هفتمین دوره رویداد جایزه
بازی‌های جدی ۱۴۰۴

SeGaP

Serious Games Prize


وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌کند
۷ هفتمین
دوره جایزه بازی‌های جدی
۱۴۰۴
7TH SERIOUS GAMES PRIZE 2026
مدرسه آموزش بازی‌سازی به سبک بازی‌های جدی آبان
هکاتون تجربه‌ی ساخت یک بازی جدی آذرودی
جشنواره انتخاب بازی جدی برتر سال بهمن
DIREC
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

حامیان هفتمین دوره رویداد جایزه بازی‌های جدی



ریاست جمهوری
معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش‌بنیان

جمهوری اسلامی ایران
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

وزارت کشور
استانداری گلستان

مجلس شورای اسلامی
مرکز پژوهش‌ها

اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی
استان گلستان

مؤسسه مرکز توسعه فرهنگ و هنر

شهرداری گرگان

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

مرکز نوآوری قوه مقننه
LEGISLATIVE AND CO-REGULATIVE INNOVATION HUB



مقدمه

بازی های دیجیتال، اولین بار به عنوان یک شکل سر گرمی معرفی شدند، اما به طور متناسب با پیشرفت فناوری به ابزارهایی توانمند و گاها حیاتی تبدیل شده اند. این نوع از بازی هاکه به صورت ویژه با هدف های جدی طراحی شده اند و تنها به سرگرمی محدود نمی شـــوند، به عنوان بازی های جـــدی یا هدفمند شـــناخته می شوند. آن ها قدرتمـــندی بالایی را در زمـینه های متعددی از جمله آموزش، تقویـــت مهارت ها، بهداشـــت و درمان، تبلیغات، فرهنگ سازی و غیره دارنـــد و می توانند در صنایع خدماتی مانند درمان، آموزش و مدیریت نقش بسزایی ایفا کنند. این بازی ها با تنوع بسیار زیادی طراحی می شوند که می توان آن ها را به شکل کلی در جدول (۱) دسته بندی 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
مهارت‌آموزی	استفاده از بازی برای اکتساب مهارت‌های مختلف	طیفی گسترده از مهارت‌های مدیریتی، نظامی، مدیریت بحران و حرفه‌های شغلی
تبلیغات و اقناع	ساخت بازی با هدف تبلیغات	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 توریسم، 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 به عنوان ابزار درمانی برای بیماری‌های مختلف و توان‌بخشی	کمک به درمان بیماری‌هایی چون ADHD، اوتیسم یا فوبیا و توان‌بخشی به قربانیان سکته مغزی، اختلالات ذهنی و...

مدرسه بازی‌های جدی

مدرسه بازی‌های جدی، بخش آموزشی سیگپ است و هدف آن تربیت نیروهای متخصص و توانمند در حوزه بازی‌های هدفمند است. این مدرسه محیطی پویا، تعاملی و کاربردی فراهم می‌کند که شرکت‌کنندگان از دانشجویان گرفته تا بازی‌سازان حرفه‌ای و مربیان آموزشی بتوانند مهارت‌های لازم برای طراحی و تولید بازی‌های اثرگذار را بیاموزند. برنامه مدرسه شامل کارگاه‌های تخصصی و عملی در زمینه طراحی بازی‌های جدی، روایت تعاملی، انگیزش بازیکن، گرافیک آموزشی، طراحی رابط کاربر، روان‌شناسی بازیکن و بهره‌گیری از فناوری‌ها نو مثل VR، AR، AI است. ویژگی مهم مدرسه، ترکیب آموزش تئوری با تجربه عملی و منتورینگ تخصصی است؛ مدرسه بازی‌های جدی مانند آزمایشگاهی برای پرورش استعدادها عمل می‌کند، جایی که ذهن‌های خلاق آماده ورود به مرحله تولید و نوآوری در هکاتون می‌شوند و مهارت‌های لازم برای طراحی بازی‌هایی با اثرگذاری واقعی را کسب می‌کنند.



مدرسه بازی‌های جدی ۱۴۰۴، با تدریس آقای نادر صدیق مدرس بخش فنی بازی‌سازی، آقای سروش عباسیان مدرس بخش هنری بازی‌سازی، آقای سید ابوالفضل سجادی مدرس بخش طراحی بازی‌سازی و آقای دکتر جواد راستی مدرس اصول و مبانی طراحی بازی‌های جدی در تاریخ ۵ تا ۲۵ آبان‌ماه ۱۴۰۴ به صورت افلاین در اختیار شرکت‌کنندگان مدرسه بازی‌های جدی قرار گرفت.در این دوره غیررایگان، ۲۲ نفر شرکت کردند و در نهایت محتوای آموزشی دوره تا تاریخ ۳۰ دی‌ماه در دسترس شرکت‌کنندگان قرار گرفت.

رویداد هکاتون بازی‌های جدی

هکاتون بازی‌های جدی یکی از چهار بخش رویداد بازی‌های جدی می‌باشد. هکاتون بازی‌های جدی یک رویداد آموزشی و خلاقانه است که در آن شرکت‌کنندگان طی سه روز، ایده‌های خود را به نمونه‌های اولیه بازی تبدیل می‌کنند. هدف این هکاتون، ایجاد بازی‌هایی است که علاوه بر سرگرمی، کاربردی در حوزه‌های آموزشی، توانبخشی، ارتقای مهارت‌های زندگی و سلامت روان داشته باشند .بازی‌های توسعه داده‌شده نهایتاً تا نسخه دِمو و به‌عنوان تجربه و ایده اولیه ساخت یک بازی جدی در موضوع مطرح شده هستند.

شرکت‌کنندگان، متشکل از طراحان بازی، برنامه‌نویسان، هنرمندان، روان‌شناسان و مربیان آموزشی، به صورت کاملا رایگان در هکاتون شرکت می‌کنند و در طول این رویداد با حمایت و راهنمایی منتورهای برجسته کشور، پروژه‌های خود را به مرحله اجرا می‌رسانند.

موضوعات هکاتون هر سال متفاوت است و طیف وسیعی از مسائل واقعی را شامل می‌شود؛ از آموزش سبک زندگی سالم، توان‌بخشی بیماران، پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی، تقویت مهارت‌های شناختی تا ارتقای فرهنگ محیط‌زیست. در پایان، تیم‌ها ایده‌ها و نمونه‌های اولیه خود را به هیئت داوران ارائه می‌دهند و معیارهای داوری شامل خلاقیت، تناسب با هدف جدی، کیفیت طراحی، تجربه کاربری و تأثیر اجتماعی است. بازی‌های منتخب ضمن دریافت جوایز در اختتامیه جشنواره بازی‌های جدی در بهمن‌ماه، برای سرمایه‌گذاری تعقیبی و تجاری‌سازی مدنظر قرار خواهند گرفت.

نخستین هکاتون ۱۴۰۴

نخستین هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۴ در حوزه بازی‌سازی برای اولین‌بار در استان گلستان، در هفته «ایران‌جان؛ گلستان ایران» در تاریخ ۱۹ تا ۲۱ آذرماه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه و اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان گلستان و به میزبانی پارک علم و فناوری استان گلستان برگزار شد.

این رویداد با محوریت تاریخ و فرهنگ غنی استان گلستان‌زیست، میزبان ۷۸ نفر شرکت‌کننده در قالب ۱۲ تیم بود.



آقای امیر محمدرضایی معاون آموزش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان منتور بخش فنی،طراحی و بازی جدی، آقای سید ابوالفضل سجادی به عنوان منتور بخش طراحی و آقای احسان حسینی‌پژوه به عنوان منتور بخش فنی در کنار شرکت‌کننده‌ها حضور داشتند.













عبدالغفور امان‌زاده نماینده مردم گرگان و آق‌قلا، رمضانعلی سنگدوینی، نماینده گرگان و آق‌قلا، رحمت‌الله نوروزی نماینده علی‌آباد کتول در مجلس شورای اسلامی با همراهی احمد گلچین مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی گلستان با حضور در رویداد هکاتون بازی‌های جدی گلستان ضمن گفت‌وگو با بازی‌سازان جوان، آمادگی خود را برای حمایت جدی از صنعت بازی‌سازی و فناوری‌های نو اعلام کردند.

در جریان بازدید نمایندگان استان گلستان از رویداد هکاتون بازی‌های جدی، بر پیوند ظرفیت‌های فناورانه با مؤلفه‌های فرهنگی و زیست‌محیطی تأکید شد.

عبدالغفور امان‌زاده، نماینده گرگان و آق‌قلا، با اشاره به اهمیت انتخاب موضوعات مرتبط با محیط‌زیست و فرهنگ بومی گلستان، این رویکرد را الگویی قابل توجه برای مدیران اجرایی کشور دانست و ترکیب فناوری با سرمایه‌های فرهنگی را زمینه‌ساز آینده‌ای کارآمد ارزیابی کرد.

همچنین رحمت‌الله نوروزی، نماینده علی‌آباد کتول، با تأکید بر نقش نخبگان دانش‌محور در تعیین مسیر آینده کشور، از آمادگی مجمع نمایندگان استان برای حمایت و پیگیری مطالبات فعالان این حوزه خبر داد و ظرفیت‌های متنوع استان گلستان را پشتوانه توسعه این مسیر عنوان کرد.

رمضانعلی سنگدوینی نیز با تأکید بر ضرورت حمایت ساختاری از نیروهای جوان و متخصص، خواستار احصای نیازهای فعالان این حوزه برای طرح و پیگیری در سطوح تصمیم‌گیری شد و نقش جوانان را در آینده‌سازی کشور کلیدی دانست.

در پایان رویداد، امیر محمدرضایی معاون آموزشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد که دوره‌های آموزشی انستیتو ملی بازی‌سازی برای شرکت‌کنندگان هکاتون بازی‌های جدی گلستان با ۹۰ درصد تخفیف ارائه خواهد شد.

در نهایت در پایان رویداد، طبق جمع‌بندی و نظر منتورها ۳ بازی برتر و ۱ بازی به عنوان بازی قابل تقدیر انتخاب شدند. برگزیدگان با حضور مقامات استانی در پارک علم و فناوری گرگان در استان گلستان معرفی شدند.



اسامی تیم‌های برگزیده و جوایز:

تیم اول(Eco^{5}/شبیه‌ساز کشاورزی):

لیست اعضا

-عبدالملک قربان‌پور

-یگانه صادقی

-امیرحسین تقی‌زاده

-آرش ناظری

-امیرمحمد عباسی

جوایز:

۷ میلیون بن حمایتی کانون طاها برای هر نفر، ۷ میلیون خدمات انجمن بازی‌سازی گلستان و ۵۰۰ میلیون تومان وام ۴ ساله ۴ درصد

تیم دوم(نوروتوپیا/ واقعیت افزوده):

لیست اعضا

-محمد حسین زارع

-محمد مهدی زارع

-سارا قزوهی

-محمد جواد محمدی نژاد

جوایز:

یک فلش مموری برای هر نفر، ۵ میلیون بن حمایتی کانون طاها برای هر نفر، ۵ میلیون خدمات انجمن بازی‌سازی گلستان برای هر نفر و ۵۰۰ میلیون تومان وام ۴ ساله ۴ درصد

تیم سوم(Thunderbolt/پاکبان هیرکانی):

لیست اعضا

-نیکان صاحبی

-محمدامین اربابی

-ایلیا بهداد

-امیرعلی حسینی

-ماهان سیدحسینی

-محراب خوش‌شکن

جوایز:

سه ملیون تومان بن حمایتی کانون طاها برای هر نفر، سه میلیون خدمات انجمن بازی‌سازی گلستان برای هر نفر و ۵۰۰ میلیون تومان وام ۴ ساله ۴ درصد

تیم چهارم/شایسته تقدیر(Kopols/ دیوار وارکانا):

لیست اعضا

-محمد نظرعباسی

-محمد طاها قربانی

-مرسل زنگانه

-فرزاد امیرآبادی

-ارمیا جان‌نثار

-امیرمهدی عبداللهی

دومین هکاتون ۱۴۰۴

دومین هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۴ در حوزه بازی‌سازی در تاریخ ۲ تا ۴ دی‌ماه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مرکز نوآوری قوه مقننه و به میزبانی مرکز نوآوری قوه مقننه در تهران برگزار شد.



این رویداد با محوریت سیاست‌گذاری و حمکرانی، میزبان ۴۲ نفر شرکت‌کننده در قالب ۹ تیم بود. آقای امیر محمدرضایی معاون آموزش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان منتور بخش فنی،طراحی و بازی جدی، آقای سید ابوالفضل سجادی به عنوان منتور بخش طراحی، آقای نادر صدیق به عنوان منتور بخش فنی و آقای نوید شادرخ به عنوان منتور بخش هنری در کنار شرکت‌کننده‌ها حضور داشتند.

سید علی یزدی‌خواه، نایب‌رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی، در بازدید از هکاتون تهران، از نهادینه‌سازی حمایت تقنینی و بودجه‌ای از صنعت بازی در «برنامه هفتم توسعه» خبر داد. به گفته وی، با همکاری کمیسیون‌های تخصصی، احکامی برای توسعه بازی‌های ویدیویی و انیمیشن با کارکردهای آموزشی، درمانی، اجتماعی و امنیتی پیش‌بینی شده است.

او همچنین اعلام کرد در بودجه ۱۴۰۴ اعتبارات مشخصی به پنج دستگاه اختصاص یافته و برای ۱۴۰۵ افزایش چندبرابری بودجه این حوزه، از جمله برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در دستور کار است. یزدی‌خواه توسعه بازی‌های مرتبط با حکمرانی و قانون‌گذاری و گسترش رویدادهای تخصصی در سطح ملی و استانی را از الزامات جهش این صنعت دانست.

مصطفی طاهری، نایب‌رئیس فراکسیون هوش مصنوعی مجلس شورای اسلامی، در جریان بازدید از رویداد «هکاتون بازی‌های جدی تهران» بر ضرورت بهره‌گیری از ابزارهای نوین از جمله بازی برای تقویت ارتباط جامعه با مجلس و فرآیند قانون‌گذاری تأکید کرد.

وی با اشاره به پیگیری طرح‌هایی نظیر پارلمان مجازی و پارلمان دانشجویی، استفاده از بازی‌های جدی را رویکردی مکمل برای تبیین کارکردهای مجلس، آشنایی با ادبیات پارلمانی و تفکیک قانون مطلوب از نامطلوب دانست و آن را اقدامی در راستای ارتقای جایگاه و کارآمدی نهاد قانون‌گذاری ارزیابی کرد.

طاهری پیشنهاد داد با ورود کمیسیون فرهنگی و کمیته فناوری اطلاعات و ارتباطات مجلس و با همکاری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بسته‌ای حمایتی و تقنینی برای توسعه تولید محتوای بازی تدوین شود تا در صورت وجود خلأهای قانونی یا نیاز به حمایت، زمینه ریل‌گذاری مناسب این حوزه فراهم گردد.

در پایان رویداد، امیر محمدرضایی معاون آموزشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد که دوره‌های آموزشی انستیتو ملی بازی‌سازی برای شرکت‌کنندگان هکاتون بازی‌های جدی گلستان با ۹۰ درصد تخفیف ارائه خواهد شد.

در نهایت در پایان رویداد، طبق جمع‌بندی و نظر منتورها ۱ بازی رتبه برتر، ۲ بازی رتبه دوم و ۱ بازی رتبه سوم را دریافت کردند.

اسامی تیم‌های برگزیده و جوایز:

تیم اول / گیمیرهای جدی

لیست اعضا

-محمد خونساریان نژاد

-فؤاد صدر حقیقی

-محمدحسین اکبری مقدم

-پریماه اجرش

-نبیل امری

-فاطمه مقصودی

جوایز:

۵۰ میلیون تومان جایزه نقدی و ۳۰۰ میلیون تومان وام سرمایه‌گذاری برای توسعه بازی

تیم دوم/ بلک اوت

لیست اعضا

-مهدی امیدی

-علی منظوری

-محمدابراهیم رحمانی‌فر

-مهدی خواجو

-زینب یوسفی

-نگین بشارتی

-ابوالفضل محمودیان

جوایز:

۳۰ میلیون تومان جایزه نقدی و ۳۰۰ میلیون تومان وام سرمایه‌گذاری برای توسعه بازی

تیم دوم/ استودیو فیکس ری

لیست اعضا

-نوید رنگیدن

-امیرحسین کلانتری

-محمد خادمی

-امیررضا طاهرپور



-محمدحسین دلدار

جوایز:

۳۰ میلیون تومان جایزه نقدی و ۳۰۰ میلیون تومان وام سرمایه‌گذاری برای توسعه بازی

تیم سوم / تیوان

لیست اعضا

-حسین سربندی فراهانی

-اسماعیل صادقی

-سیما سرجوقیان

جوایز:

۲۰ میلیون تومان جایزه نقدی و ۳۰۰ میلیون تومان وام سرمایه‌گذاری برای توسعه بازی

سومین هکاتون ۱۴۰۴

سومین هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۴ در حوزه بازی‌سازی در تاریخ ۱۶ و۱۷ دی‌ماه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، وزارت علوم و دانشگاه هنر اسلامی تبریز در خلال جشنواره ملی صنایع خلاق و فرهنگی ایران با محوریت بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر هوش مصنوعی در تبریز برگزار شد.

این هکاتون با محورهای اصلی بازی‌های سلامت‌محور بازی‌های گردشگری‌محور بازی‌های مکان‌مبنا میزبان ۶۳ نفر در قالب ۲۵ تیم بود که ۲۰ تیم توانستند نسخه اولیه بازی خود را به داورها ارائه دهند.

آقای محمد خونساریان‌نژاد به‌عنوان منتور بخش فنی و آقای میلاد قهرمانیان به‌عنوان منتور بخش طراحی همراه شرکت‌کنندگان حضور داشتند.

در پایان با توجه به نظر منتورها ۱۰ تیم به‌عنوان تیم برگزیده انتخاب شدند که پس‌از طی دوره آموزشی برای توسعه محصول در نهایت، برگزیدگان این مرحله، برای حضور در جشنواره ملی صنایع خلاق و فرهنگی ایران در منطقه آزاد چابهار (بهمن‌ماه) اعزام شدند.

- تیم B: مجید خوشکام، میلاد بیگی
- تیم E: آراز رحیم زاده، پارسا سودمند
- تیم M: سارا سمیعی، زهرا حسن زاده، حنانه هنربر، مهدیه فتح الله زاده
- تیم I: محمدرضا ماشینی، برهان مقصودی، نسترن غفاری
- تیم Z: ترابی، فتحی
- تیم V: پویا ذوقمندنیا، سجاد صدیق، علی لطفی نیا
- تیم K: نیما اصفهانی، معین موسوی، امین آقایی، مهدی صادقی
- تیم H: محمد دلخواه
- تیم P: مریم عبدلی، زهرا محمدپور، سوسن دلخواه، زهرا اسلامی، فراز بخشی
- تیم U: هاله مدیحی، محمدجواد اصغری، نیما شجاعی فر، مسعود بهبودی



جشنواره جایزه بازی‌های جدی

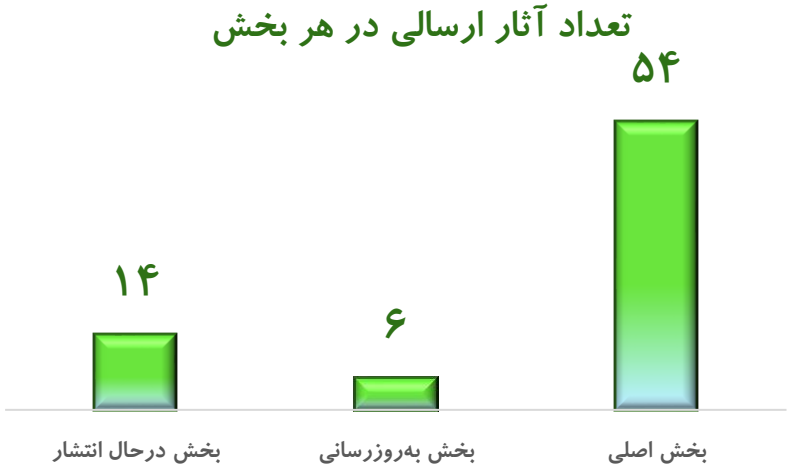
جشنواره بازی‌های جدی یکی از چهار بخش رویداد جایزه بازی‌های جدی است که هر ساله توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌شود. در این جشنواره، افراد و تیم‌های فعال در حوزه بازی‌های جدی یا هدفمند، آثار خود را ارسال می‌کنند و پس از طی فرآیند داوری، آثار برتر انتخاب شده و یک بازی به‌عنوان «بازی برتر سال» معرفی می‌شود.

در هفتمین دوره رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۴، با هدف حمایت از بازی‌سازان حوزه بازی‌های جدی هیچ محدودیت موضوعی اعمال نشد، همچنین امکان ارسال آثار در سه بخش اصلی، به روزرسانی و در حال انتشار به دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی فراهم شد تا تمام بازی‌های جدی در هر شاخه‌ای و در هر مرحله ای از توسعه، امکان شرکت در جشنواره را داشته باشند.

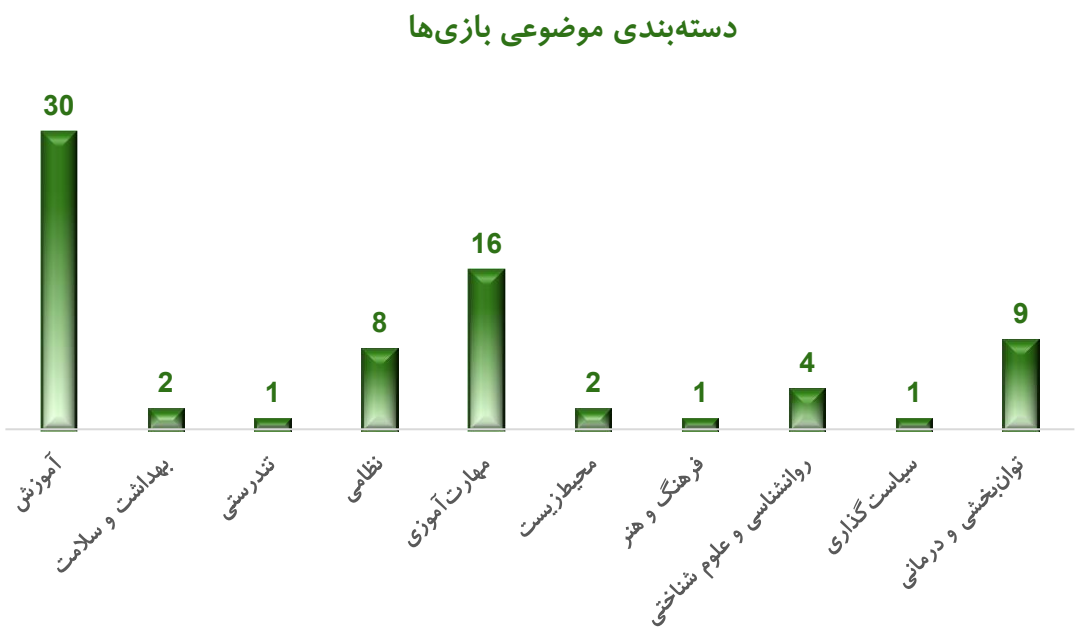
- بخش اصلی شامل بازی‌های کامل و تجاری شده است که برای نخستین‌بار به دبیرخانه جشنواره بازی‌های جدی ارسال شده است.
- بخش به روزرسانی شامل بازی‌های کامل و تجاری شده که در دوره‌های قبل به دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی ارسال شده است و امسال در صورت به روزرسانی نسخه قبلی مجدد امکان شرکت در جشنواره را داشته‌اند.
- بخش در حال انتشار که شامل بازی‌هایی است که هنوز به مرحله انتشار نرسیده‌اند. امسال برای نخستین‌بار، شرکت‌کنندگان در بخش هکاتون جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۴ در صورت توسعه نسخه ارائه شده در هکاتون نیز امکان شرکت در این بخش جشنواره را داشته‌اند.

هرکدام از این سه بخش به صورت مجزا داوری شده و جوایز ویژه‌ای برای هر بخش در نظر گرفته شده است. در جشنواره جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۴ در مجموع ۷۴ بازی منحصربه فرد به دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی ارسال شده است که در نمودارهای زیر ویژگی‌های آثار ارسالی نشان داده شده است.

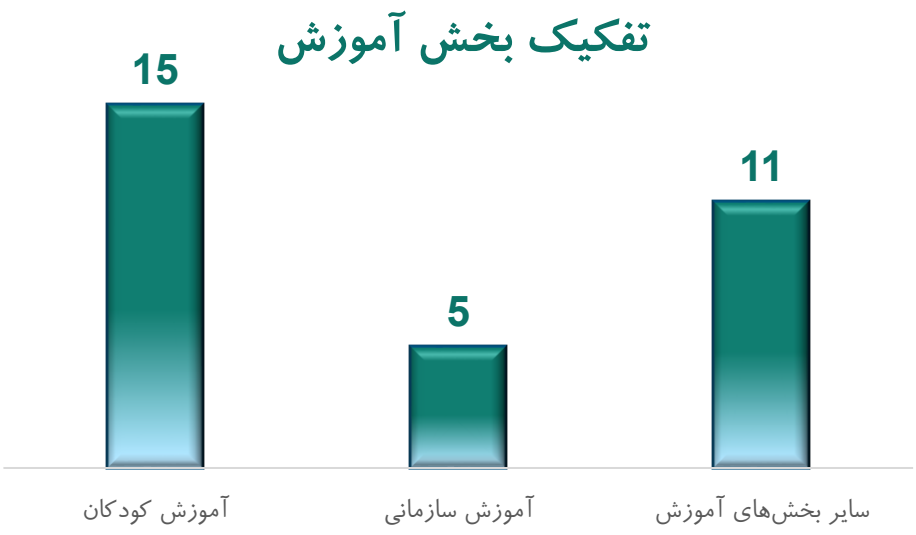
نمودار ۱ تعداد آثار ارسالی به تفکیک هر بخش



نمودار ۲ دسته‌بندی موضوعی بازی‌ها



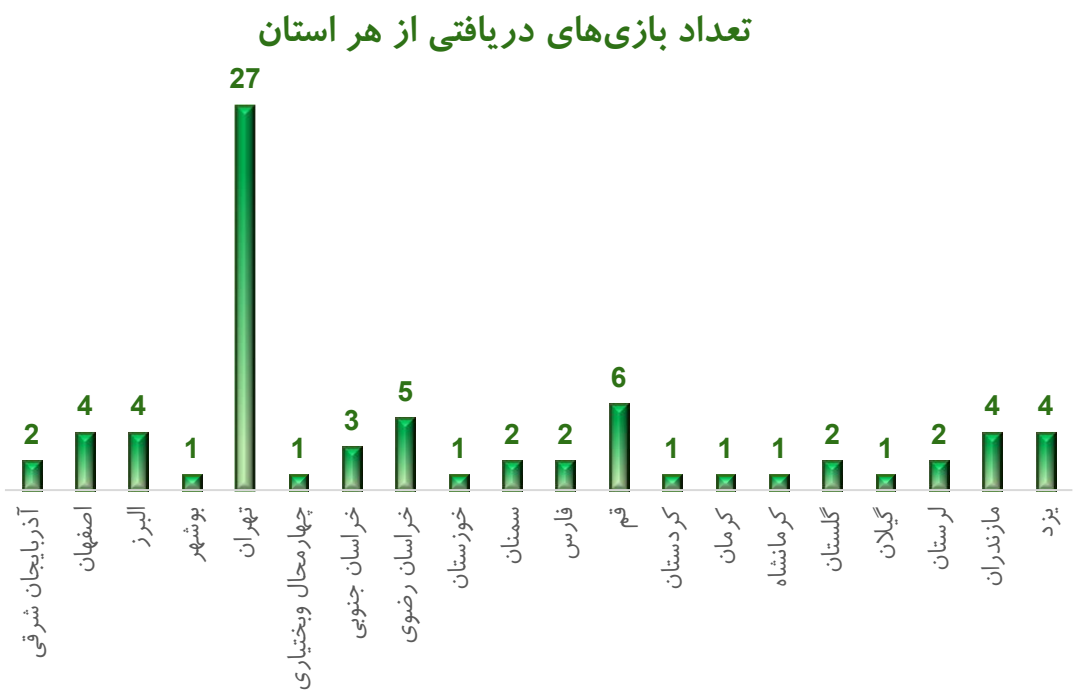
نمودار ۳ تفکیک بخش آموزش



نمودار ۴ تفکیک بازی‌سازها



نمودار ۵ تعداد بازی‌های دریافتی از هر استان



نمودار ۶ تعداد بازی‌های ارسالی در هر پلتفرم



اختتامیه جشنواره هفتمین دوره جایزه بازی‌های جدی در ۲۳ بهمن‌ماه ۱۴۰۴ برگزار شد. برنامه با پخش کلیپ ادوار جشنواره بازی‌های جدی آغاز شد و پس‌از سخنرانی دکتر هادی مرادی از برگزیدگان هکاتون‌های گلستان و تهران با حضور دکتر قربانی معاون فرهنگی اداره کل فرهنگ و ارشاد استان گلستان و دکتر مهربان مدیرعامل مرکز نوآوری قوه مقننه تقدیر به عمل آمد.

برنامه با پخش ویدئوی سخنرانی دکتر فرانچسکا دِ رزا و سخنرانی دکتر فرزانه شریفی ادامه پیدا کرد و سپس با حضور دکتر حسین انتظامی معون وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، برگزیدگان جشنواره در هر سه بخش معرفی شدند و مورد تقدیر قرار گرفتند.

در نهایت، تندیس بهترین بازی جدی سال به بازی کدیکا اهدا شد.











حامی	بخش	نام بازی	رتبه	جایزه
بنیاد	اصلی	کدیکا	اول	۵۰۰ میلیون تومان
		شبیه‌ساز ایمنی جوشکاری	دوم	۳۰۰ میلیون تومان
		فیکولند	سوم	۲۰۰ میلیون تومان
		محافظان جزیره	سوم	۲۰۰ میلیون تومان
	به‌روز رسانی	نورولند	اول	۴۰۰ میلیون تومان
		ایموگلکسی	دوم	۲۰۰ میلیون تومان
		شهربازی حرکتی ورزشی	سوم	۱۰۰ میلیون تومان
	در حال انتشار	چرخه سبز	اول	۳۰۰ ملیون تومان
		نماینده مجلس	دوم	۲۰۰ میلیون تومان
	شایسته تقدیر	شادوپیا	در بخش آموزش و یادگیری	۵۰ میلیون تومان
		باب برنامه‌نویس	از جهت ایده	۳۰ میلیون تومان
		پیتزا کوردی	از جهت ایده	۳۰ میلیون تومان
کانون پرورش فکری	شایسته تقدیر	شهربازی حرکتی ورزشی		۱۰۰ میلیون تومان
		محافظان کوپک:آخرین امید		۱۰۰ میلیون تومان
مؤسسه کمک به توسعه فرهنگ و هنر	شایسته تقدیر	شهربازی حرکتی ورزشی		وام سرمایه‌گذاری ۱۵۰ میلیون تومانی
		نورولند		وام سرمایه‌گذاری ۱۵۰ میلیون تومانی
		محافظان جزیره		وام سرمایه‌گذاری ۱۵۰ میلیون تومانی
		محافظان کوپک:آخرین امید		وام سرمایه‌گذاری ۱۵۰ میلیون تومانی