوری ایران بسیار فراتر است. در سال ۲۰۰۶ در اجرای بازی فیفا، داوران ایرانی موفق به اجرای سیستمی شدند که در سطح جهانی داوران اذعان داشتند، این اقدام تنها از عهده یک نیم بسیار خیره بر می آید که خوشبختانه در ایران وجود داشت. زارعی خاطر نشان کرد: با توجه به حضور موفق ایرانیان در مسابقات جهانی، جا دارد سرمایه گذاری بیشتری در این زمینه انجام پذیرد. با بررسی رسانه های غربی، حساسیت گیمهای جهان به حضور ایرانیان و موفقیت های آنان کاملاً مشهود است.

وی افزود: یکی از پلبرهای مطرح جهان در سال ۲۰۱۵ می نویسد، «مقام های برتر در ۲۰۱۳ و ۲۰۱۴ برای ایرانیان شد، اروپاییان کجا هستند؟» و این نشان دهنده پتانسیل جوانان ایرانی است.



## برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention؛ نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی (۹۵/۰۱/۲۵)

آرتنا:

برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می کشاند یکی از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که خوشبختانه در هر قدم حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتلای صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدم بزرگی در مسیر این تلاش چند ساله است. در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است تاشران، سرمایه گذاران و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فعالان بین‌المللی را به ایران بیاورد، فرصت‌های بسیار بالارزشی در اختیار بازی‌سازان کشورمان قرار می‌گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته‌ی بسیاری از بازی‌سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی‌های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند.

قطعا برگزاری شایسته این رویداد بین‌المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه‌جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه‌ای، صنعتی و اقتصادی را می‌طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می‌داند و قطعا کلیه‌ی هماهنگی‌های لازم با مراجع ذی‌صلاح را بعمل خواهد آورد.



### آغاز مرحله نهایی سومین دوره جام بازی‌های رایانه‌ای خلیج فارس (۱۳۹۷-۱۳۹۶-۹۷)

پس از برگزاری دوره مقدماتی سومین دوره بازیهای رایانه‌ای خلیج فارس از تاریخ ۲۲ لغایت ۲۸ شهریورماه در سراسر کشور، نفرات برگزیده مسابقات مشخص و به مرحله پایانی راه یافتند.

به گزارش خبرگزاری مهر، نفرات برگزیده از تاریخ سوم مهرماه در مجتمع تجاری کوروش تهران مسابقات خود را آغاز کرده‌اند و تا تاریخ ۱۰ مهر نفرات برتر این دوره مشخص خواهند شد.

مسابقات اختتامیه روز ۱۱ مهرماه در محل برگزاری مسابقات نهایی برگزار و جوایز نفرات برتر اهداء خواهد شد.

حسین کیایی دبیراجرایی مسابقات خلیج فارس در رابطه با برگزاری این دوره از مسابقات عنوان کرد: این مسابقات هر ساله بصورت سراسری در کشور با حمایت و سیاست‌گذاری مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال، شبکه ملی فرهنگ و بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای با هدف غنی‌سازی لוגات فراقت نوجوانان و جوانان برگزار می‌شود.

دبیر اجرایی مسابقات به تغییرات این دوره نسبت به دوره‌های قبلی اشاره کرد و افزود: در این دوره سعی کردیم مسابقات را با بالاترین استانداردهای روز دنیا برگزار کنیم و با توجه به برگزاری مسابقات در سالن سینمایی این امکان را برای پلیرها و بازدیدکنندگان فراهم کردیم تا بازی‌ها را از طریق پرده نمایش دنبال کنند.

وی اشاره کرد: در این دوره به منظور حمایت از تولیدات داخلی و همچنین تبلیغ بیشتر بازیهای ایرانی، سه بازی ایرانی را در تورنمنت قرار دادیم که مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت، همچنین تمامی رشته بازیهای گروهی این دوره از مسابقات دارای ویرایش خلیج فارس است.

گفتنی است این دوره از مسابقات در ۸ رشته بازی بصورت انفرادی و گروهی بر روی دو پلت فرم کنسول و دستکتاب برگزار خواهد شد، و برای بازیکنانی که از شهرهای دیگر به تهران آمده‌اند اسکان در نظر گرفته شده است.



### بازی‌های رایانه‌ای؛ کلاس‌هایی که مبصر نمی‌خواهد! (۱۳۹۷-۱۳۹۶-۹۷)

یکی از سرفصل‌های پژوهشی جدی در جهان و کمتر پرداخته شده در ایران، ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای برای یادگیری است؛ سرفصلی که می‌تواند تحول اساسی در نظام‌های آموزشی را به همراه داشته باشد.

هیجان و اشتیاق «گریز از کلاس» و مدرسه» آنقدر فراگیر است که حتی پیشکسوت‌ترین معلمان و باسابقه‌ترین مدیران نظام آموزشی کشور هم هنوز شیرینی تجربه آن در دوران تحصیل را زیر زبان دارند و بعید است اصراری برای تکذیب این تجربه مشترک داشته باشند!

ساختار نظام آموزشی نه فقط در ایران که در بسیاری از کشورهای جهان اساسا با انگیزه «گریز از کلاس» عجین است و دانش‌آموزان فارغ از سطح بهره‌مندی از فرایند آموزش، در انتظار تعطیلی به سر می‌برند. در این میان مگر به استثنا زمره محبتی بتواند حلقان گریز را جمعه هم روانه مکتب کند.

تلاش برای پویایی و اصلاح نظام‌های آموزشی مطابق با تغییر نسل‌ها و سلیقه آن‌ها، دقیقا به همین منظور در کشورهای مختلف در دستور کار سیاست‌گذاران قرار گرفته و تلاش می‌شود برای ترغیب محصلان به تحصیل از «ابزارهای نو» بهره ببرند.

در سال‌های اخیر یکی از این ابزارها که به شدت مورد توجه طیفی از پژوهشگران در کشورهای پیشرفته بوده «بازی‌های رایانه‌ای» است. ابزاری نه چندان نوظهور که به واسطه فراگیری ابزارهای جانبی و پیشرفت فناوری، حالا سایه‌ای سنگین بر سر ابعاد مختلف زندگی بشر امروز گسترده و گوی سبقت از رقیبان قدری همچون سینما و تلویزیون را هم در میدان سرگرمی ربوده است.

آموزش با «بازی»؛ مگر می‌شود؟! (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) جالب تر از گستردگی پژوهش برای بهره گیری از ظرفیت آموزشی بازی های رایانه ای در کشورهای مختلف نکته جالب تر خروجی نسبتاً مشترک و غالب در این پژوهش هاست که همگی بر اثبات قطعی تأثیرگذاری این ابزار بر بهبود فرآیند آموزش دلالت دارند.

اگر بخواهیم ریشه و نقطه آغازی برای شکل گیری ایده طراحی نظام آموزشی بر مبنای بهره گیری از ظرفیت بازی ها پیدا کنیم، قطعاً با یک پروسه مواجه خواهیم شد که آرام آرام «بازی» را از قالب یک سرگرمی صرف خارج و به ابزاری برای «انتقال مفاهیم» تبدیل کرد.

در کنار این نگاه و فرآیند کلی اما به استاد پژوهش های ثبت شده یادگیری به کمک بازی رایانه ای را اغلب با نام پروفسور جیمز پاتول جی [James Paul Gee] می شناسند اما یادگیری مبتنی بر بازی دیجیتال که بسیار جدیدتر است و رویکردی متفاوت دارد را در اختصار DGBL می نامند.

این سبک برای اولین بار توسط مارک پرنسکی [Mark Prensky]، محقق غیرآکادمیک حوزه بازی های دیجیتال و یادگیری معرفی شد و تنها کمی بعد از تست این روش در دانشگاه هایی مانند کامپلوتنس مادرید در کشور اسپانیا، به سرعت در دنیا فراگیر شد و در واقع باید این دانشگاه را پیشگام در عرصه یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال دانست. در حال حاضر این کشور هم از نظر تعداد پژوهشگر و هم مراکز علمی در این رشته در دنیا سرآمد است.

آمریکا، چین و کانادا در زمینه پژوهش درباره «یادگیری بر مبنای بازی ها» پیشاز هستند

جالب تر از گستردگی پژوهش برای بهره گیری از این ظرفیت در کشورهای مختلف (که آمار آن را دفتر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای استخراج کرده است) نکته جالب تر خروجی نسبتاً مشترک و غالب در این پژوهش هاست که همگی بر اثبات قطعی تأثیرگذاری این ابزار بر بهبود فرآیند آموزش دلالت دارند.

علاوه بر اثرگذاری قطعی وجه اشتراک دیگر این پژوهش ها ابراز علاقه محصلان برای «بازی در کلاس» است که در برخی نظرخواهی ها به روشنی بر روی آن تأکید شده است. به عنوان نمونه در یکی از این نظرخواهی ها که نتایج آن در سال ۲۰۰۳ در مقاله یکی از پژوهشگران آمریکایی درج شد، محققان دانشگاه پایی کاتولیک در شیلی آزمایشی را بر روی ۱۲۷۴ دانش آموز مناطق محروم این کشور انجام دادند که خروجی آن نشان دهنده تأثیر فناوری بر مهارت های همچون درک مطلب، تلفظ و یا ریاضی و مهمتر از آن ها انگیزه یادگیری دانش آموزان است.

نتایج یک نظرسنجی درباره علائق دانش آموزان در داخل و خارج محیط کلاس

در بخشی از همین پژوهش نمودار مقایسه ای جالبی درباره علائق دانش آموزان برای گذران وقت در کلاس و خارج از کلاس منتشر شده که بر مبنای آن جذابیت «بازی های رایانه ای» در هر دو محیط بیش از سایر گزینه ها است.

اما دانش آموزانی که در بیرون از محیط کلاس و در قیاس با گزینه های دیگری همچون «بازی با دوستان»، «توب بازی» و «دوبین» تنها ۳۷ درصد به «بازی های ویدئویی» ابراز علاقه کرده اند، در محیط کلاس و در قیاس با گزینه هایی مانند «مشق خانه»، «ورزش» و «تقاضی» با ۶۲ درصد آرا علاقمندی خود به «بازی های ویدئویی» را نشان داده اند. این واقعیتی است که هرچند مستند به یک پویش آماری در سال ۲۰۰۳ و در کشور آمریکا است اما تناقض چندانی با مشاهدات تجربی در محیط های آموزشی مشابه در کشورهای دیگر حتی کشور خودمان ایران ندارد.

فرزانه شریفی کارشناس حوزه بازی های رایانه ای: مطالعات این حوزه همگی مویب تأثیرگذاری بازی بر فرآیند یادگیری بوده اند و این مساله باعث شده در بسیاری از مدارس کشورهای مختلف و حتی مناطق محروم در کشورهایی مانند هند این روش اجرا شود و نتیجه بخش باشد. خلاصه ای از نتایج و محتوای مهمترین پژوهش ها در این حوزه را می توانید در تازه ترین شماره نشریه «مطالعات بازی» که توسط دفتر پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر شده است بخوانید. اما وضعیت نظام آموزشی ایران و کیفیت مواجهه ما با این ظرفیت نوظهور چگونه است؟

بازی هایی که اولویت شان سرگرمی نیست

فرزانه شریفی دانشجوی دکتری رشته علوم ارتباطات و پژوهشگر حوزه بازی های دیجیتال است. او در این باره به مهر می گوید: یادگیری مبتنی بر بازی های دیجیتال حوزه پژوهشی نسبتاً جدیدی است که تقریباً همزمان با شروع قرن جدید برای پیاده سازی روش های جدید یادگیری برای کودکان و نوجوانان به دنیا معرفی شد. این نوع یادگیری که منحصرأ با کمک بازی های دیجیتال انجام می شود، در زمره بازی های جدی قرار می گیرد و سرگرمی را اولویت دوم خود می داند. بنابراین اصلی ترین هدف و تمرکز این گونه بازی ها بر ارتقای یادگیری و دانش کاربران است.

شریفی می گوید: این روش امروزه به قدری گسترش پیدا کرده که در کشورهایی مانند انگلیس و هند برای آموزش قشر دانشجو و زبان آموزان بزرگسال از این روش به منظور تسریع روند یادگیری استفاده می شود.

این کارشناس حوزه بازی های رایانه ای در ادامه ویژگی های این قبیل بازی های را اینگونه تشریح می کند: این بازی ها نیاز به طراحی و امان های خاصی در ایجاد بستر یادگیری در خود دارند که این مساله موجب می شود نظام طراحی این بازی ها نسبت به سایر بازی های تفننی و سرگرمی کاملاً متفاوت باشد. در واقع طراحی این بازی ها مبتنی بر دانش خاص هم در طراحی روش یادگیری بهتر و هم در فهم موضوع توسط بازی ساز است.

تلاش برای خروج یادگیری از قالب پشت میزی و سنتی

این کارشناس حوزه بازی های رایانه ای می افزاید: مطالعات این حوزه با روش های متعدد همگی مویب تأثیرگذاری بازی بر فرآیند یادگیری بوده اند. این مساله باعث شده در بسیاری از مدارس کشورهای مختلف و حتی مناطق محروم در کشورهایی مانند هند این روش اجرا شود و نتیجه بخش باشد. در واقع می توان گفت این حوزه یکی از قطعی ترین حوزه های علمی در موضوع بازی های دیجیتال است که پژوهش ها نه فقط بر گسترش دامنه با هدف تعمق بخشی آن صورت می گیرند. یعنی تحقیقات جدید اغلب با فرض این موضوع که قطعاً بازی بر یادگیری نتیجه بخش است، به دنبال راه های جدیدتر و به کارگیری امان های موثر مانند کاراکترهای خاص در بازی ها هستند تا یادگیری را بهبود بخشند و آن را از ماهیت سنتی و پشت میزی خودش خارج کنند.

شریفی که همکاری های پژوهشی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران هم دارد درباره شرایط بهره مندی از این ظرفیت آموزشی توین در ایران می گوید: تعداد این بازی ها در دنیا رو به فزونی است اما در ایران هم فعلاً در قالب پژوهش های دانشگاهی به صورت پایان نامه شاهد طراحی و آزمایش این نوع بازی ها هستیم که برخی مانند بازی «دالان سبز» که در نمونه کوچکی آزمایش شدند، موفق هم بوده اند.

وی در عین حال تأکید می کند: به جز مطالعات دانشگاهی، طراحی و معرفی این بازی ها در کشور هنوز به طور جدی دنبال نمی شود که شاید دلیل آن عدم پذیرش یادگیری به کمک بازی دیجیتال توسط نظام آموزشی کشور باشد اما به طور کلی علی رغم عمر ۱۶ ساله این حوزه علمی توین، همچنان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مملعتان و مراکز علمی کشور، استفاده از روش های نوین را برای یادگیری به کمک بازی برای سنین مختلف یک ریسک تلقی می کنند. مرور یک پژوهش داخلی؛ این رویا دور نیست؟

حالا می توان کمی از فضای نظری و پژوهشی صرف فاصله گرفت و کمی عملیاتی تر به امکان بهره گیری از ظرفیت بازی های رایانه ای در نظام آموزشی ایران پرداخت. بهترین گزینه هم سراغ گرفتن از دانشجویانی است که بررسی امکان عملیاتی شدن چنین ایده ای را به عنوان پایان نامه خود برگزیده و به سرانجام رسانده اند.

مرتضی جمشیدی دانشجوی مدیریت اجرایی و پژوهشگر بازی های رایانه ای؛ بازی رایانه ای از طریق مابایل به طور کامل وارد زندگی ما شده اند و اینگونه است که ما در سراسر جهان با تولد نسلی مواجهیم که به «نسل دیجیتال» معروف شده اند و اساسا حوصله ابزارهای سنتی را ندارند. بررسی مدلی جهت ارزیابی کیفیت آموزش مهارت های مدیریت از طریق بازی های رایانه ای» عنوان پایان نامه کارشناسی ارشد مرتضی جمشیدی در رشته مدیریت اجرایی است که سال گذشته ارائه شده است.

جمشیدی در این پایان نامه با مطالعه موردی «آموزش مهارت های مدیریت شهری با رویکرد ایرانی-اسلامی از طریق بازی رایانه ای SIMCITY» به این جمع بندی می رسد: «افزایش بیشتر تمرات و در میان دانشجویانی که از طریق بازی سیم سیتی، تفکر سیستمی را آموخته بودند به نسبت دانشجویانی که به طریق سنتی آموزش دیده بودند نشان دهنده تأیید فرضیه اصلی تحقیق بوده است.» اما فرضیه این دانشجوی جوان برای پژوهش چه بوده است؟

مرتضی جمشیدی در این باره می گوید: بحث استفاده از بازی ها در حوزه آموزش بیش از ده سال است که در کشورهای غربی مورد توجه است و تا به امروز نزدیک به ۶۰۰ مقاله پژوهشی درباره آن ثبت شده است اما اگر بخواهیم به صورت کاربردی و دربارہ سیستم آموزشی ایران صحبت کنیم باید به مقوله آموزش از راه دور به تعبیر دیگر واگذاری بخشی از فرآیند آموزشی به دانش آموز اشاره کنیم.

وی با اشاره به اینکه یکی از راه های رسیدن به این مدل از فرآیند آموزشی، بهره گیری از ابزارهای نوین فناوری است تأکید کرد: موضوعی مانند استفاده از ظرفیت بازی های رایانه ای در حوزه آموزش صرفا یک موضوع لوکس نیست و باید کاملا جدی به آن بپردازیم.

«بازی» ابزاری برای تکمیل سیستم سنتی آموزش

جمشیدی البته تأکید دارد که قرار نیست بازی ها جای رسانه های مکتوب در سیستم آموزشی سنتی مانند کتاب های درسی را بگیرند و به همین دلیل می گوید: بازی ها تنها ابزاری هستند که می توانند مکمل فرآیند سنتی آموزش باشند. حالا از این ابزار در آموزش برخی مهارت ها بیشتر می توان استفاده کرد و در برخی مهارت ها اساسا نمی توان و نباید سراغ آن رفت.

این پژوهشگر در پاسخ به اینکه درباره میزان بهره گیری از بازی ها در نظام آموزشی کشورهای مختلف آیا آماری در دست است، گفت: آمار دقیقی در این حوزه وجود ندارد اما یکی از مهمتری نمونه ها موسسه ای به نام «glasslab» در آمریکا است که در حال حاضر از همین سیستم آموزشی استفاده می کند و بر مبنای نیازهای قرن ۲۱ از مقطع کودکان تا ۱۲ سالگی مهارت هایی را به دانش آموزان از طریق بازی های رایانه ای آموزش می دهد. در این موسسه سرفصل ها و مهارت های لازم برای زندگی در قرن ۲۱ که مورد تأیید آموزش و پرورش آمریکا قرار دارد مبنای طراحی سیستم آموزشی قرار گرفته است.

مهارت آموزی با استفاده از بازی ها در موسسه «Glasslab» آمریکا

جمشیدی درباره پایان نامه خود نیز توضیح داد: ما بر اساس یکی از بازی های موجود، داستانی را طراحی کردیم تا در راستای انتقال مهارت تفکر سیستمی قابل استفاده باشد. اینکه تفکر سیستمی را چگونه می توان از طریق یک بازی شهرسازی منتقل کرد، سوژه محوری پایان نامه بنده بود.

وی درباره نتایج به دست آمده از این پژوهش درباره ظرفیت و امکان تحقق بهره گیری از بازی های رایانه ای در نظام آموزشی ایران هم گفت: در این زمینه هم می توان از ابزار صحبت کرد و هم از فرهنگ. از نظر ابزار استفاده محدودیت خاصی در ایران وجود ندارد و می توان به حد استاندارد سرراغ این مقوله رفت اما بحث اصلی فرهنگسازی استفاده از این ظرفیت است.

ورود به این میدان گریزناپذیر است

جمشیدی معتقد است: در تجربه فردی خودم با اینکه می خواستیم این ایده را در مقیاس دانشگاهی امتحان کنیم، با مشکل تأمین لب تاپ در کلاس مواجه بودیم و سایت کامپیوتری دانشگاه هم امکان پشتیبانی از این بازی را نداشت. پس از هر مقطعی چنین طرحی بخواهد کلید بخورد باید به گونه ای عمل کنیم که دانش آموزان با آنچه در اختیار دارند بتوانند در کلاس حاضر شوند و نیازی به تجهیز ویژه نباشد. به خصوص که یکی از ویژگی های این نظام آموزشی «برانگیزاننده» بودن آن برای دانش آموزان است و این به معنای آن است که دانش آموز به واسطه جذابیت ها خود علاقمند حضور در کلاس است از این به بعد است که مربی نقش کلیدی پیدا می کند.

این پژوهشگر جوان در پیش بینی آینده این ایده در نظام آموزشی ایران هم گفت: بازی های رایانه ای از طریق مابایل به طور کامل وارد زندگی ما شده اند و اینگونه است که ما در سراسر جهان با تولد نسلی مواجهیم که به «نسل دیجیتال» معروف شده اند و اساسا حوصله ابزارهای سنتی را ندارند. این نسل با ابزارهای دیجیتال خو گرفته اند و اگر ما هم نخواهیم سراغ اصلاح ابزارهای خود نرویم آن ها خود این کار را می کنند! اگر آموزش به روش سنتی ادامه پیدا کند اتفاقی که می افتد این است که دانش آموز در فضای سنتی آموزش می بیند و در فضای مدرن زندگی می کند و این شرایط او را دچار تناقض می کند.

جمشیدی تأکید کرد: ما باید برای ورود به این میدان ابتدا همان طور که آن ها مهارت های لازم برای زندگی مدرن در قرن ۲۱ را استخراج کرده اند، مهارت های مورد نیاز برای زندگی به سبک ایرانی و اسلامی را استخراج کنیم و بعد بر مبنای آن سراغ ظرفیت های بازی سازی برویم. ولو اینکه طبیعتا برخی از این مهارت ها با آن مهارت های غربی هم پوشانی هم داشته باشد. در این شرایط است که می توانیم ورودی موثر به این میدان داشته باشیم. میدانی که مواجهه و ورود به آن گریزناپذیر است.

وی معتقد است: اگر از این کارکرد بازی ها غافل بمانیم در بلندمدت کودکان ما صرفا به عنوان سرگرمی سراغ بازی های می روند و در این شرایط با دو گروه مواجه می شویم: گروهی که کاملا غرق این فضا می شوند و عده ای دیگر که تلاش می کنند برای نجات فرزندان شان آن ها را از بازی منع کنند.

منبع: مهر

**نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است (۱۳۹۴-۱۴۰۱/۰۷/۰۷)**

برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می آورد از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

به گزارش ایسنا، برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می آورد یکی از دستاوردهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک بازی سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

بنا بر اعلام طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

بر این اساس تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتدالی صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدمی در مسیر این تلاش چند ساله است.

در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته ی بسیاری از بازی سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند.

قطعا برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده که همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می داند و قطعا کلیه ی هماهنگی های لازم با مراجع ذی صلاح را بعمل خواهد آورد.

**نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن در صنعت بازی است (۱۳۹۴-۱۴۰۱/۰۷/۰۷)**

برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می آورد از دستاوردهای مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد.

اتفاق خیر: برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention که برای اولین بار سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا را به ایران می آورد یکی از دستاوردهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک بازی سازان داخلی یاری جسته است. این اتفاق که برای اولین بار در صنعت بازی سازی کشور رخ خواهد داد می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ این صنعت نوپا باشد. بنا بر اعلام طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده است.

بر این اساس تلاش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همواره بر اعتدالی صنعت بازی سازی ایران و ورود کشورمان به عنوان یک قطب مهم بازی سازی به بازارهای جهانی بوده و نمایشگاه TGC قدمی در مسیر این تلاش چند ساله است.

در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت های بسیار باارزشی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند. این رویداد خواسته ی بسیاری از بازی سازان با استعداد و فعال کشور است تا بتوانند بازی های بومی ایرانی را در بازارهای جهانی معرفی و منتشر نمایند.

قطعا برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده که همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می داند و قطعا کلیه ی هماهنگی های لازم با مراجع ذی صلاح را بعمل خواهد آورد.

منبع: ایسنا

**نمایشگاه TGC، سرمایه گذاری کشور برای جهانی شدن صنعت بازی (۱۳۹۴-۱۴۰۱/۰۱/۲۵)**

نمایشگاه Tehran Game Convention با حضور سرمایه گذاران و شرکت های ناشر از سراسر دنیا در ایران برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار میشود و بنا بر اعلام این بنیاد حمایت کامل بازی سازان داخلی را پشت سر خود داشته و در هر گام از مشورت و نظرات تک تک بازی سازان داخلی یاری جسته است و می تواند نقطه ی عطفی در تاریخ صنعت نوپای بازی سازی باشد.

بر اساس این گزارش طرح ریزی اقدامات اولیه برای برگزاری رویداد TGC براساس برنامه ی ملی بازی های رایانه ای مصوبه سال ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی، انجام شده و در این نمایشگاه که برای اولین بار قرار است ناشران، سرمایه گذاران و فعالان بین المللی را به ایران بیاورد، فرصت هایی در اختیار بازی سازان کشورمان قرار می گیرد تا خودشان را به بازارهای جهانی متصل کنند.

بنا بر اعلام بنیاد ملی بازیهای رایانه ای برگزاری شایسته این رویداد بین المللی به میزبانی کشورمان، حمایت همه جانبه نهادهای ذیربط فرهنگی، رسانه ای، صنعتی و اقتصادی را می طلبد تا بتوان از فرصت ایجاد شده، بیشترین بهره را برای توسعه صنعت بازی داشت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین اعلام کرده که همچون سنوات گذشته و رویدادهایی از این دست، خود را ملزم به رعایت قوانین جاری در این خصوص می داند و قطعاً کلیه ی هماهنگی های لازم با مراجع ذی صلاح را بعمل خواهد آورد.

**دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها برگزار می شود (۱۳۹۴-۱۴۰۱/۰۱/۲۵)**

گروه فضای مجازی: دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها در حوزه های مختلف همچون علوم اجتماعی، روانشناسی، کامپیوتر و آی تی برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن(ایسنا)، دومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها، بهمن ۹۵ در حوزه های مختلف همچون علوم اجتماعی، روانشناسی، کامپیوتر و آی تی برگزار می شود.

این کنفرانس از ۲۷ بهمن ماه آغاز می شود و به مدت سه روز تا ۲۹ بهمن ماه ادامه خواهد داشت. همچنین کاربران برای شرکت در این کنفرانس تا ۱۰ بهمن ماه فرصت ثبت نام را خواهد داشت و آخرین مهلت ارسال اصل مقالات ۱۵ آذرماه است.

محورهای این کنفرانس شامل تحلیل روانشناختی بازی های رایانه ای، تحلیل جامعه شناختی بازی های رایانه ای، مدل سازی احساس و هیجان در بازی های رایانه ای، فناوری های مطرح در تولید و توسعه بازی های رایانه ای، رویکردهای هوش مصنوعی در توسعه ی بازی های رایانه ای است.

این کنفرانس توسط دانشگاه اصفهان با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

# راهنمای بولتن

## قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

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

۱۳۹۵/۰۷/۰۷

