

گزارش جامع پنجمین دوره

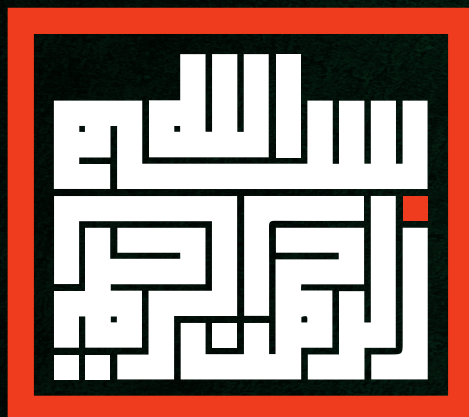
جایزه بازی‌های جدی

FIFTH SERIOUS GAMES PRIZE



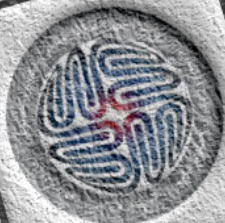
برای تماشای گزارش تصویری
پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی اسکن کنید







وزارت آموزش عالی



IEEE
IRAN SECTION

IEEE
Xplore®
Digital Library



پژوهشکده علوم شناختی



سازمان اسناد و کتابخانه ملی
جمهوری اسلامی ایران



همکار

AV8games



پایگاه اطلاع رسانی
وزارت آموزش عالی
جمهوری اسلامی ایران



کانون پژوهش و فناوری
کتابخانه و اسناد



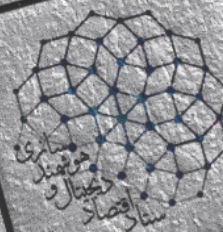
وزارت آموزش عالی
پایگاه اطلاع رسانی
وزارت آموزش عالی
جمهوری اسلامی ایران



شرکت تعاونی
کتابخانه و اسناد



سازمان اسناد و کتابخانه ملی
جمهوری اسلامی ایران



بنیان ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌کند:

جشنواره

انتخاب بازی‌های جدی پُررسان

هکاتون

تجربیات ساخت یک بازی جدی

سمپوزیوم

مرور جدیدترین تحقیقات
حوزه بازی‌های جدی

پنجمین دوره

جایزه بازی‌های

جدی ۱۴۰۰

**5TH SERIOUS
GAMES PRIZE**

2021 # SEGAP2021

WWW.SEGAP.IR

بیش از یک میلیارد تومان

جوایز نقدی و تسهیلات

تجاری سازی

آخرین مهلت ارسال

مقالات و آثار و ثبت نام

نیمه‌ها: ۲۳ مهرماه ۱۴۰۰



**IRAN COMPUTER GAMES
FOUNDATION HOLDS:**

**5TH
SERIOUS
GAMES PRIZE
2021 # SEGAP2021
WWW.SEGAP.IR**

FESTIVAL

SELECTING THE BEST SERIOUS
GAMES OF THE YEAR

HACKATHON

EXPERIENCING OF DEVELOPING
A SERIOUS GAME

**INTERNATIONAL
SYMPOSIUM**

REVIEWING OF THE LATEST
RESEARCH IN THE AREA OF
SERIOUS GAMES

**UP TO 1 BILLION TOMANS
IN CASH PRIZE AND
COMMERCIALIZATION
SERVICES**

**DEADLINE FOR REGISTRATION:
OCTOBER 15, 2021**

**FOR MORE INFORMATION AND
REGISTRATION:
WWW.SEGAP.IR**



فهرست عناوین

گزیده‌ای از سخنرانی محمدمهدی اسماعیلی؛

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در جشن ۵ سالگی جایزه بازی‌های جدی

۸

گزیده‌ای از سخنرانی سید صادق پژمان؛

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و رئیس جایزه بازی‌های جدی

۹

گزیده‌ای از سخنرانی مجید نیلی احمدآبادی؛

دیر ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی

و رئیس دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران به عنوان میزبان رویداد

۱۰

جایزه بازی‌های جدی در مسیر حمایت از تحقیق، تولید و تجاری‌سازی بازی‌های جدی

۱۲

ساختار جایزه بازی‌های جدی

۱۶

نهادهای مشارکت‌کننده

۲۰

اقدامات پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی

۲۵

ساختار سازمانی جایزه بازی‌های جدی

۵۲

رو به جلو

۵۳

گزیده‌ای از سخنرانی محمدمهدی اسماعیلی؛
وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در جشن ۵ سالگی جایزه بازی‌های جدی



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به آمار و ارقام منتشرشده در حوزه بازی‌های دیجیتال عنوان کرد که در ساختارهای جدید فرهنگی، مصارف جدید فرهنگی نظیر بازی‌های دیجیتال موردتوجه بیشتری قرار خواهد گرفت؛ چراکه امروز بستر بازی با توجه به میزان رغبت به آن، یکی از زمینه‌های مهم آگاهی‌بخشی به مخاطبان به شمار می‌رود و این حوزه نیازمند هدف‌گذاری است. وی با بیان این‌که جایزه بازی‌های جدی رویداد مهم و جذابی در حوزه بازی‌های دیجیتال است، توضیح داد: آثار این رویداد مربوط به حوزه‌هایی بود که در آنجا نیازمند آموزش و فرهنگ‌سازی هستیم، این آموزش از طریق بازی‌های جدی قابل انجام و پیگیری است.



گزیده‌ای از سخنرانی سید صادق پژمان؛

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و رئیس جایزه بازی‌های جدی



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و رئیس جایزه بازی‌های جدی، با اشاره به تمرکز بر تحقیق، تولید و ترویج بازی‌های جدی از طریق برگزاری این رویداد، عنوان کرد که تمام تلاش بنیاد این است که بازی‌سازان، بازی‌پژوهان، نخبگان و سیاست‌گذاران با مسئله بازی بیشتر آشنا شوند تا در ادامه این آشنایی، اقدامات تأثیرگذارتری در حوزه بازی‌های دیجیتال انجام گیرد. وی ضمن بیان اینکه آموزش و پرورش باید موضوع بازی‌های جدی را جدی بگیرد بیان کرد دیگر وقت آن گذشته که بخواهیم در این حوزه مطالعه و سندنویسی شود و به جای آن لازم است بر یک اقدام تحولی برآیندی در سایه حمایت و معاضدت دسته‌جمعی تمرکز کرد. رئیس جایزه بازی‌های جدی در پایان با تأکید بر بخش ترویجی رویداد و رشد شبکه حامیان و افزایش میزان جوایز طی دوره‌های برگزارشده عنوان کرد که این سیر صعودی نشان‌دهنده پیشرفت انتقال دغدغه‌ها در حوزه بازی‌های دیجیتال است.



گزیده‌ای از سخنرانی مجید نیلی احمدآبادی؛

دیر ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی و رئیس دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران به عنوان میزبان رویداد



دکتر نیلی احمدآبادی در سخنرانی خود ضمن معرفی قابلیت‌های شناختی به عنوان زیرساخت‌های کلیه فعالیت‌های ذهن و اشاره به اهمیت آن‌ها و همچنین اشاره به بهبود و ارتقاء سرمایه‌های شناختی؛ بازی را یکی از بهترین وسیله‌ها برای رسیدن به این هدف عنوان کرد. وی با اشاره به همکاری این ستاد با بنیاد، دلایل ورود ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی به حوزه حمایت از بازی‌های جدی را هدف قرار دادن سرمایه شناختی جامعه توسط این بازی‌ها عنوان کرد. همچنین دکتر نیلی احمدآبادی به لزوم استفاده از هوش مصنوعی در بازی‌های شناختی و نقش آن خصوصاً برای ارتقاء و ارزیابی سرمایه‌های شناختی اشاره کرد و بیان کرد بازی‌ها از طریق هوش مصنوعی شخصی‌سازی می‌شوند و تنظیمات بازی را متناسب با کاربر بهبود می‌بخشد و ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی این چند بعد را هدف خود قرار داده است. دکتر نیلی در پایان از ادامه همکاری با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ابراز امیدواری کرد.





۱- جایزه بازی‌های جدی در مسیر حمایت از تحقیق، تولید و تجاری‌سازی بازی‌های جدی

بازی‌های دیجیتال در درجه اول به عنوان نوعی سرگرمی شناخته می‌شوند. باین حال، این بازی‌ها به طور فزاینده‌ای، به مثابه ابزاری قدرتمند مورد توجه قرار گرفته‌اند. این نوع از بازی‌های دیجیتال که با اهدافی جدی تولید می‌شوند و فقط سرگرم کردن مخاطب را دنبال نمی‌کنند بازی‌های جدی یا هدفمند هستند (Serious Games) و از توانمندی بالایی در زمینه‌های مختلف همچون آموزش موضوعات مختلف، مهارت‌آموزی، بهداشت و درمان، تبلیغات، فرهنگ‌سازی و... برخوردار هستند و می‌توانند در خدمت بخش‌های درمانی، آموزشی و مدیریتی باشند. دسته‌بندی‌های متعددی از این بازی‌ها وجود دارد؛ اما به شکل کلی می‌توان این بازی‌ها را در قالب ۶ دسته زیر بخش‌بندی کرد.

آموزش نظری؛ استفاده از بازی برای آموزش مفاهیم علمی و تحصیلی

مهارت‌آموزی؛ استفاده از بازی برای اکتساب مهارت‌های مختلف

تبلیغات و اقناع؛ ساخت بازی با هدف تبلیغات

اصلاحات اجتماعی و ترویج رفتارهای جامعه‌پسند؛ الگوسازی برای بهبود و یا تغییر وضعیت اجتماعی و ترویج آموزه‌های

اخلاقی و اجتماعی به کمک بازی

تندرستی؛ جلوگیری از بیماری و حفظ سلامت به کمک بازی

درمان و توان بخشی؛ استفاده از بازی به عنوان ابزار درمانی برای بیماری‌های مختلف و توان بخشی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان تنها متولی در حوزه بازی‌های جدی هرساله رویداد جامع جایزه بازی‌های جدی را با هدف تحقیق، تولید و ترویج این بازی‌ها و گسترش شبکه همکاری حامیان در جهت استفاده از ظرفیت بازی‌های جدی برای حل مسائل، در سه بخش اصلی سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی، جشنواره بازی جدی سال و هکاتون بازی‌های جدی برگزار می‌کند. اقدامات برگزاری پنجمین دوره رویداد از اواخر سال ۱۳۹۹ و با ادامه حمایت از ساخت و تجاری‌سازی آثار برگزیده دوره گذشته در قالب ساختار همگرا برای حضور این بازی‌ها در جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰ آغاز شد. همچنین با هدف اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو در حوزه بازی‌های جدی و به منظور تدوین و تقویت مبانی نظری دانشگاهی در این حوزه، دانشکده مهندسی



برق و کامپیوتر دانشگاه تهران یکی از دانشگاه‌های معتبر کشور در حوزه فنی به‌عنوان میزبان رویداد و همچنین ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی و بنیاد ملی نخبگان به‌عنوان حامیان اصلی هکاتون بازی‌های جدی مدنظر قرار گرفت و با تعیین زمان برگزاری رویداد مورخ چهارم و پنجم آذرماه، فراخوان جذب آثار در تاریخ ۳۰ خرداد منتشر شد. پیش از فرارسیدن موعد برگزاری، در مسیر رویداد کارگاه‌ها و سخنرانی‌های آموزشی در نظر گرفته شد.

از ۴ شهریورماه الی ۱۶ مهرماه به‌منظور توانمندسازی و آموزش شرکت‌کنندگان هکاتون و پیش‌نیاز دریافت امتیاز فعالیت نخبگی، مجموعه کارگاه‌هایی تحت عنوان «مدرسه بازی‌های جدی شناختی» با همکاری انستیتوی ملی بازی‌سازی و ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی، توسط اساتید فنی و شناختی با تمرکز بر موضوعات مرتبط به‌صورت آنلاین برگزار شد و شرکت‌کنندگان هکاتون در این کارگاه‌ها حضور یافتند.

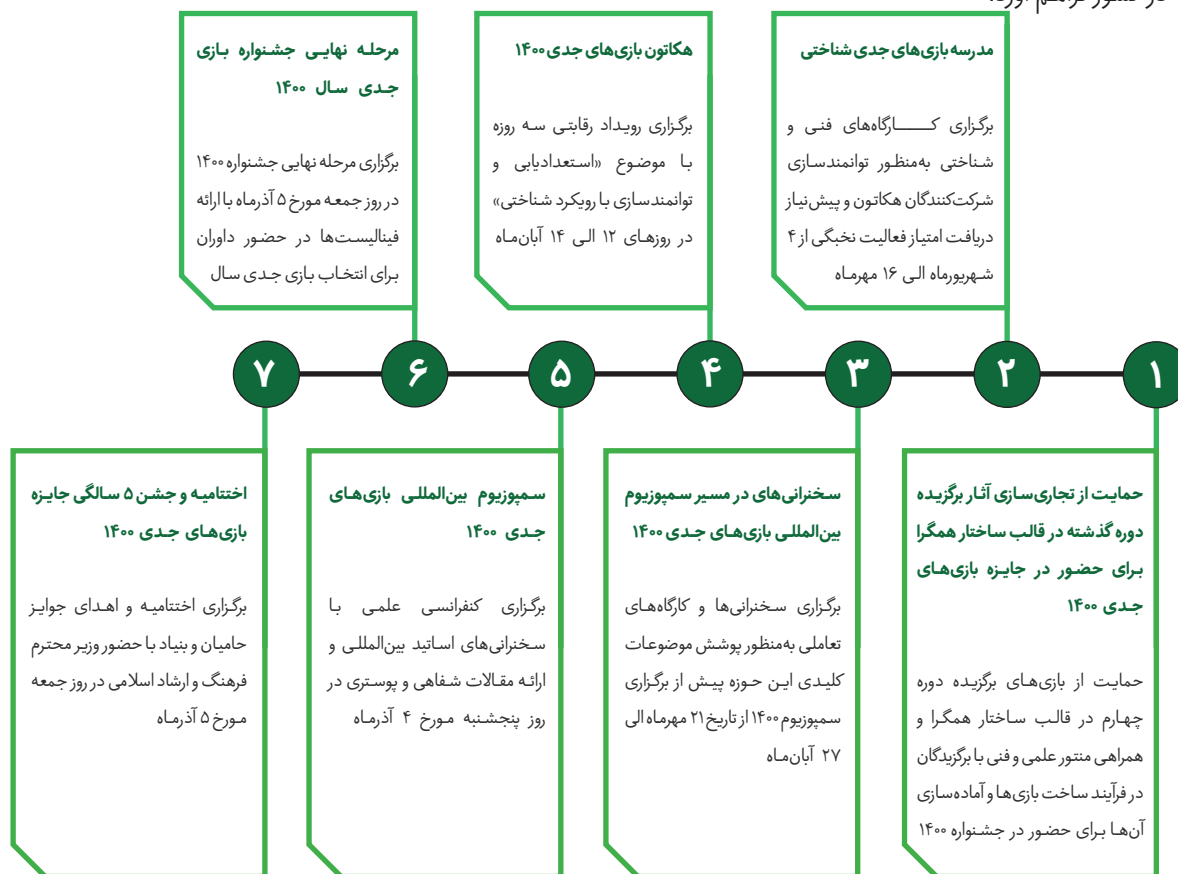
پس از اتمام مدرسه، از ۲۱ مهرماه، به دلیل مدت زمان محدود در روز برگزاری سمپوزیوم و تلاش برای پوشش موضوعات کلیدی این حوزه، مجموعه سخنرانی‌ها و کارگاه‌های تعاملی تحت عنوان «سخنرانی‌های در مسیر سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰» در نظر گرفته شد که با همکاری انستیتوی ملی بازی‌سازی به‌صورت آنلاین برگزار شد و تا ۲۷ آبان‌ماه ادامه داشت.

در ادامه مسیر، هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۰ به‌عنوان بخش اول از پنجمین دوره رویداد، از تاریخ ۱۲ الی ۱۴ آبان‌ماه به‌صورت آنلاین در بستر دیسکورد برگزار شد و در نهایت با حضور تیم‌های مختلف از سراسر کشور، ۳۹ بازی تا نسخه دمو در این رقابت ملی تولید شد. بخش دوم و علمی رویداد با عنوان سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰ در روز ۴ آذرماه به‌صورت نیمه‌حضور با سخنرانی‌های اساتید بین‌المللی و ارائه مقالات شفاهی برگزار شد و تا صبح روز جمعه مورخ ۵ آذرماه با ارائه مقالات پوستری در بستر دیسکورد با حضور دبیر علمی سمپوزیوم ادامه داشت. در روز جمعه پیش از مراسم اختتامیه و آغاز جشن ۵ سالگی، ارائه ۱۰ فینالیست در مرحله نهایی جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰ با حضور ۷ داور علمی، فنی و تجاری متخصص این حوزه انجام شد و اختتامیه و جشن ۵ سالگی جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰ رسماً با سخنرانی مهندس سید صادق پژمان مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز شد و در ادامه پس از سخنرانی دکتر مجید نیلی احمدآبادی دبیر ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی و رئیس دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران، مراسم اهدا جوایز منتخبین هر نهاد و همچنین منتخبین بنیاد برگزار شد. در انتهای مراسم، با حضور جناب دکتر محمد مهدی اسماعیلی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی و سخنرانی ایشان، اهدای جوایز ادامه یافت و رویداد جایزه بازی‌های



جدی ۱۴۰۰ در انتهای روز جمعه مورخ ۵ آذرماه به کار خود پایان داد.

در این دوره نیز همچون دوره گذشته با نگاهی کلان تر نسبت به سرگرمی‌های هدفمند، علاوه بر بازی‌های دیجیتال، این رویداد حامی سایر سرگرمی‌های جدی همچون بازی‌های رومیزی، اتاق فرار، بازی‌وارسازی و شبیه‌سازها بود و با بیش از ۱ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و تسهیلات تجاری‌سازی و ایجاد شبکه بزرگی از حامیان و همکاران، فرصتی برای مشارکت در رشد بازی‌های جدی در کشور فراهم آورد.



نمودار ۱. خلاصه اقدامات پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی



نمودار ۲. زمان بندی برگزاری پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی



۲- ساختار جایزه بازی‌های جدی

در جایزه بازی‌های جدی شورای سیاست‌گذاری (شامل ۲۰ عضو) تصمیمات ضروری ازجمله سیاست‌های برگزاری رویداد را در رأس تصمیمات خود قرار می‌دهند. همچنین ۶۲ عضو کمیته علمی و ۳۵ عضو کمیته داوری سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی برای داوری مقالات زیر نظر دبیر علمی با دبیرخانه همکاری می‌کنند. از سوی دیگر، نظر به ماهیت میان‌رشته‌ای رویداد، اعضای شورای سیاست‌گذاری، کمیته علمی و کمیته داوری از رشته‌های متعدد دانشگاهی و در قالب چهار حوزه علوم انسانی، علوم پزشکی، هنر و فنی مهندسی در این ترکیب جای گرفته‌اند. در جدول ۱ فهرست کمیته علمی را نمایش می‌دهد.

جدول ۱. اعضای کمیته علمی

حوزه	نام و نام خانوادگی	سمت	حوزه	نام و نام خانوادگی	سمت
علوم انسانی	مهناز استکی	استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز	علوم انسانی	فرزانه شریفی	دکترای علوم ارتباطات از دانشگاه آزاد تهران شمال
	داود نعمتی افارکی	دانشیار دانشگاه صداوسیما		سیاوش صلواتیان	استادیار دانشگاه صداوسیما
	کبری بخشی‌زاده	استادیار دانشگاه علامه طباطبائی		مینو عالمی	دانشیار دانشگاه آزاد اسلامی تهران غرب
	کاظم پورالوار	استادیار دانشگاه هنر اسلامی تبریز		محمد مهدی فرقانی	دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی
	محمد صالح ترکستانی	استادیار دانشگاه علامه طباطبائی		سید سروش قاضی نوری نائینی	دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی
	محمود تلخابی	دانشیار دانشگاه فرهنگیان		لیلا کاشانی وحید	استادیار دانشگاه علوم و تحقیقات



حوزه	نام و نام خانوادگی	سمت	حوزه	نام و نام خانوادگی	سمت
علوم انسانی	فاطمه جعفرخانی	استادیار دانشگاه علامه طباطبائی	علوم انسانی	مهدیه کرمی	دکترای علوم شناختی موسسه علوم شناختی
	سید بشیر حسینی	استادیار دانشگاه صداوسیما		محمدعلی مظاهری	رئیس دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه شهید بهشتی
	دانیس خواجه‌ثیان	استادیار دانشگاه تهران		حامد نصیری	دکترای مدیریت فناوری دانشگاه علامه طباطبائی
	زهره خوش نشین	استادیار دانشگاه خوارزمی		محمد رستمی	دکترای علوم شناختی
	بهناز دوران	استادیار دانشگاه علوم پزشکی بقیه‌الله		Stefen Gobel	دانشیار دانشگاه دارمشتات آلمان
	حسین دهقان‌زاده	استادیار دانشگاه تبریز		Jon Roozenbeek	پژوهشگر پسادکتری دانشگاه کمبریج
	تارا رضایپور	استادیار موسسه علوم شناختی		Margarida Romero	دانشیار دانشگاه لاوال کانادا
	محسن روشنیان رامین	دکترای تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی		Pamela M. Kato	مدیر مطالعات بازی‌های جدی دانشگاه کاونتری
	سید محمدعلی سیدحسینی	دکترای علوم ارتباطات از دانشگاه آزاد تهران شمال		Theresa Devine	دانشیار دانشکده‌ی علوم سلامتی دانشگاه مک مسترکانادا
	احسان شاه‌قاسمی	استادیار دانشگاه تهران		Juan Martin Quevedo	دانشیار دانشگاه اونیر
	کاظم نظری	استادیار دانشگاه صداوسیما		Suzan Tackenberg	عضو انجمن بازی آلمان و موسس گروه بازی‌های جدی



حوزه	نام و نام خانوادگی	سمت	حوزه	نام و نام خانوادگی	سمت
علوم انسانی	مقداد مهرابی	پژوهشگر پسادکترای دانشگاه تهران	علوم انسانی	Ebrahim Mohseni Ahooei	دکترای مطالعات ارتباطات و رسانه‌های نوین دانشگاه وین اتریش
				Malte Behrmann	دانشیار دانشگاه BBW برلین
فنی و مهندسی	عاطفه احمدی	استادیار موسسه آموزش عالی سپاهان	فنی و مهندسی	بهروز مینایی بیدگلی	دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران
	اعظم باستان‌فرد	استادیار دانشگاه صداوسیما		امین بابادی	پسادکترای دانشگاه آلتو
	مرتضی دری‌گیو	استادیار دانشگاه سمنان		مریم مصلح	دانشیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب
	علی مقداری	استاد تمام دانشگاه صنعتی شریف		Ozgur Turetken	استاد تمام دانشگاه رایرسون کانادا
	جواد راستی	استادیار دانشگاه اصفهان		Carlos Vaz de Carvalho	دکترای موسسه پلی‌تکنیک پورتو
	محمدحسین رضوانی	استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد قزوین		Christian Sebastian Loh	استاد دانشگاه ایلینوی جنوبی آمریکا
	یونس سخاوت	استادیار دانشگاه هنر اسلامی تبریز		Robin Isfold Munkvold	استادیار دانشگاه نورد
	آرش شریفی	استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات		Aurora Ruiz Rodríguez	دانشجوی دکترای دانشگاه توونت هلدن
	علیرضا طاهری	استادیار دانشگاه شریف		Janet C Read	استاد دانشگاه لانکاشایر مرکزی



سمت	نام و نام خانوادگی	حوزه	سمت	نام و نام خانوادگی	حوزه
دانشیار دانشگاه پورتو	Antonio Coelho	فنی و مهندسی	دانشیار دانشگاه تهران	هادی مرادی	فنی و مهندسی
			دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران	ناصر مزینی	
دانشیار دانشگاه مینوت ایرلند	Javad Khajavi	هنر	استاد تمام دانشگاه تهران	رضا رستمی	پزشکی
			مشاور معاون تحقیقات و فناوری و مدیر روابط عمومی و بین‌الملل موسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی (نیماد)	بینا مسگریپور	
			استاد تمام دانشگاه بقیه‌الله	هدایت صحرایی	
			دکترای روانشناسی بالینی از دانشگاه علوم پزشکی تهران	هادی زرافشان	



۳- نهادهای مشارکت‌کننده

با توجه به اینکه رویکرد اصلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در برگزاری رویداد جایزه بازی‌های جدی، ایجاد شبکه گسترده میان فعالان حوزه بازی‌های هدفمند از جمله بازی‌پژوهان و دانشگاهیان، صنعت و دولت در این حوزه است از این رو این مهم با حمایت ۲۰ نهاد که هر یک نقشی برجسته در برگزاری این رویداد داشتند حاصل شد و پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی با حمایت و همراهی نهادها و مراکز متعددی برگزار شد. به‌طورکلی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان مؤسس و صاحب‌برند رویداد و معاونت پژوهش بنیاد با نام مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) دبیرخانه دائمی رویداد است.



**معاونت پژوهش؛
مرکز تحقیقات بازی‌های
دیجیتال (دایرک)**

دبیرخانه دائمی رویداد



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

صاحب‌برند جایزه بازی‌های جدی
حمایت مالی از بازی جدی سال ۱۴۰۰
حمایت مالی از مقالات شفاهی سمپوزیوم ۱۴۰۰
حمایت مالی از فینالیست‌های جشنواره ۱۴۰۰
حمایت مالی از سرگرمی‌های جدی
حمایت مالی از بهترین به‌روز رسانی





بنیاد ملی نخبگان

حامی مالی و معنوی
هکاتون با اعطای امتیاز
فعالیت نخبگی به
برگزیدگان.



ستاد توسعه علوم و فناوری های شناختی

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

طراح مس——نله هکاتون با موضوع «استعدادیابی و
توانمندسازی با رویکرد شناختی»
حمایت مالی از تیم های منتخب هکاتون ۱۴۰۰
در سه شهر تهران، تبریز و اصفهان
حمایت مالی از بازی های برگزیده جشنواره
حمایت مالی از مقالات منتخب سمپوزیوم



دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران

نهاد علمی همکار در
برگزاری رویداد و میزبان
سمپوزیوم ۱۴۰۰



مجموعه آپارات گیم

حامی رویداد در بخش
زنده مراسم رویداد



دانشگاه اصفهان

نماینده بنیاد ملی
بازی های رایانه ای
برای برگزاری هکاتون
۱۴۰۰ در شهر اصفهان



دانشکده چندرسانه ای به نمایندگی از دانشگاه هنر اسلامی تبریز

نماینده بنیاد ملی
بازی های رایانه ای برای
برگزاری هکاتون ۱۴۰۰
در شهر تبریز





شرکت سرمایه‌گذاری و شتابدهی تخصصی آواگیمز

شتابدهی بازی‌های
منتخب و داوری
تجاری بازی‌های
جشنواره ۱۴۰۰



صندوق نوآوری و شکوفایی

همکار در برگزاری
رویداد



پژوهشکده علوم شناختی

پژوهش‌گده علوم شناختی

حامی رویداد در بخش
هکاتون با آموزش
تخصصی شرکت‌کنندگان
و منتورینگ علمی تیم‌ها
در روز برگزاری هکاتون ۱۴۰۰



پایگاه معتبر نمایه‌سازی IEEE

حامی علمی سمپوزیوم
۱۴۰۰ در نمایه‌سازی
مقالات



**ستاد**

توسعه فناوری‌های
حوزه اقتصاد دیجیتال
و هوشمندسازی معاونت
علمی و فناوری ریاست
جمهوری

حمایت مالی از بازی‌های
جدی مبتنی بر فناوری‌های
نوین در جشنواره ۱۴۰۰



انستیتو ملی بازی‌سازی

همکار در برگزاری
مدرسه بازی‌های جدی
شناختی و منتورینگ
هکاتون



همگرا

حمایت از ساخت
بازی‌های جدی در قالب
ساختار همگرا



مؤسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی
جمهوری اسلامی ایران

مؤسسه**ملی توسعه**

تحقیقات علوم پزشکی
(نیماد) به نمایندگی از
وزارت بهداشت، درمان
و آموزش پزشکی

حمایت مالی از
بازی‌های با موضوع
سلامت در جشنواره ۱۴۰۰



مؤسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی
جمهوری اسلامی ایران

نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور

حمایت مالی از
بازی‌های با موضوع
ترویج کتابخوانی در
جشنواره ۱۴۰۰



مؤسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی
جمهوری اسلامی ایران

اداره کل

سرگرمی‌های سازنده و
بازی‌های رایانه‌ای کانون
پرورش فکری کودکان و
نوجوانان

حمایت مالی از بازی‌های
جدی حوزه کودک و
نوجوان در جشنواره ۱۴۰۰



5th Serious Games Prize



ریاست جمهوری
معاونت علمی و فناوری
سازمان توسعه و سرفناوری نانو

ستاد ویژه

توسعه فناوری‌های نانو،
معاونت علمی ریاست
جمهوری

حمایت مالی از بازی‌های
جدی مبتنی بر فناوری‌های
نانو در جشنواره ۱۴۰۰



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
وزارت نیرو، محیط زیست و منابع طبیعی

پژوهشگرده
سوانح طبیعی وزارت
علوم، تحقیقات و
فناوری

حمایت مالی از بازی‌های
با موضوع سوانح طبیعی در
جشنواره ۱۴۰۰



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
مقر سازمان‌های تخصصی آموزشی

سازمان

پژوهش و برنامه‌ریزی
آموزشی، دفتر انتشارات
و فناوری آموزشی

حامي معنوی رویداد برای
دریافت نشان استاندارد
بازی‌های جدی آموزشی
و درج و معرفی آن‌ها در
مدارس و مجلات رشد



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
وزارت نیرو، محیط زیست و منابع طبیعی

ستاد

توسعه فناوری‌های نرم و
هویت‌ساز معاونت علمی
و فناوری ریاست جمهوری

حامی معنوی رویداد و
پذیرش جایزه بازی‌های
جدی به عنوان مبادی
معرفی شرکت‌های خلاق
به برنامه توسعه زیست‌بوم
شرکت‌های خلاق



۴- اقدامات پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی

۴,۱ حمایت از تجاری‌سازی آثار برگزیده دوره چهارم در قالب ساختار همگرا برای حضور در جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰

از اواخر سال ۱۳۹۹ پس از اتمام چهارمین دوره رویداد و مشخص شدن برگزیدگان، طی چندین جلسه با برگزیدگان، تعدادی از بازی‌ها برای ادامه ساخت بازی مدنظر قرار گرفتند و حمایت و ارائه تسهیلات به آن‌ها در قالب ساختار همگرا آغاز شد. طی فرآیند چندین ماهه و ارتباط بازی‌سازان با متور فنی و علمی برای مشاوره و راهنمایی در فرآیند ساخت بازی، دو بازی یورکا و ماسکتو بزن! به عنوان اثر تکمیلی برای جشنواره ۱۴۰۰ ارسال شدند که هر دو بازی در بخش‌های مختلف جوایزی دریافت کردند.

۴,۲ مدرسه بازی‌های جدی شناختی

از ۴ شهریورماه الی ۱۶ مهرماه به منظور توانمندسازی و آموزش شرکت‌کنندگان هکاتون و پیش‌نیاز دریافت امتیاز فعالیت نخبگی، مجموعه کارگاه‌هایی تحت عنوان «مدرسه بازی‌های جدی شناختی» با همکاری انستیتوی ملی بازی‌سازی و ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی، توسط اساتید متخصص فنی و شناختی با تمرکز بر موضوعات مرتبط به صورت آنلاین برگزار شد و شرکت‌کنندگان هکاتون در این کارگاه‌ها حضور یافتند. در این کارگاه‌ها شرکت‌کنندگان مجموعاً به مدت ۵۰ ساعت با مسائل فنی ساخت بازی همچون برنامه‌نویسی و طراحی بازی و همچنین مهارت‌های شناختی آشنا شدند. جدول ۲ موضوعات و اساتید مدرسه را نشان می‌دهد.

جدول ۲. کارگاه‌های مدرسه بازی‌های جدی شناختی

عنوان کارگاه	تخصص	استاد
مقدمه‌ای بر مفاهیم علوم شناختی	شناختی	محمود تلخابی
آنچه بنیاد نخبگان از شما می‌خواهد	مباحث تکمیلی	رضا گلشن مهرجردی
آموزش برنامه‌نویسی با یونیتی	فنی	بهزاد خورسند



عنوان کارگاه	تخصص	استاد
اصول طراحی بازی	فنی	امیر محمدرضایی
عملکردهای شناختی و طراحی بازی	شناختی	تارا رضاپور
بازی‌های شناختی: سنجش و ارتقا	شناختی	محمد رستمی
تجربه ساخت یک بازی شناختی ایرانی	شناختی	هادی مرادی
طراحی کسب‌وکاری مبتنی بر بازی‌های جدی	مباحث تکمیلی	کاوه یزدی فرد

۴,۳ سخنرانی‌های در مسیر سمپوزیوم ۱۴۰۰

به‌منظور پوشش موضوعات کلیدی این حوزه و به دلیل محدودیت زمانی در روز برگزاری سمپوزیوم، مجموعه سخنرانی‌هایی با عنوان «سخنرانی‌های در مسیر سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰» و همچنین دو کارگاه تعاملی در نظر گرفته شد که با همکاری انستیتو ملی بازی‌سازی پیش از سمپوزیوم ۱۴۰۰ به صورت آنلاین در بازه تاریخی مهرماه تا آبان‌ماه برگزار شدند. جدول ۳ سخنرانی و کارگاه‌های پیش از سمپوزیوم را نشان می‌دهد.

جدول ۳. سخنرانی و کارگاه‌های در مسیر سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰

عنوان ارائه / کارگاه	نام سخنران
نقش روایت در بازی‌های جدی	فرخنده فاضل بخششی
کاربردهای بازی‌های جدی در تکامل سازمانی	سعید خاک ره آل محمد
کاربرد بازی‌های جدی در صنعت	رضا ودایع، دکتر حبیب کراری، اصغر زهدی شیران
تلاقی و ارتباط روزنامه‌نگاری و بازی‌های دیجیتال	کسری زاهدی



عنوان ارائه / کارگاه	نام سخنران
آشنایی با مفاهیم و کاربردهای فناوری نانو	محمد اترکی و علیرضا صل علی
بازی‌های جدی و سالمندی	حمیدرضا اشراقی
طراحی پروتکل بررسی اثربخشی بازی‌های جدی؛ با تأکید بر اوتیسم و بیش فعالی	هادی زرافشان
بازی‌های جدی: وقتی سرگرمی کافی نیست	ریحانه رفیع‌زاده
تفکر بازی‌وار در طراحی رفتار	جواد نیک پیام
کارگاه تعاملی «طراحی بازی‌های درمانی تمرینی» (Therapeutic Exergames)	آرورا رویز رودریگز (Aurora Ruiz Rodríguez)
کارگاه بازی‌وارسازی، محملی برای کارآفرینی اجتماعی و کارآفرینی درآیشتی [ایمپکت]	بهرام هوشیار یوسفی، هانا میرخضری و سعیده قرشی

۴,۴ هکاتون ۱۴۰۰

هکاتون بازی‌های جدی یک رویداد بازی‌سازی سه‌روزه با هدف تجربه تولید یک بازی جدی است که سومین دوره آن از روز چهارشنبه، مورخ ۱۲ آبان‌ماه ۱۴۰۰ الی روز جمعه ۱۴ آبان‌ماه و همچون دوره گذشته به دلیل شرایط کرونا و رعایت پروتکل‌های بهداشتی به صورت آنلاین بر بستر دیسکورد برگزار شد.

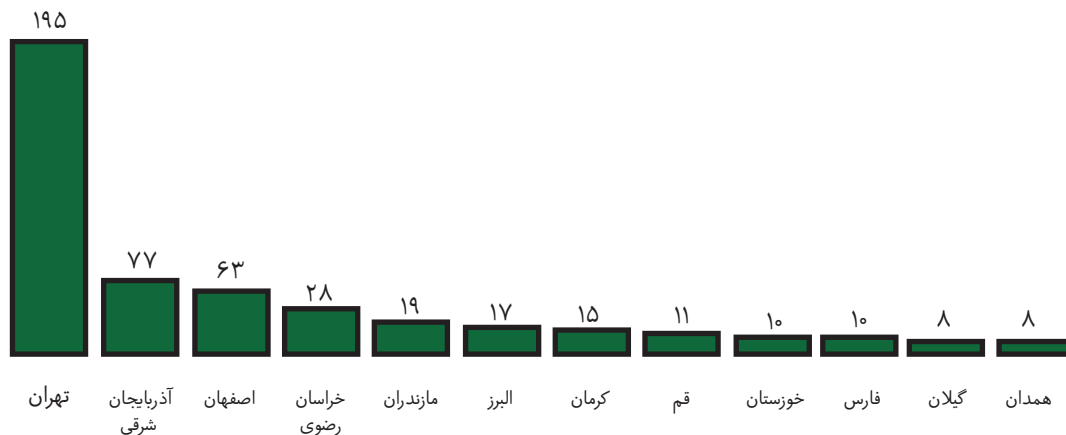
این رویداد به شکل هم‌زمان علاوه بر تهران، با میزبانی تبریز و اصفهان به نمایندگی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با حضور آنلاین منتورهای شناختی و فنی برگزار شد. شرکت‌کنندگان هکاتون با موضوع «استعدادیابی و توانمندسازی با رویکرد شناختی» و با حمایت مادی ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی با تیم‌های حاضر در استان خود به رقابت پرداختند، در این رقابت تنگاتنگ



شرکت‌کنندگان در قالب ۱۳ تیم در تهران، ۱۷ تیم در تبریز و ۹ تیم در اصفهان حضور داشتند و در نهایت ۳۹ بازی (۴ بازی رومیزی و ۳۵ بازی دیجیتال) تولید شد.

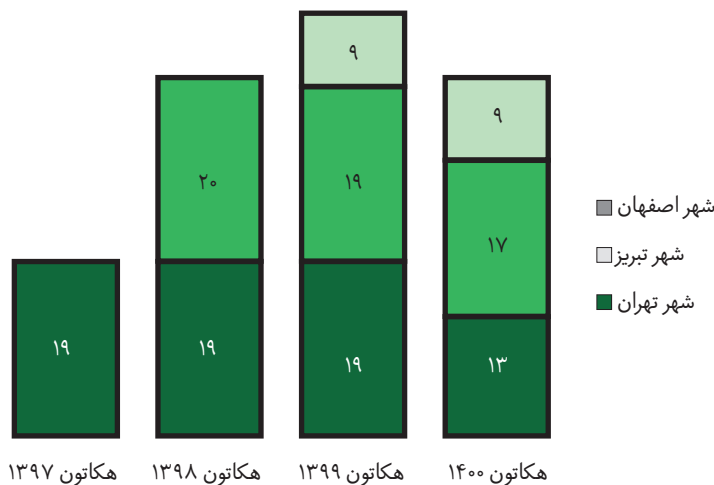
در هکاتون، علاوه بر منتورهای فنی خبره در حوزه برنامه‌نویسی و طراحی بازی، منتورهای تخصصی شناختی در تهران، تبریز و اصفهان به‌صورت آنلاین و مستمر برای راهنمایی تیم‌ها در فضای دیسکورد حضور داشتند. بازی‌های توسعه داده‌شده نهایتاً تا نسخه دمو، تجربه و ایده اولیه ساخت یک بازی جدی در موضوع مطرح‌شده بودند که توسط داوران نهادهای حامی، بررسی و داوری شدند و در اختتامیه جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰ برندگان هکاتون تهران، تبریز و اصفهان از نگاه داوران، معرفی و جوایز به آن‌ها اعطا شد. بعد از رویداد، بازی‌های منتخب برای سرمایه‌گذاری تعقیبی به ذی‌نفعان معرفی خواهند شد.

نمودار ۳ تعداد تیم‌های شرکت‌کننده به تفکیک استان و نمودار ۴ تعداد تیم‌های شرکت‌کننده طی دوره‌های برگزاری هکاتون را به تفکیک شهر میزبان نشان می‌دهد که حاکی از افزایش مخاطبان این بخش طی سالیان است.



نمودار ۳. تعداد تیم‌های شرکت‌کننده در هکاتون ۱۴۰۰ به تفکیک استان





نمودار ۴. تعداد تیم‌های شرکت‌کننده در هکاتون در طول سالیان

جدول ۴ اسامی منتورهای هر سه استان و منتورهای علمی را نشان می‌دهد.

جدول ۴. اسامی منتورهای هکاتون ۱۴۰۰

نام منتور	نقش / تخصص	نام منتور	نقش / تخصص
هادی اسکندری	سرپرست منتورهای فنی تهران	علی نیک‌نژاد	منتور فنی تهران
سینا نوروزنیا	منتور فنی تهران	امید فتح‌الله‌زاده	منتور فنی تهران
بهزاد عابدین‌زاده	منتور فنی تهران	محمد رضا نیکوهمت	منتور فنی تهران
علی حسن‌زاده	منتور فنی تهران	یونس سخاوت	مدیر منتورهای فنی تبریز



نام منتور	نقش / تخصص	نام منتور	نقش / تخصص
میلاد جعفری سیسی	سرپرست منتورهای فنی تبریز	علی دشتیان	منتور فنی اصفهان
محمد صادق نعمانی	منتور فنی تبریز	علی اصغر حیدری	منتور فنی اصفهان
حسام ساکیان	منتور فنی تبریز	محمد مهدی کرمانی	منتور فنی اصفهان
سید وحید مصطفوی	منتور فنی تبریز	میثاق آقاخانی	منتور فنی اصفهان
حسین زارعی	منتور فنی تبریز	صمد خطیبی	سرپرست منتوری بازی‌های رومیزی
جواد راستی	مدیر منتورهای فنی اصفهان	سهراب مستقیم	منتور بازی‌های رومیزی
مهدی ماهری	سرپرست منتورهای فنی اصفهان	مهدیه کرمی	سرپرست منتورهای علمی
احسان سراهیان	منتور فنی اصفهان	پورتاک دوست	منتور علمی
امیررضا انواری	منتور فنی اصفهان	ماریه رفیعی	منتور علمی
شمیمه صنیع ثالث	منتور فنی اصفهان	زهره فتحی	منتور علمی
محمد کریمی	منتور فنی اصفهان	فاطمه موسوی بصیرت	منتور علمی
عاطفه داوریان	منتور فنی اصفهان		



٤,٥ سمپوزيوم ١٤٠٠

سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی به‌منظور جذب منابع دانشی در حوزه مطالعات بازی‌های جدی و با هدف تمرکزبخشی به منابع برای توسعه این بازی‌ها پذیرای مقالات تخصصی در حوزه بازی‌های جدی بود. در سمپوزیوم ۱۴۰۰ هر مقاله ارسالی توسط سه داور خبره که از کمیته داوران رویداد انتخاب شدند داوری شد و از میان ۳۰ مقاله ارسالی در نهایت، ۱۶ مقاله پذیرفته شد که از این تعداد ۵ مقاله ارائه شفاهی و ۱۱ مقاله ارائه پوستر شد و بعد از اتمام رویداد مقالات برای نمایه‌سازی به پایگاه معتبر استنادی IEEE Xplore ارسال می‌شوند.

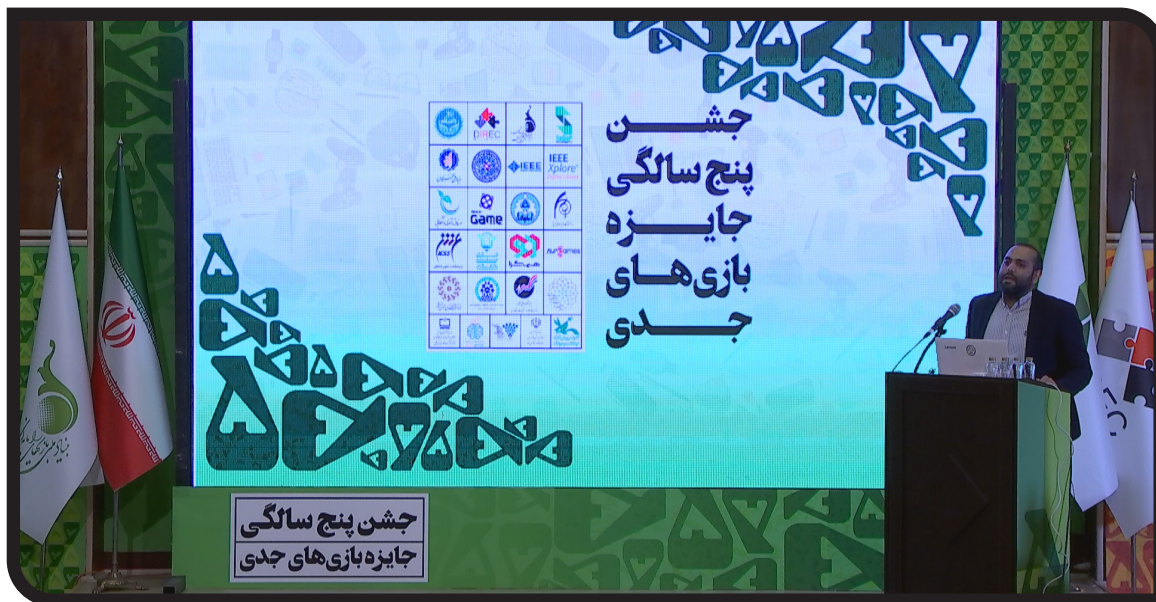
سمپوزیوم ۱۴۰۰ پنجشنبه مورخ ۴ آذرماه به میزبانی دانشگاه تهران برگزار شد. برنامه‌های این روز شامل سخنرانی‌ها و ارائه مقالات شفاهی بود.

۴,۵,۱ سخنرانی‌ها

سخنرانی دکتر هادی مرادی دبیر علمی سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰؛ ارائه گزارشی آماری از میزان مقالات ارسالی، حوزه مقالات پذیرفته شده و مروری بر روند داوری مقالات با اشاره به نمایه‌سازی آن‌ها در پایگاه IEEE



سخنرانی دکتر حامد نصیری، دبیر جایزه بازی‌های جدی؛ خوشامدگویی و اشاره به پیشرفت در پنجمین سال برگزاری رویداد و همچنین تلاش‌های انجام شده برای دستیابی به آن و تشکر از تمامی همکاران و اساتیدی که هر یک نقشی در این رویداد ایفا کرده‌اند.



سخنرانی‌های اساتید بین‌المللی به ترتیب جدول ۵

جدول ۵. سخنرانی‌های اساتید بین‌المللی سمپوزیوم ۱۴۰۰

سخنران	سمت	عنوان سخنرانی
 پاملا کاتو Pamela M. Kato	مؤسس شرکت HopeLab در سیلیکون ولی و بنیانگذار شرکت مشاوره پی.ام. کاتو	Secrets to successful serious games: Living on the edge
 امیر زرکش Amir Zarkesh	مدیر و هم‌بنیان‌گذار شرکت پالی‌آپ	The K-12 Innovation Game
 باب دوسکوتر Bob De Schutter	مالک شرکت لایف لانگ گیمز و مدرس طراحی بازی کاربردی در دانشگاه نورت ایسترن	Meaningful Play as a key ingre- dient of Lifelong Learning for 100 million 50+ year old players
 رایین اسفولد مانکولد Robin Isfold Munkvold	دانشیار دانشگاه نورد نروژ در حوزه‌ی فناوری اطلاعات	Implementing Serious Games in the classroom- different peda- gogical approaches
 ترسا چن Teresa Chan	پزشک و دانشیار دانشکده‌ی علوم سلامتی دانشگاه مک‌مستر کانادا	Getting your Game Out There
 شون گ Xun Ge	استاد دانشگاه اوکلاهاما در حوزه علوم یادگیری	Designing and Assessing En- gaging Educational Games to Support Problem Solving

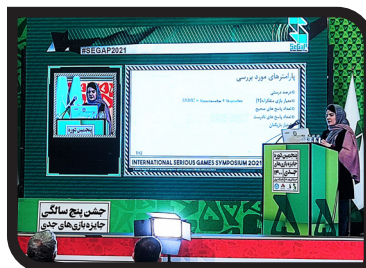




۴,۵,۲ ارائه مقالات شفاهی

از میان ۱۶ مقاله پذیرفته شده، نویسندگان ۵ مقاله شفاهی در روز سمپوزیوم و در حضور سه داور متخصص دکتر بهروز مینایی بیدگلی، دکتر رضا رستمی و دکتر جواد راستی در مدت ۱۰ دقیقه به ارائه مقاله خود پرداختند و به مدت ۵ دقیقه پاسخگوی سوالات داوران بودند. در نهایت با در نظر گرفتن مجموع امتیازات کسب شده برای هر مقاله، یک مقاله با بالاترین امتیاز به عنوان مقاله برتر انتخاب شد.





۴,۵,۳ ارائه مقالات پوستری در دیسکورد

در روز جمعه مورخ ۵ آذرماه، پیش از آغاز مرحله نهایی جشنواره، ۱۱ مقاله پوستری در فضای دیسکورد با حضور دکتر هادی مرادی دبیر علمی سمپوزیوم بین المللی بازی های جدی ۱۴۰۰ ارائه شدند.

آمار مقالات ارسالی بر اساس محورهای مقالات و سهم دانشگاه ها به ترتیب در نمودار ۵ و ۶ ارائه شده است.

Technology track

%13

,Policy-making
,Management
Business track &

%13

Pedagogical
foundations track

%13

SGs mechanics and design track

%12

Application track

%12

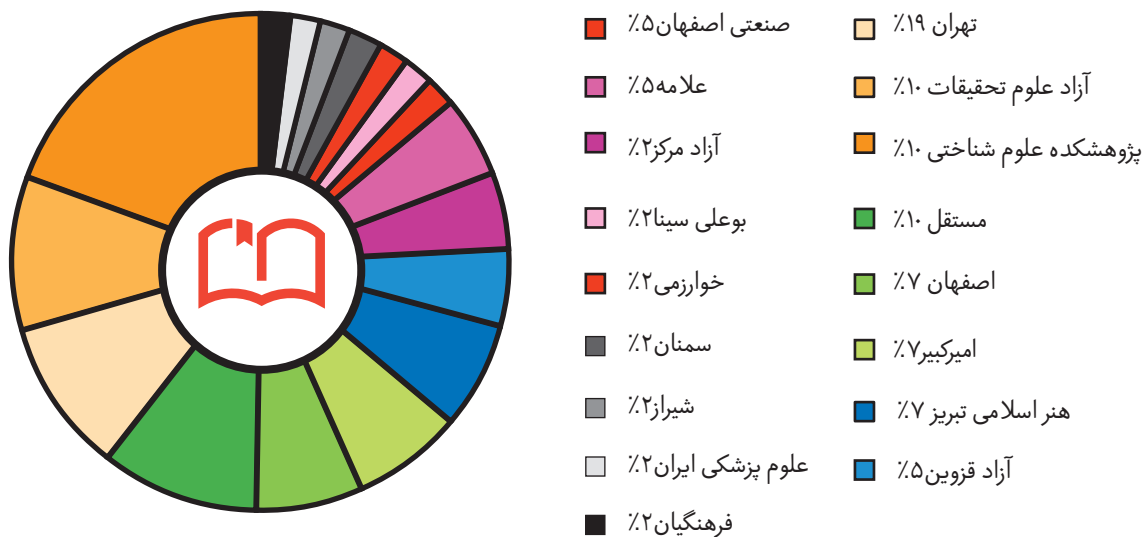
Cognitive
Science track

%37



نمودار ۵. مقالات ارسال شده به تفکیک محورها





نمودار ۶. مقالات ارسال شده به تفکیک دانشگاه‌ها



اسامی اعضای کمیته دآوری سمپوزیوم ۱۴۰۰ نیز در جدول ۶ قابل مشاهده است.

جدول ۶. فهرست کمیته دآوری سمپوزیوم ۱۴۰۰

نام داور	سمت	نام داور	سمت
سید محمدعلی سید حسینی	دانشجوی دکترای علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلام تهران شمال	هادی مرادی	دانشیار دانشگاه تهران
فرزانه شریفی	دکترای علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلام تهران شمال	مهرداد آشتیانی	استادیار دانشگاه علم و صنعت ایران
مینو عالمی	دانشیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب	یونس سخاوت	استادیار دانشگاه هنر اسلامی تبریز
محسن روشیان	دکترای دانشگاه علامه طباطبائی	محمدحسین رضوانی	استادیار دانشگاه آزاد اسلامی قزوین
امید قهرمان	استادیار دانشگاه شیراز	جواد راستی	استادیار دانشگاه اصفهان
مهدیه کرمی	دکترای تخصصی پژوهشکده علوم شناختی	عاطفه احمدی	استادیار موسسه آموزش عالی سپاهان
حجت دهقان‌زاده	دکترای تکنولوژی آموزشی دانشگاه تربیت مدرس	حسین دهقان‌زاده	استادیار دانشگاه تبریز
سمانه بهزادپور	دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی	محمد رستمی	دکترای علوم شناختی
نرگس اسفندیاری	دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی	تارا رضایپور	عضو هیئت علمی موسسه آموزش عالی علوم شناختی
ساناز حلمی	دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی	جواد حاتمى	دکترای علوم شناختی
نیکزاد قنبری	دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی	لیلا کاشانی وحید	استادیار دانشگاه علوم تحقیقات
صادق فلاح	دانشجوی دکترای دانشگاه تربیت مدرس	بیثا مسگرپور	مشاور معاون تحقیقات و فناوری و مدیر روابط عمومی و بین‌الملل موسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی (نیماد)



نام داور	سمت	نام داور	سمت
زهره کاظمی	دانشجوی دکتری دانشگاه الزهرا	هادی زرافشان	دکترای دانشگاه علوم پزشکی ایران
صالح اسمعیلی	دانشجوی دکتری تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی	صمد روحی	عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز
فرخنده فاضل بخششی	کандید دکتری زبان و ادبیات انگلیسی	حسین زارعی	دانشجوی دکتری دانشگاه شهید بهشتی
حامد نصیری	دانشجوی دکتری دانشگاه علامه طباطبائی	حسام ساکیان	عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز
محمدصادق طلوع برکاتی	دانشجوی دکتری دانشگاه تربیت مدرس	لیلا ابراهیمی	دانشجوی دکتری روانشناسی دانشگاه شهید بهشتی
پریسا علیخانی	دانشجوی دکتری پژوهش هنر		

۴,۶ مرحله نهایی جشنواره ۱۴۰۰

در این دوره، ۸۱ اثر (۱۴ سرگرمی جدی و ۶۷ بازی جدی) برای دبیرخانه ارسال شد. پس از دریافت آثار ارسالی، بازی‌های جدی در سه مرحله مورد داوری تولید، داوری تجاری و داوری علمی قرار گرفت و پس از بررسی‌های داوران، ۱۰ تیم منتخب برای مرحله نهایی، در روز جمعه مورخ ۴ آذرماه ۱۴۰۰ در حضور ۷ داور علمی، فنی و تجاری به ارائه دستاوردهای خود پرداختند و برترین بازی، به‌عنوان بازی جدی سال ۱۴۰۰، انتخاب و معرفی شد. مرحله نهایی با سخنرانی مهندس فریبا علیزاده دبیر اجرایی جایزه بازی‌های جدی و اشاره به آمار و ارقام و قوانین مرتبط با رقابت فینالیست‌ها آغاز شد.



۴,۶,۱ ارائه ۱۰ فینالیست جشنواره ۱۴۰۰ به ترتیب:

۱. بازی آنالیز و بازی‌وارسازی تمرین‌های توان‌بخشی با قابلیت استفاده از راه دور - با موضوع توان‌بخشی بیماران؛
۲. بازی افکتا - با موضوع مقابله با استرس هنگام رانندگی؛
۳. بازی بومهن - با موضوع مقابله با خطرات زلزله؛

۴. بازی بهران؛ توان بخشی فیزیکی-شناختی بیماران ام اس- با موضوع توان بخشی بیماران ام اس؛

۵. بازی بهگام؛ توان بخشی سالمندان مبتنی بر تکالیف دوگانه- موضوع توان بخشی سالمندان؛

۶. بازی چلچلی- با موضوع تقویت مهارت‌های شناختی سالمندان؛

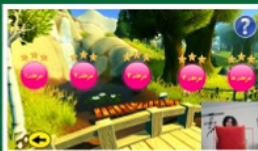
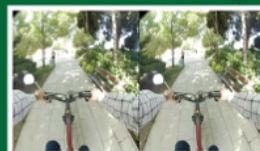
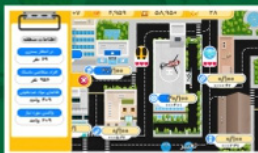
۷. بازی دادفر- با موضوع آموزش وکالت؛

۸. بازی داستان یک زندگی- با موضوع روان شناسی عمومی؛

۹. بازی شاییلو- با موضوع آموزش کودکان

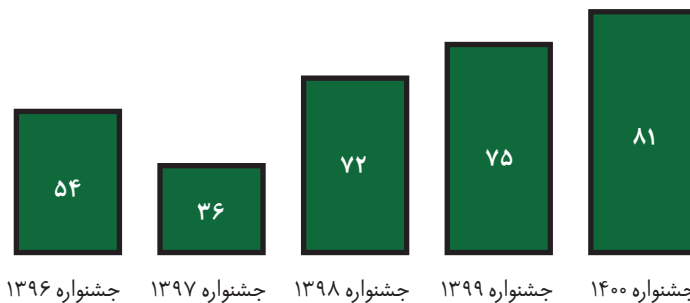
۱۰. بازی ماسکتو بز- با موضوع مواجهه با کرونا

فینالیست‌های جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰



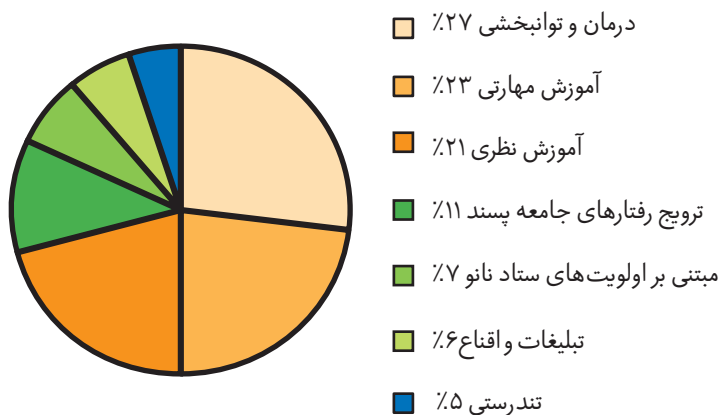
نسبت به سال‌های گذشته تعداد بازی‌های ارسالی همچنان روند افزایشی داشته و ۲۹ درصد از این آثار به دانشگاه‌ها وابسته بوده‌اند.

نمودار ۷ تعداد آثار را در هر دوره نشان می‌دهد.



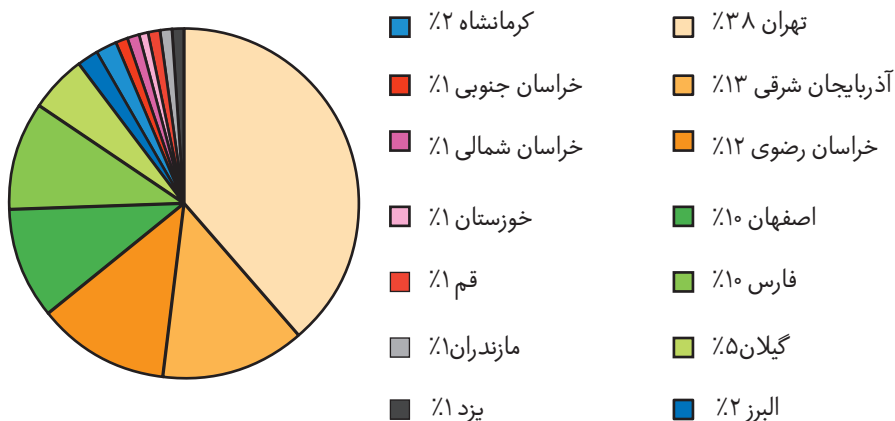
نمودار ۷. تعداد آثار دریافتی در بخش جشنواره بازی جدی سال در طول سالیان

آمار بازی‌های ارسال شده به تفکیک حوزه محوری و دانشگاه در نمودارهای ۸ و ۹ ارائه شده است.



نمودار ۸. آثار ارسال شده به تفکیک حوزه





نمودار ۹. آثار ارسال شده به تفکیک سهم دانشگاه‌ها

با توجه به حساسیت داوری در این حوزه، انتخاب داوران علمی بر اساس تجربه و دانش آن‌ها در زمینه بازی‌های جدی بوده است و داوران تولید از منظر میزان تخصص در برنامه‌نویسی، طراحی بازی و گرافیک و تجاری‌سازی انتخاب شدند. همچنین در این بخش علاوه بر فرآیند جایزه اصلی، نهادهای متعددی که به شبکه جایزه بازی‌های جدی پیوسته بودند بازی‌های برگزیده خود را در پانل تخصصی داوری خود انتخاب کردند. جدول ۷ اسامی داوران جشنواره را نشان می‌دهد.



جدول ۷. داوران جشنواره ۱۴۰۰

اسامی داوران	نقش/ تخصص
مهناز استکی	داور علمی
مهرداد آشتیانی	داور علمی
سید محمد علی سید حسینی	داور علمی
هادی اسکندری	داور فنی
بهزاد خورسند	داور فنی
سجاد قلی‌زاده	داور فنی
حسین مزروعی	داور تجاری
صمد خطیبی	داور سرگرمی جدی

۴,۷ اهدای جوایز

در پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی، با رشد قابل توجه تعداد شرکت‌کنندگان و آثار ارسالی به این رویداد، مجموعاً ۲۵۰ میلیون جوایز نقدی و ۱ میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان تسهیلات تجاری‌سازی در روز اختتامیه به بازی‌ها و تیم‌های منتخب اهدا شد. در این بخش ابتدا با قرائت بیانیه هر نهاد، جوایز منتخبین نهادها اهدا شد و در بخش جوایز اختصاصی بنیاد به برگزیدگان با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از منتخبین تقدیر و جوایز اهدا شد و پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی نیز به کار خود پایان داد.







در بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰ که با هدف شناسایی، معرفی و تقدیر از آثار برتر برگزار می‌شود، از مجموع ۸۱ اثر ارسالی، نهایتاً ۱۰ بازی به مرحله فینال رسیدند که در این میان، با رأی هیئت داوران، بازی **چلچلی**، عنوان بازی جدی سال ۱۴۰۰ را دریافت کرد. در جدول ۸ برندگان و منتخبین نهادها در این بخش مشخص شده است.

جدول ۸. برندگان بخش جشنواره ۱۴۰۰

جایزه (میلیون تومان)	نام تیم	نام اثر	حوزه	حامی
۲۰	چلچلی	چلچلی	بازی جدی سال ۱۴۰۰	بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۵	رویاسازان	بومهن نسخه ۲۰۲۱	رتبه دوم در جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰	
۳	شاییلو	شاییلو	رتبه سوم در جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰	
۱	موسسه فرهنگی هنری تبیان	دادفر	رتبه چهارم در جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰	
۱	ردفاکس	داستان یک زندگی		
۱	ناجی	آنالیز و بازی‌وارسازی تمرین‌های توان بخشی با قابلیت استفاده از راه دور	رتبه پنجم در جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰	
۱	مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان	بهران	رتبه ششم در جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰	
۱	مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان	بهگام	رتبه هفتم در جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰	
۱	تیرنام	ماسکتو بزن	رتبه هشتم در جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰	
۱	دانشگاه هنر اسلامی تبریز	افکتنا	رتبه نهم در جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰	



جایزه (میلیون تومان)	نام تیم	نام اثر	حوزه	حامی
۳	استودیو هزارتو	یورکا	بهترین به‌روزرسانی	بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۵	راش	اتاق فرار شناختی	رتبه اول بخش سرگرمی جدی ۱۴۰۰	
۳	منشور فناوری فردای ایرانیان	نرم‌افزار واقعیت مجازی ارتقای سطح ایمنی کارکنان راه‌آهن	رتبه دوم بخش سرگرمی جدی ۱۴۰۰	
۲	بازیخود	اپلیکیشن ری‌اکشن تایم	رتبه سوم بخش سرگرمی جدی ۱۴۰۰	
۵	استودیو هزارتو	پاپیز	بازی‌های شناختی	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی
۵	ساتوی گیمز	میموتایم		
۵	گیلان‌گیم	رفتن به ماه		
۱٫۵	چلچلی	چلچلی		
۱٫۵	آمولای	نورولند		
۱٫۵	استودیو هزارتو	یورکا		
۱٫۵	نوروکید	نوروکید: اپلیکیشن جامع اوتیسم		
۱٫۵	راش	اتاق فرار شناختی		
۱۵	مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان	بهران	واقعیت گسترده و هوش مصنوعی	ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی
۱۳	دانشگاه هنر اسلامی تبریز	افکتا		
۱۱	منشور فناوری فردای ایرانیان	نرم‌افزار واقعیت مجازی ارتقای سطح ایمنی کارکنان راه‌آهن		



جایزه (میلیون تومان)	نام تیم	نام اثر	حوزه	حامی
۹	کارلب دانشگاه هنر اسلامی تبریز	بَت سایت	واقعیت گسترده و هوش مصنوعی	ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی
۷	کارلب دانشگاه هنر اسلامی تبریز	SaVR		
۵	برنا فناوران سیمرخ سپیدار	زرنگلوم		
۲	آمولا	نورولند	کودک و نوجوان	کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
۱	استودیو هزارتو	پاییز		
۱	گزیر	کندو		
۱	ققنوس	رهادست		
۱	مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان	نرم افزار واقعیت افزوده بهخوان		
۱	راشاگیم	ایمنی در مدرسه		
۱	رویاسازان	بومهن نسخه ۲۰۲۱		
۱	درینکوگیمز	هوش افزوده		
۷	بازیخود	ری اکشن تایم	سلامت	موسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی ایران (نیماد)
۵	کارلب دانشگاه هنر اسلامی تبریز	بَت سایت		
۳	مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان	نرم افزار واقعیت افزوده بهخوان		
۵	تیرنام	ماسکتو بزن		



در بخش هکاتون بازی‌های جدی امسال علاوه بر تهران و تبریز، استان اصفهان نیز میزبان شرکت‌کنندگان بود و رویداد به صورت هم‌زمان در هر سه استان به صورت آنلاین برگزار شد، حامی اصلی و طراح مسئله این بخش ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی و بنیاد ملی نخبگان با موضوع «استعدادیابی و توانمندسازی با رویکرد شناختی» بود. جدول ۹ برندگان این بخش را مشخص کرده است.

جدول ۹. برندگان بخش هکاتون ۱۴۰۰

جایزه (میلیون تومان)	نام تیم	نام اثر	حوزه	حامی
۱۲	تیرنام	Green Head	استعدادیابی و توانمندسازی با رویکرد شناختی	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی - تهران
۱۰	رایا	راه ابریشم		
۸	فان تراپی	جیکو		
۲	پرانیوس	River Raid Cognitive		
۲	آندراگوزی	نوشدارو		
۵	آراما	انعکاس		ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی - تبریز
۲	استارجم	آزیر نجات		
۲	مادو	جویا		
۲	مولتی ویتامین	راز زاگرس		
۲	استارلایت	فراشهر		



جایزه (میلیون تومان)	نام تیم	نام اثر	حوزه	حامی
۱۲	کوک	کوک	استعدادیابی و توانمندسازی با رویکرد شناختی	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی- اصفهان
۱۰	Bit-8 Adventure	SeriousMobs		
۸	الوند	نابغه		
۲	آکوگیم	چالش سیم و زر		
۲	استودیو شونیکو	هوران		

در بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی، جوایز نقدی به مقاله برتر و مقالات شفاهی اعطا شد، همچنین ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی به مقالات منتخب خود در حوزه مربوطه جوایزی اعطا کردند که به شرح جدول ۱۰ است.



جدول ۱۰. برندگان بخش سمپوزیوم ۱۴۰۰

جایزه (میلیون تومان)	نام تیم	نام اثر	حوزه	حامی
5	شیدا میرزاخانی و هادی مرادی	The Impact of Competition on the Effectiveness of Cognitive Games	مقاله برتر	بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱	سایناز مودت، الهام کبیری و حدیثه فرهندی	The Effects of Neuroland Digital Cognitive Game On Children's Cognitive Skills	مقاله شفاهی	
۱	رضا مرادی رحیم‌آباد و محمدحسین رضوانی	Identifying Factors Affecting the Empathy Identification of Players in Serious" Games		
۱	بهزاد سلیمانی نیسیانی، محمداسماعیل شهبان و سید معین خیام نکویی	Cheat in Word Maker Game with Specific Letters		
۱	امیر عسگری	Impact Assessment as a new horizon for assessing the game's intervention: A framework for the impact assessment of educational games		
۱	شیدا میرزاخانی و هادی مرادی	The Impact of Competition on the Effectiveness of Cognitive Games	موضوعات شناختی	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی



جایزه (میلیون تومان)	نام تیم	نام اثر	حوزه	حامی
۱	افین احمد محمود، لیلا کاشانی وحید و هادی مرادی	Effectiveness of "Maghzineh" Attention Cognitive Video Games on Executive Functions of Children with Autism Spectrum disorder	موضوعات شناختی	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی
۱	ساناز مودت، الهام کبیری و حدیثه فرهندی	The Effects of Neuroland Digital Cognitive Game On Children's Cognitive Skills		
۱	آرش مرادی	Serious Interactive Digital Narrative: Explorations in Personalization and Player Experience Enrichment		



۵- ساختار سازمانی جایزه بازی‌های جدی

نمودار ۱۰ ساختار سازمانی رویداد را نشان می‌دهد. شورای سیاست‌گذاری (شامل ۲۰ عضو) تصمیمات ضروری ازجمله سیاست‌های بزرگ‌تری رویداد را در رأس تصمیمات خود قرار می‌دهند. همچنین ۶۲ عضو کمیته علمی و ۳۵ عضو کمیته داوری سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی برای داوری مقالات زیر نظر دبیر علمی با دبیرخانه همکاری می‌کنند.

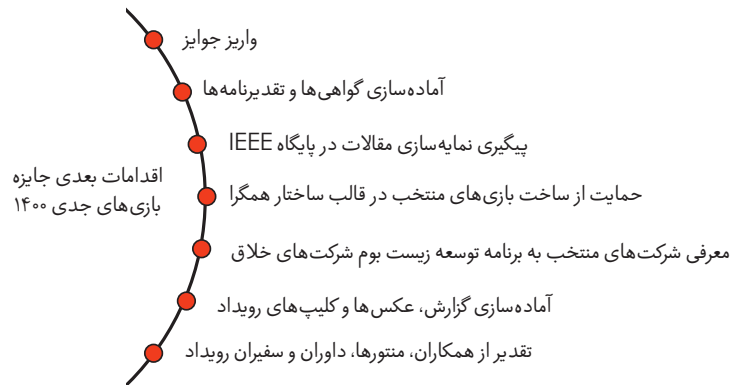


نمودار ۱۰. ساختار سازمانی جایزه



۶- رو به جلو

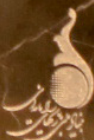
با اتمام پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی، مهم‌ترین اهداف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با مشارکت گسترده نهادهای دولتی و خصوصی و همچنین بازی‌سازان و بازی‌پژوهان در راستای کمک به تحقیق، تولید و تجاری‌سازی بازی‌های جدی محقق شد. در ادامه اقدامات این دوره، حمایت از ساخت بازی‌های جدی منتخب در قالب ساختار همگرا برای حضور آنها در ششمین دوره رویداد در آینده، پیگیری واریز جوایز به حساب برگزیدگان، پیگیری مقالات جهت نمایه‌سازی در پایگاه IEEE، تقدیر از منتورها، داوران و همکاران، معرفی شرکت‌های منتخب به برنامه توسعه زیست بوم شرکت‌های خلاق و صدور گواهی‌های مورد نظر برای افراد و آماده‌سازی گزارش، عکس‌ها و کلیپ‌های رویداد از در لیست اقدامات بعدی دبیرخانه قرار دارد که در دست انجام است.



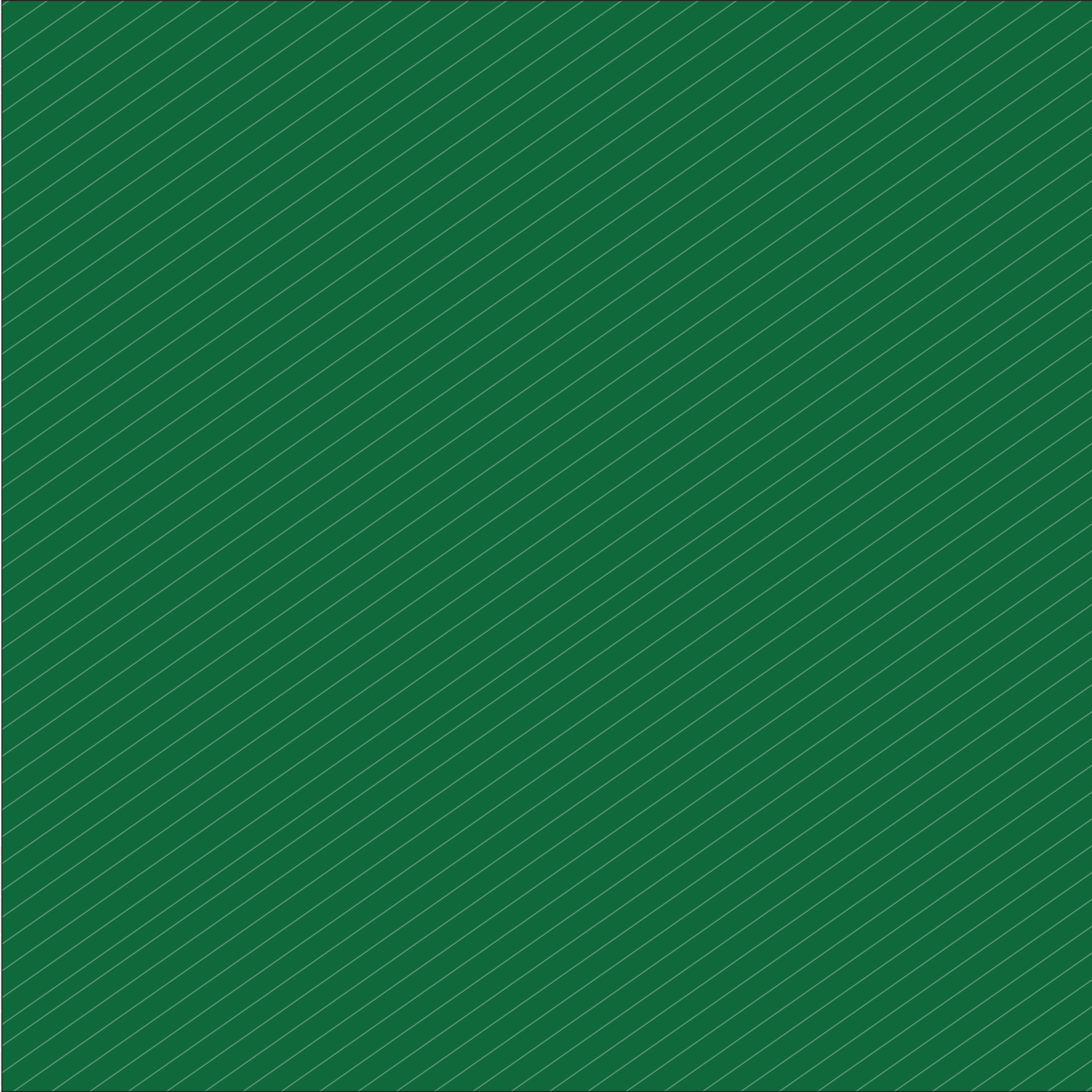
نمودار ۱۱. اقدامات بعدی جایزه



SeGaP



یادبود جایزه بازی های جدی ۱۴۰۰



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

آماده پاسخگویی به نظرات، پیشنهادات و انتقادات مخاطبان محترم خود است.

نشانی: ایران، تهران، خیابان مفتاح شمالی، خیابان گلزار، تقاطع زیرک‌زاده، پلاک ۳۲، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش.

نشانی وبسایت:

www.ircg.ir

www.direc.ircg.ir

www.Segap.ir



نشانی ایمیل:

serious.games.prize@Gmail.com

