

مشاوره روان شناسی

برای فهم بازی‌ها

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حاشیه برگزاری مسابقات جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی ایران، که حالا گزارش اصلی این صفحه جام جم هم درباره این رویداد است، امکان مشاوره رایگان درخصوص فهم بازی، سلامت روان و پیشگیری از آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای را برای خانواده‌ها و بازیکنان فراهم کرده است. جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی ایران از دوم شهریور در سالن مرکز آفرینش‌های فرهنگی و هنری کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان آغاز شده و تا ۸ شهریور ادامه خواهد داشت. در حاشیه این رقابت‌ها، لیلا کاشانی‌وحید، روان‌شناس، عضو هیات علمی دانشگاه علوم و تحقیقات، داور کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال و محقق بازی‌های ویدئویی به ارائه مشاوره به خانواده‌ها و بازیکنان می‌پردازد. کاشانی وحید درباره مشاوره درخصوص بازی‌های ویدئویی توضیح داد: عموماً به نکات منفی بازی‌های ویدئویی پرداخته می‌شود اما ما قصد داریم در این فضا نیمه پر لیوان را ببینیم و به خانواده‌ها و بازیکنانی که در این مسابقات شرکت کرده‌اند از ظرفیت بالای بازی‌ها و تأثیراتی که بر مخاطبان می‌گذارند، بگوئیم.

این روان‌شناس ادامه داد: بسیاری از والدینی که از ما مشاوره می‌گیرند نگران بازی کردن فرزندانشان هستند تا مبدا محتوایی را مشاهده کنند که مناسب رده سنی‌شان نیست و سعی می‌کنیم هم از اثراتی که این‌گونه بازی‌ها روی بازیکنان می‌گذارند و هم از فواید بازی‌های مناسب به آنها بگوئیم. وی ادامه داد: برگزاری مسابقاتی مانند جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی، می‌تواند به بهبود دید عموم به بازی‌های ویدئویی کمک کرده و مردم را متوجه ظرفیت‌های بالای بازی بکند. از طرفی به بازیکنان حرفه‌ای رشته‌های مختلف نیز کمک می‌کند تا مهارت‌های خود را محک زده و خود را برای مسابقات بین‌المللی آماده‌کنند.

علاقه‌مندان برای دریافت مشاوره می‌توانند هر روز تا هشتم شهریور از ساعت ۹ تا ۲۱ به غرفه فهم بازی در سالن برگزاری مسابقات مراجعه‌کنند.



جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی اکنون درحال برگزاری است و با استقبال خوبی مواجه است. این رویداد ۸ شهریور به کار خود پایان می‌دهد

عکس:

نازنین کاظمی‌نوا
جام جم



امضای تفاهم‌نامه ارشادی‌ها با جهادی‌ها

سه‌شنبه‌ای که گذشت، پارک علوم و فناوری‌های نرم و صنایع فرهنگی میزبان آیین امضای تفاهم‌نامه همکاری جهاددانشگاهی با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با حضور سیدعباس صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی و سیدحمیدرضا طیبی، رئیس جهاد دانشگاهی بود. آن‌طور که ای‌کنا نوشته، این تفاهم‌نامه به منظور رونق اقتصاد فرهنگی

و هنر و حمایت از کسب و کارهای نوین در حوزه صنایع فرهنگی و خلاق با مشارکت صاحبان ایده‌های نوآورانه فرهنگ‌بنیان و همچنین بهره‌گیری از ظرفیت‌های علمی، تحقیقاتی، آموزشی و کاربردی متقابل امضا شده است. بر این اساس، افزایش میزان اشتغال در بخش فرهنگ، هنر و رسانه، بهبود و تسهیل فضای کسب و کارهای



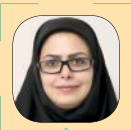
گزارشی میدانی از حال و هوای محل برگزاری جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی

جایی که همه رویاهای دور و دراز دارند و تلاش می‌کنند تا پرمترین گیمر ایران شوند

دسته‌ها بالا!

در سن و سال او کمتر کسی بازی می‌کند و بیشتر گیمرها جوان هستند. در سالن شور و هیجان و سرو صدا زیاد است. عده‌ای در بخش اصلی تماشاچی هستند و دو تیم با یکدیگر بازی می‌کنند. آقای گزارشگر از پشت میکروفون با شور و هیجان تک تک مراحل را گزارش می‌کند و حاضران میخکوب بازی‌اند. در قسمت‌های دیگر سالن هم شرایط کم و بیش به همین شکل است. يك طرف پسری نوجوان شادمانی می‌کند که رقبیش جان‌مانده و به مسابقه نرسیده است. برای همراهانش آبمیوه می‌خرد و در شادی‌اش شریک‌شان می‌کند! گوشه‌ای دیگر پدر و پسر، ایستاده‌اند. پدر می‌گوید از اصفهان آمده‌اند. می‌گوید پسرش امروز بازی داشته و فقط به خاطر همین بازی این همه راه را تا تهران آمده‌اند. پسرش هم می‌گوید عاشق بازی است و قول می‌دهد بشود گیمر اول دنیا!

نکته جالب اما جای خالی خانم‌هاست. زنان انگار اهل گیم نیستند و هنوز تصمیم نگرفته‌اند به جهان گیمرها پا بگذارند. از چند مسئول غرفه در این باره می‌پرسم و آنها هم همگی تأیید می‌کنند که در روزهای حضورشان در جام بازی‌های ویدئویی با خانم‌های گیمر روبه رو نشده‌اند و ظاهراً در حال حاضر بیشتر مردان به گیم علاقه نشان داده‌اند. مردانسی از گروه‌های سنی مختلف که همه تلاش می‌کنند تا بهترین گیمر باشند و جایی گوشه رویاهای دور و درازشان روزی را می‌بینند که پایشان به رویدادهای جهانی باز شده، همه گیمرها را شکست داده و شده‌اند گیمر اول جهان!



زینب مرتضایی فرد

فرهنگ و هنر

نزدیک‌تر که می‌شوم تعجب هم بیشتر می‌شود، افرادی از گروه‌های سنی مختلف آمده‌اند بازی کنند. وارد مرکز همایش‌های فرهنگی و هنری کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان که می‌شوم، می‌بینم راه رفتن هم دشوار است، با خودم می‌گویم خوب شد اول صبح آمدم، احتمالاً از عصر حسابی شلوع می‌شود و دیگر جای سوزن انداختن هم نیست. همان ابتدای ورود، آقایی حدوداً ۴۰ ساله را می‌بینم. با او صحبت می‌کنم به گمان این‌که فرزندش را برای بازی آورده است و در نهایت تعجب می‌شنوم خودش بازی می‌کند. او می‌گوید: بازی ربطی به سن و سال ندارد. هیجان خوبی دارد و از هر سرگرمی دیگری بیشتر دوستش دارم.

البته خودش هم تأکید می‌کند که

گیم هم در دست چشم‌بادامی‌ها

حمید لطفعلیان مدیر اجرایی شرکت واج درباره گیمرهای ایرانی اینطور می‌گوید: گیمرهای حتی يك بازی کوچک در ایران جمعیتی حدوداً ۴۰ هزار نفره‌اند.

این افراد فقط در گیم‌نت پول خرج می‌کنند که سرگرم باشند.

او ادامه می‌دهد: در تهران گیم‌نت‌های خیلی خوبی وجود دارد، افراد هزینه می‌کنند برای این‌که بازی کنند و این روند هیچ سود و درآمدی هم برای گیمرها ندارد. این در حالی است که با يك ساماندهی ایران هم می‌تواند در رویدادهای جهانی تیم داشته باشد.

لطفعلیان در ادامه درباره فعالیت‌های شرکتشان توضیح داده و می‌گوید: شرکت واج هم راستای بنیاد بازی‌های رایانه‌ای فعالیت می‌کند و در حال تیم داری هستیم تا بتوانیم با برنامه‌ریزی خوب راهی رویدادهای جهانی هم بشویم. او به برتری چینی‌ها در رویدادهای جهانی گیم اشاره کرده و آن اتفاق را اینگونه توضیح می‌دهد: بیشتر جایزه‌های جهانی مسابقات گیم را چینی‌ها از آن خود می‌کنند.

او می‌افزاید: چون در این کشور مدرسه گیم ایجاد کرده‌اند و بچه‌هایی که در این مدرسه‌ها درس می‌خوانند از بچگی بازی تحصیل می‌کنند. بی‌نهایت هم جایزه می‌برند و میلیاردها دلار با همین جایزه وارد کشورشان شده است. جوان‌های ایرانی هم می‌توانند این جایزه‌ها را بگیرند و از چنین فرصت‌هایی استفاده کنند. / جام جم

فرهنگی، هنری و رسانه‌ای، پشتیبانی از کارآفرینان و جذب سرمایه، حمایت از نوآوری و تقویت و توسعه صنایع فرهنگی، توسعه صادرات و تبادل فناوری‌های نرم در حوزه فرهنگ، هنر و رسانه، حمایت از توسعه بازار فرهنگ و هنر از دیگر مهم‌ترین اهداف این تفاهم‌نامه است.

گفت‌وگو با مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای

سید صادق پژمان درباره مسابقات جام قهرمانان

بازی‌های ویدئویی ایران توضیح می‌دهد

۲۸ میلیون گیمر ایرانی داریم

مسابقات جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی ایران در حال برگزاری است. رویدادی که بسیار هم مورد توجه گیمرها قرار گرفته و مستلزم برنامه‌ریزی بسیار هم بوده است. با سید صادق پژمان مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای درباره این رویداد، کم و کیف و اما و اکراهایش حرف زدیم. برخی انتقادات وارد به این رویداد را با او مطرح کردیم و مسیر آینده گیم بازهای ایرانی را از او پرسیدیم. بخوانید و ببینید چه بازی‌هایی به این رویداد آمده بودند، چرا بازی‌های خارجی تعدادشان بیشتر از بازی‌های ایرانی بود و چند میلیون ایرانی روزانه درگیر بازی هستند.

❗ **در میان بازی‌هایی که در «جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی ایران» ارائه شده‌اند، تعداد بازی‌های خارجی بیشتر از بازی‌های داخلی است. در چنین شرایطی این سوال پیش می‌آید که این رویداد قرار است چه نتیجه و منفعتی برای صنعت بازی در ایران داشته باشد؟**

در جام قهرمانان هشت بازی ارائه شده است. سه بازی ایرانی و پنج بازی خارجی. البته هر سال تلاش می‌شود بر تعداد بازی‌های ایرانی افزوده شود و این بازی‌ها توسعه پیدا کرده و وارد چرخه رقابت‌ها گیمرهای ایرانی شوند. اما درباره پنج بازی خارجی باید توضیحی بدهم. سه بازی ارائه شده ورزشی هستند و استانداردهای جهانی خاصی داشته یا با فدراسیون‌های خاص و مستقلی مرتبط هستند.

❗ **یعنی کشورهای دیگر هم سراغ تولید مشابه آنها نمی‌روند؟**

نه. این بازی‌ها در همه جای دنیا مورد توجه هستند و کشوری هم سراغ تولید نمونه داخلی آن نمی‌رود، موضوع منحصر به ایران نیست. بازی‌هایی هستند که در ایران و هر کشور دیگری مورد توجه گیمرها هستند و مسابقات جهانی هم بر مبنای آنها انجام می‌شود.

❗ **در صنعت بازی کشورهای زیادی از ما پیشرفته‌تر هستند. با این اوصاف گیمرها سراغ بازی‌های ایرانی هم می‌روند؟**

امسال سه بازی ایرانی کوئیز آف کینگز، پسرخوانده و مغزینه در جام قهرمانان حضور دارند و اتفاقاً مورد توجه هم هستند. مغزینه بازی‌ای است در نوع جدی که امسال به جام آمده است. این بازی با همکاری نهادهای علمی تولید و کمک خوبی در راستای ترویج بازی‌های جدی خواهد بود.

❗ **این بازی‌ها چه اساسی انتخاب شدند؟**

بازی‌هایی هستند که اقبال مخاطب نسبت به آنها بیشتر بوده است. همچنین توافق بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم با این بازی‌سازان شکل گرفته و به نتیجه رسیده است. تولیدکنندگان این بازی‌ها علاقه‌مند به توسعه بازی‌شان هستند و ما هم به آنها برای این توسعه کمک می‌کنیم.

❗ **در حال حاضر آماری از تعداد گیمرهای سراسر کشور داریم؟**

بله. طبق آخرین پیمایشی که در سال ۹۶ انجام شده، ما ۲۸ میلیون نفر گیمر آماتور و حرفه‌ای در سراسر ایران داریم که تا سال ۱۴۰۰ رشد فزاینده‌ای هم خواهد داشت. در هر صورت این آمار نشان می‌دهد افراد زیادی در سراسر کشورمان برای بازی‌های رایانه‌ای وقت می‌گذارند و تعداد افراد حرفه‌ای هم در این میان کم نیست. ما باید به فکر ایجاد فضاهایی برای رقابت این گیمرها با هم باشیم تا استعدادهای خود را نشان دهند، مهارت‌هایشان را ارتقا دهند و منصفانه و عادلانه دسته‌بندی شوند. برگزاری این جام و برنامه‌ریزی‌های دیگر ما همه در راستای ایجاد همین فضا خواهد بود.

❗ **در چنین رویدادهایی بازی‌هایی حرفه‌ای و استاندارد ارائه می‌شود. اگر به دنبال داشتن بازیکن‌های حرفه‌ای باشیم طبعاً نیازمند آموزش‌هایی هم در این مسیر خواهیم بود. برای این موضوع هم فکری شده‌است؟**

بله. ما پیوست‌های فرهنگی رویداد را به دقت بررسی کرده‌ایم و درصدد ارتقای سواد بازی در گیمرها هستیم و این کارها را در قالب محصولات و ارائه مشاوره پیش برده‌ایم. هر روز چند استاد دانشگاه در محل برگزاری جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی ایران حضور دارند و با خانواده‌ها و بچه‌ها ارتباط می‌گیرند. از گیمرها تست‌هایی را می‌گیرند و سعی می‌کنند آنها را با منافع و مضرات بازی‌های ویدئویی بیشتر آشنا کنند تا در نهایت ما با بازیکن‌هایی طرف باشیم که بدانند چقدر بازی‌کنند و در چه ساعت‌هایی، چه برنامه‌ریزی‌ای

داشته باشند تا بتوانند در مسابقات خوب پیش بروند و ...

❗ **برگزیدگان مسابقات شرکت**

در رویدادهای خارجی را هم

خواهند داشت؟

بله. برگزیدگان مسابقات

ما امسال با

همکاری

وزارت ورزش

به مسابقات

جهانی اعزام

می‌شوند.

