

روندهای نو ظهور در بازی‌های دیجیتال

نویسندگان:

حامد نصیری

شقایق کلی: سید محمدعلی سید حسینی:

پویان نژادی: فریبا علیزاده:

محمدصادق طلوع برکاتی: محمدرضا صیدی:

فرزانه شریفی: ریحانه رفیع زاده اخویان:

حسام ساکیان محمدی: میترا معنوی راد

ویراستار علمی:

حسام ساکیان

عنوان و نام پدیدآور: روندهای نوظهور در بازی‌های دیجیتال/نویسنده‌گان حامد نصیری... [و دیگران]؛
ویراستار علمی حسام ساکیان؛ [به سفارش] مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک).
مشخصات نشر: تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری: ۳۲۰ ص: مصور، جدول، نمودار.

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۵۲۴۱-۵-۰

وضعیت فهرست نویسی: فیپا
یادداشت: نویسندگان حامد نصیری، شقایق کلی، محمدعلی سیدحسینی، پویان نژادی، فربا علیزاده،
محمدصادق طلوع‌برکاتی ...
یادداشت: کتابنامه.

موضوع: بازی‌های کامپیوتری Computer games

شناسه افزوده: نصیری، حامد، ۱۳۶۸ -

شناسه افزوده: ساکیان، حسام، ۱۳۷۱ -

شناسه افزوده: مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)

شناسه افزوده: Digital Games Research Center

شناسه افزوده: بنیاد ملی بازیهای رایانه ای

رده بندی کتاب: GV۱۴۶۹/۱۵

رده بندی دیوید: ۷۹۴۸

شماره کتابشناسی ملی: ۸۶۸۷۳۳۸

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

چاپ اول: پاییز ۱۴۰۰

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۵۲۴۱-۵-۰

صفحه آرایی: 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

۸	پیشگفتار اول
۱۰	پیشگفتار دوم
۱۳	۱ مروری بر وضعیت اشتغال در صنعت بازی‌های دیجیتال
۱۴	۱،۱ مقدمه
۱۴	۱،۲ اشتغال در صنایع فرهنگی و خلاق
۱۷	۱،۳ اشتغال در صنعت بازی‌های دیجیتال: وضعیت جهانی
۳۴	۱،۴ جمع‌بندی گزارش‌های اشتغال در اکوسیستم بازی‌های دیجیتال جهانی
۳۹	۱،۵ اشتغال در اکوسیستم بازی‌های دیجیتال ایران
۵۶	۱،۶ منابع
۵۹	۲ بازی به مثابه یک پلتفرم و هم‌آفرینی با کاربران
۶۲	۲،۱ پلتفرم و بازی‌های دیجیتال
۶۸	۲،۲ مروری بر نقش‌های مختلف بازیکنان در بازی‌های دیجیتال
۷۵	۲،۳ نتیجه‌گیری
۸۰	۲،۴ منابع
۸۳	۳ ورزش‌های الکترونیک، تلاقی ورزش و بازی‌های دیجیتال
۸۴	۳،۱ مقدمه

۸۵	۳,۲ اقتصاد ورزش‌های الکترونیک
۹۰	۳,۳ مهم‌ترین رویدادهای ورزش‌های الکترونیک در جهان
۱۰۱	۳,۴ روندهای نوظهور ورزش‌های الکترونیک
۱۰۶	۳,۵ ورزش‌های الکترونیک در ایران
۱۱۳	۳,۶ منابع

۴ استریمینگ در بازی‌های دیجیتال

۱۱۵	۴,۱ مقدمه
۱۱۶	۴,۲ استریمینگ: مفهوم و سیر تاریخی
۱۱۷	۴,۳ پلتفرم‌های استریمینگ
۱۲۰	۴,۴ کارکردهای استریمینگ
۱۲۵	۴,۵ چرا مردم از تماشا کردن بازی‌ها لذت می‌برند؟
۱۲۹	۴,۶ درآمدزایی از استریمینگ
۱۳۵	۴,۷ فرهنگ نظارت بر محتوای استریم
۱۴۵	۴,۸ نگاهی دیگر: در ایران چه می‌گذرد؟
۱۴۸	۴,۹ منابع
۱۵۴	

۵ مفاهیم و کاربردهای بازی‌های جدی

۱۵۷	۵,۱ مقدمه
۱۵۸	۵,۲ مفهوم و ابعاد بازی‌های جدی
۱۵۹	۵,۳ طبقه‌بندی بازی‌های جدی
۱۶۵	۵,۴ کاربرد بازی‌های جدی و نمونه‌های موفق
۱۷۲	۵,۵ مؤسسات و کنفرانس‌های مهم حوزه بازی‌های جدی
۱۹۵	۵,۶ بازار بازی‌های جدی
۲۰۲	۵,۷ نقش آفرینان کلیدی صنعت بازی‌های جدی
۲۱۰	۵,۸ بازی‌های جدی در ایران
۲۱۰	۵,۹ مراکز فعال ایران در حوزه بازی‌های جدی
۲۲۱	۵,۱۰ منابع
۲۲۴	

۶ علوم اعصاب شناختی و بازی‌های دیجیتال

۲۲۷	۶,۱ مقدمه
۲۲۸	۶,۲ علوم شناختی
۲۲۹	

۲۳۰	۶,۳ علوم اعصاب شناختی
۲۳۲	۶,۴ علوم اعصاب شناختی و بازی‌های دیجیتال
۲۳۹	۶,۵ علوم اعصاب شناختی و بازی‌های دیجیتال در ایران
۲۴۵	۶,۶ منابع

۷ واقعیت گسترده و بازی‌های دیجیتال

۲۴۷	۷,۱ مقدمه
۲۴۸	۷,۲ غوطه‌وری
۲۴۹	۷,۳ واقعیت گسترده
۲۵۲	۷,۴ واقعیت گسترده و بازی‌های دیجیتال
۲۵۸	۷,۵ واقعیت گسترده و بازی‌های دیجیتال در ایران
۲۶۲	۷,۶ منابع

۸ آبر بازی و بازی آبری

۲۷۱	۸,۱ مقدمه
۲۷۲	۸,۲ خدمات آبری
۲۷۳	۸,۳ بازی آبری
۲۸۰	۸,۴ بازی آبری در ایران
۲۹۰	۸,۵ جمع‌بندی
۲۹۰	۸,۶ منابع

۹ بلاکچین و آینده بازی‌های دیجیتال

۲۹۷	۹,۱ بلاکچین: از تعریف تا کاربرد
۲۹۸	۹,۲ بلاکچین در حوزه بازی‌های دیجیتال
۳۱۱	۹,۳ مثال‌هایی از بازی‌هایی در بستر بلاکچین
۳۱۸	۹,۴ نتیجه‌گیری
۳۱۹	۹,۵ منابع
۳۲۲	

پیشگفتار اول

بازار بازی‌های دیجیتال، طی دو سال اخیر، نه تنها از تأثیرات مخرب پاندمی کووید-۱۹ در امان ماند بلکه به گواه گزارش‌های رسمی، درآمد جهانی این صنعت در سال ۲۰۲۱ به رقم خیره‌کننده ۱۷۵۸ میلیارد دلار افزایش یافت که بیش از درآمد جهانی صنایع فرهنگی-هنری مهمی چون موسیقی و سینما بوده است. خوشبختانه در کشور ما نیز این بازار همگام با روندهای جهانی شاهد رونق بود که این اتفاق بیش از پیش بر اهمیت موضوع تنظیم‌گری، پایش و آینده‌نگاری زیست‌بوم بازی‌های دیجیتال، به مثابه یک رسانه-هنر پیشگام، افزوده است.

بخشی از پیشتازی بازی‌های دیجیتال مرهون نفوذ سریع آخرین جلوه‌های فناوری در صنعت بازی حتی قبل از ورود به صناعی همچون پزشکی و نظامی است. برای مثال، فناوری واقعیت گسترده پس از حضور موفق در چند بازی دیجیتال، راه خود را به سایر صنایع پیدا کرد؛ یا فناوری پردازش ابری با ورود غول‌های بازی‌سازی به بلوغ رسید. لذا بیراه نیست اگر بازی‌های دیجیتال را دروازه معرفی، ورود و تجاری‌سازی فناوری‌های نوظهور بدانیم.

اما این تمام ماجرا نیست. جنبه دیگر اهمیت مطالعات به‌روز و جامع در خصوص روندهای نوظهور در بازی‌های دیجیتال، خصلت مرزی بودن و در آستانه تحول و تکامل ایستادن آن است؛ به‌گونه‌ای که هم‌زمان با اشتیاق فراوان برای پذیرش تحولات فناورانه، نظام‌های فرهنگی و اجتماعی و حتی حوزه سیاست‌گذاری را در جوامع مختلف با چالش‌های متعدد روبه‌رو کرده و حتی نوع تعامل انسان‌ها با یکدیگر را دستخوش تغییر ساخته است. آخرین نمونه این قبیل چالش‌ها نیز پرسش‌های پرشماری است که متاورس پیش روی اندیشمندان و سیاست‌گذاران علوم انسانی و فرهنگی و دینی نهاده است.

مجموعه حاضر که به همت شماری از پژوهشگران حوزه بازی تدوین و آماده عرضه به بازی‌سازان و بازی‌پژوهان شده است، به‌نوعی نخستین تلاش نظام‌مند برای آشنایی و همگام‌سازی آحاد مختلف اندیشمندان با روندهایی هست که دیر یا زود با فراتر رفتن از حوزه بازی، تحولات

مختلفی را در جنبه‌های مختلف جامعه رقم می‌زند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی زیست‌بوم بازی‌های دیجیتال در کشور از تمام پژوهندگان حوزه‌های علوم فنی، انسانی و هنر برای کمک به بسط افق فکری مخاطبان، سازندگان و سیاست‌گذاران بازی‌های دیجیتال دعوت به همکاری می‌کند.

امید است همگام با رشد شتابناک بخش‌های مختلف این زیست‌بوم، سیاست‌گذاران با فهم ارزش و ظرفیت این رسانه-هنر با مدنظر قرار دادن تحولات و روندهای نوظهور، مسیر توسعه این حوزه را تمهید نمایند.

سید صادق پژمان

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

www.ketab.ir