

فهرست مطالب

۱	پیشگفتار	۲
۲	بازی جدی چیست؟	۲
۳	اهداف این دوره از رویداد	۳
۴	مزایای شرکت در رویداد	۴
۵	بخش‌های مختلف جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۴	۴
۶	مشارکت‌کنندگان این دوره رویداد	۶
۷	تاریخ‌های مهم	۸
۸	شرایط و ضوابط ثبت‌نام	۸
۹	شیوه ارسال آثار، ثبت‌نام و برقراری ارتباط با دبیرخانه	۹

فراخوان رویداد بین‌المللی جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۴

Call for Serious Games Prize 2026 (SeGaP2026)

فراخوان هفتمین دوره جایزه بازی‌های

۱ پیستگفتار

بازی‌های جدی یا هدفمند (Serious Games)، بخشی کلیدی از بازی‌های دیجیتال هستند که ما را در آموزش، تبلیغات، درمان و سایر اهداف جدی یاری می‌کنند. توسعه این بازی‌ها علاوه بر دانش فنی بازی‌سازی، مستلزم وجود دانش علمی تخصصی در حوزه موردنظر است و بر این اساس، بیش از هر شاخه دیگری در بازی‌سازی، به تحقیق و توسعه و مطالعات دانشگاهی نیاز دارند.

رویداد بین‌المللی جایزه بازی‌های جدی، در هفتمین دوره خود همچون دوره‌های گذشته تلاش می‌کند تا با برگزاری سه رویداد جشنواره بازی‌های جدی سال ۱۴۰۴، هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۴ و مدرسه بازی‌های جدی ۱۴۰۴، زیرساخت‌های علمی و صنعتی را برای توسعه پیش‌ازپیش بازی‌های جدی در کشور فراهم و حلقه‌های توسعه را از تحقیقات دانشگاهی تا تجاری‌سازی محصولات موجود در صنعت تقویت کند. جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۴ همچون ادوار گذشته، با حمایت‌های مادی و شبکه بزرگی از حامیان و همکاران، فرصتی برای مشارکت در رشد بازی‌های جدی در کشور است. **سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۴۰۴، با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با همکاری دانشگاه اصفهان در این شهر برگزار خواهد شد.**

این دوره رویداد نیز همچون سال‌های گذشته با نگاهی کلان‌تر نسبت به بازی‌های جدی برگزار می‌شود. بر این اساس دبیرخانه SeGaP2026 از تمامی بازی‌سازان و بازی‌پژوهان علاقه‌مند به تولید و مطالعه در **حوزه بازی‌های جدی** دعوت به عمل می‌آورد تا به این جمع بزرگ بپیوندند و به‌عنوان عضوی از این شبکه همکاری در تولید مقالات، بازی‌ها و به اشتراک‌گذاری تجربیات مشارکت کنند.

۲ بازی جدی چیست؟

بر اساس یک تعریف کلی، می‌توان بازی‌های جدی را شاخه‌ای از بازی‌های دیجیتال دانست که علت اصلی تولید آن‌ها، صرفاً سرگرمی نبوده و هدفی آموزشی، فرهنگی یا درمانی برای ساختشان وجود دارد. این اهداف را با تکیه بر حوزه‌های مختلف می‌توان شامل بازی‌های حوزه آموزش نظری، مهارت‌آموزی، اصلاحات اجتماعی و ترویج رفتارهای جامعه‌پسند، تندرستی، درمان و توان‌بخشی و تبلیغات و اقناع دانست. دسته‌بندی‌های متعددی از این بازی‌ها وجود دارد؛ اما به شکل کلی می‌توان این بازی‌ها را در قالب جدول ۱ بخش‌بندی کرد.

جدول ۱- دسته‌بندی بازی‌های جدی

نوع بازی جدی	تعریف	مثال‌ها
آموزش نظری	استفاده از بازی برای آموزش مفاهیم علمی و تحصیلی	آموزش ریاضی، فیزیک، زبان خارجی و دیگر مفاهیم نظری

فراخوان هفتمین دوره جایزه بازی‌های

مهارت‌آموزی	استفاده از بازی برای اکتساب مهارت‌های مختلف	طیفی گسترده از مهارت‌های مدیریتی، نظامی، مدیریت بحران و حرفه‌های شغلی تا آموزش نماز به کودکان و...
تبلیغات و اقناع	ساخت بازی با هدف تبلیغات و ترویج یک مفهوم	تبلیغ یک مکان گردشگری، یک حزب سیاسی، تبلیغات مذهبی، تبلیغات محصولات، برندها و...
اصلاحات اجتماعی و ترویج رفتارهای جامعه‌پسند	الگوسازی برای بهبود و یا تغییر وضعیت اجتماعی و ترویج آموزه‌های اخلاقی و اجتماعی به کمک بازی	حفاظت از محیط‌زیست، پاسداشت میراث فرهنگی، ترویج فرهنگ گردشگری، رعایت بهداشت عمومی، مسئولیت‌پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و...
تندرستی	جلوگیری از بیماری و حفظ سلامت به کمک بازی	جلوگیری از مسائلی همچون دیابت، چاقی یا اعتیاد و تشویق به رعایت رژیم غذایی سالم و ورزش
درمان و توان‌بخشی	استفاده از بازی به‌عنوان ابزار درمانی برای تسهیل درمان بیماری‌های مختلف و توان‌بخشی	کمک به درمان بیماری‌هایی چون ADHD، اوتیسم یا فوبیا و توان‌بخشی به قربانیان سکنه مغزی، اختلالات ذهنی و...

۳ اهداف این دوره از رویداد

- تداوم حمایت از تولید و تجاری‌سازی بازی‌های حوزه آموزش، مبتنی بر فناوری‌های برتر، سلامت و درمان
- اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو در حوزه بازی‌های جدی
- کمک به توسعه فرصت‌های کسب‌وکار و اشتغال‌زایی
- شناسایی و حمایت از گروه‌های سازنده بازی‌های جدی با رویکرد توسعه این شاخه از صنعت
- تحول در نظام‌های آموزشی، تبلیغاتی، درمانی، اجتماعی و... که امکان استفاده از بازی را دارند.
- الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی‌های جدی با معرفی و حمایت از بازی‌سازان فعال
- ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست‌گذاران، مصرف‌کنندگان و سایر مخاطبان صنعت
- تمرکززدایی از پایتخت و رویکرد گسترده‌تر به توسعه‌دهندگان بازی در مناطق مختلف ایران نسبت به سال گذشته

فراخوان هفتمین دوره جایزه بازی‌های

۴ مزایای شرکت در رویداد

- برقراری ارتباط با ذی‌نفعان و سرمایه‌گذاران حوزه بازی‌های هدفمند
- دریافت جوایز نقدی و غیر نقدی قابل‌توجه برای تیم‌ها، مقالات و بازی‌های منتخب
- اتصال به شبکه بزرگ بازی‌پژوهان و بازی‌سازان جدی در کشور
- همکاری در تولید علم در حوزه بازی‌های جدی
- استقرار بازی‌های منتخب در مراکز رشد و شتاب‌دهی به‌منظور تسریع توسعه تجاری بازی
- استفاده از فضای تبلیغاتی گسترده مسابقه برای معرفی بازی به مخاطبان و سرمایه‌گذاران
- استفاده از فرصت تجربه توسعه بازی جدی در هکاتون بازی‌های جدی

۵ بخش‌های مختلف جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۴

هفتمین دوره از رویداد جایزه بازی‌های جدی، همچون سال گذشته علاوه بر توسعه بازی‌های جدی و بررسی آثار تولیدی، از تألیف مقالات در این حوزه نیز حمایت می‌کند که هم‌راستا با سمپوزیوم سال‌های گذشته و امسال با همکاری با دانشگاه اصفهان انجام خواهد شد. در این دوره، رویدادهای مجزا شامل:

- سمپوزیوم
- مدرسه
- جشنواره
- هکاتون

برگزار خواهد شد.

فراخوان هفتمین دوره جایزه بازی‌های

۵,۱ سمپوزیوم ۱۴۰۴

سمپوزیوم با هدف تمرکزبخشی به منابع علمی و تحقیق در جهت توسعه این بازی‌ها برگزار می‌شود. **رویداد سمپوزیوم امسال هم‌راستا با سمپوزیوم سال‌های گذشته و با همکاری با دانشگاه اصفهان انجام خواهد شد.**

برای ثبت‌نام در سمپوزیوم بازی‌های جدی سال ۱۴۰۴ اینجا کلیک کنید یا به سایت <https://cgco2026.ui.ac.ir/fa> مراجعه فرمایید.

۵,۲ مدرسه ۱۴۰۴

مدرسه بازی‌های جدی باهدف توسعه آموزش ساخت و تولید بازی‌های جدی برگزار می‌شود. **زمان کارگاه‌ها از ۱ تا ۳۰ آبان ۱۴۰۴ خواهد بود.**

برای ثبت‌نام در مدرسه بازی‌های جدی سال ۱۴۰۴ اینجا کلیک کنید یا به سایت <https://drc.ircg.ir/72> مراجعه فرمایید.

۵,۳ جشنواره ۱۴۰۴

بخش جشنواره همچون گذشته، میزبان آثار تولیدشده در موضوعات مختلف حوزه بازی جدی است. افراد یا تیم‌هایی که در هر یک از موضوعات و شاخه‌های معرفی‌شده برای بازی‌های جدی، صاحب اثری هستند، آثار خود را برای دبیرخانه جایزه ارسال می‌کنند. پس از دریافت آثار ارسالی، بازی‌های جدی در سه مرحله مورد داوری تولید، داوری تجاری و داوری علمی قرار می‌گیرند و پس از بررسی‌های داوران، تیم‌های منتخب برای فینال، به ارائه دستاوردهای خود خواهند پرداخت و درنهایت بازی جدی سال معرفی خواهد شد.

جزئیات مرتبط به اهدای جوایز شامل انواع و مقادیر، متعاقباً اعلام خواهد شد.

قابل تأکید است که همچون سال‌های گذشته، بخش جشنواره از حمایت دستگاه‌های متعددی در موضوعات مختلف بهره می‌برد. با مشارکت نهادهای مختلف و اعطای جوایز به بازی‌های منتخب در پنل ویژه داوری خود، بازی‌سازان می‌توانند با ارسال بازی‌های مطابق با اولویت‌های مطرح‌شده توسط هر نهاد از این فرصت نیز بهره ببرند.

۵,۴ هکاتون ۱۴۰۴

هکاتون بازی‌های جدی یک رویداد بازی‌سازی سه‌روزه است که با هدف ایده‌پردازی و تجربه ساخت یک بازی جدی برگزار می‌شود. در این بخش شرکت‌کنندگان پس از اعلان فراخوان و ثبت‌نام، در روز برگزاری به رقابت می‌پردازند و علاوه بر

فراخوان هفتمین دوره جایزه بازی‌های

منتورهای خبره در حوزه تولید و طراحی بازی، منتورهای تخصصی با توجه به مسئله و دغدغه حامی نیز حضور دارند. بازی‌های توسعه داده‌شده نهایتاً تا نسخه دمو، تجربه و ایده اولیه ساخت یک بازی جدی در موضوع مطرح شده هستند. هکاتون بازی‌های جدی طی چهار دوره گذشته در موضوعات درمان اوتیسم و تعامل با بیماران اوتیستیک، ترویج فرهنگ مصرف منطقی دارو، آموزش زبان انگلیسی (برای کودکان، نوجوانان و ناشنویان)، مهارت‌های زندگی: انتخاب آگاهانه و مواجهه با بیماری کرونا و استعدادیابی و توانمندسازی با رویکرد شناختی برگزار و با استقبال قابل توجه مخاطبان و حامیان مواجه شده است و انتظار می‌رود هفتمین دوره این رویداد نیز در سال ۱۴۰۴ با توجه به موضوع، حامیان و تعداد استان‌های میزبان، مورد توجه گسترده مخاطبان قرار گیرد.

هکاتون بازی‌های جدی، در آذرماه و دی‌ماه سال ۱۴۰۴ برگزار خواهد شد. جزییات مرتبط به نحوه برگزاری، متعاقباً اعلام خواهد شد.

علاوه بر جایزه نقدی که از طرف حامیان اعطا می‌شود، بازی‌های منتخب برای سرمایه‌گذاری تعقیبی و تجاری‌سازی مدنظر قرار خواهند گرفت.

برای ثبت‌نام تیمی یا فردی در هکاتون بازی‌های جدی سال ۱۴۰۴ اینجا کلیک کنید یا به سایت www.3sgg.ir مراجعه فرمایید.

۶ مشارکت‌کنندگان این دوره رویداد

با توجه به مسئله‌محور بودن بازی‌های جدی، یکی از مهم‌ترین زمینه‌ها برای تولید و ترویج این بازی‌ها در کشور، شناسایی سازمان‌هایی است که در حوزه فعالیت خود دغدغه‌هایی در راستای اولویت‌های مربوطه دارند و می‌توانند از طریق ساخت و استفاده از بازی‌های جدی گامی مهم در جهت حل مسائل و بهبود شرایط خود بردارند. از این رو، جلب مشارکت نهادها برای استفاده از این بستر و معرفی بازی‌ها به عنوان ابزاری کارآمد برای آن‌ها، یکی از اهداف مهم رویداد در نظر گرفته شده است. بر این اساس، طی چهار دوره برگزاری رویداد بین‌المللی بازی‌های جدی نهادهای بسیاری از حوزه‌های مختلف با این رویداد همراه بوده‌اند. به سیاق دوره‌های قبل، رویداد امسال نیز با مشارکت نهادهای متعددی برگزار خواهد شد.

۶،۱ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از سال ۱۳۸۵ به عنوان تنها متولی صنعت بازی در کشور فعالیت می‌کند. با توجه به اهمیت بازی‌های جدی (هدفمند) به عنوان شاخه‌ای از بازی‌های دیجیتال، بنیاد تلاش دارد تا با برگزاری

فراخوان هفتمین دوره جایزه بازی‌های

رویداد جایزه بازی‌های جدی و ایجاد شبکه بزرگی از فعالان خصوصی و دولتی و مشارکت آن‌ها، پتانسیل بالقوه این بازی‌ها را در حوزه‌های گوناگون شناسایی کرده و به پیشرفت بازی‌های جدی در کشور کمک نماید. از این‌رو یکی از رسالت‌های اصلی بنیاد حمایت از تحقیق، تولید و ترویج بازی‌های جدی در کشور است که هر سال به‌عنوان **برگزارکننده رویداد جایزه بازی‌های جدی** در جهت تحقق آن گام برمی‌دارد.

معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نام مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) از سال ۱۳۹۴ با این هدف اصلی تأسیس شد تا سهم تحقیقات را در صنعت بازی‌های دیجیتال افزایش دهد. در این راستا دایرک ارتباطی تعاملی با فعالان صنعت، شامل شرکت‌های توسعه‌دهنده بازی، ناشران، رسانه‌ها، دانشگاه‌ها و سیاست‌گذاران برقرار نموده و سپس با اجرای پیمایش‌های دوره‌ای مطالعه رفتار مصرف‌کننده در سراسر کشور، به حجم قابل‌توجهی از داده و اطلاعات دسترسی دارد. علاوه بر این، یکی از مهم‌ترین مأموریت‌های دایرک تمرکز بر بازی‌های جدی و شناسایی فعالان دانشگاهی و صنعتی این حوزه است که هر سال با مسئولیت **دبیرخانه رویداد جایزه بازی‌های جدی** بر اجرای رویداد و امور دبیرخانه‌ای آن نظارت دارد.

۶،۲ دانشگاه اصفهان

دانشگاه اصفهان به‌عنوان دانشگاهی جامع و پیشرو با راه‌اندازی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی و آزمایشگاه بازی‌های جدی، در حوزه نوین و میان‌رشته‌ای بازی فعالیت می‌نماید. با توجه به سابقه فعالیت این دانشگاه در حوزه بازی‌های جدی و دارا بودن ظرفیت تحقیقاتی و عملیاتی در بخش بازی‌های جدی، مرکز نوآوری صنایع سرگرمی به نمایندگی از دانشگاه اصفهان همچون سال‌های گذشته با رویداد جایزه بازی‌های جدی همکاری می‌کند.

۶،۳ انستیتو ملی بازی‌سازی

انستیتو ملی بازی‌سازی در سال ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با هدف تقویت مبانی آموزش بازی‌سازی و تأمین نیروی انسانی ماهر برای صنعت بازی‌سازی کشور تأسیس شده است. این مرکز دارای دپارتمان‌های فنی، هنری و طراحی بازی است و در هر سه حوزه، دوره‌ها و کارگاه‌های آموزشی پیوسته‌ای را برای تربیت نیروی متخصص در حوزه بازی‌سازی برگزار می‌کند.

بدین منظور **برگزاری دوره‌ها و کارگاه‌های آموزشی تخصصی** در حوزه‌های شناختی و توانمندسازی و **معرفی اساتید تخصصی فنی**، توسط انستیتو ملی بازی‌سازی در دستور خواهد بود.

لیست جامع حامیان و توضیحات مرتبط متعاقباً اعلام خواهد شد.

فراخوان هفتمین دوره جایزه بازی‌های

۷ تاریخ‌های مهم

- آبان ماه ۱۴۰۴: مدرسه بازی‌های جدی
- آذرماه و دی‌ماه ۱۴۰۴: هکاتون بازی‌های جدی (دو نوبت)
- بهمن‌ماه ۱۴۰۴: اختتامیه جشنواره بازی‌های جدی و سمپوزیوم بازی‌های جدی

۸ شرایط و ضوابط ثبت‌نام

همه شرکت‌کنندگان در رویداد، موظف هستند یک فرد حقیقی را به‌عنوان نماینده تیم در فرم ثبت‌نام اعلام کند. بدیهی است که کلیه ارتباطات با تیم سازنده از طریق آن فرد انجام خواهد شد؛ بنابراین لازم است که نماینده از زمان ارسال فرم تا پایان رویداد همواره در دسترس و پاسخگو باشد.

۱. اگر بازی ارسالی در حالت نیمه آماده باشد، می‌تواند در مسابقه شرکت داده شود و پس از توسعه نسخه نهایی، در دوره‌های بعدی مجدداً شرکت کند؛ اما بازی‌های نهایی شده صرفاً یک‌مرتبۀ امکان شرکت در جایزه بازی‌های جدی را دارند.

- تبصره: بازی‌هایی که پیش‌ازاین در جایزه شرکت داده‌شده‌اند، فقط می‌توانند در بخش بهترین به‌روزرسانی شرکت داده شوند.

۲. محدودیتی در مورد تعداد بازی‌های جدی ارسال‌شده برای جشنواره وجود ندارد؛ اما هر فرم ثبت‌نام در جشنواره مختص به فقط یک بازی است.

۳. بازی‌های جدی ارسالی، نباید کپی‌برداری یا نسخه بومی‌شده (Localized) از یک بازی دیگر باشند و باید صرفاً توسط صاحبان اثر توسعه داده‌شده باشند.

۴. بازی ارسالی به جشنواره باید دارای نصب سریع و آسان باشد و در صورتی که نصب و اجرای آن نیازمند طی مراحل خاصی است، باید این پیش‌نیازها همراه بازی به‌عنوان راهنمای نصب ارسال شوند. در صورتی که تیم داوری به هر دلیل قادر به اجرای بازی نباشند، بازی موردنظر از مسابقه حذف خواهد شد.

۵. تیم سازنده بازی جدی ارسالی متعهد است که تمام فایل‌ها و اسناد موردنیاز را ارسال نموده و در اختیار دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی قرار دهد. اگرچه دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی از این مستندات صرفاً برای داوری استفاده کرده و بر حفظ حقوق مالکیت معنوی آثار تأکید دارد.

۶. در صورت برگزاری حضوری وظیفه تأمین تجهیزات تولید (مانند لپ‌تاپ، سنسورهای حرکتی، هدست و...) برای توسعه

فراخوان هفتمین دوره جایزه بازی‌های

- بازی در هکاتون بازی‌های جدی، به عهده تیم یا فرد شرکت کننده است.
۷. در هکاتون بازی‌های جدی هر فرد می‌تواند فقط عضو یک تیم در یک استان باشد.
۸. اسکان شبانه افراد یا تیم‌هایی که در هکاتون بازی‌های جدی شرکت می‌کنند، به عهده خود آنهاست.
۹. در صورتی که سرمایه‌گذار یا نهاد سفارش‌دهنده‌ای تمایل به همکاری با یکی از شرکت‌کننده‌ها داشته باشد، وظیفه تعیین ارزش پروژه مدنظر از طریق متخصص قیمت‌گذاری انتخاب‌شده توسط دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی صورت می‌گیرد و طرفین نظر کارشناسی اعلام‌شده را مبنای مذاکرات خود قرار می‌دهند.
۱۰. عدم رعایت اصل صداقت در ارائه اطلاعات، موجب حذف کامل از تمام بخش‌های رویداد می‌شود.

۹ نتیه ارسال آثار، ثبت‌نام و برقراری ارتباط با دبیرخانه

برای شرکت در جشنواره یا هکاتون، دو فرم جداگانه طراحی‌شده است که بنا به تمایل خود برای شرکت در هر کدام، می‌توانید یکی یا هر دوی فرم‌ها را تکمیل کنید.

در مورد ارسال مقاله به سمپوزیوم نیز لازم است تا مقالات خود را از طریق سایت رسمی کنفرانس برای دبیرخانه بارگذاری کنید.

دبیرخانه بازی‌های جدی

www.segap.ir

دبیرخانه سمپوزیوم بازی‌های جدی در دانشگاه اصفهان

<https://cgco2026.ui.ac.ir/fa>

دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی، مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، واقع در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بوده و در روزهای کاری آمادگی پاسخگویی به سؤالات مخاطبان محترم را دارد. برای برقراری تماس و دریافت اطلاعات بیشتر، از یکی از روش‌های زیر استفاده کنید:

- نشانی: ایران، تهران، خیابان مفتح شمالی، خیابان گلزار، تقاطع زیرک‌زاده، پلاک ۳۲، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طبقه ۱، معاونت پژوهش و آموزش
- تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۲-۹۸+ داخلی ۴۱۳
- نشانی ایمیل: serious.games.prize@gmail.com