خبر

ششمین رویداد استعدادیابی انستیتو ملی بازی‌سازی

ششمین رویداد استعدادیابی انستیتو ملی بازی‌سازی در کشور به میزبانی شهر بیرجند در استان خراسان جنوبی برگزار می‌شود. این برنامه که در قالب مجموعه رویدادهایی با عنوان اردوی آموزش بازی‌سازی از تابستان ۱۴۰۱ توسط انستیتو ملی بازی‌سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کار خود را در استان‌های مختلف کشور آغاز کرده است، از ۲۶ تا ۳۰ آبان در شهر بیرجند برگزار می‌شود. این رویداد شامل ۵۰ ساعت آموزش فشرده بازی‌سازی با حضور مربیان حوزه فنی بازی‌سازی است و به شرکت‌کنندگان در آن گواهینامه بازی‌سازی انستیتو ملی بازی‌سازی ارائه می‌شود. شرکت‌کنندگان در این اردو پس از اتمام فرآیند آموزش‌ها در حوزه فنی و تشکیل تیم، در قالب مسابقه بازی‌سازی (گیم جم) به رقابت با یکدیگر می‌پردازند.

اردوی آموزش بازی‌سازی بیرجند با همکاری اداره‌کل فرهنگ و ارشاد اسلامی این استان، سازمان فرهنگی اجتماعی و ورزشی شهرداری بیرجند، پارک علم و فناوری خراسان جنوبی، دانشگاه بیرجند و نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور برگزار می‌شود. همچنین انستیتو ملی بازی‌سازی با رویکرد حمایت از کشف استعدادهای ناشناخته صنعت بازی در مناطق مختلف کشور از تابستان ۱۴۰۱ اردوهای آموزش بازی‌سازی را در استان‌های سیستان و بلوچستان، کرمانشاه، شهرستان جلفا و یزد را در میان استقبال علاقه‌مندان به آموزش بازی‌سازی برگزار کرد.

رایانه‌ای در اغتشاشات
خشونت‌ساز

در سراسر دنیا فروش داشته است.

بازی‌های رایانه‌ای و جهانی پر از خشونت

این‌که با برچسب‌زنی به یک رسانه بخواهیم تمام امتیازات مثبت آن را نادیده بگیریم، بی‌شک غیرکارشناسانه و گمراه‌کننده است اما وقتی حجم زیادی از گزارش‌ها، تحقیقات، مقالات و بحث‌ها درباره ارتباط بازی‌های رایانه‌ای و خشونت در دنیای واقعی به سمت این چارچوب جدید از هنر و سرگرمی سرازیر شده است که کلمه کلیدی تمامی آنها «بازی‌های خشن» است، بی‌توجهی و غفلت از کارکردهای منفی آن را نیز غیرمعقولانه و غیرمنطقی می‌کند.

در دو، سه دهه اخیر نمونه‌های بارزی از نتایج استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در جهان منتشر شده و می‌شود که بسیاری از آنها نیاز به بررسی موشکافانه و ارائه راهکار دارد:

اتاق خونین بازی

قتل تحت تاثیر بازی بسیار خشن: در سال ۱۹۹۷ جوانی با تاثیر از بازی‌های رایانه‌ای با یک سلاح شاتگان وارد مدرسه خود شد. او دو نفر را کشت و دو نفر دیگر را نیز مجروح کرد، سپس قصد خودکشی داشت که موفق نشد. پلیس اعلام کرد او تنها نبوده و دو نفر دیگر نیز به او نحوه استفاده از سلاح شاتگان را آموزش داده بودند. پس از دستگیری این نوجوان، او اعلام کرد در زمان حادثه تحت تاثیر بازی بسیار خشنی بوده است.

حادثه معروف دبیرستان کلمباین تحت تاثیر بازی بسیار خشن

در ۲۰ آوریل ۱۹۹۹ دو جوان وارد دبیرستان کلمباین شدند و ۱۳ نفر را به قتل رساندند، سپس خودشان را نیز کشتند. از آن زمان تاکنون دلایل بسیاری برای کار خشونت‌بار این دو جوان ذکر شده که یکی از مهم‌ترین‌شان علاقه آن دو به بازی بسیار خشن «دوم» بوده است. تا حدی که یکی از آنها بازی‌ای بر پایه دوم، اختراع کرده بود و در نهایت نیز جان خود و ۱۳ نفر دیگر را برای واقعیت بخشیدن به این بازی گرفتند.

قتل یک پلیس تحت تاثیر بازی جی‌تی‌ای

در سال ۲۰۰۳ یک نوجوان اقدام به سرقت خودرو می‌کند. زمانی که بازداشت می‌شود در اداره پلیس ناگهان به رئیس پلیس حمله می‌کند و در یک چشم به هم زدن سلاح او را می‌گیرد و سه تیر به سمت وی شلیک می‌کند که یکی از این تیرها به سر وی اصابت می‌کند و باعث قتل رئیس پلیس می‌شود. این جوان اقدام وحشیانه خود را تحت تاثیر یکی از مراحل بازی جی‌تی‌ای عنوان می‌کند.

۱۹ کشته تحت تاثیر بازی‌های RPG

در ۱۳ سپتامبر ۲۰۰۶ یک جوان تحت تاثیر بازی‌های آرپی‌جی، هرج و مرج بزرگی به راه انداخت. او در خیابان خارج از دانشگاه داوسن در مونترال ۱۹ نفر را به گلوله بست و سپس خودکشی کرد. پس از این حادثه دوستان وی اعتراف کردند او قصد داشته بازی‌های آرپی‌جی را در واقعیت عملی کند.

حادثه پارک نیو هاید نیویورک تحت تاثیر بازی «سرقت بزرگ از شهر» در سال ۲۰۰۸ گروهی از نوجوانان در پارک نیو هاید از یک مرد زورگیری می‌کنند و او را مورد ضرب و شتم قرار می‌دهند، سپس در حالی که بر اثر استفاده الکل در حالت طبیعی نبودند به یک زن حمله می‌کنند و ابتدا قصد داشتند ماشین او را بدزدند اما زمانی که در انجام این عمل ناتوان ماندند با پلیس مواجه شدند و از صحنه گریختند. زمانی که این سه نوجوان دستگیر شدند، اعلام کردند این عمل‌شان تحت تاثیر بازی «سرقت بزرگ از شهر» یا همان بازی معروف جی‌تی‌ای بوده است.

قتل ۷۷ نفر تحت تاثیر بازی کال اف دیوتی و وارفار۲: آندرس برویک در ۲۲ جولای ۲۰۱۱ به یک کمپ سیاسی در نروژ حمله کرد و جان ۶۹ نفر را گرفت. سپس با بمب‌گذاری در یک ساختمان نیز هشت نفر دیگر را به قتل رساند و در نهایت ۷۷ نفر را کشت. این قاتل بزرگ در بازجویی‌های خود اعلام کرد از بازی کال آو دیوتی به‌عنوان یک وسیله برای افزایش مهارت تیراندازی استفاده کرده است تا بتواند به هدف خود نزدیک شود.

۲۷ کشته تحت تاثیر بازی کال آف دیوتی

در ۱۴ دسامبر ۲۰۱۲، یک جوان که در مدرسه سندی هوک آمریکا درس می‌خواند، تحت تاثیر بازی معروف کال‌آف دیوتی، سلاح مادرش را برداشت و ابتدا مادر خود را کشت سپس به سمت مدرسه‌اش رفت و کشتاری بزرگ به راه انداخت. وی ۲۰ کودک و شش بزرگسال را کشت و با این آمار به تنها جوانی تبدیل شد که ۲۷ نفر را در یک روز قتل عام کرد.

۲۱ کشته در تگزاس تحت تاثیر بازی کال‌آف دیوتی

چندی پیش (سال ۲۰۲۲) سالوادور راموس، جوان ۱۸ ساله‌ای که به‌عنوان عامل تیراندازی مرگبار در یک مدرسه ابتدایی در این شهر شناخته می‌شود، سابقه جنایی شناخته شده یا سابقه بیماری روانی نداشت اما فردی در انزوا با چالش‌های خانوادگی متعدد بود که اقدام به ترک تحصیل کرده بود.

حمله او به این مدرسه، ۲۱ کشته (۱۹ کودک و دو بزرگسال) و ۱۷ زخمی برجا گذاشت. سالوادور راموس که بازی‌های ویدئویی زیادی به‌ویژه بازی‌های رزمی مانند Fortnite یا Call of Duty انجام می‌داده، در روز تولد ۱۸ سالگی‌اش در ۲۰ ماه می، دو سلاح و ۳۷۵ فشنگ را به‌صورت قانونی خرید و حتی عکس‌هایی از سلاح‌هایش را در اینستاگرام منتشر کرد.

چهار روز پس از خرید این سلاح‌ها، او در مدرسه ابتدایی «راب» ظاهر شد و یکی از بدترین قتل‌عام‌های سال‌های اخیر آمریکا را رقم زد. در نهایت خودش هم در جریان تبادل آتش با پلیس کشته شد. تیراندازی یک جوان ۱۸ ساله در آمریکا منجر به کشته شدن حداقل ۱۰ نفر شد. این جوان در حالی که اقدام خود را به‌صورت زنده در اینترنت پخش می‌کرد، شروع به شلیک به سوی مشتریانی کرد که اکثرا سیاهپوست بودند.

اغتشاشات در ایران: براساس اطلاعاتی که مسئولان امنیتی و انتظامی کشور درباره تبدیل اعتراضات اخیر به اغتشاش از سوی برخی جوانان و نوجوانان صورت گرفت، استفاده از بازی‌های یارانه‌ای یک تلنگر خاص بود. موضوعی که شاید در گذشته، بسان امروز با اهمیت جلوه نمی‌کرد.

هشدار! مراقب باشید گیم اور نشویم

با این تفاسیر، بازی‌های رایانه‌ای را صرفا نباید پدیده‌ای برای سرگرمی کودکان و نوجوانان دانست.

باید پذیرفت که از آن می‌توان برای بیان و نهادینه‌سازی برخی پیام‌ها بهره گرفت. همین مسأله تمرکز بر این واقعیت که حداقل در طراحی عملیات روانی بر یک جامعه می‌توان از این ابزار به خوبی بهره گرفت، غیرقابل انکار است.

بازی‌های رایانه‌ای با رسانه‌های دیداری و شنیداری، خبرگزاری‌ها و روزنامه‌ها متفاوتند. آنها در تاثیرگذاری حتی از سینما هم جلوترند، چراکه اگر فیلم سینمایی با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند و هم‌ذات‌پنداری شکل می‌گیرد، بازی کامپیوتری ده‌ها برابر مؤثرتر است، چون در بازی کامپیوتری «خودپنداری» داریم. یعنی خود شخص دارد در بازی حضور پیدا می‌کند و ماموریت‌هایی را به اجرا می‌گذارد. در حقیقت در بازی‌های یارانه‌ای فرد مدام در حال آموزش یکسری موضوعات است به همین دلیل امروزه در اتاق فکر عملیات روانی، برای این رسانه خاموش برنامه‌ریزی می‌شود. فرد در یک فضای هیجانی و احساسی بارها و بارها تکرار می‌کند که چطور از چاقو و اسلحه استفاده کند، چطور در درگیری‌های خیابانی زد و خورد کند، چطور با پلیس درگیر شود و چطور باند تبهکاری ایجاد کند. این موضوعات در بازی‌های آنلاین وضعیت وخیم‌تری دارد که باید به آنها توجه شود.

همان‌طور که آدام کرولا می‌گوید: «من فکر نمی‌کنم بازی‌های ویدئویی باعث انجام کارهای احمقانه شوند. اما باور دارم آنها باعث می‌شوند آدم‌های احمق کارهای احمقانه انجام دهند»، قشر کمی به آن سمت سو می‌روند.

با این وجود لازم است که برای مقابله با خطر نهفته برنامه‌ریزی شود. تحقیق و پژوهش، تهیه و تولید بازی‌های مناسب با فرهنگ کشور، حمایت از سازندگان داخلی مطمئنا برای تولید بازی‌هایی هم‌تراز با بازی‌های کمپانی‌های بزرگ، نظارت بر ویدئو گیم‌ها و... بی‌شک در این مسیر نقش به‌سزایی دارند.

برش

تاثیر منفی بازی در آپارات گیم

گرچه از شهریورماه آپارات‌گیم که تخلفات مختلفی در حوزه بازی داشت تعطیل شد. پیرو انتشار گزارش جام جم ملزم به اصلاح شد. اما طی سال‌های فعالیت خود، بی‌پروا بازی‌های ممنوعه، پر خشونت و مملو از تصاویر غیراخلاقی و افکار الحادی و... را در دسترس کودکان قرار داد.

به عنوان نمونه آپارات‌گیم در کمترین تخلف خود استریم بازی Mortal Kombat 11 را کاملا آزادانه و بدون هیچ محدودیتی در معرض بازی و دید بینندگان کودک و نوجوان قرار داد. بازی رایانه‌ای مذکور توسط نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) به علت برخورداری از خشونت بسیار بالا (قطع اعضای بدن و مبارزات خونین) نه تنها در ایران که در کشورهای دیگری نظیر ژاپن، اوکراین، اندونزی، چین و... نیز ممنوع است.

البته استریم و پخش ویدئوهای نامناسب در آپارات‌گیم تنها به این بازی محدود نیست و عناوین متنوع و زیادی را در بر می‌گیرد که از میان آنها می‌توان به Red Dead Redemption2 اشاره کرد. در این بازی رایانه‌ای مواردی نظیر خشونت کلامی و فیزیکی قابل توجه، صحنه‌های بی‌پروای جنسی و قمار وجود دارد و به همین دلیل علاوه بر ایران در کشورهای دیگری نظیر اردن و امارات عربی متحده نیز ممنوع اعلام شده است. برخی از کشورها مانند بلژیک هم دسترسی به این بازی را برای گیمرها مسدود کرده‌اند.

کیوآرکد را اسکن کنید

روی دیوار

چطوری زیاد بازی کردن بچه را متوقف کنیم؟

بگذاریم بازی‌شان را بکنند!

کودکان آیندگان هر سرزمینی هستند و هر کشوری بدون کودک به مانند زمینی بدون بذر است، خشک و بی‌محصول. کودکان نه‌تنها امید آینده هستند بلکه امید و منبع روحیه و انرژی برای آدم بزرگ‌های زمان حال هم هستند. آدم بزرگ‌هایی که با دیدن یک لبخند کودک تمام غم روز را فراموش می‌کنند. لبخندهای کوچکی که کارهای بزرگی می‌کنند. پس باید مراقب این لبخندها بود. شاید برای شما هم اتفاق افتاده است که در یک مهمانی، جمعی از زنان و مردان به یک‌باره موبایل‌ها و گفت‌وگوهای خود را کنار گذاشته و فقط به رفتار و شیرین‌زبانی کودکی در وسط جمع دقت می‌کنند. خب این لحظات زیبا چقدر در حال تکرارشدن هستند؟ این درست است که بزرگان با دیدن شیطنت و شیرین‌زبانی کودکان از کارهای مهمی مثل کلنجار رفتن با موبایل‌شان و... دست برمی‌دارند اما کودکان چطور؟ آنها چقدر از کارهای مهم‌شان مثل بازی کردن با عروسک و ماشین، دنبال بازی، نقاشی کشیدن، با پتو چادر صحرایی درست کردن و... به خاطر در دست گرفتن موبایل و بازی کردن با تبلت دست برمی‌دارند؟ تعامل کودکان با صفحه‌های رسانه‌ای و دیجیتال مانند تلویزیون و موبایل ما را بر آن داشت تا دو شماره از مجله بازی‌بان را به این حوزه اختصاص دهیم. برای این کار مطالب بسیار و پراکنده‌ای را در گوشه و کنار یافتم و از نویسندگان و کارشناسانی که می‌شناختم برای تولید محتوا دست یاری طلب نمودم و حاصل هم، این چند هزار کلمه‌ای است که تقدیم شما بزرگواران می‌گردد، هرچند مطالب دیگری هم قابل طرح بود که به امید خدا در فرصتی مناسب خدمت شما ارائه می‌شود.

بنای بازی‌بان بر بیان نظرات مختلف حول یک مسأله با در نظر گرفتن قضاوت خوانندگان و همین‌طور تلاش برای معرفی بهترین محتوا به مخاطبان است. به این منظور علاوه بر رویکردهایی که به نوعی مخالف استفاده کودکان از این ابزار است به معرفی فرصت‌ها نیز پرداختیم اما بر خود لازم می‌دانم که بگویم بازی‌های رایانه‌ای و موبایلی در سنین کودکی مثلا کمتر از پنج سال جایگزین همه فن‌حریفی برای دیگر ابزار سرگرمی و آموزشی نیستند. آشنایی و سرگرمی زودهنگام کودکان با بازی‌های موبایلی، حکم همان پستانکی را دارد که برای ساکت‌شدن‌شان به آنها می‌خورانیم. کودکان برای رشد صحیح خود نیاز به تجربه واقعیت‌ها دارند، هرچند گیم‌های رایانه‌ای با بهره‌گیری از فضای مجازی سعی در بهبود کیفیت سرگرمی و آموزش دارند اما باید پذیرفت که درگیری کودکان با دنیای واقعی و ارتباطات حقیقی در سال‌های ابتدایی عمرشان به‌مراتب باید بیشتر از فعالیت‌های مشابه آنها در دنیای مجازی باشد. در پایان سخن از شما مخاطبان گرامی به‌دلیل تعویق به‌وجود آمده در انتشار شماره جدید بازی‌بان عذرمی‌خواهم و همچنین نظر شما را به نوع قلم و طراحی جدید این شماره از بازی‌بان جلب می‌کنم و امیدوارم این تنوع که حاصل زحمات گروه گرافیک و هنر بازی‌بان است، مورد پسند شما همراهان گرامی قرار گیرد. پیروز و خندان از شیرین‌کاری کودکان دور و اطراف‌تان باشید.

رویداد

اتحاد آسیایی برای ورود به دنیای جدید بازی

به نظر می‌رسد سونی و شرکت کره‌ای NCSoft قراردادی بسته‌اند تا نسخه‌ای جدید از بازی Horizon را در سبک MMO تولید کنند.

این پروژه بازار جهانی را هدف گرفته است و بخشی از برنامه سونی در ورود به حوزه عناوین سرویس‌محور است. شرکت کره‌ای NCSoft که ساخت عناوینی چون Lineage و Guild Wars را در کارنامه دارد، درحال استخدام کارمندان جدید است.

استودیوی گوریلا گیمز (Guerrilla Games) که در سال ۲۰۱۷ بازی Horizon Zero Dawn را ساخت و چندی پیش دنباله آن را هم منتشر نمود، افزودن بخش چندنفره به این مجموعه را از مدت‌ها پیش درنظر داشته است. برخی منابع داخلی حتی اذعان داشته‌اند که بازی نخست این مجموعه در ابتدا دارای قابلیت کوآپ بوده که در ادامه و به دلیل تمرکز گروه سازنده بر سایر بخش‌های بازی، از آن حذف شده است. سونی نیز خواهان اضافه شدن این بخش به Horizon Forbidden West بوده است که در ادامه با مخالفت گوریلا گیمز مواجه می‌شود تا در پروژه‌ای جداگانه به این موضوع بپردازند؛ پروژه‌ای که می‌تواند Horizon ۳ یا یک نسخه فرعی باشد.

نوستالژی

بازیکنان «مرده سرگردان» ۱۰ میلیون نفر شد

استودیو کوجیما پروداکشنز در سومین سالگرد عرضه بازی Death Stranding خبر از آمار مهمی برای این بازی داده است که طی آن این بازی درکنار نسخه Director's Cut آن به بیش از ۱۰ میلیون بازیکن رسیده است؛ گیمرهایی که در نقش سم پورتر بریجز آن را تجربه کرده‌اند. این بازی ابتدا در ۱۷ آبان ۱۳۹۸ برای پلی استیشن ۴ منتشر شده بود و پس از آن در روز ۲۴ تیر ۱۳۹۹ برای پی‌سی عرضه شد. سپس نوبت به نسخه ارتقایافته Director's Cut رسید که ۲ مهر ۱۴۰۰ پلی‌استیشن ۵ در دسترس بازیکن‌ها قرار بگیرد. درنهایت این نسخه هم ۱۰ فروردین ۱۴۰۱ برای رایانه‌های شخصی عرضه شده بود. لازم به ذکر است در این ۱۰ میلیون نفر، آمار بازیکنانی که ازطریق سرویس‌های اشتراکی نظیر پلی‌استیشن پلاس و پی‌سی گیم پس آن را تجربه کرده‌اند هم لحاظ شده است. با چنین استقبال خوبی، ساخت دنباله‌بازی عجیب نخواهد بود و شایعات پیرامون آن به‌تازگی داغ‌تر شده است. با درنظرگرفتن طبیعت بازی که درواقع یک شبیه‌ساز راهبری پساآخرالزمانی با تمرکز بر مکانیزم راه رفتن است، عملی بسیار ساده، رسیدن به چنین آماری خیره‌کننده است.

قاب

نسل نهم «فیفا ۲۳» منتشر شد

با نزدیک شدن به بازی‌های جام‌جهانی در قطر، بازی FIFA ۲۳ رسما منتشر شد. نقدها و نمرات منتشرشده از بازی فیفا ۲۳ نشان می‌دهد که آن‌طور که باید و شاید عملکرد نسخه جدید و نسل نهمی فوق‌العاده نبوده است و خیلی از ضعف‌های این بازی در نسخه‌های گذشته هنوز هم وجود دارند. با توجه به تعداد نقدها پس از انتشار نسخه رسمی، این بازی بیشترین نمره را در کنسول پلی‌استیشن ۵ با نمره ۷۸ از ۱۰۰ کسب کرده است.