

راه اندازی شهرک بازی های رایانه ای دفاع مقدس

مدیرکل بنیاد حفظ آثار و نشر ارزش های دفاع مقدس آذربایجان شرقی از راه اندازی نخستین شهرک بازی های رایانه ای دفاع مقدس کشور در تبریز خبر داد.
امیردربارارضا عباسی گفت: مقدمات و تمهیدات لازم برای ایجاد این شهرک در محل باغ موزه دفاع مقدس تبریز ایجاد شده و می‌کشیم ظرف ماه‌های آینده این شهرک را برای استفاده نوجوانان و جوانان و شهروندان تبریزی آماده کنیم. وی با اشاره به همکاری های فشرده بنیاد حفظ آثار و

نشر ارزش های دفاع مقدس آذربایجان شرقی با حوزه های دانش بنیان، اظهار کرد: از مدت ها پیش برای ایجاد زیرساخت های لازم در شهرک بازی های رایانه ای با تعدادی از شرکت های دانش بنیان وارد مذاکره شده و تعدادی از جوانان فعال در این بخش را دعوت به کار کردیم.
امیر عباسی ادامه داد: تاکنون در هیچ استانی سابقه ایجاد شهرک بازی های رایانه ای با موضوع دفاع مقدس وجود نداشته است و تبریز برای نخستین بار در کشور اقدام به راه اندازی

گفت‌وگو با فاطمه کاکا، مدیرعامل یک شرکت دانش بنیان

بازی سازان؛ کارگران شرکت های خارجی



یادگیرنده یا بازی‌کننده با قرار گرفتن در موقعیت‌های گوناگون تفریحی و آموزشی به اهداف یادگیری نیز می‌رسد. نمونه‌هایی از این بازی‌ها در حوزه‌های مختلف مانند بهداشت، امنیت، آتش‌نشانی، رانندگی، آموزش معلمان، طراحی و تولید شده است.
بازی‌های جدی باهدف ارائه اطلاعات، آموزش نحوه انجام یک عمل، کمک به کسب دانش و انتقال اطلاعات از یک سو و ایجاد انگیزه، تدارک موقعیت جذاب و تفریحی از سوی دیگر، سعی می‌کند تا با ترکیب تفریح و جدیت محیط مناسبی برای یادگیری فراهم کند. فاطمه کاکا و همسرش از جمله فعالان حوزه بازی‌سازی هستند که در این حیطه حضور موثری داشته‌اند. در این قسمت از معرفی بازی‌سازان ایرانی به سراغ فاطمه کاکا رفتیم و از نزدیک با فعالیت‌های او و گروهش آشنا شدیم.

یکی از چالش‌های بزرگ در چند ساله اخیر خانواده‌ها را بی‌شک باید در زنجیره انس و الفت فرزندان با بازی‌های دیجیتالی جست‌وجو کنیم. موقعیتی جذاب، پرکشش و در عین حال بکر، جامعه‌ای به اندازه ۴۰ میلیون ایرانی را با خود همراه کرده و خانواده‌هایی زیادی از آسیب‌های روانی و حتی جسمی استفاده مدام از این مدیوم به‌ظاهر سرگرم‌کننده نگران‌اند و به دنبال راه چاره‌ای برای رهایی می‌گردند. اما بد نیست بدانیم که همه بازی‌های دیجیتالی آسیب‌رسان نیست. در میان آنها بازی‌هایی است که حتی در مسیر حمایت آموزشی نقش آفرینی می‌کنند. به این گروه از بازی‌ها به اصطلاح «بازی‌های جدی» می‌گویند. در حقیقت بازی‌های جدی، دسته‌ای از بازی‌های دیجیتالی است که برای آموزش اهداف خاص تربیتی در یک یا چند موضوع طراحی می‌شود و

بازی‌سازی یکی از مشاغل نوظهور جهان است. چه شده که به این حوزه ترغیب شدید و به سمت طراحی و ساخت بازی رفتید؟

حدود ۱۰ سال پیش در یکی از کلاس‌های بازی بنیادملی بازی های رایانه‌ای شرکت کردم. در آنجا با حوزه بازی آشنا شدم و باتوجه به این‌که رشته تحصیلی‌ام روانشناسی بود و در کلینیک کار می‌کردم به مرور در ارتباط بااین دو حوزه کاری با بازی‌های جدی آشنا شدم. بازی‌های که علاوه بر سرگرمی، بر آموزش و درمان نیز متمرکز است. در ابتدای کار با کمک همسرم که یکی از برنامه‌نویسان مطرح کشور است، چند بازی ساده ساختم و روی فرزندان خودم آزمایش کردم. خیلی برایم جالب بود، چون متوجه شدم آنها بدون آن‌که به مدرسه بروند با این بازی‌ها خواندن و نوشتن را یاد گرفتند. از آنجا بود که با معجزه بازی‌های جدی آشنا شدیم و به این نتیجه رسیدیم که می‌توان با این بازی‌ها تحول عظیمی را در بچه‌ها و در یادگیری به وجود آوریم.

بازی‌های جدی چه تفاوتی با بازی‌های دیگر دارد که می‌تواند در عرصه‌های حمایتی و آموزشی ورود کند؟

بازی‌های جدی با بازی‌های معمول که بیشتر متمرکز بر سرگرمی است، یک تفاوت جدی دارد، این‌که بازی‌های دیجیتالی ممکن است شما را ساعت‌ها به خود مشغول کند و احساس خستگی نکند، ولی بازی‌های جدی بچه‌ها را به خود متعاد نمی‌کند؛ چون وقتی بچه بازی می‌کند،



ذهنش درگیر می‌شود و گلوکز می‌سوزاند، مثل وقتی که کار می‌کنید، خسته می‌شوید و بعد از یک مدت به سراغ یک فعالیت دیگر می‌روید.

یکی از ویژگی‌های آنها این است که در مسیر آموزش بسیار کمک‌کننده است. چون عموماً فرایند آموزش خیلی برای بچه‌ها جذاب نیست، ولی وقتی از بازی در مسیر آموزش استفاده کنیم، این انگیزه را به او می‌دهیم که در خط سیر آموزش حرکت کند. با این شیوه در حقیقت بسیاری از خلأهای موجود برطرف می‌شود و به نظر من کسانی‌که بتوانند در این زمینه کار کنند، می‌توانند تحول عظیمی را در صنایع سنتی موجود کشور انجام دهند، مثلاً اگر آموزش الان به روش سنتی اتفاق می‌افتد با استفاده از بازی می‌توانیم یک تحول در زمینه آموزش داشته باشیم.

از اولین ایده کاری‌تان بگویید. اولین بحثی که برای تولید بازی جدی روی آن تمرکز کردید، چه بود؟

چهار سال پیش و در بچه‌بو کرونا، پارک فناوری پردیس به منظور توانمندسازی کارآفرینان جوان یک دوره کلاس‌های کارآفرینی با عنوان «تیک‌آف» برگزار کرد. همسرم در این دوره ثبت‌نام کرده بود اما چون وقت حضور پیدا نکرد، تصمیم گرفتم به جای او در این دوره‌ها شرکت کنم. این دوره ۹ ماه به طول انجامید. در پایان آن باید یک ایده کارآفرینی می‌دادیم. من در آنجا یک ایده کنسول بازی درمانی با عنوان «کنسول بازی درمانی فان‌تریپ» که مجموعه‌ای از سخت‌افزارها و بازی‌ها برای درمان بیمارهای توانبخشی حرکتی و شناختی بود را ارائه کردم. این ایده را با آن دوره تیک‌آف جلوبرسیم و در نهایت جزو ۱۵ طرح برتر دوره شد. دوره تیک‌آف و انتخاب این ایده، مرا مصمم کرد که یک شرکت دانش بنیان ثبت‌کنم و از آن طریق کار را پیش ببرم. فروردین سال ۱۴۰۰ کار ثبت شرکت را آغاز و بعد از آن شروع به گردآوری اعضای تیم اجرایی برای ساخت این کنسول کردیم اما متأسفانه با وجود تلاش زیاد و حتی صرف هزینه‌ای در حدود ۲۰۰ میلیون تومان، با این‌که می‌دانستم چقدر برای توانبخشی بیماران مفید است اما چون نتوانستیم حامی پیدا کنیم، کار متوقف شد. بعد از این اتفاق، تقریباً امیدم را به ادامه کار از دست دادم و ادامه مسیر برایم سخت شد. تا این‌که در سامانه‌ای خارجی در حیطه بازی‌های جدی عضو شدیم که بچه‌های‌مان در آموزش از آن استفاده کنند.

در بررسی‌هایی که در این سامانه داشتیم، متوجه شدیم که مفاهیم غیراخلاقی را یاد می‌دهد. مدتی دنبال نمونه ایرانی آن گشتیم اما چیزی پیدا نکردیم. در آن ایام همسرم که برنامه‌نویس شناخته‌شده‌ای است به صورت برون سپاری با کشورهای دیگر در طراحی سامانه‌ها همکاری می‌کرد و درآمد بسیار خوبی هم داشت؛ چون به دلار حقوق می‌گرفت. همسرم بعد از این ماجرا به من گفت: تا حالا هرکاری کردم، برای توسعه کشورهای دیگر بود، دیگر نمی‌خواهم برای آبادانی کشورهای دیگر کار کنم. می‌خواهم هرچه کار می‌کنم، برای مردم کشور خودم باشد. حالا که چنین سامانه بومی‌ای نداریم، من این را برای همه بچه‌های ایران می‌سازم. بعد از این ماجرا ابتدا خودش شروع به کار کرد و زمان زیادی برای نوشتن برنامه گذاشت. مسیر که تا حدودی هموار شد، شروع به جمع‌آوری تیم کردیم و در ادامه در مرکز رشد بنیاد

ملی بازی مستقر شدیم. یک سال و نیم کار کردیم تا ابتدا شرکت به شرکت خلاق و سپس دانش بنیان تبدیل شد. امروز که با شما صحبت می‌کنم، هفت هشت نیروی ثابت و ده دوازده نفر به صورت پروژه‌ای و برون سپاری با ما کار می‌کنند.

ما حدود ۴۰ میلیون مخاطب بازی در کشور داریم که رقم بسیار بالایی است. حتی برخی از آنها تا حد اعتیاد پیش رفته‌اند. به عقیده شما چطور می‌توان با تغییر شیوه بازی از بازی‌های سرگرم‌کننده به جدی، این آسیب را کاهش داد؟

به عقیده من اگر بازی‌های جدی درست حمایت شود، مطمئناً مخاطب را می‌توان به سمت آنها هدایت کرد. این نیازمند بازی سازی درست است. اگر فرآیند گیمیفیکشن درست انجام شود و برای بازیسازی برنامه داشته باشیم، قطعاً نگرانی‌های خانواده‌ها را می‌توان کاست و بازی‌هایی تولید کرد که برای علاقه‌مندان به بازی جذاب باشد. گیمیفیکشن در حقیقت به معنای استفاده از ابزارها و مکانیزم، جنبه‌های زیبایی‌شناسانه و تفکر بازی برای درگیر کردن انسان‌ها، برانگیختن آنها به رفتارهای مشخص، تشویق به یادگیری و حل مسأله است. مطمئناً اگر گیمیفیکشن را درست آموزش شهیم و آنها را با فرآیند گیمیفیکشن آشنا کنیم، خود آن پلتفرم توانایی و جذابیت جذب مخاطب را دارد. منتها تا الان اصول گیمیفیکشن درست انجام نشده است. شاید علت آن این باشد که علم نوینی است و نیاز به حمایت دارد تا بین افراد مختلف در صنایع مختلف آشنایی صورت گیرد.

برخی معتقدند، ایران در حوزه بازی آن قدر قدرتمند نیست و امکان رقابت با کشورهای فعال در این حوزه را ندارد. فکر می‌کنید باتوجه به نوظهور بودن بازی‌های جدی، تمرکز بر این حوزه می‌تواند جایگاه ایران را ارتقا بخشد.

من اصلاً با این نگاه موافق نیستم. ما بازی‌سازهای بزرگی در کشور داریم که از بیشتر رقبای جهانی خود بالاتر هستند اما ما با یک مشکل روبه‌رو هستیم و آن وضعیت اقتصادی و پایین بودن ارزش پول کشور است. این مسأله بازی‌سازان را ترغیب می‌کند تا برای کشورهای دیگر بازی بسازند و با آنها همکاری کنند. ایرانی‌ها در خارج از کشور بازی‌های بسیار مطرحی را ساخته‌اند که از آن استقبال بی‌نظیری شده است.

برخی از آنها هم در تیم‌های خارجی کار می‌کنند و موفق هستند اما چون به نام آن کشور ساخته شده، نامی از آنها نمی‌آید. متأسفانه برخی افراد حرفه‌ای در حوزه انیمیشن یا بازی به خاطر مشکلات اقتصادی در حال حاضر کارگر شرکت‌های خارجی شده‌اند، به آنها پول می‌دهند و در قبالتش یک بازی مطرح را که می‌شد به نام ایران ساخت، با نام سایر

چنین شهرکی می‌کند که امیدواریم با استقبال گرم شهروندان، جوانان و نوجوانان مواجه شود. وی یکی از اهداف مهم از ایجاد شهرک بازی های رایانه ای در تبریز را جلب و جذب نسل های جدید و جوان به مبانی و اصول تحکیم بخش نظام اسلامی بیان کرد و یادآور شد: بدون تردید یکی از مسیرهای مهم انتقال فرهنگ ایثار و شهادت به نسل های جدید آشنا ساختن آنها نسبت به معارف دوران هشت سال دفاع مقدس است.



بازی

GAME

پنجشنبه ۱ تیر ۱۴۰۲ ۱۴۰۲ شماره ۶۵۱۸

برش



لذت بازی‌های آموزشی باکیداکد و گیم مت

در حال حاضر در محصول شرکت دانش بنیان ماناعلم در حوزه بازی‌های دیجیتال به بازار عرضه شده است.

کیداکد یکی از محصولات است. یک پلتفرم ایرانی آموزش برنامه‌نویسی و سواد دیجیتال ویژه کودکان شش تا ۱۲ سال است که تلاش دارد مفاهیم آموزش را در قالب بازی به بچه‌ها ارائه دهد.

گروه دانش بنیان مانا علم برای این پلتفرم دو سال و نیم تلاش کرده و در حال حاضر مجوز آموزشی آن را از آموزش و پرورش دریافت کرده است.

کیداکد یک پلتفرم کامل از مجموعه‌ای از بازی‌های جدی، انیمیشن‌های آموزش سواد دیجیتال، و محیط‌های توسعه‌های بازی‌وارسازی شده برای کودکان و نوجوانان است که از طریق آن مفاهیم برنامه‌نویسی و تفکر الگوریتمی را آموزش می‌بینند و می‌توانند مهارت‌های برنامه‌نویسی را تمرین کنند و یاد بگیرند.

در کیداکد در حال حاضر بازی وجود دارد که برای آموزش مفاهیم برنامه‌نویسی است. همچنین چهار محیط توسعه در آن طراحی شده که بچه‌ها می‌توانند در آن کدنویسی را تمرین کنند. به عبارتی در این فضا، برنامه‌نویسی به قدری ساده‌سازی شده که یک بچه ۹ ساله می‌تواند مانند دانشجویران در دانشگاه کد زدن را انجام دهد. البته هدف اصلی در این پلتفرم، کدنویسی نیست؛ بلکه به آموزش برنامه‌نویسی و مفاهیم اولیه تفکر الگوریتمی به کودکان پرداخته شده است. به عبارتی تلاش شده که فرد تفکر الگوریتمی را یاد بگیرد. چون کسی که تفکر الگوریتمی را یاد بگیرد در زندگی شخصی و شغلی به او کمک می‌کند مهارت حل مسأله داشته باشد و بتواند چالش‌های زندگی خودش را حل کند.

دومین محصول این شرکت گیم‌مت یا سفره‌بازی است که برای کودکان چهار سال به بالا طراحی شده است. یک سخت‌افزار حرکتی که بچه‌ها برای بازی‌های موبایل از آن استفاده می‌کنند تا حرکت را جایگزین بازی با دست کنند و از کم‌تحركی آنها هنگام انجام بازی‌های دیجیتالی جلوگیری شود. در حقیقت گیم‌مت یک صفحه الکترونیکی است که بچه‌ها روی آن می‌روند، روی آن می‌پرند، راه می‌روند و کاراکتر بازی می‌کنند و به‌این ترتیب از حالت سکون و ایستایی خارج می‌شود در حال حاضر شش بازی در این گیم‌مت وصل می‌شود و بچه‌ها به جای بازی با گوشی به صورت تاج، آن گیم‌مت را با بلوتوس به گوشی، تبلت یا تلویزیون هوشمند وصل می‌کنند و با پریدن، دویدن، لپ‌لی و تحرک، بازی‌ها را انجام می‌دهند. یکی از اقدامات خوب این شرکت، پیاده‌سازی و اجرای این محصول بر روی تعدادی از بازی‌های موبایلی با موضوع قصص قرآنی مثل داستان حضرت ابراهیم (ع)، حضرت نوح (ع) و حضرت سلیمان (ع) است.

این محصول در قالب سه نسخه خانگی (ویژه استفاده خانواده‌ها در منزل)، حرفه‌ای (ویژه استفاده در مهدهای کودک و دارالقرآن‌ها) و سازمانی (ویژه استفاده در مدارس) آماده و برای فروش ارائه شده است.



قاب

اجرای بازی محیطی «زرون» در مدارس

زرون یک بازی محیطی تعاملی است که از دنیای واقعی به‌عنوان یک پلتفرم استفاده می‌کند و این سبک از بازی‌ها با عنوان Alternative Reality Game یا بازی واقعیت جایگزین شناخته می‌شوند. این فرم از طریق درگیری بازیکنان با یک داستان رخ می‌دهد و با توجه به پاسخ آنان تکامل می‌یابد. بازیکنان باید معماهایی را در دنیای واقعی پیدا و حل کنند تا به پایان بازی برسند. پروژه ساخت این بازی دیجیتال برای دانش‌آموزان که در محیط واقعی انجام می‌شود، شروع شده و با آغاز سال تحصیلی جدید در مدارس قابل اجراست.

دومین نمایشگاه صنعت اسباب بازی افتتاح شد

دومین نمایشگاه صنعت اسباب‌بازی با بیش از ۱۲۰ تولیدکننده در محل دائمی نمایشگاه‌های بین‌المللی شهر آفتاب افتتاح شد. «نمایشگاه ایرانتویکس ۱۴۰۲»؛ دومین نمایشگاه صنعت اسباب بازی، برای ارائه آخرین توانایی‌ها و تولیدات

صنعت اسباب‌بازی در کشور به همت انجمن تولیدکنندگان اسباب‌بازی ایران در مجموعه نمایشگاهی «شهر آفتاب» تهران برگزار می‌شود. در این رویداد ۱۲۰ تا ۱۵۰ برند تولیدکننده اسباب‌بازی در کشور گرد هم خواهند آمد تا دستاوردهای خویش را به نمایش بگذارند، با یکدیگر ارتباط برقرار کنند و فرصت‌های خویش را در جهت پیشبرد اهداف صنعتی توسعه بدهند. این نمایشگاه به منظور تبادل نظر اهالی این صنعت برگزار خواهد شد و مخاطبان آن، تصمیم‌گیران این حوزه و فعالان این صنعت هستند و زمینه‌ای برای فروش محصولات وجود ندارد. دومین نمایشگاه تخصصی اسباب‌بازی و صنایع وابسته «ایرانتویکس» در حوزه‌های مختلفی همچون عروسک، بازی‌های فکری و رومیزی، پازل، بازی‌های چوبی و بازی‌های آموزشی تا ۲ تیر در محل دائمی نمایشگاه‌های بین‌المللی شهر آفتاب در تهران، بزرگراه خلیج فارس برگزار می‌شود.



بازی‌های تیر سرویس «گیم‌پس» مشخص شدند

کمپانی مایکروسافت با انتشار یک پست در وبسایت Xbox Wire از بازی‌های تیر سرویس گیم پس رونمایی کرد. مشخصاً بزرگ‌ترین بازی موج دوم عناوین ماه ژوئن، بازی Need for Speed Unbound است که سال گذشته روانه بازار شد. این عنوان در اختیار مشترکین سطح

Ultimate قرار می‌گیرد و این دسته مخاطبانی می‌توانند بازی را روی ایکس باکس سری ایکس/اس، رایانه‌های شخصی و کلود تجربه کنند. بازی بعدی F.I.S.T.: Forged in Shadow Torch است که یک سال پیش روی کنسول‌های پلی استیشن ۴ و ۵، نینتندو سوییچ و رایانه‌های شخصی عرضه شده بود و از ۶ تیر ماه به ایکس باکس سری ایکس/اس و همچنین گیم پس می‌آید. سایر بازی‌های تیر سرویس گیم پس شامل The Bookwalker است که یک تیر به گیم‌پس می‌آید. بازی Bramble: The Mountain King از ۶ تیر ماه و همزمان با بازی F.I.S.T.: Forged in Shadow Torch راهی گیم پس می‌شود و بازی ۸ Story of Seasons: Friends of Mineral Town از ۲۳ تیر در پایان دو بازی Sword and Fairy: Together Forever و Arcade Paradise می‌شود.

