

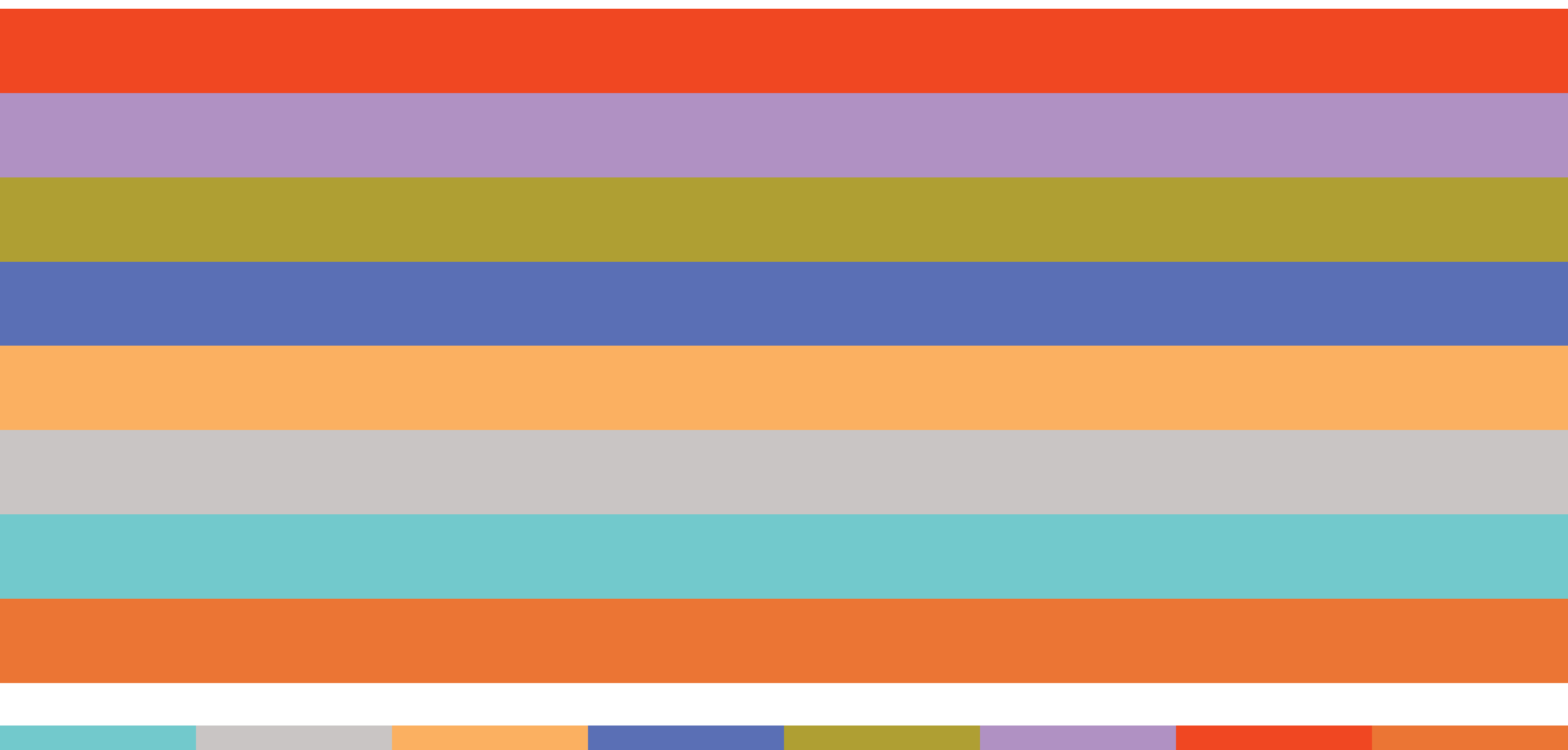
بازی برای تغییر

گزارش ۲۰۲۵



DIREC
Digital games Research Center

ترجمه شده در دایرک



یادداشتی از رئیس Games for Change



به مدت بیست سال، Games for Change از قدرت بازی‌ها برای ایجاد تغییرات واقعی در جهان حمایت کرده است. در حالی که صنعت بازی از نظر گستره و نفوذ همچنان در حال رشد است، G4C نقشی حیاتی در ایجاد مسیرهایی برای همکاری میان‌بخشی ایفا می‌کند و نشان می‌دهد که چگونه بازی‌ها می‌توانند به چالش‌های فوری اجتماعی و زیست‌محیطی بپردازند.

در سال ۲۰۲۵، ما نشان دادیم وقتی زیرساختی طراحی می‌کنید که بتواند در همه‌جا کار کند، چه چیزی ممکن است. این گزارش، یک سال تحول راهبردی را ثبت می‌کند. از طریق فصل‌های بین‌المللی جدید، مشارکت‌هایی که مراکز منطقه‌ای ایجاد می‌کنند، و برنامه‌های در دسترس مبتنی بر منابع رایگان، به اولویت‌هایی دست یافتیم که سال‌ها برای آن‌ها تلاش کرده بودیم: ایجاد مسیرهایی برای مشارکت جهانی که به جغرافیا یا نزدیکی به قطب‌های سنتی فناوری وابسته نباشد.

رویکرد ما پایداری را بر مقیاس‌پذیری اولویت داد. زمانی که در سوئد، ایتالیا، کره و هند مشارکت‌هایی ایجاد کردیم، زیرساخت را همراه با رهبران محلی به صورت مشترک ساختیم؛ رهبرانی که در بلندمدت این جوامع را پایدار نگه خواهند داشت. وقتی برنامه‌هایی مانند Student Challenge را گسترش دادیم و سایت G4C Learn را راه‌اندازی کردیم، موانع را برداشتیم تا هر کسی بتواند مشارکت کند. تأثیر آن فوری بود: دانشجویان در ۹۱ کشور با برنامه‌های ما درگیر شدند و برای نخستین بار، اکثریت آثار ارسالی به جوایز ما از خارج از ایالات متحده بود.

این تأثیر متعلق به همه ماست. از آموزگاران که طراحی بازی را وارد کلاس‌های درس کردند تا رهبران فصل‌ها که جوامع محلی را ساختند، تا توسعه‌دهندگانی که بازی‌های معنادار خلق کردند، و تا شرکایی که به این مأموریت باور داشتند: کار شما این سال را ممکن ساخت.

Susanna Pollack

About Games for Change



در مورد game for change

از سال ۲۰۰۴، Games for Change (G4C) سازندگان بازی و نوآوران را توانمند ساخته است تا از طریق بازی‌ها و رسانه‌های تعاملی فراگیر، تغییرات واقعی در جهان ایجاد کنند و به مردم کمک کنند پیام‌ها را به جوامع خود را بهبود بخشند و جهان را به مکانی بهتر تبدیل کنند. G4C از طریق سه رویکرد به هم پیوسته فعالیت می‌کند:

توانمندسازی جوانان به عنوان خالق و حل‌کننده مسئله،
گردهم آوردن ذی‌نفعان میان‌بخشی برای پرداختن به چالش‌های جهانی،
و فراهم کردن بسترهایی که آثار نوآرانه را برجسته می‌کنند و همکاری میان مناطق مختلف را پیش می‌برند.

در سال ۲۰۲۵، این فعالیت‌ها گسترش یافت تا به خالقان، آموزگاران و جوامع در همان جایی که هستند دسترسی پیدا کند- با ساخت زیرساختی که در هر نقطه‌ای کارآمد باشد.

مأموریت

توانمندسازی و بسیج خالقان، آموزگاران و شرکای جهانی برای ایجاد تغییرات واقعی در جهان از طریق بازی‌ها.

چشم‌انداز

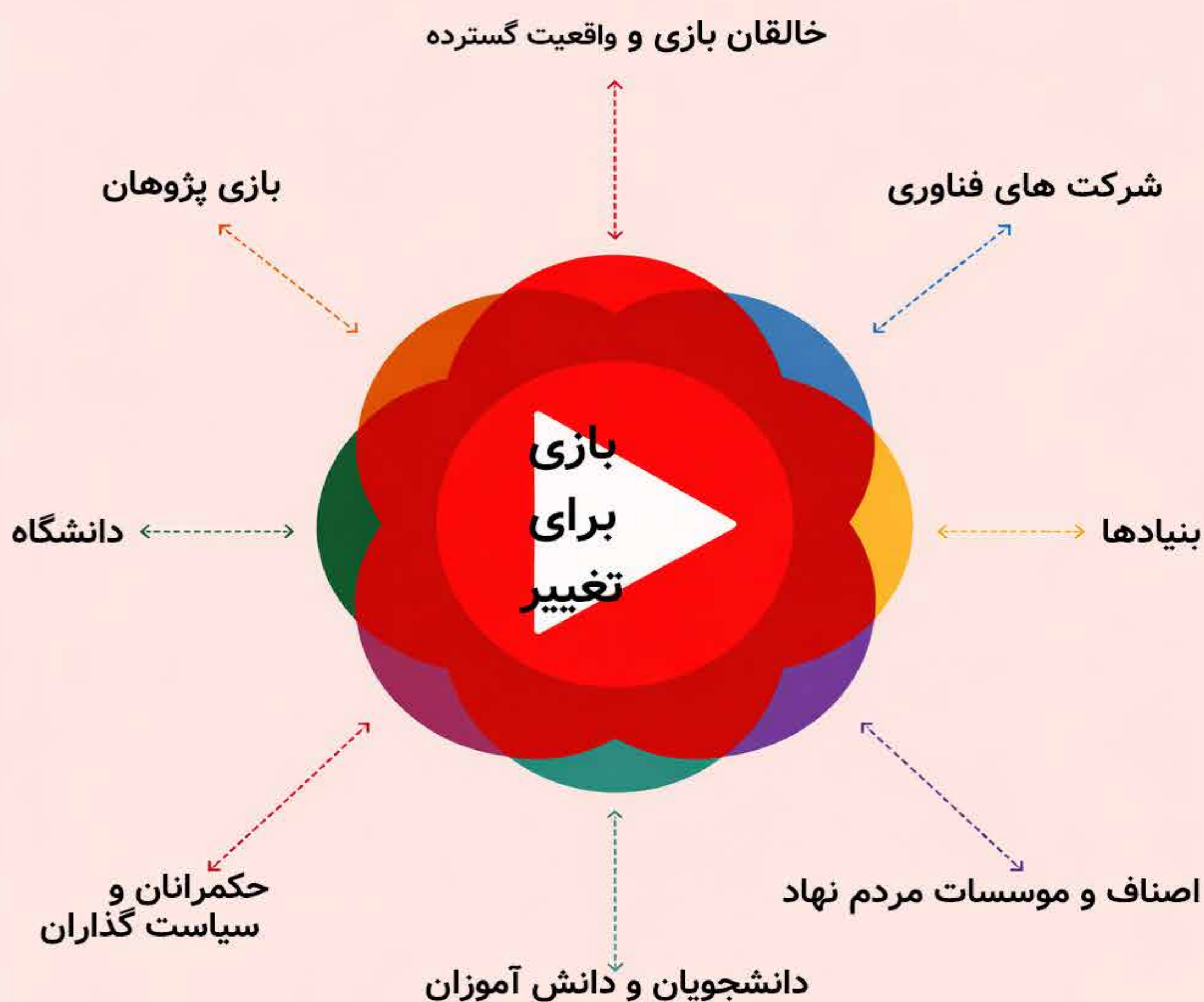
جهانی که در آن بازی‌ها به طور گسترده به خاطر تأثیرات آموزشی، اجتماعی و اقتصادی‌شان فراتر از سرگرمی مورد قدردانی قرار می‌گیرند.

ارزش‌های G4C

- **تأثیر:** تأثیر فراتر از سرگرمی، هدف ماست.
- **شمول:** برابری، دسترسی و تنوع در مرکز همه کارهای ما قرار دارد.
- **هم‌آفرینی:** همکاری و مشارکت، محرک تأثیرگذاری است.
- **بازی:** در هسته وجودی خود، برای بازی کردن زندگی می‌کنیم.
- **کنجکاوی:** کنجکاوی، نوآوری را آزاد می‌کند.
- **اعتماد:** اعتماد و درستکاری، مشارکت جامعه را می‌سازد.
- **یادگیری:** یادگیری مستمر به حل مسائل بزرگ و کوچک کمک می‌کند.

جامعه G4C

هم‌آفرینی محرک تأثیرگذاری است. G4C جوامع میان‌بخشی غیرمنتظره را در سراسر جغرافیاهای مختلف گرد هم می‌آورد تا زیست‌بومی ایجاد کند که در آن دیدگاه‌های متنوع پیرامون هدفی مشترک به هم می‌رسند.



چرا بازی های ویدئویی؟

درآمد صنعت بازی از مجموع صنایع فیلم، تلویزیون و موسیقی بیشتر است.

۳/۶ میلیارد نفر از مردم در سراسر جهان بازی های ویدئویی انجام می دهند.

۱۸۸/۸ میلیارد دلار: درآمد سالانه صنعت بازی در جهان.

۸۱٪ : از بازیکنان می گویند بازی ها موجب تحریک ذهنی می شوند.

۸۰٪ : می گویند بازی ها باعث کاهش استرس می شوند.

۴۳٪ : می گویند بازی کردن تأثیر مثبتی بر شغل یا تحصیل آنها داشته است.

قدرت بخشیدن به نسل جدید

در سال ۲۰۲۵، G4C Learn بر این تمرکز داشت که جوانان را در همان جایی که هستند ملاقات کند؛ نه فقط به عنوان بازیکن، بلکه به عنوان خالق. از طریق همکاری‌هایی که برنامه‌ها را به کشورهای جدید و زمینه‌های متفاوت برد، منابع دیجیتالی در دسترس برای همه، و فرصت‌های آشنایی با مسیرهای شغلی فراتر از قطب‌های سنتی فناوری، فعالیت‌های ما برای دانش‌آموزان و مربیان، صرف‌نظر از موقعیت جغرافیایی، مسیرهایی ایجاد کرد.

قدرت بازی: بازی یادگیری را به تجربه‌ای لذت‌بخش، معنادار و فراگیر تبدیل می‌کند.

قدرت طراحی: طراحی به یادگیرندگان قدرت می‌دهد تا نه فقط مصرف‌کننده، بلکه خالق دانش و تجربه باشند.

قدرت انتخاب: انتخاب، عاملیت، خلاقیت و حس هدفمندی را پرورش می‌دهد.

قدرت تاب‌آوری: تاب‌آوری از طریق چالش، تأمل و پشتکار شکل می‌گیرد.

قدرت اجتماع: اجتماع حس تعلق، همکاری و هدف مشترک را تقویت می‌کند.

قدرت ایجاد تغییر در دنیای واقعی: یادگیری باید دانش‌آموزان را توانمند سازد تا جهان پیرامون خود را شکل دهند.



در طول دهه گذشته، چالش دانش‌آموزی از یک رقابت منطقه‌ای به برنامه‌ای جهانی تبدیل شده است که به بیش از ۷۵,۰۰۰ دانش‌آموز دست یافته و در مجموع بیش از ۶,۶۰۰ بازی دریافت کرده است.

سال ۲۰۲۵ نقطه عطف‌های متعددی را رقم زد. از طریق همکاری با **Endless Network**، جی‌سی برای نخستین بار این چالش را به روی دانشجویان دانشگاهی گشود و به خالقان جوان در سراسر جهان کمک کرد ظرفیت بازی‌ها را کشف کنند. همکاری جدید با **Global Game Jam** نیز مسیرهای بیشتری برای مشارکت دانش‌آموزان در چالش به صورت هم‌زمان در ۱۲۹ گیم‌جم در ۷۲ کشور فراهم کرد.

این افزایش‌ها تنها نشان‌دهنده گسترش مقیاس نیستند؛ بلکه نشان می‌دهند یادگیری مبتنی بر بازی می‌تواند صرف‌نظر از موقعیت جغرافیایی یا تجربه پیشین، تأثیری معنادار بر دانش‌آموزان بگذارد.

نشست نسل آینده دانش‌آموزان را از طریق بازی، طراحی مشارکتی و کارگاه‌های عملی مستقیماً با متخصصان صنعت بازی پیوند می‌دهد. این نشست که در سال ۲۰۲۳ راه‌اندازی شد، در سال ۲۰۲۵ در نیویورک و لس‌آنجلس برگزار شد و این تجربه را برای ۱۵۰ دانش‌آموز در سراسر کشور فراهم کرد.

به جای یک نمایشگاه شغلی سنتی، این نشست از قالبی شبیه به بازی استفاده می‌کند که در آن دانش‌آموزان در سه فعالیت اصلی شرکت می‌کنند: **دیدار و گفتگو با متخصصان صنعت، کارگاه‌های عملی مهارت‌آموزی، و یک چالش نهایی برای نمایش آنچه آموخته‌اند.**

برندگان جوایز دانش آموزی

Best “Nurture Yourself with Nature” Game

Junior Division



Natural Pathway Adventure: Handling Eco Anxiety

Finn A - Austin, United States

Senior Division



To Turn a New Leaf

Sophia G - Basking Ridge, United States

University-Age Division



Stop. Water the Roses

Jane A, Ziad E, Eglis C, and Ari Z - Gainesville, United States

Best “Peaceformers Challenge” Game

Junior Division



Unity

Mark H - New York City, United States

Senior Division



Ripple

Caitlynn S - San Jose, United States

University-Age Division



Peace for the Planets

Miles S - Westminster, United States

Best “Outplay Hunger” Game

Junior Division



The Giving Plate

John D, Juno A, Elroi B, Tahama A - Accra, Ghana

Senior Division



Harvest

Tarek D - Shebeen Alkom, Egypt

University-Age Division



The Scarcity Line

Annabel L, Hanwen L, Anne X, Ziya T -
Cupertino, United States

Made with Unity

Junior/Senior Division



Eden

Andrew C - Ijamsville, United States

Best International Game

Junior Division



Civil of Chaos

Arka R - Tasikmalaya, Indonesia

Best Tabletop Game

Junior Division



Nature Harmony

Anise M, Jordan M, Myra W, Claudia V - Acworth, United States

University-Age Division



Leaf it to the Yura

Valeria A, Adriana B, Joaquin V, Cesar G, Jaime V -
Lima, Peru

Senior Division



Oldman

Arda K - Ankara, Turkey

Senior Division



Trigoni

Charlie S - Lafayette, United States

Made with Minecraft

Junior Division

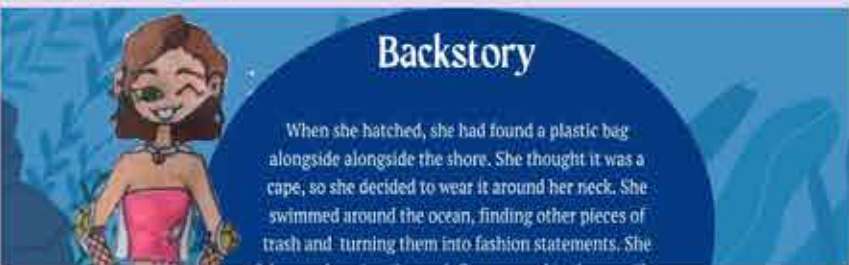


Sanctuary Simulation

Asha L, Mitisa M, Ryef H - Floral Park, United States

Character Design Challenge

Junior Division



Maluhia Kapua

Monet P - Los Angeles, United States

Leadership Awards



Lester Vasquez

Middle School Teacher,
2025 Student Challenge Leadership Award Winner

Senior Division



The Ferron-Elaria Pact

Behruz A, Yevhen V - Brooklyn, United States

Senior Division



Florian

Tobi T - Los Angeles, United States



Fathima Minha Farook

Educator & Game-Development Consultant,
2025 Student Challenge Leadership Award Winner

سایت G4C Learn

در سال ۲۰۲۵، G4C LEARN وبسایت جدیدی با بیش از ۷۰ منبع رایگان راه‌اندازی کرد که برای دسترس‌پذیر کردن یادگیری مبتنی بر بازی برای هر فرد در هر مکان طراحی شده است. کتابخانه منابع شامل ابزارهای ساخت بازی، راهنماهای پلتفرم، دوره‌های توسعه حرفه‌ای برای مربیان، و برنامه‌های درسی آماده استفاده در سطوح مختلف تحصیلی و حوزه‌های موضوعی گوناگون است.

مربیان و دانش‌آموزان می‌توانند بدون هزینه یا نیاز به ورود به سامانه به همه محتوا دسترسی داشته باشند، و این امر موانعی را که به‌طور سنتی دسترسی به منابع باکیفیت را محدود می‌کنند، برمی‌دارد. این پلتفرم با فراهم کردن زیرساخت موردنیاز مربیان برای ورود یادگیری مبتنی بر بازی به کلاس‌هایشان، فارغ از منابع فنی یا تجربه پیشین، از گسترش بین‌المللی برنامه‌های جی‌سی‌لرن پشتیبانی می‌کند.



گیم پلن و ورزش‌های الکترونیکی

گیم پلن مجموعه‌ای از برنامه‌های توسعه حرفه‌ای برای مربیانی است که بازی و بازی‌محوری را در هر حوزه درسی یا فضای یادگیری-از مدارس تا موزه‌ها و برنامه‌های اجتماعی-ادغام می‌کنند. در کارگاه‌ها، مربیان با هم‌تایان خود از نهادهای مختلف همکاری می‌کنند، فرایندهای طراحی خود را توسعه می‌دهند و راهبردهایی برای خلق تجربه‌های نوآورانه یادگیری به دست می‌آورند.

در سال ۲۰۲۵، مربیان در سه گروه شرکت کردند: یک دوره مجازی بهاری برای مربیان موزه، یک برنامه پاییزی ترکیبی در نیویورک برای معلمان کلاس درس، و یک دوره حضوری پاییزی در میشیگان سنترال در دیترویت برای مربیان حوزه‌های STEM و طراحی بازی.

لیگ ورزش‌های الکترونیکی Verizon Innovative Learning با پشتیبانی جی‌سی، یک لیگ رایگان برای مدارس راهنمایی و دبیرستان است که در کنار فرایند جامع آغاز به کار و توسعه حرفه‌ای برای هدایت دانش‌آموزان از پیش‌فصل تا قهرمانی، بر سلامت و یادگیری اجتماعی-هیجانی تأکید دارد. این لیگ به‌عنوان فضایی عاری از رفتارهای سمی فعالیت می‌کند که در آن دانش‌آموزان مهارت‌هایی فراتر از بازی کردن توسعه می‌دهند، از جمله آشنایی با فرصت‌های بورسیه دانشگاهی و مسیرهای شغلی در ورزش‌های الکترونیکی و صنایع مرتبط.



مسئولیت اجتماعی
بازی‌ها به‌عنوان نیروی برای خیر

از همکاری با نهادهای سازمان ملل برای پیشبرد اهداف توسعه پایدار تا پرداختن به بحران جهانی سلامت روان، این فعالیت‌ها نشان می‌دهند صنعت بازی می‌تواند نیرویی قدرتمند برای خیر اجتماعی باشد.

ما ذی‌نفعان میان‌بخشی را گرد هم می‌آوریم تا راهبردها را توسعه دهیم، کمپین‌های تأثیرگذار تولید کنیم و مدل‌های مقیاس‌پذیری ایجاد کنیم که صنعت گسترده‌تر بتواند آن‌ها را به کار گیرد و گسترش دهد.

جی‌سی‌سی هدایت بخش بازی کارگروه جهانی سلامت روان را بر عهده دارد؛ ابتکاری میان‌بخشی که مدیران اجرایی حوزه‌های بازی، سلامت و نیکوکاری را برای پرداختن به چالش‌های سلامت روان از طریق رسانه‌های تعاملی متحد می‌کند. در سال ۲۰۲۵، این کارگروه از طریق یکپارچه سازی برنامه‌ها و برنامه‌ریزی راهبردی این فعالیت‌ها را پیش برد.

در سال ۲۰۲۵، جی‌سی‌سی یک طراحی بازی درباره اضطراب اقلیمی توسعه داد که در چندین پلتفرم ادغام شد. «پرورش خود از طریق طبیعت» به‌عنوان یک تم در چالش دانش‌آموزی ۲۰۲۵-۲۶ جی‌سی‌سی، به‌عنوان یک تنوع‌بخش در Global Game Jam، و به‌عنوان الهام‌بخش رویداد Playing for the Planet Green Game Jam ۲۰۲۵ گنجانده شد که در نتیجه آن بیش از ۴۳۵ بازی توسط دانش‌آموزان، توسعه‌دهندگان مستقل و طراحان بازی در استودیوها ساخته شد. این کارگروه همچنین برای یک بازی AAA جدید خدمات مشاوره ارائه داد و درباره خط‌های داستانی مرتبط با مسائل سلامت روان راهنمایی کرد.

برای پشتیبانی از این ابتکار، جشنواره جی‌سی‌سی بیش از ۱۳ نشست را در مسیر سلامت و بهزیستی خود برنامه‌ریزی کرد که بر سلامت روان تمرکز داشتند. در این رویداد، کارگروه گرد هم آمد و چهار مسیر راهبردی برای حمایت صنعت بازی از سلامت روان شناسایی کرد:

۱. جلب توجه عمومی و توسعه‌دهندگان به این‌که بازی‌ها چگونه از منظر مثبت از سلامت روان حمایت می‌کنند

۲. استفاده از بازی‌های موجود به‌عنوان کانال توزیع برای آموزش شیوه‌های بهزیستی

۳. توسعه و برجسته‌سازی بازی‌هایی که برای گروه‌های هدف خاص آموزش و حمایت سلامت روان ارائه می‌دهند

۴. استفاده از بازی‌ها و استریم‌ها برای جمع‌آوری کمک مالی برای ابتکارات سلامت روان

در سال ۲۰۲۵، Games for Change به ابتکار سه‌ساله «نوآوری مسئولانه در فناوری برای کودکان» (RITEC) پیوست تا به پیشبرد بهزیستی کودکان در بازی دیجیتال از طریق طراحی بازی بپردازد؛ این ابتکار به رهبری یونیسف و بنیاد لگو و با همکاری مرکز Joan Ganz Cooney انجام می‌شود. این همکاری جی‌سی‌سی را به‌عنوان پلی میان جامعه بین‌المللی بازی و یک چارچوب جامع برای طراحی مسئولانه بازی با محوریت بهزیستی کودکان جایگاه‌مند می‌کند.

RITEC شواهد، اصول طراحی و ابزارهای عملی ارائه می‌دهد تا صنعت بازی را در نهادینه‌سازی بهزیستی کودکان در فرایند طراحی از ابتدا در رویه‌های روزمره توسعه پشتیبانی کند. از طریق این همکاری، جی‌سی‌سی با میزبانی کارگاه‌ها و نشست‌ها در رویدادهای جهانی خود از اجرای بین‌المللی این منابع حمایت خواهد کرد و فرصت‌هایی برای توسعه‌دهندگان در مناطق مختلف فراهم می‌کند تا مستقیماً با این چارچوب درگیر شوند. این سازمان همچنین اصول RITEC را در چالش دانش‌آموزی جی‌سی‌سی ادغام می‌کند تا اطمینان حاصل شود طراحان جوان بازی هم‌زمان با توسعه مهارت‌هایشان، شیوه‌های طراحی مسئولانه را می‌آموزند.

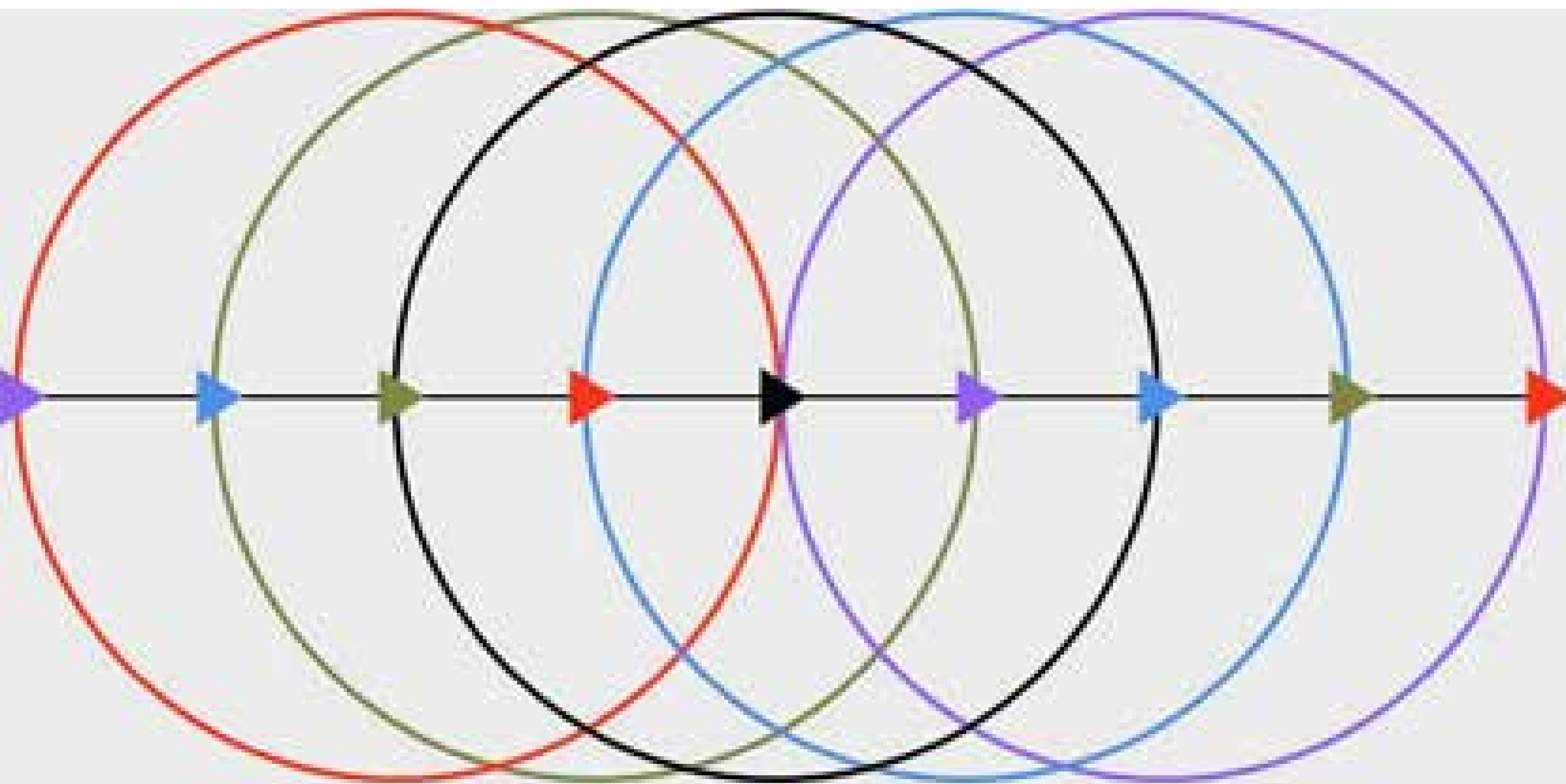
این همکاری نشان‌دهنده تعهد جی‌سی‌سی به ایجاد بهترین رویه‌های سراسری در صنعت است که به کل این حوزه سود می‌رساند. با پیوند دادن منابع RITEC با شبکه‌های خود، ما کمک می‌کنیم طراحی مسئولانه برای بهزیستی کودکان به یک ملاحظه بنیادین در توسعه بازی‌های تأثیرگذار در سراسر جهان تبدیل شود.





Games for Change شریک منتخب و پلتفرمی ایده‌آل برای آزادسازی قدرت بازی‌ها در جهت خیر اجتماعی در مقیاس جهانی است. جی‌سی به ما کمک کرد فعالیت دیرینه خود در حوزه بازی را بیش از پیش تکامل دهیم و فرصت‌های جدیدی با صنعت ایجاد کنیم تا بتوانیم کمک‌های نجات‌بخش و امیدی تازه به میلیون‌ها نفر در سراسر جهان ارائه دهیم. ما در دو دوره پیاپی چالش دانش آموزی جی‌سی با موفقیت همکاری کردیم و جوانان را در سطح جهانی الهام بخشیدیم تا پیام‌وزند چگونه از طریق طراحی بازی با گرسنگی مبارزه کنند و نظام‌های غذایی سازگار با طبیعت بسازند. ما همچنین در برگزاری نشست Games and SDG همکاری نزدیکی داشتیم تا تجربه‌ای به‌یادماندنی و تأثیرگذار رقم بخورد و مشتاقیم ببینیم این مسیر در سال‌های آینده ما را به کجا خواهد برد. در زمانه‌ای چون اکنون، به تقویت‌کنندگان قدرتمند و مورد اعتماد خیر نیاز داریم، و به همین دلیل مشتاق گسترش این همکاری هستیم.

- Darko Petrovic, Business Development Lead, Gaming, Sports, Media, and Entertainment, United Nations World Food Programme



چالش Global Voices

بازی‌های موبایلی در دسترس‌ترین پلتفرم بازی در جهان هستند، اما بسیاری از بازی‌های تأثیرگذار هرگز به مخاطبان موبایل نمی‌رسند. چالش Global Voices که توسط Games for Change با همکاری Google Play ارائه می‌شود، به توسعه‌دهندگان کمک می‌کند بازی‌های اثبات‌شده خود را برای نخستین بار به اندروید بیاورند. امسال، سه برنده از راهنمایی متخصصان بازی‌های موبایلی، بازاریابی از طریق شبکه جهانی Games for Change، و هر کدام ۱۵,۰۰۰ دلار بهره‌مند شدند.

کنشگری و توانمندسازی جهانی

ساختن یک جنبش

Games for Change همکارانی نامحتمل را در فراسوی مرزها و بخش‌ها گرد هم می‌آورد: توسعه‌دهندگان بازی و نهادهای سازمان ملل، مربیان و مدیران اجرایی صنعت، خالقان مردمی و شرکت‌های فهرست Fortune ۵۰۰. این فعالیت جامعه‌سازی از طریق رویدادهایی در پنج قاره، راه اندازی سه فصل جهانی جدید، و جشنواره سالانه G4C گسترش یافت؛ گردهمایی محوری‌ای که در آن جامعه ما برای کاوش پیرامون «طراحی برای فردا» کنار هم آمد.



جشنواره ۲۰۲۵: طراحی برای فردا

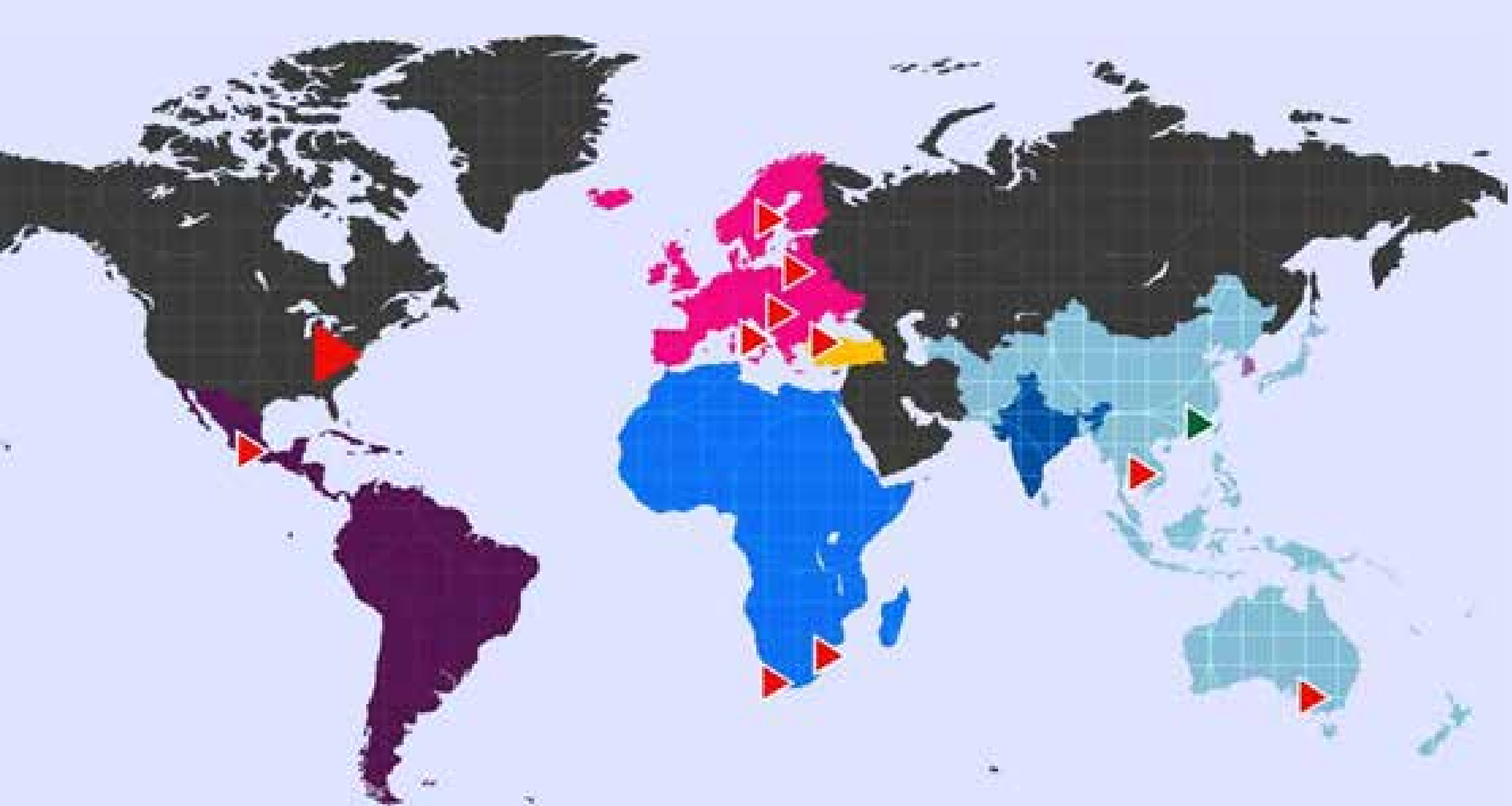
جشنواره شاخص امسال بازی‌ها و رسانه‌های فراگیر را به‌عنوان ابزارهایی برای همکاری بدون مرز مطرح کرد. در جهانی که به‌طور فزاینده‌ای به‌هم پیوسته است، پرداختن به چالش‌های جهانی مستلزم شکستن موانع میان نسل‌ها، دیدگاه‌ها و بخش‌هاست. این رویداد به‌عنوان یک قطب جهانی عمل کرد که در آن رهبران صنعت بازی، سازمان‌های مردم‌نهاد، توسعه دهندگان بین‌المللی و شرکای میان‌بخشی توانستند حضوری با یکدیگر ارتباط برقرار کنند و مشارکت‌های پایدار بسازند. برنامه‌ریزی رویداد نیز این رویکرد را بازتاب داد؛ از طریق کارگاه‌های عملی، نشست‌های تخصصی با محور همکاری‌های میان‌بخشی، و چالش‌های طراحی که صداها را گرد هم آورد که معمولاً با یکدیگر همکاری نمی‌کنند.

فراتر از گردهمایی دو روزه، جشنواره امسال با نشست‌های مجازی با حضور کارشناس دسترس‌پذیری Arman Nobari از AbleToPlay و پژوهشگران بازی Tracy Fullerton، James Paul Gee و Matthew Farber گسترش یافت و گفت‌وگوهای تخصصی را به صفحه نمایش مخاطبان جهانی آورد.

جوایز Games for Change

جوایز Games for Change که در چارچوب جشنواره ۲۰۲۵ و با میزبانی Kahlief Adams از پادکست Spawn on Me برگزار شد، رشد توسعه بازی‌های تأثیرگذار را به‌عنوان یک رویه جهانی بازتاب داد. **امسال، اکثریت آثار ارسالی از کشورهای خارج از ایالات متحده بودند.** الگوهای رشد نشان‌دهنده اولویت‌های این حوزه بودند: آثار مرتبط با تأثیرات زیست محیطی و XR بیشترین افزایش را داشتند که بازتاب‌دهنده تمرکز صنعت بر چالش‌های اقلیمی و روایت‌گری فراگیر است.

امسال یک بخش جدید معرفی شد: بهترین پروژه مبتنی بر پلتفرم، که تغییری در نحوه تحقق تأثیر را به رسمیت می‌شناسد. توسعه‌دهندگان به‌طور فزاینده‌ای از پلتفرم‌های تثبیت‌شده‌ای مانند Minecraft، Roblox و Fortnite Creative بهره می‌گیرند و با استفاده از ابزارهای درون‌ساخت و جوامع موجود، تغییر را در مقیاس گسترده رقم می‌زنند. این بخش اذعان می‌کند که **دسترس‌پذیری و گستره دسترسی اغلب به اندازه نوآوری فنی اهمیت دارند.**



رشد یک جنبش جهانی از طریق جوامع محلی

در سال ۲۰۲۵، جامعه Games for Change از طریق جشنواره‌های محلی و مشارکت‌های راهبردی به جغرافیاهای جدید گسترش یافت. **کره** نخستین جشنواره G4C خود را در ماه مه در سئول و با همکاری SKKU برگزار کرد؛ **هند** فصل خود را از طریق مشارکت با ۸ Goals One Foundation ایجاد کرد؛ و **هنگ کنگ** فصل خود را با همکاری Press Start Academy راهاندازی کرد. **سوئد** و **ایتالیا** نیز از طریق مشارکت‌های راهبردی میزبان نخستین رویدادهای خود بودند و برنامه‌ریزی G4C را برای نخستین بار به مناطق نوردیک و مدیترانه گسترش دادند. مدل فصل‌های محلی به رهبران محلی امکان می‌دهد جوامعی در طول سال بسازند که به گردهمایی‌های سالانه منتهی می‌شوند، با برنامه‌هایی که با اولویت‌های منطقه‌ای سازگار شده اما همچنان با ابتکارات جهانی مانند چالش دانش‌آموزی و اهداف توسعه پایدار سازمان ملل مرتبط باقی می‌مانند.

قدرت بازی | ایتالیا

در ماه اکتبر، G4C با IIDEA (انجمن صنعت بازی ایتالیا)، شهرداری پسارو و دانشگاه اوربینو کارلو بو برای راهاندازی «قدرت بازی» در پسارو همکاری کرد. دانش‌آموزان محلی در کارگاه‌های عملی شرکت کردند و بازدیدکنندگان بازی‌ها و تجربیات فراگیر را در بخش نمایشگاه جشنواره تجربه کردند. این رویداد دو ابتکار را از روی صحنه خود آغاز کرد: EU Code Week ۲۰۲۵ و چالش دانش‌آموزی G4C در ایتالیا، که مسیرهای فوری برای مشارکت مستمر ایجاد کرد. این مشارکت، ایتالیا را به‌عنوان مرکزی برای بازی‌های دارای تأثیر اجتماعی جایگاه‌گذاری می‌کند و زیرساخت لازم برای گسترش منطقه‌ای برنامه‌های G4C را فراهم می‌سازد.

سرمایه‌گذاری در تغییر | سوئد

در ماه نوامبر، G4C با Swedish Games Industry برای راهاندازی «سرمایه‌گذاری در تغییر» در استکهلم همکاری کرد. این گردهمایی نیم‌روزه، توسعه‌دهندگان بازی، مربیان، نمایندگان دولت و نوآوران اجتماعی را از سراسر منطقه نوردیک گرد هم آورد تا بررسی کنند چگونه بازی‌ها می‌توانند صدای جوانان را برای پایداری تقویت کنند. این مشارکت فراتر از یک رویداد واحد ادامه می‌یابد. G4C و Swedish Games Industry برنامه‌های مشترک تولید خواهند کرد و منابع G4C Learn را گسترش خواهند داد تا جوانان و مربیان سوئدی را با برنامه‌های درسی طراحی بازی پیوند دهند. تمرکز تعداد زیاد استودیوهای پیشرو بازی در سوئد و سابقه قوی در پایداری، این کشور را به مکان مناسبی برای ایجاد یک جامعه تمرین نوردیک پیرامون بازی‌های تأثیرگذار تبدیل می‌کند.



Games for Change Türkiye که در سال ۲۰۲۴ تأسیس شد، یکی از جدیدترین فصل‌های سازمان را نمایندگی می‌کند. این فصل که در BUG Lab دانشگاه Bahçeşehir در استانبول مستقر است، نشان می‌دهد مدل G4C چگونه با ظرفیت کامل عمل می‌کند: تقویمی سالانه از رویدادها که مشارکت جامعه را تقویت می‌کند و در نهایت به یک جشنواره سالانه ختم می‌شود. ترکیه که در نقطه تلاقی آسیا و اروپا قرار گرفته، به‌طور طبیعی به مرکزی برای تقویت همکاری و الهام‌بخشی تغییر معنادار در هر دو قاره تبدیل می‌شود.

در طول سال ۲۰۲۵، این فصل رویدادهایی برگزار کرد که شرکت‌کنندگان متنوعی را پیرامون بازی‌ها و تأثیر اجتماعی گرد هم آورد. یک گیم جم روز جهانی زن در ماه مارس، ۵۰ زن را در خلق بازی‌هایی با تمرکز بر برابری جنسیتی در یک maratn ۴۸ ساعته درگیر کرد. یک گیم جم چالش دانش‌آموزی در ماه نوامبر، تیم‌های دانش‌آموزی را با برنامه جهانی مرتبط کرد و بازی‌های منتخب در جشنواره دسامبر به نمایش درآمدند. یک نشست Games Night فضایی ایجاد کرد تا زنان فعال در طراحی بازی تجربیات خود را به اشتراک بگذارند و درباره چالش‌های جنسیتی در این حوزه گفتگو کنند، در حالی که یک هکاتون XR بررسی کرد چگونه فناوری‌های فراگیر می‌توانند به مسائل اجتماعی و محیط‌زیستی بپردازند.

در دسامبر، این فصل دومین جشنواره سالانه خود را با موضوع «بازی‌کردن شهر، مودینگ آینده» برگزار کرد. این رویداد شامل نشست‌های عمیق از رهبران محلی و جهانی، شبکه‌سازی جامعه و یک آرکید بود که بازی‌هایی را به نمایش می‌گذاشت که قدرت تحول‌آفرین بازی‌ها را نشان می‌دادند. در سال ۲۰۲۶، این فصل نخستین Next-Gen Summit بین‌المللی برای جوانان را برگزار خواهد کرد.



Photo Credit: Mikko Castaño

2025 Highlights

نمایه G4C از طریق مجموعه‌ای از سخنرانی‌ها، به رسمیت شناخته شدن سازمانی و پوشش رسانه‌ای گسترش یافت. رویدادهای صنعتی در چندین قاره، بسترهایی برای به اشتراک گذاشتن رویکرد G4C فراهم کردند، جوایز، تأثیر سازمان را تأیید کردند و پوشش رسانه‌ای رشد تأثیر بازی‌ها بر آموزش و تغییر اجتماعی را نمایش داد. این دیده‌شدن، مسیرهایی برای مشارکت‌های جدید و کشف برنامه‌ها ایجاد کرد.

پوشش رسانه‌ای و بازاریابی

پوشش رسانه‌ای، بازی‌های تأثیرگذار را وارد گفتگوهای گسترده‌تر کرد. رسانه‌های جریان اصلی مانند Variety و Forbes پیام G4C را به مخاطبانی فراتر از جامعه سنتی بازی منتقل کردند، در حالی که نشریات صنعتی رشد سازمان را به‌عنوان یک گردآورنده و رهبر فکری مستندسازی کردند. این دیده‌شدن، مسیرهایی برای مشارکت‌های جدید، کشف فرصت‌ها برای مربیان و مشارکت دانش‌آموزان در سراسر جهان ایجاد کرد.

تقدیرها

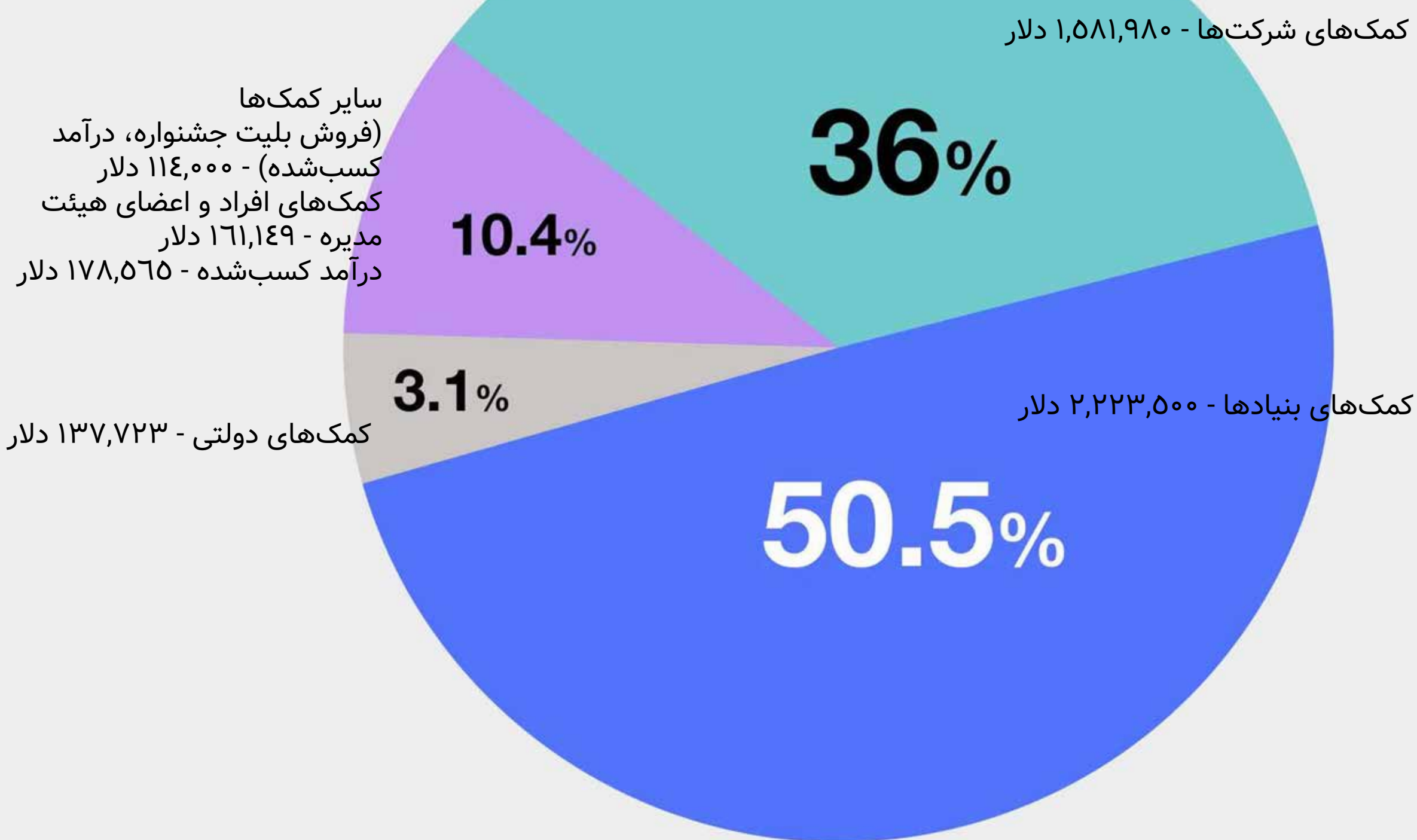
Games for Change، رییس Susanna Pollack، به‌عنوان یکی از ده TrailblazeHER در جوایز ۲۰۲۵ gameHERs شناخته شد؛ رویدادی که زنان و افراد با هویت زنانه را که رهبری و نوآوری آن‌ها از طریق فراگیری و تغییر اجتماعی صنعت بازی را متحول می‌کند، جشن می‌گیرد.

چشم‌انداز آینده - تقدیرهای ۲۰۲۵

Susanna Pollack در Vision for the Future ۲۰۲۵ برجسته شد؛ گلچین دیجیتال جهانی که در جریان هشتادمین مجمع عمومی سازمان ملل منتشر شد. این نشریه ۲۵ عامل تغییر را که اهداف توسعه پایدار را از طریق نوآوری و رهبری فراگیر پیش می‌برند معرفی می‌کند و در شبکه‌های سازمان ملل، دانشگاهی، سیاست‌گذاری و نیکوکاری منتشر شده است.

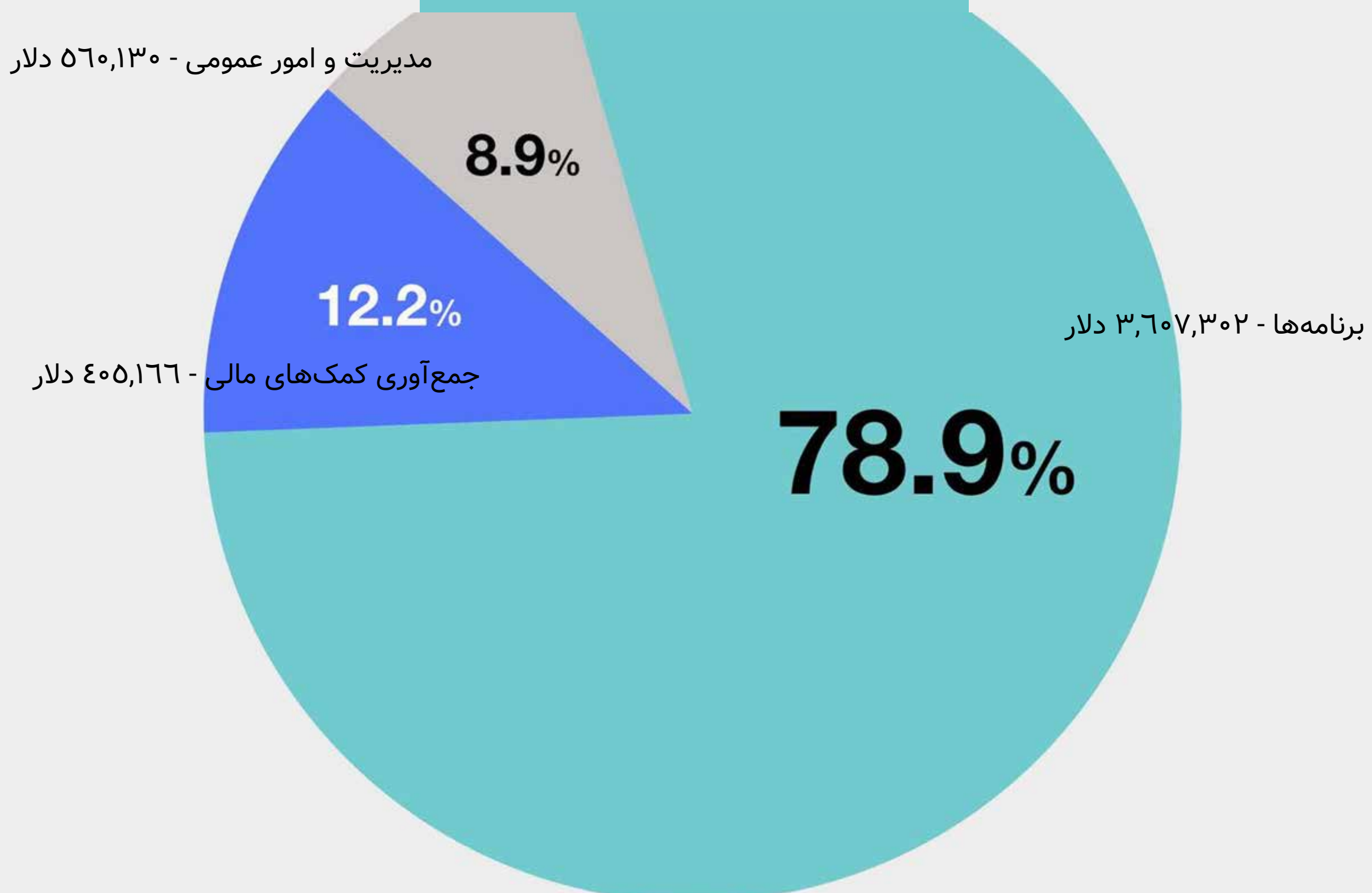
سال مالی ۲۰۲۴ - درآمد

کل درآمد - ۴,۴۰۶,۹۱۸ دلار



سال مالی ۲۰۲۴ - هزینه‌ها

کل هزینه‌ها - ۴,۵۷۲,۵۹۸ دلار



Looking Ahead

زیرساختی که در سال ۲۰۲۵ ایجاد شد، پایه‌ای برای کار عمیق‌تر در سال ۲۰۲۶ فراهم می‌کند. از طریق گسترش برنامه‌ها برای پذیرش یادگیرندگان جوان‌تر، برنامه‌ریزی نشست‌های سازمان ملل برای تقویت همکاری میان‌بخشی، و حمایت از فصل‌های محلی برای امکان مشارکت جامعه در طول سال، Games for Change همچنان مسیرهای پایدار برای تأثیرگذاری ایجاد می‌کند. دیدگاه‌های ارائه‌شده در ادامه، پیشرفت‌هایی را که به دست آوردیم و اولویت‌هایی را که در پیش داریم، منعکس می‌کند.

بیست‌وسومین جشنواره سالانه Games for Change

جشنواره ۲۰۲۶ برای نخستین بار در چند سال اخیر به مکان جدیدی منتقل می‌شود. در ۲۱ تا ۲۲ ژوئیه، جشنواره در **The Glasshouse در شهر نیویورک** برگزار خواهد شد و موضوع «**بازاندیشی بازی**» را بررسی خواهد کرد. این گردهمایی دو روزه همچنان به‌عنوان نقطه تمرکز سالانه جامعه جهانی عمل خواهد کرد و در عین حال از طریق برنامه‌ریزی پیشرفته و نشست‌های پیش از جشنواره، دسترس‌پذیری را گسترش می‌دهد.

مشارکت با سازمان ملل و اهداف جهانی

با تکیه بر موفقیت اجلاس Games & SDG، جی‌سی‌سی یک ابتکار چندساله برای تقویت همکاری میان نظام سازمان ملل و صنعت بازی آغاز کرد. در آوریل ۲۰۲۶، نخستین اجلاس بین‌المللی Games & SDG در نایروبی کنیا و با مشارکت برنامه محیط‌زیست سازمان ملل و Playing for the Planet برگزار خواهد شد که بر پایداری محیط‌زیست و اقدام اقلیمی تمرکز دارد. دومین اجلاس در اکتبر ۲۰۲۶ در رم ایتالیا برگزار خواهد شد.

امسال، جی‌سی‌سی منابع بنیادی برای همکاری میان‌بخشی تولید خواهد کرد: یک مرور جامع از چشم‌انداز موجود که ابتکارات مشترک سازمان ملل و صنعت بازی را نقشه‌برداری می‌کند، یک ابزار سنجش تأثیر برای ارزیابی نتایج، و یک راهنمای همکاری که مسیرهای مشارکت را تشریح می‌کند. این چارچوب‌ها صنعت بازی را به‌عنوان شریک راهبردی در مواجهه با چالش‌های جهانی و همسو با دستور کار ۲۰۳۰ سازمان ملل جایگاه‌گذاری می‌کند.

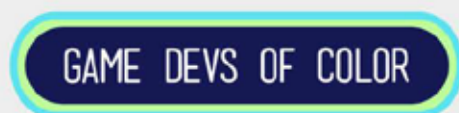
گسترش مداوم چالش دانش‌آموزی

در سال ۲۰۲۶، **G&C Learn** به گسترش دسترسی به یادگیری مبتنی بر بازی در سطح بین‌المللی و داخلی ادامه خواهد داد. نشست Next-Gen Summit برای نخستین بار به خارج از ایالات متحده گسترش می‌یابد و کارگاه‌های عملی و راهنمایی حرفه‌ای صنعت را به دانش‌آموزان در مناطق جدید ارائه می‌دهد. یک برنامه جدید کمک‌هزینه Game Jam از مربیانی که گیم جم‌های محلی چالش دانش‌آموزی را میزبانی می‌کنند با تأمین منابع و مواد آموزشی حمایت خواهد کرد. برنامه‌ها تعامل عمیق‌تر با مربیان موجود را در کنار دسترسی به جوامع جدید گسترش خواهند داد و در طول سال، افزوده‌های برنامه‌ای هیجان‌انگیزتری ارائه خواهند شد.

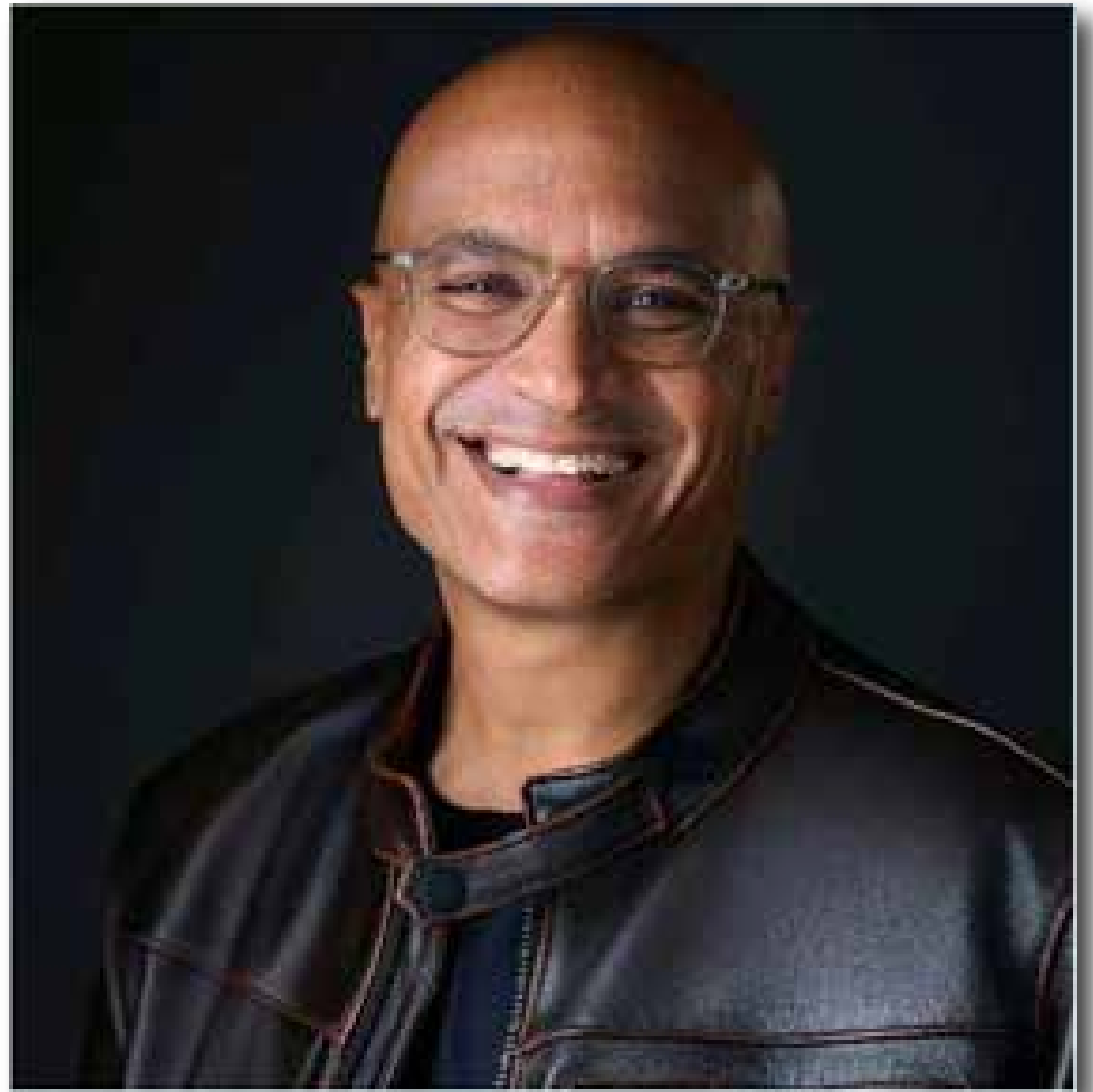
پرورش گیمرهای مسئول

ما با حمایت Tencent از راه‌اندازی مجدد Raising Good Gamers هیجان‌زده هستیم. این مشارکت چندساله به Raising Good Gamers امکان می‌دهد بر والدین و مراقبان تمرکز کند و کارگاه‌ها و منابع مبتنی بر شواهدی ارائه دهد که به خانواده‌ها کمک می‌کند تجربه‌های بازی جوانان را به‌طور مثبت هدایت و مدیریت کنند.

Partnerships & Collaborations



یادداشتی از رئیس هیئت مدیره



مایه افتخار بزرگی است که به عنوان رئیس هیئت مدیره Games for Change خدمت می کنم. در طول سال گذشته، ما همچنان ظرفیت بالقوه جهانی را پیش برده ایم و توانایی خود را برای نشان دادن تأثیر جهانی گسترش داده ایم. این مدل در عمل در ده ها کشور و زمینه مختلف کارایی دارد. با نگاه به سال ۲۰۲۶، تمرکز ما بر تعمیق زیرساخت های ساخته شده در سال ۲۰۲۵ است. بیست و سومین جشنواره سالانه Games for Change در ۲۱ تا ۲۲ ژوئیه در مکان جدیدی برگزار می شود و موضوع «بازاندیشی بازی» را بررسی می کند. چالش دانش آموزی پذیرای یادگیرندگان بیشتری خواهد بود و دامنه فعالیت ما را گسترش خواهد داد. مشارکت های ما با سازمان ملل از طریق برنامه های اجلاس اضافی در حال توسعه است و پیوندهای میان صنعت بازی و جوامع توسعه جهانی را تقویت می کند. این ابتکارات بر برنامه های اثبات شده بنا شده و دامنه و تأثیر آن ها را گسترش می دهد.

از دیدگاه هیئت مدیره، اولویت ما اطمینان از پایداری این رشد است. ما در حال سرمایه گذاری بر جوامعی هستیم که در بلندمدت شکوفا خواهند شد، مشارکت هایی را تعمیق می کنیم که ارزش پایدار ایجاد می کنند و ظرفیت لازم برای حمایت از شبکه جهانی در حال گسترش خود را می سازیم. مسیر پیش رو به همان رویکرد دقیق و اندیشمندانه ای نیاز دارد که موفقیت ۲۰۲۵ را ممکن ساخت.

این فعالیت ها به دلیل تعهد جمعی ممکن شده است. از شرکای خود سپاسگزاریم که با حمایتشان برنامه هایی را امکان پذیر می کنند که به دانش آموزان، مربیان و توسعه دهندگان در سراسر جهان می رسند. از کارکنان خود که این رشد را با کیفیت بالا مدیریت می کنند. از رهبران فصل های محلی که جوامعی می سازند که فراتر از هر رویداد منفردی دوام می آورند. از اعضای هیئت مدیره که با راهنمایی خود اطمینان می دهند رشد ما مسئولانه انجام شود.

زیرساختی که ساخته ایم برای حمایت از نسل بعدی خالقان، مربیان و عاملان تغییر طراحی شده است. مشتاقم ببینم در سال ۲۰۲۶ چه دستاوردهایی را با هم محقق خواهیم کرد.

با تشکر

Leo Olebe

رئیس هیئت مدیره Games for Change