

مجموعه گزارش‌های رویدادهای گذشته سیگپ



نگاهی به رویداد «جایزه بازی‌های جدی»

بازی همواره جزئی از زیست‌فرهنگی انسان‌ها بوده است. اولین بازی ویدئویی در سال ۱۹۵۸ در دل آزمایشگاه‌های فیزیک و کامپیوتر تولید شد. نخستین رویکردهای پژوهشی به بازی‌های ویدئویی چند دهه بعد و نه از دل مطالعات فرهنگی یا هنری، بلکه از حوزه‌ی تعامل انسان و رایانه پدید آمدند. کنفرانس CHI که از سال ۱۹۸۲ برگزار می‌شود، یکی از نخستین بسترهایی بود که در آن بازی‌های دیجیتال به مثابه نمونه‌ای پیچیده از تعامل انسان با سامانه‌های محاسباتی موردتوجه قرار گرفتند. در این مرحله، نگاه به بازی‌ها بیشتر به عنوان محیطی برای آزمون مدل‌های تعامل، بازخورد آنی و طراحی رابط کاربری مطالعه می‌شد، نه به عنوان پدیده‌ای فرهنگی یا روایی. در دهه‌ی ۲۰۰۰، با شکل‌گیری انجمن پژوهش بازی‌های دیجیتال (DiGRA) و G4C برای بازی‌های جدی، تمرکز از مهندسی تعامل به سوی معنا، روایت و تجربه‌ی فرهنگی بازی تغییر یافت. درحالی‌که توجه به تحقیقات بازی‌های رایانه‌ای از آغاز هزاره سوم موردتوجه دانشمندان بین‌الملل بود این رویکرد با نزدیک به دو دهه تأخیر و در میانه دولت «تدبیر و امید» موردتوجه قرار گرفت.

کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» از سوی دانشگاه اصفهان و در سال ۱۳۹۴ آغاز به کار کرد. باوجوداین رویداد پژوهشی از سمت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که به عنوان متولی بازی‌های ویدئویی در ایران شناخته می‌شود از سال ۱۳۹۶ و تحت عنوان «اولین کنفرانس ملی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها» شروع شد. این نکته جالب‌توجه است که این رویداد عنوان بازی‌های دیجیتال را به جای بازی‌های ویدئویی یا بازی‌های رایانه‌ای به کاربرد. هرچند به لحاظ فنی کاربرد «بازی رایانه‌ای» به پلتفرم خاصی وابسته نیست اما واژه‌ی «دیجیتال» حامل بار گفتمانی گسترده‌تری است که شامل فناوری، تعامل، روایت و جامعه می‌شود.

بازی‌های رایانه‌ای پدیده‌ای چندوجهی هستند که از سوی رشته‌ها و رویکردهای مختلف قابل شناخت و بررسی هستند. رویداد «جایزه بزرگ بازی‌های جدی» که در سال‌های اخیر باهمت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شده است شهادی بر این ادعا است که توانسته است از شاخه‌های مختلف علمی و دانشگاهی و اورگان‌های مختلف سیاسی و اقتصادی، مشارکت‌کنندگانی را به اکوسیستم بازی‌های رایانه‌ای ایران دعوت کند. شایان‌ذکر است که رویداد جایزه بازی‌های جدی به‌عنوان یکی از بخش‌های اولین کنفرانس ملی تحقیقات بازی‌های دیجیتال برگزار شد و در ادامه از سال سوم توانست جایگاه ویژه خود را یافته و نام خود را بر کلیت رویداد بنشاند. حضور وزارت فرهنگ و ارشاد به‌عنوان نهاد اصلی حامی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، وزارت ارتباط و فناوری اطلاعات، وزارت ورزش و جوانان و همچنین سایر نهادهای علمی و فرهنگی نظیر ستاد علوم شناختی و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به‌عنوان حامیان و مشارکت‌کنندگان در این رویداد، از نمونه مصادیق توانایی سیگپ در گردهم آوردن فعالان حوزه‌های مختلف پیرامون صنعت بازی ویدئویی است. افزایش میزان جوایز پرداختی به برندگان جشنواره در ادوار مختلف نشان از پشتوانه قوی‌تر برای تأمین منابع هر دوره جدید از این رویداد دارد.



اولین کنفرانس ملی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها

۱۳۹۶/۰۹/۰۲

۱۳۹۶/۰۹/۰۳

اولین کنفرانس ملی تحقیقات بازی‌های دیجیتال در آذرماه سال ۱۳۹۶ در دوران مدیریت حسن کریمی قدوسی برگزار شد. این رویداد توسط نهاد دولتی «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» در دانشگاه «علم و صنعت» تهران و باهدف پیوند صنعت و دانشگاه برگزار شد. این دانشگاه بعدتر به‌عنوان یکی از نخستین دانشگاه‌ها رشته بازی‌سازی (مهندسی کامپیوتر گرایش بازی‌های رایانه‌ای) را در مقطع کارشناسی ارشد و در زیرمجموعه مهندسی کامپیوتر ارائه کرد.

حامی اصلی این رویداد اپراتور «ایرانسل» بوده که حضور آن در بخش‌های مختلف رویداد از جمله سخنرانان مدعو، محورهای موردپذیرش مقالات و همچنین در طراحی بصری پوستر رویداد قابل‌مشاهده است. استفاده از لفظ بازی دیجیتال به‌جای بازی ویدئویی تلاشی برای تأکید بر جنبه محاسباتی و فناورانه بازی‌ها است. استفاده از دورنگ اصلی نارنجی و آبی (رنگ‌های مکمل) نشان‌دهنده‌ی انرژی، خلاقیت و فناوری است. نارنجی حس پویایی و نوآوری را القا می‌کند، درحالی‌که آبی یادآور ثبات، اعتماد و تکنولوژی است. به نظر می‌رسد این انتخاب رنگ در تلاش برای نزدیکی به حامی کنفرانس و همچنین تأکید بر جنبه فناورانه بازی‌های دیجیتال است. فرم شبیه سیم‌کارت در کلیت پوستر می‌تواند استعاره‌ای از «دسترسی به شبکه»، «ورود به دنیای دیجیتال» و «اتصال میان صنعت و پژوهش» باشد که همان اهدافی است که کنفرانس دنبال می‌کند.

فرم هندسی حروف با مسیرهای نقطه‌دار (الهام گرفته از بازی پک‌من) ترکیب شده تا پیوندی میان متن و محتوای موضوعی برقرار کند. استفاده از نمادهای کوچک بازی کلاسیک (مثل پک‌من و مسیرهای مارپیچی) در پس‌زمینه یا اطراف متن، ارجاعی مستقیم به تاریخچه‌ی بازی‌های ویدئویی

است و نوعی نوستالژی ایجاد می‌کند. این عناصر پوستر را از حالت خشک علمی خارج کرده و حس مشارکت و سرگرمی را تقویت می‌کنند. باوجوداین نمادهای مرتبط با بازی به عقب رانده شده و به‌جای مرکزیت در حاشیه یا پس‌زمینه پوستر قابل دریافت است.

در این رویداد از اساتید برجسته دانشگاهی و همچنین بازی‌سازان بین‌الملل دعوت به‌عمل آمده است تا تجربیات خود را به شکل حضوری با مخاطبان ایرانی به اشتراک بگذارند. قرار دادن عنوان انگلیسی در پایین با ساختاری منظم، نشان از رویکرد دوزبانه و علمی دارد و نشان می‌دهد که این رویداد در پی برقراری ارتباط با جامعه‌ی علمی بین‌المللی است.

پوستر توانسته است هویت بصری خاصی برای مجموعه‌ی کنفرانس‌های بعدی بازی‌های دیجیتال ایجاد کند. ساختار شبکه‌ای و استفاده از نمادهای بازی‌محور (مثل مسیر، نقطه و آیکون) و تأکید بر اعداد بعدها نیز در پوسترهای بعدی دیده شد که نشان از تداوم برند بصری علمی این رویداد دارد. پوستر رویداد تصویری است از مرحله‌ی نخست نهادینه‌سازی گفتمان بازی‌های دیجیتال در فضای آکادمیک ایران. پوستر نشان‌دهنده‌ی حرکت از سرگرمی به دانش است: بازی دیگر صرفاً تفریح نیست، بلکه موضوعی برای تحلیل علمی و تولید دانش محسوب می‌شود.

دومین رویداد



دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس
بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛
گرایش‌ها فناوری‌ها و کاربردها

۱۳۹۷/۰۹/۰۸

۱۳۹۷/۰۹/۰۹

دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها در آذرماه ۱۳۹۷ به میزبانی دانشگاه صداوسیما برگزار شد. انتخاب دانشگاه صداوسیما در اینجا به نوعی بازتاب‌دهنده تلاش برای پیوند میان رسانه‌ی سنتی (تلویزیون) و رسانه‌ی نو (بازی دیجیتال) است. همچون گذشته نمادهای مرتبط با بازی در پس‌زمینه و به شکل محو دیده می‌شود. این موضوع می‌تواند به نوعی هم‌کمرنگ کردن جنبه سرگرمی و هم‌چنین به نوعی قراردادن بازی در پس‌زمینه به عنوان بستر و زیربنای امر باشد. در پس‌زمینه، نقوش مدار الکترونیکی و عناصر فنی دیده می‌شود. این موتیف‌ها بیانگر آن است که محور اصلی کنفرانس بر فناوری‌های بازی متمرکز است، نه صرفاً محتوای فرهنگی یا هنری آن. همچنین وجود این موتیف‌ها نشان‌دهنده تلاش طراح برای ایجاد هویتی مهندسی‌محور و تکنولوژیک است که با فضای دانشگاه صداوسیما و پژوهش در حوزه‌ی رسانه‌های دیجیتال هم‌خوان است.

رنگ غالب پوستر ترکیبی از زرد و مشکی است. این ترکیب در طراحی گرافیک معمولاً با فناوری، دقت مهندسی و نوآوری پیوند دارد. زرد در اینجا حس تحرک، انرژی و پویایی فناوری دیجیتال را القا می‌کند و مشکی آن را با جدیت و رسمیت علمی ترکیب کرده است. این ترکیب رنگ، برخلاف پوستر نخست که آبی و نارنجی و بازی‌گونه بود، به وضوح رسمی‌تر و فنی‌تر است.

نمایش عدد شماره ۲ و کلیت تصویر پوستر یادآور فرم کنترل‌گر بازی یا دسته‌ی کنسول است که در گوشه‌ی بالا سمت چپ به صورت انتزاعی دیده می‌شود. این عنصر نه تنها به «بازی» اشاره دارد،

بلکه به نوعی دروازه‌ای میان دنیای فنی و دنیای سرگرمی است. در پوستر، تأکید ویژه‌ای بر «گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها» و همچنین «تمرکز ویژه بر بازی‌های جدی» مطرح شده است. در پایین پوستر، لوگوهای نهادهایی مانند IEEE، نشان از تکیه بر استانداردهای علمی بین‌المللی و ارتباطات آکادمیک دارد. درواقع، این کنفرانس به نوعی تلاش می‌کند اعتبار علمی و جهانی برای حوزه‌ی مطالعات بازی در ایران ایجاد کند، نه صرفاً حمایت صنعتی یا اقتصادی.

اولین دوره هکاتون بازی‌های جدی در سلسله رویدادهای سیگپ، با حمایت مؤسسه نیما با محور فرهنگ‌سازی برای مصرف دارو و تعامل با کودکان اوتیسم در این سال برگزار شد. حمایت مؤسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی ایران (نیما) از اولین هکاتون در دومین دوره‌ی کنفرانس «تحقیقات بازی‌های دیجیتال» معنای گفتمانی و سیاست‌گذاری قابل‌توجهی دارد و نشان‌دهنده‌ی چرخش مهمی است: طرح این موضوع که بازی نه فقط به عنوان سرگرمی یا رسانه، بلکه به عنوان ابزار مداخله در سلامت، آموزش و رفتار انسان شناخته می‌شود. این امر با تأکید پوستر بر «بازی‌های جدی» کاملاً هم‌خوان است، زیرا بازی‌های جدی دقیقاً در مرز میان پژوهش، آموزش و سلامت قرار دارند. نیما بعدتر نیز به عنوان یکی از حامیان رویداد سیگپ باقی ماند.



سومین دوره جایزه بازی‌های جدی

۱۳۹۸/۱۰/۰۵

۱۳۹۸/۱۰/۰۶

سومین دوره جایزه بازی‌های جدی در ماه ۱۳۹۸ و به میزبانی دانشگاه شهید بهشتی برگزار شد. هاب بهشتی از حامیان رویداد و همچنین دارای پایگاه مستحکم در حوزه بازی‌های ویدئویی است. در پوستر سومین دوره، رنگ سبز به عنوان عنصر هویت بخش جدید ظاهر می‌شود. سبز در فرهنگ بصری ایران معمولاً تداعی گر «رشد، پویایی، سلامت و زیست» است و در گفتمان فناوری، با مفاهیمی چون نوآوری، اکوسیستم و استارت‌آپ پیوند دارد. در نتیجه، گذار از زرد/مشکی دوره دوم (فناوری سخت‌افزاری، مهندسی) به سبز/مشکی این دوره را می‌توان گذار از «فناوری به زیست‌بوم» دانست.

پس زمینه‌ی مشکی با طرح خطوط مدار و اشیای مرتبط با بازی نشان می‌دهد که همچنان پیوند با فناوری حفظ شده، اما این بار نگاه کاربردی و بین‌رشته‌ای است نه صرفاً فنی. از این دوره به بعد، تمرکز رویداد از «پژوهش» (در عنوان کنفرانس‌های قبلی) به «جایزه» منتقل می‌شود. این یعنی گفتمان علمی-دانشگاهی جای خود را به گفتمان سیاست‌گذاری فرهنگی و حمایت از تولید داخلی می‌دهد. واژه‌ی «جایزه» دلالت بر تشویق، رقابت و خروجی عملی دارد؛ برخلاف «کنفرانس» که دلالت بر گفت‌وگو و نظریه دارد؛ بنابراین، رویداد از «عرصه‌ی دانش» به «عرصه‌ی اجرا» حرکت کرده است. برگزاری تنها یک نشست برای گفتگو پیرامون بازی و دو برابر شدن تعداد بازی‌های ارسالی به جشنواره شاهی برای ادعا است.

چیزی که در همه پوسترهای این رویداد شاخص است حضور مسلط اعداد است. حضور مشخص اعداد در پوسترهای کنفرانس نشان تداوم و اعتبار است، هر عدد جدید، گواهی است بر اینکه رویداد نه تنها تکرار شده بلکه تثبیت یافته و به مرحله‌ی بعدی رسیده است.

وجود هشتگ و نام رویداد در پوستر بازی تلاش نهاد برگزارکننده برای دعوت مخاطبان به مشارکت است.

در این دوره تعداد حامیان یا مشارکت‌کنندگان در رویداد پیشرفت چشمگیری داشته و به عدد ۱۴ رسیده است. پس از حضور نهادهای مرتبط با فناوری و پزشکی این دوره شاهد حضور نمایندگان وزارت ورزش است. همچنین حضور ستاد مبارزه با مواد مخدر و معاونت اجتماعی و پیشگیری قوه قضائیه از نکات جالب‌توجه است؛ این حضور ادامه نیافت.



چهارمین دوره جایزه بازی های جدی

۱۳۹۹/۱۰/۰۳

۱۳۹۹/۱۰/۰۴

چهارمین دوره جایزه بازی های جدی با همکاری دانشگاه علامه طباطبائی در دی ماه ۱۳۹۹ و به شکل آنلاین برگزار شد. این دوره در دوران کرونا برگزار شد و از آپارات گیم و دیسکورد به شکل آنلاین برای پوشش رویداد استفاده کرد. سخنرانان آنلاین بودند و بازی های ساخته شده مضامین مرتبط با کرونا داشتند. عنوان ماسک، کرونا و ویروس در نام بازی ها دیده می شود. موضوع هکاتون سبک زندگی در دوران کرونا بود. پوستر رویداد بازتاب دهنده ی جهان قرنطینه و دیجیتال شده ی دوران کرونا است. استفاده از زمینه ی مشکی با خطوط دیجیتالی و سبز نئون، استعاره ای از شبکه، اتصال و فضای مجازی است؛ یعنی دقیقاً همان محیطی که رویداد به آن منتقل شده بود: آپارات گیم، دیسکورد و پلتفرم های آنلاین.

پوستر چهارمین دوره ی جایزه بازی های جدی (سیگپ ۲۰۲۰) از نظر طراحی و هویت بصری، ادامه ی مستقیم مسیر دوره ی سوم است، اما با نشانه هایی از بلوغ گرافیکی و تثبیت هویت برند سیگپ. رنگ سبز همچنان رنگ اصلی است، اما طیف آن روشن تر و کنترل شده تر شده است. تعداد نهادهای مشارکت کننده افزایش داشته و به ۱۸ عدد رسیده است. افزایش تعداد حامیان، شاخصی از تحول رویداد از یک کنفرانس پژوهشی به یک زیست بوم نهادی در حوزه بازی های

جدی است. درواقع هرچه لوگوهای بیشتری در پوستر دیده می‌شود، رویداد مشروع‌تر و تأثیرگذارتر به نظر می‌رسد.

از نظر ترکیب‌بندی، پوستر چهارم به‌وضوح ساختارمندتر است: سه بخش (سمپوزیوم، جشنواره، هکاتون) در ستون جداگانه با چینش شبکه‌ای آمده‌اند. این نظم، نشان‌دهنده‌ی رشد اداری و حرفه‌ای

رویداد است؛ یعنی دیگر یک رویداد فرهنگی صرف نیست، بلکه مجموعه‌ای از بخش‌های تخصصی است که در یک قالب منسجم جمع شده‌اند.

به نظر می‌رسد که اعلام عدد جایزه در پوستر، راهی برای نشان دادن جدیت و ارزش اقتصادی این حوزه بود - اینکه «بازی‌های جدی» فقط بحث آکادمیک نیستند، بلکه می‌توانند آورده‌ی مالی و رقابتی واقعی داشته باشند. این عدد در آن مقطع زمانی، دو پیام داشته است: اعتبار مالی و سازمانی رویداد و همچنین تشویق مشارکت رقابتی تیم‌های بازی‌ساز.

حضور هشتگ و کد QR در پوستر، نشانه‌ی ورود گفتمان «رویداد» به عصر رسانه‌ای شدن دیجیتال است؛ یعنی خودِ رویداد نه‌فقط به‌عنوان یک گردهمایی فیزیکی، بلکه به‌مثابه یک جریان تعاملی آنلاین تعریف می‌شود. هشتگ (#SEGAP2020) ابزاری برای استمرار گفت‌وگو در شبکه‌های اجتماعی است. QR کد مخاطب را از پوستر چاپی یا دیجیتال، مستقیماً به وب‌سایت یا محتوای آنلاین هدایت می‌کند. QR و هشتگ، نشانه‌هایی از مدرن‌بودن و پیوند با نسل دیجیتال‌اند؛ یعنی رویداد خود را بخشی از زیست‌بوم رسانه‌ای جوان و فناورانه معرفی می‌کند.



پنجمین دوره جایزه بازی های جدی

۱۴۰۰/۰۹/۰۴

۱۴۰۰/۰۹/۰۵

پنجمین دوره جایزه بازی های جدی با همکاری دانشگاه تهران در آذر سال ۱۴۰۰ برگزار شد. در پوستر دوره ی پنجم «جایزه بازی های جدی»، عدد «۵» که مثل دوره های قبل بزرگ ترین عنصر طراحی است، نه تنها تأکید بر تداوم و تثبیت دارد، بلکه با بافت و شفافیت پس زمینه اش (ترکیبی از ابزارهای دیجیتال، مغز، کنترل گر، همدست و غیره) معنایی عمیق تر می سازد. از نظر ترکیب بندی، ساختار شبکه ای و تقارن محوری پوستر، یادآور نظم و سازمان یافتگی است، چیزی که در متن نیز بازتاب دارد: عناوین منظم سه گانه ی جشنواره، هکاتون و سمپوزیوم. این نظم نشانه ی رشد نهادی و ساختارمند شدن جایزه است.

تعداد نهادهای مشارکت کننده در این رویداد افزایش یافته و به ۲۰ نهاد رسمی رسیده است؛ اما نقطه ی مهم تر، تأکید کم سابقه بر حمایت مالی است؛ عبارت «بیش از یک میلیارد تومان جوایز نقدی و تسهیلات تجاری سازی» در مرکز توجه قرار گرفته و ارزش نمادین خاصی دارد. این جمله نشان دهنده ی تغییر رویکرد از «رویداد پژوهشی» به «رویداد توسعه محور» است؛ جایی که بازی های جدی دیگر صرفاً موضوع مطالعه نیستند، بلکه به عنوان محصولات اقتصادی و قابل تجاری سازی دیده می شوند.

تکثر لوگوهای حامی در پایین پوستر هم همین پیام را تقویت می‌کند: شبکه‌ای از نهادهای علمی، فرهنگی و صنعتی در کنار هم قرار گرفته‌اند که می‌توان آن را نماد ائتلاف نهادی حول بازی‌های جدی دانست.

در این دوره وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی حضور داشته و سخنرانی کرده است. درواقع بنیاد زیرمجموعه این وزارت خانه است اما این اولین دوره حضور یک وزیر و وزیر فرهنگ و ارشاد در رویداد است. حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دوره‌ی پنجم نقطه‌ی عطفی در مشروعیت و رسمیت یافتن جایزه‌ی بازی‌های جدی محسوب می‌شود. اگر دوره‌های اول و دوم را دوران شکل‌گیری و تثبیت در سطح جامعه‌ی علمی بدانیم و دوره‌ی سوم و چهارم را گذار به فضای توسعه و جلب مشارکت بازی‌سازان بدانیم، دوره‌ی پنجم با این حضور رسمی وارد مرحله‌ی «نهادینه‌سازی در سطح سیاست فرهنگی» می‌شود. درواقع، حضور وزیر در این دوره به معنای آن است که بازی‌های جدی دیگر فقط در سطح پژوهشگران یا فعالان حوزه‌ی بازی مطرح نیستند، بلکه به‌عنوان ابزار فرهنگی، آموزشی و حتی سیاست‌گذاری نرم در چارچوب وزارت فرهنگ شناخته می‌شوند. این امر، جایگاه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را هم ارتقا می‌دهد.

در این دوره مدرسه بازی جدی شناختی برگزار می‌شود و همچنین علاوه بر بازی‌های جدی، سرگرمی‌های جدی. بازی‌های رومیزی نیز موردتوجه قرار می‌گیرد. برگزاری «مدرسه‌ی بازی جدی شناختی» نشان می‌دهد که رویداد در این دوره به سمت تولید دانش بینارشته‌ای حرکت کرده است؛ جایی که روان‌شناسی شناختی، آموزش، طراحی بازی و مطالعات رفتاری در یک بستر مشترک گرد هم می‌آیند. این تغییر، بازتابی از بلوغ گفتمان بازی‌های جدی در ایران است که دیگر صرفاً به‌دنبال ساخت بازی نیست، بلکه به دنبال ایجاد دانش و پرورش نگاه علمی به بازی به‌مثابه ابزار شناخت و تغییر رفتار است. از سوی دیگر، ورود «سرگرمی‌های جدی» و «بازی‌های رومیزی» به‌عنوان بخش‌های رسمی، معنای نمادینی دارد: رویداد در حال فاصله گرفتن از تلقی فناورانه‌ی صرف و نزدیک شدن به فهم فرهنگی‌تر و انسانی‌تر از بازی است. از سوی دیگر، مشارکت بنیاد ملی نخبگان و اعطای امتیاز نخبگی به برندگان هکاتون نشان‌دهنده‌ی تغییر نگرش نسبت به بازی‌سازی است؛ این بار بازی‌ساز نه صرفاً به‌عنوان تولیدکننده‌ی محتوا، بلکه به‌مثابه خالق دانش و فناوری فرهنگی شناخته می‌شود. چنین اقدامی نشان از رسمی شدن جایگاه علمی و نخبگانی بازی‌های جدی در ایران دارد.



ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی

۱۴۰۲/۱۰/۰۷

۱۴۰۲/۱۰/۰۸

بعد از یک سال وقفه، ششمین دوره رویداد بازی‌های جدی در دی ماه سال ۱۴۰۲ و به میزبانی دانشگاه امیرکبیر تهران برگزار شد. میزبانی دانشگاه صنعتی امیرکبیر که بعدتر رشته بازی‌های رایانه‌ای را در مقطع کارشناسی ارشد ارائه کرد نشانه‌ای از نهادینه شدن دانش بازی‌سازی در دانشگاه‌های برتر کشور است. این دانشگاه بعدتر به‌عنوان یکی از نخستین دانشگاه‌ها رشته بازی‌سازی (مهندسی کامپیوتر گرایش بازی‌های رایانه‌ای) را در مقطع کارشناسی ارشد و در زیرمجموعه مهندسی کامپیوتر ارائه کرد.

در پوستر ششمین دوره «جایزه بازی‌های جدی» عدد «۶» که از تکه‌های پازل تشکیل شده، استعاره‌ای از هم‌افزایی و بازسازی تدریجی اکوسیستم بازی‌های جدی و همچنین توجه به عناصر سرگرمی و بازی است. در سالی که جامعه‌ی دانشگاهی و فرهنگی ایران از رخداد‌های اجتماعی سال قبل هنوز متأثر بود، این طراحی معنایی نمادین دارد.

افزایش جوایز نقدی و «تسهیلات تجاری‌سازی» نیز نشان می‌دهد که تمرکز از مرحله‌ی پژوهش و آموزش، به مرحله‌ی بازار و اقتصاد بازی‌های جدی منتقل شده است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با این کار بر محوریت نوآوری و توسعه‌ی محصولات قابل‌عرضه تأکید می‌کند. با در نظر گرفتن تورم، ارزش سه میلیارد تومان در سال ۱۴۰۲ چندین برابر بیشتر از صد میلیون تومان جایزه در سال ۱۳۹۹ است. این موضوع نشان‌دهنده‌ی افزایش حمایت نهادی و بودجه‌ای از

رویداد، گسترش اهداف اقتصادی و تجاری سازی بازی های جدی و رشد جایگاه این جایزه در سطح ملی است.

در این دوره مدرسه بازی های جدی با موضوع بازی وار سازی یا گیمیفیکیشن برگزار شد. در سال های اخیر، گیمیفیکیشن در آموزش، سلامت و سازمان ها نقش مهمی یافته است. ورود این

مفهوم به مدرسه ی رویداد نشان دهنده ی پیوستن آن به گفتمان جهانی بازی های جدی است. در دوره های پیشین، تأکید بیشتر بر «ساخت بازی» بود، اما گیمیفیکیشن بر «کاربرد منطق بازی در زمینه های غیربازی» تمرکز دارد؛ این یعنی حرکت رویداد از سطح فنی به سطح مفهومی و میان رشته ای.

تعداد نهادهای مشارکت کننده به ۲۲ نهاد افزایش یافت. در این دوره نیز وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در اختتامیه رویداد سخنرانی داشت. تکرار حضور وزیر و نه صرفاً نمایندگان میانی، نشانه ی ارتقای جایگاه رویداد در سطح سیاست گذاری کلان فرهنگی است. ورود نهاد کتابخانه های عمومی کشور به عنوان حامی مالی و طراح مسئله ی هکاتون چندمعا دارد. تا پیش از این، بیشتر حامیان از حوزه های فناوری، سلامت یا آموزش عالی بودند، اما ورود نهادی مرتبط با فرهنگ مطالعه، کتاب و دانش عمومی نشان می دهد که بازی های جدی دیگر فقط ابزار آموزشی یا سلامت محور نیستند، بلکه به عنوان رسانه ای فرهنگی برای ترویج سواد و مشارکت اجتماعی نیز شناخته می شوند. همراهی نهادی چون کتابخانه های عمومی که ریشه در شبکه ی گسترده شهری و اجتماعی دارد، نشانگر حرکت سیگپ از فضای نخبگانی و دانشگاهی به بدنه ی جامعه فرهنگی است؛ یعنی سیگپ دیگر فقط جشنواره ای برای توسعه دهندگان بازی نیست، بلکه بستری برای گفت وگو میان نهادهای فرهنگی، فناورانه و اجتماعی است.

با حضور یک بازی بین المللی از کانادا و اهدای جایزه دلاری، برای نخستین بار، سیگپ از یک رویداد داخلی به پلتفرمی فراملی تبدیل می شود که تولیدات خارجی را هم در چارچوب داوری و ارزیابی خود می پذیرد. این اتفاق نشان می دهد که رویداد به سطحی از اعتبار علمی و فرهنگی رسیده که

جایزه بازی جدی

می‌تواند با جشنواره‌های جهانی هم‌افق شود. اهدای جایزه دلاری به یک بازی خارجی نشانه‌ی تغییر جایگاه ایران از مصرف‌کننده به مشارکت‌کننده در گفتمان جهانی بازی‌های جدی است. توان پرداخت جایزه دلاری و ارتباط با تولیدکنندگان خارجی بیانگر افزایش ظرفیت مالی، اداری و شبکه‌ای سیگپ است. این امر رویداد را از سطح بومی به سطح «رویداد ملی با پیوندهای جهانی» ارتقا می‌دهد.



SeGaP

Serious Games Prize