خبر

سرمایه‌گذاری عجیب سعودی در صنعت گیم

عربستان ۷۰ درصد درآمد نفتی خود را در پنج صنعت منجمله بازی‌های رایانه‌ای سرمایه‌گذاری کرده است.رضا احمدی، مدیر نظام رده‌بندی سنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به انتشار بازی‌های ضدایرانی گفت: متأسفانه در کشورمان هنوز به مقوله بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌های ویدئویی به صورت جدی پرداخته نمی‌شود. این درحالی است که شاهد هستیم کشورهای پیشرفته هزینه‌های زیادی را در این حوزه انجام می‌دهند.وی افزود: کشورهایی که در حوزه خلیج‌فارس هستند، هزینه‌های بسیاری را در حوزه بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهند. برای مثال کشور عربستان به‌تازگی در صنعت گیم ورود کرده و نزدیک به ۷۰ درصد درآمد نفتی خود را در پنج صنعت ویژه دنیا سرمایه‌گذاری می‌کند که یکی از پنج صنعت آن مربوط به بازی‌های رایانه‌ای است. آنها از این طریق به کسب درآمدهای پایدار می‌پردازند.مدیر نظام رده‌بندی سنی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: متأسفانه حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشورمان جدی گرفته نمی‌شود و این درحالی است که این صنعت ظرفیت‌های ویژه‌ای دارد. برای مثال موضوع انتقال فرهنگ از جمله موضوعاتی است که از طریق بازی‌های رایانه‌ای منتقل می‌شود و حتی کشورهای پیشرفته زمانی که قصد دارند در ابعاد سیاسی کاری کرده یا حتی اذهان عمومی را با خود همراه کنند.

زاویه دید

یک بازی مفید حتما باید آموزشی باشد؟

محسن رزاقی
کارشناس ارشد جامعه‌شناسی‌وبازی‌پژوه
فرهنگ

همه ما از حرف و حدیث‌ها درباره بازی‌های دیجیتال و آسیب‌هایی که می‌زند، خبر داریم اما تنها عده کمی به سرشان زده که از این ویژگی‌ها برای کارهای آموزشی (و اخیرا اقتصادی) می‌توان استفاده کرد. بازی‌های دیجیتال این امکان را دارند که شرایطی خلق کنند و امکان تکرار آن را بدهند که ایجاد آن ناممکن یا بسیار پرهزینه است. همچنین با پاداش‌هایی که دارند، انگیزه‌هایی برای بازیکنان ایجاد می‌کنند. خب، پس تا اینجا ما همه چیز برای آموزش را داریم. انگیزه، شرایط آموزشی خوب و البته داوطلب! این‌گونه بود که بازی‌های جدی یا هدفمند متولد شدند. بازی‌هایی که در کشور ما بیشتر از این‌که مشغول کارشان باشند، ابزاری هستند برای این‌که داد بزنند که به خدا بازی‌ها آن‌قدرها هم بد نیستند. من و بیشتر بازیکنانی که می‌شناسم و البته برخی از بازی‌سازها، فکر می‌کنیم بازی جدی، به‌رغم تمام فوایدی که دارد، یک کرفس است که به آن شکلات صبحانه مالیده‌اند تا خوردنی و جذاب شود! برگردیم سر اصل موضوع؛ یک بازی عادی و پرطرفدار را به یاد بیاوریم. مثلا کال آف دیوتی؛ جنگ جهانی دوم. میزان فروش این بازی در یک ماه به اندازه تمام فروش فیلم بتمن؛ شوالیه تاریکی بود. در این بازی، بازیکن در قالب یک سرباز آمریکایی مشغول نجات جهان است. او انگلیسی‌ها، آلمان‌ها، فرانسوی‌ها و البته هم‌وطنانش را می‌بیند و با شجاعت ساحل نرماندی را پس می‌گیرد، به فرانسوی‌ها کمک می‌کند پاریس را آزاد کنند و در نهایت، مردم برلین را از زنجیر اسارت «نازی‌های بی‌رحم» نجات می‌دهد. او در این راه می‌بیند که دوستانش پرپر می‌شوند و به فرمانده دوست‌داشتنی و مهربانش که زخمی ولی زنده بود، جلوی چشم او تیر خلاص می‌زنند و در آخر برای نجات دوستانش به کمپ اسرای نازی‌ها می‌رود. بازیکن در این مسیر دارد می‌جنگد، مقاومت می‌کند، ایثار می‌کند، بی‌رحمی نازی‌ها را تجربه می‌کند، مردم عادی را نجات می‌دهد و شادی آنها را می‌بیند، با هم‌رزمانش همکاری می‌کند، به آنها کمک می‌کند و از آنها کمک می‌گیرد. تصور می‌کنید، مغز بازیکن در تمام این مسیر، صرفا تماشاچی بوده است و برای هدشات‌های بازیکن کف زده است؟ در تمام طول این مسیر، مغز مشغول دریافت تمام ایده‌های موجود در بازی بوده است. همه آنها را دریافت و تجزیه و تحلیل کرده است. همه آنها را «آموخته» و در جایی ذخیره کرده تا سر بزنگاه، برای استفاده جلو بیاورد. به همین دلیل فکر می‌کنم ثابت کردن بی‌رحمی نظامیان آمریکایی به دانش‌آموزان دبیرستانی بسیار سخت است! در تمام طول مدت بازی، مغز مشغول فعالیتی است که اگر احتیاط کنیم و آن را آموزش خطاب نکنیم، با خیال راحت می‌توانیم به آن «یادگیری» بگوییم. تمام بازی‌ها ظرفیت دارند که چیزی را به بازیکن یاد بدهند. حتی یک بازی کژوال و تفننی ساده که آدم‌ها در مترو آن را بازی می‌کنند، این قابلیت را دارد. به یاد بیاورید که قلب تپنده یک بازی، نه لایه نشانه‌ای و نه لایه رویی که لایه رویه‌ای آن است. قواعد بازی هستند که دنیای بازی را می‌سازند و بازیکن در تعامل با آنها قرار دارد و آنها را تمرین و تکرار می‌کند. برای همین، بازی‌های مثل اَنگری بِردز یا بَدپیگز فارغ از داستانی که دارند، می‌توانند چیزهای مفیدی به بازیکن در مورد فیزیک و مقاومت اشیاء بدهد که به‌ویژه برای بازیکن کم‌سن، بسیار جذاب است. باید توجه کرد که هر بازی دیجیتال مثل هر رسانه دیگری، برای مخاطب خاصی تولید می‌شود. به همین خاطر اول باید نیازها و ویژگی‌های فرد سنجیده شود و سپس محتوای مناسبی از بین هزاران هزار محتوای موجود در بازار انتخاب شود. به قول کاستر در کتاب یک نظریه سرگرمی در طراحی بازی، بازی‌های دیجیتال مثل کتاب نیستند. آنها می‌توانند بازیکن را شیر فهم کنند! این‌که بازیکن یک نقشه را ببیند و در مورد جنگ بشنود و بخواند بسیار متفاوت از این است که خودش در قلمرو باشد و مجبور باشد از آن دفاع کند!

تاملی بر تاثیر بازی‌های

گیم‌های خ

علی رحیمی
گروه فرهنگ

درگیری‌های خیابانی پرخشونت که در کشور ما رخ می‌دهد، نمونه‌های بارزی است که در هر دیدگاهی با عنوان اغتشاش شناخته می‌شود.

پس از تبدیل اعتراضات اخیر بخشی از جامعه دانشجویان و دانش‌آموزان به تجمعات پرخاشگرانه پیوستند و میل برخی از این جوانان در حمایت از اعمال خشونت‌زا و غیرقابل درکی که دامنه آن از فحاشی و صدمه‌زدن به اموال مردم و آتش زدن خودروها تا حمله به ماموران انتظامی، بریدن گلوی یک مامور، آتش‌زدن پلیس و... گسترانیده بود، موجی از نگرانی در جامعه هویدا شد.

این مسأله زمانی حساس‌تر شد که برخی از مسئولان کشور در مصاحبه‌های خود شواهدی از ارتباط میان بازی‌های رایانه‌ای با اغتشاشات اخیر مطرح کردند.

دبیر ستاد احیای امر به معروف و نهی از منکر چهارمحال‌وبختیاری از اولین کسانی بود که در این موضوع ورود کرد. وی در هشتم مهرماه ۱۴۰۱ درخصوص علت بروز حوادث اخیر با تاکید بر این‌که این نوجوانان معاند و سیاسی نبودند و رفتارشان تنها هیجانی بود که در میدان واقعیت فوران کرد، گفت: این افراد عمدتا نوجوانان احساساتی بودند که در این سال‌ها با فضای مجازی و بازی‌های هیجانی رشد کردند و الان فضا را مناسب دیدند تا حرکت‌های اکشنی که در رایانه انجام می‌دادند به میدان واقعیت بکشانند.

سردار فدوی، جانشین سپاه پاسداران نیز ۱۳ مهرماه ۱۴۰۱، با اشاره به این‌که اغتشاشات خیابانی ایران با بازی‌های رایانه‌ای شبیه‌سازی شده بود، گفت: برخی از این نوجوان‌ها و جوان‌های دستگیر شده در اعترافات خود از کلیدواژه‌های مشترکی چون شبیه‌سازی اغتشاشات خیابانی به بازی‌های رایانه‌ای و همچنین اعتیاد و وابستگی شدید به فضای مجازی سخن می‌گویند.

ذوالنوری، عضو کمیسیون امنیت ملی نیز در یک برنامه زنده تلویزیونی عنوان کرد: شش گیمر در مشهد دستگیر کرده‌ایم که اعتراف کردند آمدیم بازی‌های خشن را در فضای حقیقی اجرا کنیم.

طرح این موضوعات، این سؤال را که «آیا بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند یک کنش اجتماعی را به سمت خشونت پیش ببرند؟» بیش از پیش مورد توجه قرار داد.

رسانه‌ای خاموش به نام بازی‌های رایانه‌ای

پس از آن‌که اولین بازی رایانه‌ای با عنوان جنگ فضایی، طراحی و مورد اقبال عمومی قرار گرفت میل به تولید و رشد آن از سوی سازندگان افزایش یافت؛ به‌نحوی که ظرف چند دهه بازی‌های نوین رایانه‌ای با تحول در عناصر بنیادین خود همانند الگوریتم، فعالیت بازیگر، وسایل واسط، نگاره‌سازی، خط سیر بازی و استراتژی‌ها به یکی از رسانه‌های عمده و البته تأثیرگذار مبدل شد؛ به‌شکلی که از حیث شدت ارتباط میان تجربه فرد و رسانه، آن را می‌توان نزدیک‌ترین رسانه به فرد دانست.

براساس آماری که وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در نشست صمیمی با اهالی فرهنگ و هنر و رسانه غرب استان مازندران در دهم آبان ۱۴۰۱ ارائه داد، طبق آخرین پیمایش بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، حدود ۳۳ میلیون بازیکن بازی‌های رایانه‌ای با متوسط سن ۲۲ سال فعال هستند که این افراد روزانه بیش از یک ساعت و نیم، وقت خود را صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند.

نفوذ از مسیر سرگرمی

این آمار نشان می‌دهد بازی‌های رایانه‌ای یکی از پرمخاطب‌ترین رسانه‌های حال حاضر در کشور هستند. آمار نفوذی که شاید هنوز برای عموم قابل‌تأمل نباشد اما مطمئنا برای برنامه‌ریزان و کارگردانان جنگ رسانه‌ای امروز مهم و مورد اعتناست؛ چراکه بازی‌های رایانه‌ای فقط برای سرگرمی نیست و رسالت انتقال غیرمستقیم یک پیام یا ایده را نیز برعهده دارند. چیزی فراتر از رادیو و تلویزیون که در جنگ جهانی دوم؛ دو مهره کلیدی عملیات روانی محسوب می‌شدند. ازسوی دیگر امروز می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را به‌عنوان ابزار نوین عملیات روانی یاد کرد. نمونه بارز آن را می‌توان در طراحی بازی‌هایی همچون «بتلد فیلد ۳» که شبیه‌سازی حمله به ایران است، ردیابی کرد.

بازی‌های رایانه‌ای چگونه در ایجاد پرخاشگری اجتماعی تاثیر دارد

صاحب‌نظران معتقدند مقوله تأثیر بازی‌های رایانه‌ای از یادگیری مشاهده‌ای ریشه گرفته است. این موضوع را برای اولین بار «بندورا» مطرح کرد. براساس این نظریه، کنشگران از طریق مفاهیمی مشتمل بر یادگیری مشاهده‌ای، تقلید و الگوبرداری از یکدیگر یاد می‌گیرند. الگو می‌تواند زنده یا نماد باشد، مثل تصویر در تلویزیون، ویدئو و بازی‌های رایانه‌ای. نظریه عدم بازداری نیز از دیگر مدل‌های نظری تبیین‌کننده رابطه میان انجام بازی‌های رایانه‌ای و بروز برخی اختلال‌های رفتاری در کودکان مانند پرخاشگری است. عده‌ای از پژوهشگران برای تبیین رابطه بین مشاهده خشونت و یادگیری رفتار پرخاشگرانه، این نظریه را مطرح کرده‌اند. فرض بر این است که کودکان و افراد دیگر چنانچه مقدار زیادی خشونت در تلویزیون و بازی‌های رایانه‌ای و نظایر آن را مشاهده کنند، بازداری خود را نسبت به اعمال پرخاشگرانه از دست می‌دهند و در تعامل با دیگران، به راحتی از خشونت استفاده می‌کنند.

براساس این نظریه‌ها، محققان و پژوهشگران تحقیقات بسیاری را در این حوزه انجام دادند که یکی از نمونه‌های آن تحقیقی است که محققان از سال ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۷ میلادی بر روی ۱۷ هزار نفر با محدوده سنی ۹ تا ۱۹ سال در کشورهای ژاپن، آلمان، کانادا و آمریکا انجام دادند. نتیجه این آزمایش نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای، شانس بروز رفتارهای خشونت‌آمیز توسط بازی‌بازان را افزایش می‌دهند.

در آزمایش دیگری در مرکز تحقیقاتی روان‌شناسی اروپا، محققان ۶۰۰ دانش‌آموز را مورد آزمایش قرار دادند و از آنها در مورد عادات بازی‌کردن‌شان، این‌که چقدر در طول روز بازی می‌کنند و نوع بازی‌های رایانه‌ای که انجام می‌دادند، سؤال کردند. همزمان از معلمان و مسئولان مدرسه گزارش دقیقی از رفتار هر کودک تهیه شد. نتایج نشان داد که کودکان و نوجوانانی که خود را در معرض خشونت بیشتری در بازی‌های رایانه‌ای خشن قرار داده بودند رفتار خصمانه‌تری داشتند، با معلم‌ها بیشتر بحث می‌کردند، بیشتر در دعواهای فیزیکی درگیر می‌شدند و در مدرسه و نمرات‌شان عملکرد ضعیف‌تری داشتند.

اندرسون و همکارانش در تحقیقی با عنوان جلوه‌های خشونت‌آمیز بازی‌های ویدئویی درکودکان و نوجوانان که سال ۲۰۰۷ منتشر شد، در یک پژوهش طولی بر روی ۴۳۰ دانش‌آموز سال سوم، چهارم و پنجم دبستان دریافتند دانش‌آموزانی که بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای خشن می‌پردازند، در مقایسه با سایر دانش‌آموزان، رفتارهای تهاجمی و پرخاشگری کلامی و فیزیکی بیشتری دارند.

اندرسون در تحقیق دیگری مدعی شد اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای از طریق تاثیرات کوتاه‌مدت و بلندمدت است. در تاثیرات کوتاه‌مدت، بازی‌های رایانه‌ای خشن همچون متغیر محیطی عمل می‌کنند و موجب افزایش شناخت‌ها، عواطف و برانگیختگی‌های پرخاشگرانه و در نتیجه رفتارهای پرخاشگرانه می‌شوند. همچنین اثرگذاری بلندمدت به صورت تاثیر بر رفتارهای پرخاشگرانه از طریق ترویج باورها و نگرش‌های خشونت‌آمیز و ساخت طرح‌واره‌ها، رفتارهای خودکار و انتظارات پرخاشگرانه است که تحریف در شخصیت فرد نسبت به پرخاشگری را در پی دارد.

خطر بیخ گوشمان است

در داخل کشور نیز تحقیقات متعددی در این حوزه انجام گرفته و نقش و تاثیر بازی‌های رایانه‌ای در ایجاد پرخاشگری و خشونت، زد و خوردهای فیزیکی، الگوسازی غلط، زمینه‌سازی خودباختگی و تسهیل ارتکاب بزه‌های مورد تاکید قرار داده‌اند.

بی‌گمان میل و گرایش این رسانه خاموش که به واسطه نفوذ بسیار عمیق در جامعه به ویژه کودکان و نوجوانان، می‌تواند تاثیر بسزایی در نهادینه سازی، جامعه پذیری و حتی فرهنگسازی و ... داشته باشند به سمت خشونت را نمی‌توان به دیده اغماض نگریست و به راحتی از کنار آن عبور کرد، چرا که بررسی‌ها نشان می‌دهد که هزینه‌های هنگفتی برای این بازی‌ها می‌شود و این هزینه‌کرد بی‌گمان بی دلیل نیست.

مثلا شرکت راک‌استار برای تولید یک نسخه از بازی GTA رقمی در حدود ۴۵ میلیون دلار چیزی بیش از کل بودجه وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ایران در یک سال هزینه می‌کند.

نتیجه این هزینه، تولید یکی از مخاطب‌پسندترین بازی‌های رایانه‌ای است که در تمام جهان نفوذ می‌کند.

جالب آن‌که در اکثر نسخه‌های این بازی، بازیکنان در قالب آواتاری که خلافکار و جزو طبقه پایین‌دست جامعه است حلول می‌کنند که باید مأموریت‌های مختلفی مانند سرقت اتومبیل، دزدی از خانه‌ها، کشتار دیگر اوباشان و تصرف محله آنها، درگیری با پلیس و تجاوز جنسی به زنان در حال عبور از خیابان را انجام دهند تا به ثروت و قدرت ایده‌آل برسند.

مجموعه‌های مختلف بازی سرقت بزرگ اتومبیل جزو پرفروش‌ترین بازی‌های دیجیتال در سراسر دنیا بوده است به گونه‌ای که تمام نسخه‌های این بازی بیش از ۲۲۵ میلیون نسخه در آمریکا و انگلستان فروش داشته است. یکی از پرفروش‌ترین نسخه‌های این بازی، «سرقت بزرگ اتومبیل: سان‌آندریاس» است که تا قبل از شروع سال ۲۰۱۸ بیش از ۴۳ میلیون نسخه

قاب

اولین دوره لیگ دیجیتالی «بازی ویزیون»

جشنواره «ایران آینده» که در باغ کتاب تهران در حال برگزاری است، میزبان اولین دوره لیگ بازی‌های دیجیتالی برنامه تلویزیونی «بازی ویزیون» در قالب رشته FIF۲۲ ویژه نوجوانان ۱۲ تا ۱۸ سال است.لیگ فیفا توسط برنامه تلویزیونی بازی ویزیون در آستانه جام‌جهانی قطر برگزار می‌شود. این مسابقات اولین دوره لیگ بازی‌های دیجیتالی برنامه تلویزیونی هستند و در کنار آن برگزاری نشست‌های تخصصی با حضور نخبگان در موضوعات مختلف از جمله آسیب‌شناسی گیم‌استریم و بازی‌های رایانه‌ای از دیگر برنامه‌های جنبی این جشنواره است. جشنواره «ایران آینده» هر روز از ساعت ۱۵ تا ۲۲ در باغ کتاب تهران برگزار می‌شود.

علم

بازی‌های ویدئویی و بروز آریتمی قلبی در کودکان

یک گزارش جدید نشان می‌دهد که انجام بازی‌های ویدئویی بی‌تحرکی به نظر می‌رسد اما می‌تواند موجب ایجاد آریتمی قلبی تهدیدکننده جان در برخی از کودکان آسیب‌پذیر شود.

محققان استرالیایی گزارش‌هایی از ۲۲ کودک و نوجوان را که هنگام انجام بازی‌های ویدئویی دچار اختلال در ریتم قلب شده بودند، جمع کردند. در بسیاری از موارد، کودکان به طور ناگهانی سیاه شدند و برخی از آنها دچار ایست قلبی شدند. به گفته محققان، بازی دیگر فقط یک سرگرمی نیست و در ۲۰ سال گذشته، به یک «ورزش» رقابتی تبدیل شده است. محققان معتقدند به نظر می‌رسد استرس جسمی یا عاطفی به عنوان محرک بروز آریتمی عمل می‌کند.

این‌گونه بازی‌ها می‌تواند شامل ترشح بالای آدرنالین شود که بر سیستم قلبی عروقی به روشی شبیه به فشار جسمی از جمله افزایش فشار خون و ضربان قلب تأثیر می‌گذارد.

برای این گزارش، تیم تحقیق گزارش‌های بین‌المللی از کودکان یا نوجوانانی را که در حین بازی دچار آریتمی شده بودند، جمع‌آوری کرد. خطر مطلق آریتمی ناشی از بازی هنوز ناشناخته است و محققان بر انجام تحقیقات بیشتر در این زمینه تاکید دارند.

خبر

پرفروش‌ترین قسمت مجموعه کربی

در جدیدترین گزارش مالی نینتندو مشخص شد که مجموع فروش بازی Kirby and the Forgotten Land به ۵/۲۷ میلیون نسخه رسیده تا این بازی پرفروش‌ترین اثر این مجموعه شود.

نینتندو در جدیدترین گزارش مالی فصلی خود آمار فروش نرم‌افزاری و سخت‌افزاری خود را منتشر کرده است؛ از جمله این‌که کنسول نینتندو سوییچ در این بازه بیش از ۳/۲۵ میلیون واحد فروخته است تا فروش کلی آن به بیش از ۱۱۴/۳۳ میلیون دستگاه برسد. یکی دیگر از آمارهای منتشرشده در مورد بازی Kirby and the Forgotten Land بود که در سه‌ماهه گذشته توانست ۲/۶۱ میلیون واحد بفروشد تا فروش کلی این اثر به ۵/۲۷ میلیون نسخه برسد.

نینتندو پیشتر در ماه آگوست گفته بود این اثر در ۱۵ هفته نخست خود توانسته فروشی بیشتر از چهار میلیون نسخه‌ای داشته باشد و آن را بالاترین فروش مجموعه بازی کربی دانسته بود.