

در گفت و گو با پانا

دبیر جشنواره بازی‌های ویدئویی: به زودی رشته «بازی‌سازی» وارد مدارس فنی‌حرفه‌ای می‌شود
تهران (پانا) -- دبیر جشنواره بازی‌های ویدئویی از اضافه‌شدن رشته «بازی‌سازی» به مدارس فنی‌حرفه‌ای خبر داد و ابراز امیدواری کرد از مهرماه ۹۸ این رشته به صورت پایلوت در دوره متوسطه اجرا شود.

محمد حاجی‌زادگان دبیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی در گفت‌وگو با خبرنگار پانا درباره آموزش بازی‌های ویدئویی در نظام تعلیم و تربیت ایران گفت: با توجه به اینکه رشته مدونی برای بازی‌های ویدئویی در مدارس وجود ندارد، علاقه‌مندان می‌توانند از طریق آموزش‌های فوق برنامه خود را برای ادامه تحصیل و ورود به بازار کار در این رشته آماده کنند.

آموزش بازی‌های ویدئویی در کانون‌های فرهنگی هنری آموزش‌وپرورش

وی افزود: اخیراً توافق‌نامه‌ای میان معاونت پرورشی وزارت آموزش‌وپرورش و بنیاد بازی‌های ویدئویی ایران در حال تدوین است که هدف آن برگزاری دوره‌های آموزشی بازی‌های ویدئویی است. بر اساس این توافق‌نامه طرحی به نام «بازی‌سازی» در کانون‌های فرهنگی هنری برای دانش‌آموزان برگزار می‌شود. این دوره‌ها کمک می‌کند که دانش‌آموزان پیش از ورود به این رشته در دانشگاه با مباحث بازی‌های ویدئویی آشنا شوند.

ورود رشته بازی‌های ویدئویی به مدارس فنی‌حرفه‌ای

حاجی‌زادگان میرزایی به بخش دیگری از همکاری میان بنیاد بازی‌های ویدئویی و آموزش‌وپرورش در بخش برنامه درسی اشاره کرد و گفت: یکی از برنامه‌های این همکاری ایجاد رشته بازی‌های ویدئویی در مدارس فنی‌حرفه‌ای است که سیلابس‌ها و برنامه درسی آن در حال انجام است و ما امیدواریم از مهرماه آینده این رشته را داشته باشیم که احتمالاً در سال اول به صورت پایلوت در انستیتو ملی بازی‌های ویدئویی برگزار خواهد شد.

بازی‌های آموزشی راهی برای جذاب‌تر کردن مباحث درسی

دبیر هشتمین جشنواره بازی‌های ویدئویی درباره اهمیت بخش آموزش در بازی‌های ویدئویی گفت: ما در دسته‌بندی بازی‌های ویدئویی بخشی به نام بازی‌های جدی داریم که شامل بخش‌های شبیه‌سازی (سیمولاتورهای دارای کاربرد نظامی)، بخش درمانی (پزشکی) و بخش بازی‌های آموزشی است که به اهدافی غیر از سرگرمی می‌پردازد. در کاربرد آموزشی بازی‌های ویدئویی، با بهره‌گیری از فناوری‌هایی مثل واقعیت افزوده و مجازی، درس‌ها به شکل بازی‌های آموزشی در اختیار دانش‌آموز قرار می‌گیرد. این مسیری است که در اکثر کشورهای پیشرفته طی شده است و اگر مورد حمایت آموزش و پرورش قرار گیرد می‌تواند مباحث آموزشی را با جذابیت بیشتری در اختیار دانش‌آموزان قرار دهد.

فهم بازی برای دانش‌آموزان، معلمان و خانواده‌ها

حاجی میرزایی با اشاره به این مطلب که بازی‌های ویدئویی می‌تواند اثر مثبت و منفی فرهنگی داشته باشد گفت: اخیراً در حال آماده‌سازی مجموعه‌ای به نام «فهم بازی» هستیم که هدف از آن فهم

بازی‌ها برای مخاطبانی مثل دانش‌آموزان، معلمان و خانواده‌هاست. این طرح در «شورای هماهنگی بازی‌ها» که متشکل از ارگانهایی مثل شهرداری، صداوسیما، آموزش‌وپرورش، وزارت علوم است در حال آماده‌سازی است که خروجی آن مجموعه‌ای رسانه‌ای به شکل وبسایت، مجله، پادکست، ویدئو و برنامه‌های رادیویی و تلویزیونی است که سواد بازی را در مخاطبان افزایش می‌دهد.

ارزش جایزه اصلی را به یک میلیارد ریال رساندیم

دبیر جشنواره هشتم بازی‌ها ویدئویی درباره جشنواره امسال گفت: تاکنون حدود ۹۰ اثر به جشنواره ارسال شده است، با این حال با توجه به این که شرط حضور بازی‌ها در رویداد امسال، انتشار در یکی از مارکت‌های معتبر ایرانی یا خارجی است، بازی‌سازان زیادی خواستار تمدید مهلت ثبت‌نام بودند تا فرصت بیشتری برای گرفتن خروجی نهایی و انتشار در مارکت‌های دیجیتال داشته باشند. به همین دلیل نیز فرصت دریافت آثار تا پایان دی ماه تمدید شد.

وی افزود: امسال تلاش داریم با کاستن از هزینه‌های برگزاری، به ارزش مادی جوایز بیفزاییم. از این رو جایزه‌ها بازی سال در جشنواره امسال به یک میلیارد ریال رسیده است و باقی جوایز (دستاوردها و بهترین‌های ژانر و...) نیز به همین نسبت رشد داشته‌اند. علاوه بر این، مانند ادوار گذشته، جوایز عملیاتی و حمایت از حضور بازی‌سازان برگزیده در همایش‌ها، بین‌المللی و ملی نیز بخشی از جوایز خواهند بود.

گفت‌وگو: عاطفه بزرگ‌نیا