

## کدام بازی برای کدام سن؟

یکی از سوالات مهم والدین در هنگام دریافت و خرید بازی دیجیتال این است که آیا این بازی برای فرزند من مناسب است؟ یا به عبارتی دیگر آیا صحیح است که فرزند من با این سن، فلان بازی را انجام دهد؟ به صورت منطقی پاسخ این سوال در کل دنیا به عهده سازمان‌های رده‌بندی سنی بازی‌های دیجیتال مانند ESRB، PEGI و... می‌باشد و در ایران هم نظام رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای یا همان ESRB این مهم را بر عهده دارد. پس بهتر است در زمان دریافت بازی حتماً به نشان رده‌بندی سنی بازی دقت نماییم. البته متأسفانه همه مارکت‌های دیجیتال ایرانی هنوز این نشان را برای بازی‌های خود اعمال ننموده‌اند! همچنین می‌توانید به نظرات و پانوشته‌های کاربران در خصوص بازی، تصاویر ویدیوی بازی، تعداد ستاره‌هایی که معرف رضایت کاربران از آن بازی هستند و... دقت نمایید تا در انتخاب بازی مناسب و خوب موفق باشید.

## مجوزهای خطرناک

دسته "خطرناک" شامل ۹ گروه مجوز است که مرتبط با اپلیکیشن‌هایی است که به نحوی با حریم خصوصی یا امنیت کاربر در ارتباط هستند. هر گروه نیز

شامل چندین مجوز است که یک اپلیکیشن می‌تواند درخواست کند. اگر کاربر یکی از مجوزها را تأیید نماید، برنامه تمام مجوزهای یک گروه را به صورت خودکار، بدون تأیید اضافی، اخذ می‌کند. به عنوان مثال، اگر یک برنامه مجوز خواندن پیام‌های SMS را کسب کند، قادر به ارسال پیام‌های SMS، خواندن پیام‌های MMS و انجام عملیات‌های دیگر از این گروه نیز خواهد بود.

## بازی و ویژگیهای آن

### بازی چیست؟

می‌توان گفت بازی هر نوع فعالیتی است که فرد برای لذت بردن انجام می‌دهد، بدون این که به نتیجه نهایی آن توجه داشته باشد یا منتظر باشد پاداشی دریافت کند. فرد با کمال میل و بدون اجبار، بلکه فقط برای سرگرمی و لذت بردن، به بازی می‌پردازد. فرق بازی با کار روزانه در این است که دومی برای رسیدن به یک هدف معین انجام می‌گیرد، نه برای لذت بردن از نظر کودک، فعالیت‌های آزاد، بازی شمرده می‌شوند، ولی آنچه را که بزرگسالان

### مشخصه های بازی

- ۱- بازی امری فطری و غریزی است.
- ۲- معایر یا وظیفه است. یعنی هر چیزی که وظیفه باشد، بازی نیست.
- ۳- حالتی غیر جدی و دلخواه است.
- ۴- انتخاب بازی همراه با طیب خاطر است و فرد هم بازی را خودش انتخاب می‌کند.
- ۵- بازی دارای تخیل است.
- ۶- همراه با فعالیت، که ممکن است این فعالیت جسمی، ذهنی یا هر دو باشد.
- ۷- بازی از نظر بازی کننده، نه از نظر مربی و راهنما، هدف ندارد.
- ۸- جنبه سرگرمی و لذت جویی دارد.
- ۹- به نیازها، استعداد و توانایی‌های بازی کننده بستگی دارد.

### چرا بازی برای رشد کودکان ضرورت دارد؟

- ۱- کودکان نیاز دارند تا از لحاظ عاطفی و هیجانی مورد توجه قرار گیرند.
- ۲- کودکان برای رشد بیشتر ذهنی به محیط برانگیزاننده نیازمندند.
- ۳- کودکان نیاز دارند تا زبان مادری را به آسانی و درستی بیاموزند.
- ۴- کودکان نیازمندند تا در فعالیت‌هایی شرکت کنند که به ساختن اشیاء ساده بینجامد.
- ۵- کودکان نیاز دارند تا به حال توجه کنند و تجربه‌هایی تازه‌ای در زمان حال داشته باشند.

### چرا کودکان بازی را دوست دارند؟

- ۱- بازی خوشحال کننده است.
- ۲- غلبه کردن بر ناامنی و ترس.
- ۳- ابراز پرخاشگری و خشم مقبول.
- ۴- عینی ساختن افکار و تصورات.
- ۵- پرورش آفرینندگی و خلاقیت.
- ۶- برقراری پیوندهای اجتماعی با دیگران.
- ۷- یگانگی شخصیت.

ارزش های بازی

الف) ارزش بدنی کودک برای این که عضلات خود را رشد و پرورش دهد و تمام قسمت های بدنش ورزیده شود، باید بازی کند. همچنین کودک به وسیله ی بازی، انرژی های اضافی خود (ب) ارزش ذهنی بازی نیروهای ذهنی کودک را به کار می اندازد، او را در شناخت و مهار محیط یاری می دهد، او را قادر می سازد (ج) ارزش اجتماعی کودک بدون بازی، مخصوصا بازی با کودکان دیگر، فردی خودخواه، خودبین و فرمانده بار می آید، ولی از راه بازی با دیگران، روش همکاری، دادن و ستاندن و وارد ساختن شخصیت خود در گروه را می آموزد. درست است که کودک رفتار (د) ارزش یادگیری کودک ضمن بازی با اسباب بازی های گوناگون، رنگ، اندازه، ترکیب، ارزش و اهمیت اشیا را در می یابد و به تدریج که بزرگ می شود، مهارت های زیادتری از راه بازی کسب می کند.

ریاحی (۱۳۸۰) کمکهایی را که بازی می تواند به مربیان برای پرورش کودکان انجام دهد به شرح زیر بر می شمرد:  
الف) شناخت

- ۱- شناخت استعداد و توانایی های ذهنی کودک.
- ۲- شناخت گرایش و علاقه کودک.
- ۳- شناخت آرزوها و تخیلات کودک.
- ۴- شناخت نیازهای کودک.

ب) سوق دهی رفتار

با استفاده از سوق دهی رفتار، می توان بازی های مورد نیاز کودک را طرح و اجرا کرد. مثلا در صورتی که کودکی منزوی است، باید بازی های اجتماعی و گروهی را برای او صحنه سازی و اجرا کرد.

پ) تربیت و رفع نقیصه های رفتاری

- ۱- تربیت تفکر.
- ۲- تربیت تخیل.
- ۳- تربیت روابط اجتماعی و آشنایی با مقررات.
- ۴- تربیت دقت.
- ۵- تربیت جسمانی.

۱- بازی موجب رشد جسمی کودک است. عضلات را نیرومند و استخوان ها را محکم می کند.

۲- بازی باعث مهارت در حواس لامسه و بینایی کودک می شود.

۳- بازی حس کنجکاوی کودک را بر می انگیزاند و قدرت ابتکار او را به حرکت وا می دارد.

۴- بازی کودک را در برابر مشکلات مقاوم می کند و به او اعتماد به نفس می بخشد.

- بازی موجب تعدیل تمایلات عاطفی کودک می گردد.

مراحل رشد کودک و انواع بازی

مرحله ی اول از تولد تا 3 سالگی): در این مرحله، بازی کودک جنبه فردی و آزاد دارد. حرکت، نخستین مظهر بازی است، چنان که نوزاد در گهواره، با حرکت دادن دستها و پاهایش به طور منظم و دائم، بازی می کند؛ از شنیدن صدای خود لذت می برد، فریاد می کشد و از مشاهده ی رنگ های براق و نورهای درخشان، خوشحال می شود. به طور کلی، در مرحله ی اول از این دوره، هر مرحله دوم (۴ تا ۶ سالگی): در مرحله دوم، بازی و حرکات بدنی کاملا در کودک آشکار می شود. در اواخر این مرحله، معمولا نیروی خیال کودک شدت می یابد و در بازیهای او منعکس می شود. کودک به تحلیل و ترکیب اشیا، کسب اطلاعات، رقابت و تقلید از هر چه می بیند و می شنود متمایل می شود. به هر چه مرحله سوم (۷ تا ۱۲ سالگی): در این مرحله، کودک بیشتر به بازی هایی متمایل پیدا می کند که با حرکات زیاد همراه باشد. او می خواهد سرعت، قدرت و مهارت خود را نشان دهد و چون میان عضلات و اعصابش ارتباط برقرار می شود، بدین سبب می تواند به بازی هایی که مستلزم مهارت اند، مشغول شود، چنان که می مرحله چهارم، نوجوانی و بلوغ (از ۱۳ تا ۲۰ سالگی): در این مرحله، امیال اجتماعی قوت می یابند و همه ی بازی های نوجوان صورت جمعی و گروهی به خود می گیرند. نوجوان بیش از پیش، به رقابت می پردازد و به تسلط و نفوذ بر دیگران و کسب مقام ریاست و پیش گویی به شدت علاقه مند می شود. همین رفتار، نوجوانان را



## یادگیری وضعیتی

یادگیری در وضعیتی، یک نظریه یادگیری است که بر وضعیت یا محیطی که در آن یک فعالیت یادگیری خاص رخ می دهد تمرکز می کند. به عنوان مثال، فرض کنید که در حال قدم زدن در مسیر جنگل هستید و صدای خاصی را می شنوید که مغز / ذهن شما فوراً متوجه آن نمی شود. شما سر جای خود میخکوب می شوید، به دقت اطراف نگاه میکنید و مار بزرگی را می بینید.

### انتقال یادگیری کم/زیاد

تئوری یادگیری کم/زیاد در طراحی برنامه های درسی و آموزش بسیار مفید است (Perkins and Solomon, 1992). در انتقال کم، شخص بصورت اتوماتیک یاد می گیرد، تا حدودی به روش محرک / پاسخ. هنگامی که یک محرک خاص (یک وضعیت خاص) ارائه می شود، یادگیری قبلی مورد فراخوانی قرار گرفته و مورد استفاده قرار می گیرد. مغز انسان در این نوع یادگیری بسیار خوب است.

انتقال بالا برای بهبود حل مسئله بر اساس یادگیری برخی از استراتژی های هدف کلی و چگونگی اعمال این استراتژی ها به شیوه ای انعکاسی است.

### یادگیری در محیط بازی

شما می دانید که برای یک کودک، یادگیری بازی کردن یک بازی و بازی کردن این بازی با هم ارتباط نزدیکی دارد. در واقع، بسیاری از یادگیریها در طول بازی رخ می دهد. این یک مثال خوب از یادگیری بصورت عملی، موجود در محیط یادگیری است. این یادگیری در موقعیت (یادگیری وضعیتی) است. یادگیری بلافاصله مفید است، و به توانایی در بازی کردن بازی و / یا بازی کردن بهتر کمک میکند.

۱- قوانین بازی بالا دارای قوانین مشخصی است که باید رعایت شوند تا بازی شکل بگیرد. در واقع هر بازی دارای قوانین خاص به خودش است و مهم ترین نقطه تفاوت بازی ها با یکدیگر در تفاوت میان قواعد آنهاست و می توان ادعا کرد که «بازی همان قوانین آن است. اولین چیزی که تفاوت میان تیله بازی اروپایی و

۲- فضای بازی: بازی «چاله شیطان» در زمین خاکی یا زمینی که از قبل برای آن آماده شده باشد، قابل بازی است، زیرا نیازمند وجود چاله یا حفر آن است. این بازی بیشتر با محیطهای روستایی تناسب دارد تا محیطهای شهری چرا که کوچه های شهری اغلب آسفالت هستند و از سوی دیگر دویدن های بی هوا در آنها مشکل تر است. بر اساس این نکته می بینیم که هر بازی باید در محیط

۳- ابزار: هر بازی دارای ابزار و وسایل خاص برای انجام آن بازی است که در بازی مورد نظر ما یک توپ تنیس بود. اما ابزار بازی می تواند بخشی از بدن بازیگر یا چیزی خارج از آن باشد. مثلاً در

۴- بازیکن: هر بازی نیازمند وجود حداقل یک بازیکن است. برخی بازی ها با تعداد بیشتری بازیکن انجام می گیرند مانند نمونه چاله شیطان. برخی نیز تنها با یک بازیکن قابل انجامند مانند عروسک ۵- طرف دیگر بازی: اگر چه یک بازی ممکن است یک بازیکن داشته باشد اما قطعاً نیازمند طرف دیگری نیز هست که باید دارای عکس العمل واقعی یا فرضی مشخص نسبت به بازی بازیکن مورد نظر داشته باشد. مثلاً در بازی آتل متل توتوله طرف دیگر

۶- هدف: هر بازی باید دارای هدف مشخصی باشد که بازیکنان برای رسیدن به آن تلاش کنند. در بازی چاله شیطان هدف گرگ

۷- زمان: هر باز در مدت زمان خاصی انجام می شود. اگر چه بازی های اندکی هستند که زمان مشخصی ندارند اما این زمان تعیین نشده نیز بی نهایت نیست و معمولاً تا زمانی که یکی از

۸- درگیر کنندگی: بازی باید درگیر کننده باشد و میزان درگیر کنندگی با میزان جذابیت بازی ارتباط مستقیم دارد. این

- تماشاگران: معمولاً بازی ها دارای تماشاگر هستند. این تماشاگران می توانند والدین کودک باشند یا تماشاگران یک بازی فوتبال. حضور یک تماشاگر یا همراه امری است که از دوران



## ویژگی های اساسی بازی

برای اینکه بتوان فعالیتی را بازی نامید، باید دارای پنج ویژگی اساسی باشد (روبین، فاین، و واندنبرگ، ۱۹۸۳). اول اینکه بازی دارای انگیزه درونی است. هدف آن در خودش نهفته است، و تنها به خاطر رضایت حاصل از انجام آن صورت می پذیرد.

دومین ویژگی بازی این است که به صورت آزادانه انتخاب شود. اگر کودکان وادار شوند یا حتی با ملایمت زیر فشار قرار گیرند تا بازی کنند، ممکن است هیچگاه به فعالیت تعیین شده به چشم بازی نگاه نکنند. برای مثال در بررسی کینگ

سومین ویژگی اساسی بازی این است که باید خوشایند باشد. کودکان بایستی از انجام آن لذت ببرند وگرنه نمی توان آن را به عنوان بازی در نظر گرفت. چنانچه مورد اسکات،

چهارمین ویژگی بازی، واقعیت گریزی است. به این معنی که با عنصر وانمودسازی « به معنای بر هم ریختن واقعیت برای انطباق با رغبت‌های بازیکن همراه است. این امر به ویژه در سرانجام اینکه بازیکن باید در بازی شرکت داشته باشد. کودک باید از لحاظ جسمانی، روانی و یا هر دو درگیر بازی باشد، نه اینکه منفعل، یا نسبت به آنچه روی می دهد، بی تفاوت باشد.

### بازی، کار و آموزش و پرورش خردسالان

بازی، از جنبه های بسیاری با آنچه به طور معمول کار پنداشته می شود، متفاوت است. تفاوت عمده این است که حتی هنگامی که کار لذتبخش باشد، باز هم عاملی بیرونی، آن را بر می انگیزد نه درونی. کار هدف دارد، نظیر کسب درآمد، ارتقای شغلی، احساس مفید بودن، یا دستیابی به موفقیت در حیطه ای معین. کار، گاهی مانند بازی، آزادانه انتخاب می شود، اما امکان کار نکردن در جامعه ما کمتر وجود دارد. کسی که کار را لذت بخش بداند، خوشبخت است، اما برای بیشتر کارکنان وضع این گونه نیست. عنصر واقعیت گریزی که از جمله

### نظریه های معاصر نظریه روان تحلیلی

به گفته نظریه پردازان روان تحلیلی، به ویژه زیگموند فروید (۱۸۵۶-۱۹۳۹) و آنا فروید (۱۸۹۵-۱۹۸۳)، اهمیت بازی در درجه اول هیجانی است؛ چرا که به کودکان امکان می دهد از اضطراب خود بکاهند (فروید، ۱۹۷۴) اما اصلا چرا یک کودک دچار اضطراب می شود؟ دو نوع اضطراب وجود دارد که مشخصه سال های نوزادی و کودکی است

اضطراب عینی، ترس از دنیای بیرونی است. نوزادان و خردسالان درماندگی خود را درک می کنند و می دانند که

دومین اضطرابی که کودکان دچار آن می شوند، اضطراب غریزی است. آنا فروید (۱۹۷۴) بیان داشت که "آدمی براساس طبیعت خود، هیچگاه بستر مناسبی برای ارضای آزادانه غریزه نیست... اعتمادی او به خواسته های غریزی، همیشه به قوت خود باقی است". او می افزاید: نتیجه

### رویکرد شناختی - رشدی در زمینه بازی

نظریه پردازان شناختی بیش از تأکید بر ارزش عاطفی بازی، معمولا بازی را ابزاری برای تسهیل رشد و نمو ذهنی میدانند.

کوتاه سخن اینکه در دیدگاه شناختی - رشدی ژان پیاژه، بازی با یادگیری یکی نیست، زیرا بازی به برون سازی ساختارهای ذهنی فرد در رابطه با واقعیت نیاز ندارد. بازی با تثبیت فعالیت های جسمانی و ذهنی که پیشتر آموخته شده اند، سر و کار دارد. با این همه بازی با قرار دادن کودک در معرض تجربه های تازه و امکانات جدید برای رویارویی با جهان پیرامون، یادگیری را تسهیل می کند.

### نظریه های تنظیم انگیزتی

یکی از ویژگی های برجسته بازی این است که از درون فرد برانگیخته می شود. بازی هیچ دلیل آشکاری بجز لذت حاصل از انجام آن ندارد. همان گونه که دیدیم، هم نظریه روان فرض زیربنایی در نظریه تنظیم انگیزتی در زمینه بازی کودکان این است که سطحی بهینه از برانگیختگی دستگاه عصبی مرکزی وجود دارد که انسان تلاش می کند آن را حفظ کند (برلین ۲، ۱۹۶۹).



۲۰۰۱ می تواند به عنوان سال ابتدایی مطالعات گیم رایانه ای به عنوان یک رشته دانشگاهی در حال ظهور، اثبات و بین المللی دیده شود.»

## ۵ گونه اصلی و تحلیل گیم های ویدیویی

گونه تحلیل	روش های متداول	گرایش نظری	علائق متداول
گیم	تحلیل متنی	ادبیات تطبیقی، مطالعات فیلم	انتخاب های طراحی و معنا
بازیکن	مشاهده، مصاحبه، پیمایش	جامعه شناسی، مردم نگاری، مطالعات فرهنگی	استفاده از گیم ها و اجتماعات گیم
فرهنگ	مصاحبه، تحلیل متنی	مطالعات فرهنگی، جامعه شناسی	گیم ها به عنوان ابزاری فرهنگی بخشی از بومی شناسی رسانه
ذات شناسی	جستجوی فلسفی	متنوع، از جمله فلسفی، تاریخی، فرهنگی، نقد ادبی	مبانی منطقی، فلسفی گیم ها
سنجدها	تحلیل آماری داده های لیست شده	تولید نرم افزار روانشناسی رفتاری	طراحی گیم

حال، پژوهشگران گیم چه کسانی هستند؟ به صورت کلی آنها متخصصانی هستند که به صورت عمده به مطالعه گیم های ویدیویی مشغولند. دانشجویان دوره کارشناسی هم اکنون می توانند تخصص مکاتب فکری؟

رویکرد وابسته نمی دانند. «گروه صورت گرا [۱۵۲]» علاقمند به تحلیل خود گیم یا تحلیل ذات شناختی است. آنها نماینده یک رویکرد انسان گرایانه به رسانه بوده و تمرکزشان بر خود آثار یا سؤالات فلسفی مرتبط با ذات یا نحوه استفاده از آن آثار است. ۴۰۲.۱ موقعیت گرای

گروه موقعیت گرال [۱۶۲] معمولاً علاقمند به تحلیل بازیکنان گیم ها یا فرهنگ به صورت کلی هستند. آنها علاقمند به احکام جهان شمولی که زمینه و تنوع را به حساب نمی آورند نیستند. آنها کمتر

زیبایی شناسی (در یک گیم ویدیویی): تمام جنبه های یک گیم ویدیویی که به وسیله بازیکن تجربه می شود، چه به صورت مستقیم مانند صدا و گرافیک یا غیر مستقیم - مانند قواعد (توجه کنید که زیبایی شناسی واژه ای چند پهلو است که در رشته های مختلف به صورت های مختلفی به کار می رود).

سخت افزار: عناصر قابل لمس یک رایانه با کنسول (بر خلاف نرم افزار)، مانند پردازنده، کارت گرافیک، یا هارد دیسک.

گیم های جدی: گیم هایی که عمداً با یک هدف اصلی غیر از سرگرمی خلق می شوند.

آزادافزار: گیم هایی (معمولاً در شکل نرم افزار) که می توان به رایگان دانلود کرد، اما پس از آن بازیکن برای عبور از نقطه مشخصی، برای حذف تبلیغات، یا برای آزاد کردن بخش های بیشتری از گیم (مثلاً مراحل جدید یا اقلام جدید) باید رقم مشخصی پرداخت کند.

گیم های استراتژی: گیم هایی که معمولاً در زمینه ای از منابع محدود، بر توانایی مدیریت اولویت های پویا تمرکز می کنند. گیم های استراتژی می توانند به دو دسته گیم های استراتژی همزمان و گیم های استراتژی نوبتی تقسیم شوند.

موتور: یک کد پایه که رابطه بین آبجکت های گیم را تعریف کرده و محدودیت های گرافیک و صدا را تعیین می کند.

پول سازی: پول سازی اشاره به عمل تشخیص این موضوع دارد که چگونه فروش خود را برای یک گیم مفروض به بهترین نحو از راههایی مثل تبلیغات، پرداخت های درون برنامه ای [۲۱۴] یا حق عضویت، با در نظر گرفتن دقیق این که چگونه این موارد با جریان کاربری (۲۱۵) و مکانیک های گیم تطبیق می یابند، بهینه سازیم. این حوزه یکی از روبه رشدترین حوزه ها در صنعت گیم موبایل است.

۲۰۲ ساختار صنعت گیم های بزرگ

از دهه ۱۹۹۰ صنعت گیم به استحکام کاملی دست یافته و ساختارهای استانداردتر و حرفه ای تری برای پدید آوردن محصولات جدید به وجود آورده است. شرکت ها برای مدیریت نیازهای روزافزون تولید گیم، در حال تصاحب همدیگر و یا تشکیل اتحادهای استراتژیک بوده اند. سخت افزارهای قوی تر و یک جنگ سرد مستمر بین سازندگان گیم منجر به تیم های تولیدی بزرگتر، هزینه های افزون تر در ساخت و رقابت سخت تر شد. با اینحال

تریپل ای: این واژه برای اشاره به گیم هایی با بیشترین بودجه های ساخت به کار می رود، مانند سری گیم های Grand Theft Auto و Assassins Creed

ام اس داس: یک سیستم عامل غیر گرافیکی ساخته شده توسط مایکروسافت که پیش از ویندوز غالب بود.

گیم های مستقل (ایندی): گیم های مستقلی که خارج از استودیوهای بزرگ ساخته شده و عموماً بدون ناشران سنتی انتشار می یابند.





تولید کننده سخت افزار، کنسول یا قطعه ای که برای اجرای گیم روی یک رایانه لازم است (مانند یک کارت گرافیک ساخته شده توسط تولید کننده ای چون انویدیا [۲۲۴]) میسازد. گیم ساز گیم را میسازد. سازندگان کوچک معمولاً نیاز به یک ناشر و توزیع کننده جداگانه هم دارند (مانند تجارت کتاب)، در حالی که شرکت های بزرگ تمامی این فعالیت ها را خودشان به صورت درون سازمانی [۲۲۵] انجام می دهند. به عنوان مثال، Rez - یک گیم ماکسیس [۲۲۷] هر دو نقش را خودش به عهده گرفت. گیم ها پس از آن و قبل از فروخته شدن به فروشندگان خرد (مانند فروشگاه محلی وال مارت [۲۲۸]) و رسیدن تدریجی به دست مصرف کنندگان، در انبارهای توزیع کنندگان انبار می شوند. در روندی روزافزون، اکنون گیم ها می توانند برای دانلود خریداری شوند که این امر می تواند نقش توزیع کننده و ناشر را تغییر داده و واسطه گری فروشندگان را به کلی حذف کند.

صنعت گیم معمولاً با صنایع فیلم و موسیقی مورد مقایسه قرار می گیرد؛ هزینه های بالای تولید و بازاریابی و همچنین تکیه مشابه بر عناوین بلاک باستر وجه اشتراک هر سه این صنایع است. با یک حساب سرانگشتی می توان گفت ۹۰ درصد درآمد در صنعت گیم به وسیله ۱۰ درصد بالایی عناوین به دست می آید. این ارقام مشابه صنعت فیلم است که در آن همیشه درآمد حاصله از گیشه های فروش در نسبت مستقیم با بودجه های بزرگتر بازاریابی و هزینه های تولید افزایش یافته است.

## ۲.۲ فرایند ساخت

همانگونه که پیش از این هم اشاره شد، مدت زمان ساخت گیم های ویدئویی بسته به گستره و جاه طلبی آنها تفاوت می کند. عناوین تریپل ای معمولاً طولانی ترین چرخه های ساخت را داشته و بیشترین جزئیات را شامل می شوند، اما تقریباً تمام تولیدات مسیری را طی می کنند که شامل یک فاز مفهومی [۲۴۸]، یک فاز طراحی [۲۴۹]، یک فاز تولید [۲۵۰] و یک فاز تست [۲۵۱] میشود. این مراحل در ادامه شرح داده می شوند [۲۵۲].

## ۲.۳.۲ فاز مفهومی

در ابتدا، مدل مفهومی گیم تنها در چند صفحه فرمول بندی می شود تا ایده مرکزی گیم و ویژگی های مختلفی چون بین سازه و گاهی اوقات نیز چند کانسپت آرت [۲۵۳] را در خود حمل کند. پس

## ۲.۳.۲ فاز طراحی

مرحله طراحی گیم خصوصیات کارکردی [۲۵۵] و همچنین فنی [۲۵۶] گیم را با جزئیات کامل شرح می دهند، اگر چه که همیشه هم این دو کاملاً جدا از یکدیگر نیستند. اولی (خصوصیات کارکردی) جزئیاتی عینی در مورد ویژگی ها و نحوه تعامل بازیکن با گیم ارائه می دهد و دومی (خصوصیات فنی) مشخص می کند که

## ۲.۳.۲ فازهای تولید و تست

تولید واقعی گیم شامل نوشتن کدهای گیم و خلق عناصر مختلفی چون گرافیک و صدا می شود. این فرایند چندین ماه به طول می انجامد و (در مورد تولیدات بزرگ) در گروه های تخصصی انجام می پذیرد. پس از ساخت جداگانه عناصر مختلف، این عناصر به همدیگر متصل می شوند تا نسخه آلفای [۲۷۲] گیم را تشکیل دهند. نسخه آلفا اولین نسخه از گیم است آلفا اولین حرف از الفبای یونانی است. بر اساس ورودی های تست بتا، تصحیحات و تغییرات نهایی بر روی گیم انجام شده و اگر همه چیز خوب پیش برود، «نسخه مادرا [۲۷۹]» اولین خروجی واقعی گیم در پی آن می آید. معنای این اتفاق

## ۲.۴ نقشها در گیم سازی

به انجام رساندن مسئولیتهای سنگینی که در بالا شرح داده شد خصوصاً در خلق یک گیم بزرگ مقیاس به پنج دسته تخصص نیاز دارد: طراحی، هنری، برنامه نویسی، مدیریت پروژه و تست [۲۸۳].

طراح گیم، مانند یک کارگردان فیلم، برجسته ترین عضو تیم به حساب می آید. یک طراح گیم آن را تصویر کرده و گیم را با جزئیات آن شرح می دهد. اگرچه که ممکن است این موضوع

محتوای گرافیکی گیم به وسیله هنرمندان گرافیک خلق میشود. تخصص برخی از این هنرمندان در هنر سه بعدی و تمرکز بعضی دیگر نیز بر مواد دوبعدی است. آنها با ریزمتخصصانی چون متحرک

برنامه نویسان کسانی هستند که همه چیز را کنار هم قرار میدهند و عناصر منفرد را به یک گیم قابل بازی کردن تبدیل می کنند. تولید یک گیم بزرگ مقیاس متعارف می تواند تیمی در حدود ۲۵ برنامه نویس داشته باشد که بر جنبه های مختلف گیم تمرکز می کنند.



## چرا کودکان بازی را دوست دارند؟

- بازی خوشحال کننده است
- غلبه کردن بر ناامنی و ترس
- ابراز پرخاشگری و خشم مقبول
- پرورش آفرینندگی و خلاقیت
- برقراری پیوندهای اجتماعی با دیگران

## فواید بازی

- بازی موجب رشد جسمانی کودک است
- بازی باعث مهارت در حواس لامسه و بینایی کودک می شود
- بازی حس کنجکاوی و قدرت ابتکار او را برمی انگیزد
- بازی کودک را در برابر مشکلات مقاوم می کند
- بازی موجب آموختن همکاری و فعالیت‌های گروهی برقراری روابط اجتماعی صحیح می شود
- بازی به کودک می آموزد برای رسیدن به هدف چگونه نقشه بکشد.

## پازل

- نوعی بازی پازل نام دارد. پازل یک مسئله یا معمای می باشد که عمدتاً برای سرگرمی طراحی شده است.
- اغلب می توانید یک پازل را بدون نیاز به داشتن دانش عمیقی از هر رشته ای حل کنید
- این بازی پازل ممکن است به صورت جداگانه یا در یک گروه کوچک انجام شود.
- در مورد دوم، یک جنبه آموزش عالی اجتماعی وجود دارد که افراد با یکدیگر پازل را می چینند
- انواع دیگر پازل مستلزم داشتن پیش زمینه وسیع و عمیق می باشد.



چرا از پازل برای آموزش کودکان استفاده می کنند

- موجب پرورش دقت بینایی و حس بساواپی کودک می شود
- تشخیص فرم، اندازه، رنگ، شکل
- پرورش قوه ی تکلم و افزایش دامنه واژگان جدید
- موجب پرورش دقت و حافظه کودک می گردد.

چرا باید پازل متناسب با سن کودکان باشد

طریق خطا و آزمایش نکه ها را کنار هم می چینند بدین ترتیب وقت زیادی تلف شده و همچنین به دلیل نبود نظمی در جایگذاری قطعه ها قطعه ها چفت نمی شوند کودک خسته شده و از ادامه بازی دلزده شده و در این هنگام هدف ما کم رنگ خواهد شد.

برای کودکان ابتدا از پازل های که دارای تعداد قطعه های کم و با موضوعی ساده تهیه شود سپس قدم به قدم با پازل های مشکل تر آشنا شوند بهتر است و این کار باعث برانگیخته شدن انگیزه در آنها می شود.

در نهایت تولیدات گیم به وسیله یک تهیه کننده (۲۹۴) مدیریت و نظارت می شوند. تهیه کننده به مثابه یک مدیر پروژه عمل می کند که در عین حال که از در اختیار داشتن منابع کافی و مناسب توسط تیم تولید اطمینان حاصل می کند، پروژه را نیز روی زمان و هزینه به پیش می برد.

## تعریف بازی

بازی فعالیتی است که دارای ۵ ویژگی اساسی باشد(بیاژه):

- بازی امری فطری و غریزی است
- مغایر با وظیفه است
- جنبه سرگرمی و لذت جویی دارد
- واقعیت گریزی(nonliteral) است
- از لحاظ جسمانی، روانی یا هر دو درگیر است

## تفاوت کار و بازی

- بازی فعالیتی که هدفش در خود آن نهفته است، در حالی که هدف کار در خارج آن قرار دارد
- بازی فعالیتی است که فرد آن را اختیار می کند، در حالی که کار خاصیتی اجباری و الزامی دارد
- بازی فعالیتی است که انجام آن خوشنودی و خوشحالی بازی کننده می گردد، و حال آنکه کار ضرورتاً خوشایند نیست
- بازی از قید سازمان آزاد و رهاست، در حالی که کار معمولاً با سازماندهی همراه است
- بازی از کشمش و پرخاش به دور است، و حال آنکه ماهیت کار گرایش آشکاری به سوی کشمش و پرخاش دارد

## اهمیت بازی در سنین مهدکودک

- کودکان پیش دبستانی بیشتر از راه حواس یاد می گیرند تا از راه تفکر.
- مهدکودک ها تا آنجا که ممکن است باید از آموزش مستقیم پرهیز کنند.

## دیدگاه اسلام درباره بازی

- رسول گرامی اسلام(ص) فرموده اند: شیطنت، لجاجت و ستیزه جویی کودک در دوران خردسالی او، نماینگر فزونی عقل و اندیشه اش در بزرگسالی است.
- امام موسی بن جعفر (ع) فرمود: شایسته است کودک به هنگام خردسالی، بازیگوش و پرنشاط باشد تا در بزرگسالی صبور و شکیبا گردد، سپس فرمودند: شایسته نیست کودک، جز این باشد.

## اهمیت بازی

- موسسه ملی آموزش و پرورش کودکان خردسال (NAEYC): کودک زمانی احساس موفقیت بیشتری می کند که کاری را که خودشان تعیین کرده اند، انجام دهند

• بازی لازمه رشد و تکامل در دوران کودکی می باشد.

## اهداف هر یک از انواع پازل بیان کنید

- ۱- بخش تاریخی، فرهنگی پازل اهمیت تاریخی و فرهنگی داشته باشد. شامل تاریخچه و محیط های فرهنگی
- ۲- منطقی تفکر و حل مسئله. اکثر حل پازل نیاز به استفاده از تفکر منطقی و فرد مهارت های حل مسئله
- ۳- نظم و انضباط یا دامنه ویژگی برای بهبود توانایی فرد برای تجسم فضایی قرار دادن و حرکت اشیاء پازل کلمه
- ۴- مداوم و خودکفایی. بسیاری از پازل نیاز متمرکز و تلاش مداوم و حل پازل توسط انگیزه ذاتی هدایت می شود و اعتماد به نفس و توسعه توانایی برای حل چالش است
- ۵- یادگیری تکرار خود به عنوان یادگیرنده پازل محیط اجازه می دهد تا بسیاری از بازی ها و پازل از طریق تجربه یادگیرنده و تلاش متمرکز به موفقیت برسد
- ۶- همکار آموزش کودکان بسیاری از پازل و بازی از بچه های دیگر یاد بگیرند. از همسالان خود
- ۷- شخصی سازی آموزش پازل و بازی ها می توان برای کمک به ایجاد محیط متفاوت برای آموزش مثل تعاون مستقل یا رقابتی