راه‌اندازی بزرگ‌ترین پردیس نوآوری کشور

مجموعه «کارستان بهارستان» با نگاهی به امر تولید به‌صورت رسمی افتتاح شد. کارستان بهارستان بزرگ‌ترین پردیس نوآوری کشور با حضور حجت‌الاسلام محمد قمی رئیس سازمان تبلیغات اسلامی، محمدمهدی دادمان رئیس حوزه هنری، روحا... دهقانی‌فیروزآبادی معاون علمی و فناوری رئیس جمهور و جمعی از مدیران در نزدیکی میدان بهارستان راه‌اندازی شد. سیدامیرحسین چاوشی، مدیرعامل مجموعه کارستان بهارستان گفت: این پروژه یک فاز مطالعاتی و یک عقبه قدیمی‌تری هم داشته است. آرمان ما در کارستان بهارستان این است که هنرمند وقتی می‌خواهد محصولی تولید کند، دغدغه‌ای جز آن نداشته باشد. کارستان بهارستان شتاب‌دهنده نیست، کارخانه نوآوری نیست، بلکه امکانات و زیرساخت‌هایی شامل استودیو تصویربرداری و پخش زنده، بلک‌باکس و کروماکی ازجمله آنهاست.



چاوشی در ادامه تصریح کرد: از حیث قالب و محتوا تقسیم بندی‌هایی داریم که بخش دیداری و شنیداری، بخش صنایع تجسمی، بخش عمومی فرهنگ و هنر را شامل می‌شود. همچنین در سال اول اولویت ما حوزه کودک و نوجوان است. محمدمهدی دادمان، رئیس حوزه هنری هم تصریح کرد: مأموریت ما در حوزه هنری بسترسازی برای شبکه‌سازی، شکل‌گیری و رشد هسته‌های فرهنگی هنری در کشور است.

جام جم
بازی
GAME
۱۱
پنجشنبه ۲ آذر ۱۴۰۲ شماره ۶۶۴۰

در روزگاری که از کتاب استقبال چندانی نمی‌شود

بازی کن دانشمند شو!



علی رحیمی
گروه فرهنگ و هنر

گرچه برخی والدین هنوز اعتقاد دارند اصلی‌ترین راه کسب اطلاعات و ارتقای آگاهی، کتابخوانی است اما به نظر رشد تکنولوژی در جهان معاصر ثابت کرده همسو با شرایط و ویژگی‌های نسل امروز بسترهایی که به افزایش دانش کمک می‌کنند نیز تغییر کرده است. نمونه بارز آن بازی‌های ویدئویی است. بستری که عمده دلیل آن در دنیای پرهیاهو، پرتنش و پر استرس امروز تلاش برای فرار از زندگی، خلوت بدون مزاحم، ارضای نیازهای مسکون مانده در واقعیت مملو از امر و نهی و در نهایت رسیدن به آرامش موقت باشد. به همین دلیل میل و گرایش به این کانال ارتباطی بسیار افزایش یافته به نحوی که براساس آخرین آمار بیش از ۳۴ میلیون مخاطب در کشور وجود دارد و حدود ۵ میلیون نفر از آنها بخش زیادی از زندگی روزانه خود را به آن اختصاص می‌دهند.

همین میل و توجه به بازی‌های ویدئویی از یک سو و ویژگی خاص این بستر از جمله نیاز به تمرکز کامل ذهنی و حرکتی (ویژگی‌ای که ما در بسترهای دیگر از جمله کتاب، سینما، تئاتر و ...نمی‌بینیم)، تقویت حس خیال و گسترش تجربه همراه با افزایش مهارت‌های شناختی از قبیل تمرکز، مهارت درک فضایی، حافظه، مهارت حل مسأله و ... بازی‌سازان را به این فکر انداخت تا از آن در مسیر توسعه آگاهی و دانش بهره بگیرند. نتیجه این ایده، ساخت بازی‌هایی شد که به «بازی جدی» معروف شدند.

بازی‌های جدی

بازی‌های جدی بازی‌هایی هستند که به جز سرگرمی هدف دیگری به نام ترویج یادگیری و تغییر رفتار دارند. در این بازی‌ها که استراتژی‌های یادگیری، دانش و ساختارها و عناصر بازی برای آموزش مهارت‌ها، دانش و نگرش‌های خاص با هم ترکیب شده‌اند، در زمینه‌های مختلفی مانند ارتقای سطح آگاهی و دانش و آموزش‌های مورد نیاز در یک جامعه کمک شایانی می‌کنند.

تحقیقات مختلف نشان می‌دهد بازی‌های ویدئویی بر مغز تأثیر می‌گذارد، باعث بهبود آمادگی جسمانی، بهبود رفتار اجتماعی و حتی تغییر و سود برای شناخت و ذهن می‌شود و از همه مهم‌تر به عنوان معلم می‌تواند عمل کند.

با این تفاسیر باید بپذیریم که در عصر حاضر گرچه همچنان کتابخوانی به عنوان یک بستر مهم در انتقال فرهنگ و فرهنگسازی مطرح است، اما خیل وسیعی از نسل امروز برای دانستن و آگاه شدن، بستر دیگری به نام بازی‌های ویدئویی را ترجیح می‌دهند؛ بستری که کارکرد اصلی‌اش سرگرمی است اما در دل خود کارکردهای پنهان بی‌شماری از جمله انتقال فرهنگ، دانش‌افزایی، ارتقای آگاهی و ... را دارد. در حال حاضر بازی‌های بی‌شماری وجود دارند که تمرکز خود را بر بهینه‌سازی یادگیری از سواد مالی و فنی گرفته تا مهارت‌های اولیه خواندن و نوشتن، از هنر و علوم تا تقویت رشد شناختی قرار داده‌اند. در زیر به برخی از آنها اشاره می‌کنیم:

ارتقای مهارت‌های اجتماعی و عاطفی

مهارت‌های اجتماعی و عاطفی از اصلی‌ترین مهارت‌هایی است که به شخص در مدیریت احساسات، مدیریت استرس، ایجاد روابط مثبت و تصمیم‌گیری مسئولانه در جامعه کمک می‌کند. در گذشته وظیفه آشنایی با مهارت‌های اجتماعی و عاطفی بر عهده والدین بود و آنها براساس آنچه از گذشته آموخته و تجاربی که خود کسب کرده بودند این مهارت‌ها را به فرزندان منتقل می‌کردند. به مرور با گسترش جوامع، این مسئولیت در کنار خانواده بر عهده مدارس نیز قرار گرفت و گستره آموزش‌ها علمی‌تر و پژوهش‌محورتر شدند.

در نسل حاضر بازی‌های ویدئویی نقش بسیار مهمی در یادگیری این مهارت‌ها برعهده گرفته‌اند و بازی‌های زیادی در این خصوص ساخته و ارائه می‌شود. از نمونه‌های این بازی‌ها می‌توان به Daniel Tiger's Grr-ific Feelings، Peek-a-Zoo، Sharing with Duckie Deck اشاره کرد.

> **شاید تا چند دهه دیگر بازی‌های ویدئویی با بهره‌گیری از ظرفیت‌های‌شان به چنان بلوغ کامل و مقبولیتی برسد که هر نویسنده‌ای به آن روی بیاورد**

افزایش معلومات و اطلاعات

برخی بازی‌ها نیز در تلاش برای ارتقای معلومات و داشته‌های علمی کاربران است. این بازی‌ها که در حال حاضر پرکاربردترین بازی‌های برای بزرگسالان است، تلاش می‌کند تا از شیوه‌های مختلف به رشد آگاهی کمک کند. از بازی‌ای مثل Big City Adventure که طی آن کاربر به دنبال اشیایی پنهان، شهرهای سراسر جهان را کشف می‌کند و Duckster که بر تاریخ، بیوگرافی، جغرافیا و علوم تمرکز دارند تا انواع و اقسام بازی‌ها در سبک کلمات مثل آمیرزا، فندوق، کلماتیک، باقلوا، جدول و ... نمونه‌هایی از بازی‌هایی است که در کنار سرگرمی، در ارتقای دانش نیز کمک می‌کند. سال گذشته نیز با همکاری مشترک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور رویدادی با عنوان «کتاب‌بازی» با هدف ترویج فرهنگ کتابخوانی برگزار شد و در آن بازی «کوییز» با جوایز ویژه معرفی شد. بازی‌ای که تلاش داشت با طرح سوالات عمومی، به افزایش سطح معلومات کاربر کمک کند.

آموزش دروس مدرسه

از دیگر اقداماتی که بازی‌سازان از این بستر برای ارتقای دانش استفاده کرده‌اند توسعه مهارت‌های خواندن و نوشتن در قالبی مشابه کتاب‌های کمک آموزشی است. در حال حاضر برنامه‌های متعددی وجود دارد که تحت لوای بازی سعی می‌کند دروس مدرسه را به کودکان و نوجوانان آموزش دهد. نمونه آن فارسی‌باز است که برای بچه‌های کلاس دوم دبستان ساخته شده و به دانش‌آموز کمک می‌کند به‌راحتی، کلمات مترادف و متضاد را یاد بگیرد. بازی ریاضی دبستان، کتاب هوشمند ریاضی، الفباساز، آموزش کودکان و ... از دیگر بازی‌هایی است که در این حیطه ساخته شده است.

آموزش مهارت‌های شغلی

یکی دیگر از توانایی‌های بازی‌های ویدئویی که شاید کمتر دوره آموزشی، کتاب، کلاس درس و ... بتواند با آن رقابت کند، آموزش مهارت‌های شغلی است. اهمیت این شناخت از آنجاست که شناخت مشاغل مختلف به کودکان نشان می‌دهد که هر حوزه شغلی نیازمند تحصیلات و مهارت‌های خاصی است. این اطلاعات به آنها کمک می‌کند تا مسیرهای تحصیلی و آموزشی مناسب‌تری را انتخاب کنند تا به اهداف شغلی‌شان نزدیک‌تر شوند. از دیگر سو، آشنایی با مشاغل همچنین می‌تواند باعث تعهد بیشتر به فرآیند تحصیلی و ممارست در یادگیری دروس شود. از نمونه بازی‌هایی که به رشد فکری در مشاغل و آشنایی آنها کمک می‌کند، می‌توان به بازی دنیای مشاغل اشاره کرد. بازی‌های مثل شبیه‌سازها که بر آشنایی کاربر با ویژگی‌های یک شغل خاص متمرکز است نیز از دیگر شیوه‌هایی است که بازی‌سازان به منظور ارتقای مهارت شغلی در کودکان و نوجوانان ساخته‌اند.

آموزش مهارت اقتصادی

در کنار مهارت‌های اجتماعی و عاطفی، شاید یکی دیگر از مهارت‌های مورد نیاز هر فرد در جامعه، مهارت‌های اقتصادی، سواد مالی و نحوه تنظیم دخل و خرج است. بازی‌ها در این زمینه کمک بسیاری به کاربر می‌کنند. آنها در قالب بازی، ریاضیات را وارد برنامه‌های روزمره و سرگرمی می‌کنند. فرد را به تفکر مداوم وا می‌دارند و از این طریق سواد او را در زمینه مالی ارتقا می‌دهند. درخصوص رشد سواد مالی و مهارت‌های اقتصادی بازی‌های زیادی هم در داخل و هم خارج کشور طراحی و منتشر شده که از محبوب‌ترین آنها می‌توان به MathGameTime، FunBrainMathZone، SupermarketGame و ... اشاره کرد.

آموزش مهارت‌های هنری

همان‌گونه که پژوهش‌ها نشان داده، هنر نقش مهمی در رشد مغز جوانان دارد. یادگیری موسیقی و هنر بر رشد شناختی، اجتماعی و عاطفی تأثیر می‌گذارد. یادگیری، ایجاد هنر و موسیقی می‌تواند به کودکان در یادگیری سایر مهارت‌ها مانند ریاضیات، خواندن و فعالیت بدنی کمک کند. بازی‌سازها در این وادی نیز ورود حرفه‌ای و تخصصی داشته‌اند و تلاش کردند در آموزش مهارت‌های هنری به کاربران کوشا باشند. از نمونه‌های بارز این بازی‌ها می‌توان به Sesame Street (نقاشی)، TuneTrain ی (موسیقی)، ادا بازی‌ها، ساخت موزیک و ... اشاره کرد.

ارتقای عملکرد شناختی

تحقیقات در مورد تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شناخت، ساختار، عملکرد مغز و همچنین واقعیت مجازی برای یادگیری مؤثر نشان می‌دهد که شناخت بصری ـ فضایی و توجه بالاترین مزایا هستند و به دنبال آن عملکردهای دیگری مانند حافظه و شناخت عمومی قرار دارند. بازی‌های زیر می‌توانند به مغز و عملکرد شناختی کمک کنند. این سال‌ها ساخت و انتشار پازل‌ها، بازی‌های تطبیقی و... بسیار زیاد شده و توانسته کمک شایانی به‌ویژه به کودکان و نوجوانان در مسیر ارتقای عملکرد شناختی کند.



برش

کتاب یا بازی‌های ویدئویی

مقایسه بین بازی‌های ویدئویی با سایر مدیوم‌ها به‌ویژه کتاب موضوع جدیدی نیست و مطمئنا همه ما بارها با جملاتی مثل بازی وقت تلف کردن است، بازی برای بیکارهاست، کتاب باعث افزایش دانش می‌شود، کتاب دوستی است که خیانت نمی‌کند، کتاب یار مهربان و... روبه‌رو شده‌ایم اما چرا تقریبا همگان کتاب خواندن را یک فعالیت مفید و ضروری می‌پندارند و هیچ‌کس آن را اتلاف وقت نمی‌داند اما در خصوص بازی‌های ویدئویی جبهه‌گیری زیاد است. چرا این مدیوم با وجود گستره وسیعی از مخاطب، مورد اعتماد نیست و برخی با وجود ویژگی‌های منحصر به فرد، هنوز بر نقاط منفی آن تاکید دارند؟ شاید مهم‌ترین دلیل آن را باید در عدم شناخت جست‌وجو کنیم.

رشد سریع فناوری و ورود ابزار و کانال‌های جدید ارتباطی، این فرصت را به نسل کهن نداد که تمام زندگی‌اش در مطالعه و ارتباط با گعده‌های همسو گذشته، نسل دومی که بدون تامل پا به عرضه سینما و تلویزیون و در فضایی به‌روزتر، کانال‌های مجازی گذاشت تا با شناخت به کنکاش گستره بی‌مکان و زمان ارتباطی بپردازد. درنهایت همین عدم شناخت، هم نتوانست به ابزارهای ارتباطی جدید ازجمله کانال‌های مجازی و بازی‌ها اعتماد کند. این بی‌اعتمادی نتیجه‌ای نداشت جز آن‌که با وجود گستره وسیع مخاطب در بازی‌های ویدئویی، هنوز خیل کثیری آن را نشناسند و با ویژگی‌هایش آشنا نباشند.

بی‌شک پیش‌بینی آینده کار آسانی نیست، شاید تا چند دهه دیگر بازی‌های ویدئویی با بهره‌گیری از ظرفیت‌های‌شان به چنان بلوغ کامل و مقبولیتی برسد که هر نویسنده و فیلمبرداری به آن رو بیاورد و شاید هم هیچ‌وقت این اتفاق نیفتد اما شکی نیست که باید به آن اعتماد کرد و با شناخت کافی و وافی از خصوصیات مثبت آن در مسیر کسب مهارت‌های زندگی بهره گرفت.

عطیه عیار | نویسنده و مترجم

یه جوک بگم؟



تیتر خبر: با اعلام آذر نفیسی، جایزه صلح مرکز واتسلاو هاول نیویورک به سلمان رشدی اهدا شد.

بیایید اجزای مختلف این خبر را با هم بررسی کنیم. آذر نفیسی، دختر یکی از مقامات دوران پهلوی که از کودکی در آمریکا بزرگ شده، کمی قبل از انقلاب به ایران برمی‌گردد و استاد دانشگاه تهران می‌شود. بعد انقلاب فرهنگی مدتی از فضای آکادمیک دور می‌شود و دوباره برمی‌گردد اما به‌خاطر چالش‌هایی که با حکومت داشت استعفا می‌دهد.

در فاصله خانه‌نشینی چندماهه‌اش تا مهاجرت همیشگی به آمریکا در دهه ۷۰، مدتی در خانه‌اش به‌طور خصوصی با چند تن از دانشجوهایش ادبیات جهان را می‌خوانده. این تجربه را بعدها در کتابی با عنوان «لولیتاخوانی در تهران» منتشر کرد. برای اطلاعات بیشتر می‌توانید به مقاله «موج ضدایرانی روی خط لولیتاخوانی» ۱۳ اردیبهشت ۱۴۰۲ مراجعه کنید. قرار است از روی این کتاب فیلمی با حضور گلشیفته فراهانی و چند بازیگر فراری دیگر ساخته شود.



جایزه صلح مرکز واتسلاو هاول نیویورک

واتسلاو هاول، نمایشنامه‌نویس، کارگردان و اولین رئیس‌جمهور چک پس از جدایی از اسلواکی است. او یکی از افراد موثر در انقلاب مخملی علیه کمونیسم پراگ بود. در تمام سال‌های فعالیت‌های سیاسی و هنری خود هم همواره موافق این نوع حرکت و انقلاب بوده است. جای تعجب ندارد اگر بفهمیم در اغتشاشات ۸۸ در امور داخلی ایران دخالت داشته و هرازگاهی علیه ایران مصاحبه‌ای می‌کرده است.

سال ۲۰۱۲، یک‌سال پس از فوت هاول، بنیاد کتاب هاول در نیویورک تاسیس شد. هدف این مرکز گسترش میراث هاول در زمینه آزادی بیان و حقوق بشر بود. این جایزه برای اولین بار ارائه می‌شد. نام آن «برهم‌زدن آرامش عمومی» است و از یکی از گفت‌وگوهای هاول درباره تاریخ و هنر و انقلاب گرفته شده.

سلمان رشدی

گمان نکنم نیاز به توضیح و معرفی باشد. فقط بدانید که پس از سوءقصد سال گذشته که کور شد، تا آخرین لحظات اعطای جایزه کسی خبر از نامزدی وی برای این افتخار(!) نداشت. این جایزه را آذر نفیسی به رشدی اهدا کرد.

حرف نهایی

در این روزهای نسل‌کشی عیان و بی‌خجالت اسرائیل، حمایت بی‌چون‌وچرای غرب از این فاجعه و بی‌غیرتی بعضی کشورهای عربی، «اختراع» و اهدای چنین جایزه‌ای با عنوان گسترش آزادی بیان و حقوق بشر مصداق بارز خود گویی و خود خندی است. همین.

درنگ

درآمد ۹۲ میلیارد دلاری صنعت بازی دنیا



مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گزارشی به ارائه نتایج پژوهش مؤسسه تحقیقاتی Newzoo که در تحلیل و ارائه آمار صنعت بازی تخصص دارد، درخصوص وضعیت بازار بازی دنیا در دو پلتفرم کنسول و رایانه شخصی در سال ۲۰۲۳ پرداخته است. براساس یافته‌های مؤسسه تحقیقاتی Newzoo که در سال ۲۰۲۳ منتشر شده، درآمد بازارهای رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها در سال ۲۰۲۲، میزان ۹۲/۳ میلیارد دلار رسید که نسبت به سال گذشته ۲/۲ درصد کاهش داشته است. همچنین میانگین زمان بازی کردن در استیم، ایکس‌باکس و پلی‌استیشن از سال ۲۰۲۱ تا ۲۰۲۲ به میزان ۲۳ درصد کاهش یافته است. براساس گزارش این مؤسسه تحقیقاتی، بازار صنعت بازی در سال ۲۰۲۳ پس از یک سال پرفراز و نشیب و پس از همه‌گیری کرونا در حال تنظیم مجدد خود است. درآمد بازار بازی‌های رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها در سال ۲۰۲۲ به ۹۲/۳ میلیارد دلار رسید. گفتنی است در سال ۲۰۲۲ مردم بیش از ۹۲ میلیارد دلار برای نرم‌افزار بازی رایانه‌های شخصی و کنسول در سراسر جهان هزینه کردند.

رویداد

دومین اردوی آموزش بازی‌سازی بیرجند



دومین اردوی آموزش بازی‌سازی بیرجند با حضور اساتید انستیتو ملی بازی‌سازی توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شود. انستیتو ملی بازی‌سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سومین ماه پاییز مهمان علاقه‌مندان به آموزش بازی‌سازی مقدماتی و پیشرفته در استان خراسان جنوبی و شهر بیرجند می‌شود تا اردوی هشت روزه آموزش بازی‌سازی را در این استان برگزار کند. این اردو ویژه علاقه‌مندان ۱۵ سال به بالاست. اردوی ۸ روزه آموزش بازی‌سازی مقدماتی و پیشرفته در استان خراسان جنوبی و شهر بیرجند شامل برگزاری دو روز کارگاه فشرده آموزشی بازی‌سازی (دوره مقدماتی)، چهار روز کارگاه فشرده آموزشی بازی‌سازی (دوره پیشرفته) و دو روز مسابقه بازی‌سازی (گیم‌جم) است. در شش روز اول، مباحث اصلی بازی‌سازی با استفاده از موتور بازی‌سازی یونیتی توسط اساتید مجرب انستیتو ملی بازی‌سازی تدریس می‌شود. در دو روز پایانی این رویداد، مسابقه‌ای با عنوان گیم‌جم برگزار می‌شود. شرکت‌کنندگانی که در کارگاه‌های آموزشی حضور داشته‌اند با راهنمایی‌های اساتید و با بهره بردن از آموزش‌هایی که در کارگاه‌ها به‌دست آورده‌اند، بازی می‌سازند و در پایان بازی‌های ساخته شده داوری و از سه نفر تیم برگزیده اول، تقدیر به عمل می‌آید.

قاب

افزایش استقبال گیمرهای ایرانی از بازی‌های موبایلی

تازه‌ترین گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درخصوص شاخص‌ترین اطلاعات استفاده از پلتفرم موبایل در میان بازیکنان ایرانی نشان از استقبال از بازی‌های موبایلی در میان جوانان کشور دارد.

این گزارش نشان می‌دهد به‌دلیل دسترسی ساده‌تر و گسترده‌تر به بازی‌های موبایلی از دو پلتفرم دیگر، شاهد حضور طیف‌های اجتماعی گسترده‌تری در میان بازیکنان موبایلی هستیم و این بازی‌ها به‌ویژه در میان زنان نیز محبوبیت گسترده‌ای پیدا کرده است و بالغ بر ۳۷ درصد از بازیکنان موبایلی را زنان تشکیل می‌دهند.

سهم بازیکنان موبایلی با ۴ درصد رشد نسبت به پیمایش قبلی، به ۹۶ درصد کل بازیکنان کشور رسیده و با توجه به افزایش نسبت افرادی که از هر سه پلتفرم برای بازی استفاده می‌کنند، می‌توان به استقبال بیشتر گیمرها از بازی‌های موبایلی اشاره کرد.

