

مجموعه مقالات برگزیده ششمین دوره کنفرانس
«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و
چالش‌ها» در حوزه کودکان و
بازی‌های دیجیتال

ویراستار:

دکتر جواد راستی؛ عضو هیأت علمی دانشگاه اصفهان

و دبیر ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها



سرشناسه: کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای، فرصت‌ها و چالش‌ها (ششمین: ۱۳۹۹: اصفهان)
عنوان و نام پدیدآور: مجموعه مقالات برگزیده ششمین دوره کنفرانس «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» در حوزه کودکان و بازی‌های دیجیتال/ ویراستار جواد راستی؛ با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، [مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)]، دانشگاه اصفهان.

مشخصات نشر: تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۰.

مشخصات ظاهری: ۱۳۸ ص.: مصور (رنگی)، جدول. شابک: ۳-۴-۹۵۲۴۱-۶۰۰-۹۷۸

وضعیت فهرست نویسی: فیپا یادداشت: کتابنامه.

موضوع: بازی‌های کامپیوتری -- ایران -- کنگره‌ها

موضوع: Computer games-- Iran -- Congresses موضوع: بازی‌های کودکان ایرانی -- کنگره‌ها

موضوع: Children's games, Iranian -- Congresses

موضوع: بازی‌های آموزشی -- ایران -- کنگره‌ها

موضوع: Educational games -- Iran -- Congresses

موضوع: بازی درمانی -- ایران -- کنگره‌ها موضوع: Play therapy-- Iran-- Congresses

شناسه افزوده: جواد، ۱۳۵۹ - ویراستار شناسه افزوده: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

شناسه افزوده: مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)

شناسه افزوده: Digital Games Research Center شناسه افزوده: دانشگاه اصفهان

شناسه افزوده: University of Isfahan رده بندی دیویی: ۷۹۳.۷۸۲

رده بندی کنگره: GV۱۴۶۹/۱۵ رده بندی کنگره: ۸۴۵.۱۲۵

شماره کتابشناسی ملی: ۸۴۵.۱۲۵

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

چاپ اول: زمستان ۱۳۹۹

شابک: ۳-۴-۹۵۲۴۱-۶۰۰-۹۷۸

صفحه آرایشی: عقیق

تهران - خیابان مطهری - خیابان سلیمان خاطر - خیابان وراوینی

خیابان زیرک زاده - نبش کوچه گلزار غربی - پلاک ۳۲

تلفن: ۸۸۳۱۰۲۲۲

کلیه حقوق مادی و معنوی این کتاب متعلق به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است

و هرگونه کپی‌برداری از آن پیگرد قانونی دارد

پیشگفتار اول

۷

پیشگفتار دوم

۹

۱ آموزش کودکان

- ۱۲ ۱،۱ Lenjoy: بازی واقعیت افزوده با قابلیت پردازش دستورات صوتی و آرایه بازخورد فراشناختی جهت بهبود مهارت‌های زبان انگلیسی کودکان
- ۲۸ ۱،۲ بازی «زبان من»: طراحی یک بازی رایانه‌ای به منظور بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر آموزش کتاب فارسی پایه پنجم ابتدایی
- ۳۹ ۱،۳ تحلیل المان‌های بازی وارسازی بر اساس تجربه کاربری در نرم‌افزارهای آموزش زبان برای کودکان ۸ تا ۱۰ سال

۲ درمان کودکان

- ۵۵ ۲،۱ بررسی اثربخشی اپلیکیشن سفال‌درمانی بر اختلال لامسه کودکان بیش‌فعال
- ۶۹ ۲،۲ طراحی بازی تعاملی رایانه‌ای برای ارتقای مهارت‌های اجتماعی-احساسی کودکان پیش‌دبستانی مبتلا به الکسی‌تایمی

۳ کودکان و مسائل فرهنگی و حقوقی

- ۸۴ ۳،۱ بررسی طراحی شخصیت بازی‌های آموزشی رایانه‌ای تولید ایران برای کودکان ۴ تا ۶ سال
- ۹۶ ۳،۲ مطالعه تطبیقی میان شاخص‌های تربیتی والدین و شاخص‌های

پیشگفتار اول

نقش مهم پژوهش در توسعه جوامع و گشودن دروازه‌های جدید به سپهر دانش بشری، انکارناپذیر است. پژوهش نیروی محرک پیشرفت و توسعه و راهی برای گشودن افق‌های درخشان است. این تأثیر بی‌بدیل در حوزه‌هایی از دانش و صنعت، بیشتر با نوآوری و خلاقیت عجین است و بیشتر به چشم می‌آید. حوزه بازی‌های دیجیتال نیز از این دسته است. بازی‌های دیجیتال از تقاطع سه عرصه مهم صنعت، هنر و رسانه به وجود آمده و بیش از هر صنعت فرهنگی دیگر وابسته و متأثر از پژوهش‌های علمی و هنری است. از دیگر سو، جایگاه مهم بازی‌های دیجیتال در فرهنگ‌سازی، ایفای نقش‌های آموزشی و کمک آموزشی، پر کردن اوقات فراغت گروه‌های مختلف جامعه و بسیاری فواید و اهداف دیگر، اهمیت توجه به پژوهش برای برنامه‌ریزی، تولید محتوا، سیاست‌گذاری و اثربخشی بازی‌های دیجیتال را دوچندان می‌کند.

اکوسیستم بازی‌های دیجیتال ایران نیز که سال‌های اخیر خود را طی می‌کند، عاری از نیاز به پژوهش نیست و بارها شاهد این بوده‌ایم که محصولات پژوهش‌محور منجر به جهش‌های بزرگ و جابه‌جایی مرزهای اکوسیستم در ایران شده‌اند. با این وجود محدود هستند آزمایشگاه‌ها و هسته‌های علمی و دانشگاهی که بر پژوهش در صنعت بازی‌های دیجیتال متمرکز شده باشند و به‌نوعی خود را وقف گسترش پایه‌های نظری و پژوهشی هنر-صنعت بازی‌های دیجیتال کرده باشند. مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان یکی از این مراکز است و «کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»، تنها یکی از خدماتی است که این دانشگاه به بازی‌سازان و بازی‌پژوهان ارائه می‌کند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای رسالت‌های ذاتی، وظیفه خود می‌داند که از هیچ همکاری و تعاملی برای ارتقاء کمی و کیفی این قبیل رویدادهای علمی دریغ نرزد. بر این اساس است که همواره در حمایت و مشارکت فعال در برگزاری رویدادهای علمی و پژوهشی در زمینه بازی‌های دیجیتال پیشگام بوده و با شناسایی خلأهای نظری و آموزشی اکوسیستم، سعی در پر کردن آن‌ها به نحوی شایسته داشته است. همکاری مؤثر در برگزاری ششمین دوره این رویداد نیز در ادامه همین



مسیر نیکو بوده است و بعد از این نیز امیدوارم ادامه پیدا کند. اینک خرسندیم که یکی از گام‌های این همکاری و حمایت با چاپ مجموعه مقالات برگزیده این کنفرانس با محوریت نسبت کودکان و بازی‌های دیجیتال به ثمر نشست و این مجموعه ارزنده به حضور مشتاقان و فعالان آن عرضه می‌شود. امید است که در گام‌ها و مراحل بعدی بیش‌ازپیش به هدف کاربردی‌سازی پژوهش‌های آکادمیک و عملیاتی شدن یافته‌های این پژوهش‌های ارزنده نزدیک شویم.

سید صادق پژمان

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

www.ketab.ir