

در رویداد دو روزه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال چه گذشت؟ - دیجیاتو

شایان کرمی | پنجشنبه، ۰۹ آذر ۱۳۹۶

نمی توان منکر این موضوع شد که موج خوبی از تغییرات مثبت در صنعت بازی سازی کشورمان به راه افتاده است. بعد از برگزاری رویداد تی جی سی در اوایل تابستان سال جاری، تقریباً افراد فعال در حوزه بازی سازی داخلی، منتظر برآیند این رویداد بزرگ و تاثیرات مثبت آن بودند.

هنوز برای قضاوت در میزان تاثیرگذاری رویدادی مانند تی جی سی برصنعت بازی سازی کشورمان زود است اما می توان از همین ابتدا موج خوبی از تغییرات مثبت را که با دعوت از بازی سازان مطرح خارجی به داخل کشور شروع شده را حس کرد.

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شاید از اولین تاثیرات برگزاری رویداد تی جی سی باشد. کنفرانسی که با شعار ایجاد پلی میان صنعت و دانشگاه، در هفته گذشته با همت مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به مدت دو روز در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد. پیش از این، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه از این کنفرانس به عنوان مهم ترین حرکت مرکز تحقیقات دیجیتال طی دو سال تاسیس این نهاد یاد کرده بود.

این کنفرانس با هدف ارائه مقالات و کنفرانس های پژوهشی در حوزه های مختلف انسانی، فنی و هنری برگزار شد. کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال همچنین برای برگزاری کنفرانسی بین المللی در رابطه با صنعت بازی سازی در داخل کشور تلاش هایی انجام داد که تا حدود زیادی نیز در پیاده سازی آن نیز موفق بود.



تا پیش از این پایان مراسم، نزدیک به 150 مقاله برای این کنفرانس ارسال شد. البته تنها 50 درصد مقالات انتخابی از فیلتر داوران این کنفرانس عبور کردند که می توان همزمان نکات مثبت و منفی مشخصی را در آن دید.

با وجود آن که رد شدن 50 درصدی مقالات ارائه شده در این کنفرانس، نشان از عدم آشنایی کافی تعداد زیادی از فعالین حوزه بازی سازی با استاندارد های این صنعت دارد، می توان مشارکت بالا محققان این حوزه برای ارسال مقاله به چنین کنفرانسی را حرکتی رو به جلو برای صنعت بازی سازی کشور تلقی کرد.

پیش از آن که به اختتامیه این کنفرانس برویم، تصمیم به گپ و گفتی مفصل با دو مهمان ویژه

این رویداد یعنی مارک ریچتر و مایکل روجل گرفتیم. روجل، به عنوان یک تهیه کننده و سازنده بازی، کارهای بزرگی مانند شرکت در ساخت، مدیریت و تهیه کنندگی عناوینی مانند تراوین و کرایسیس 2 انجام داده بود.

مایکل به ما گفت که مدتی زیادی است که علاقه زیادی به سفر به ایران داشته و این کنفرانس بهانه خوبی برای حضور او در کشور ما شده. او در ابتدا به این موضوع اشاره کرد که تا پیش از شرکت در کنفرانس، اطلاعاتی در مورد نحوه ساخت بازی و صنعت بازی سازی در کشور ما نداشته و پس از حضور در این رویداد، استعداد های فوق العاده ای را در این زمینه مشاهده کرده است.

به دلیل موضوعاتی مانند کپی رایت و عدم نشر بازی های داخلی در سطح جهانی، نمی توان به عدم آشنایی شخصیت هایی مانند او به صنعت بازی سازی کشور، خرده زیادی گرفت.



مایکل که علاقه زیادی به بازی های مستقل و عناوینی مانند سری ویچر که از دل کشورهایی مانند لهستان که صنعت بازی سازی در آن ها، حداقل قبل از انتشار قسمت اول ویچر، در شرایط مشابه ای مانند کشور ما بوده، گفت.

او نیز مانند ما به این نکته باور داشت که ساخت بازی های مستقل نسبت به گذشته آسان تر شده و حال زمان آن است که افرادی که در کشورهایی مانند ایران علاقه زیادی به بازی سازی دارند، از این روش برای آوردن ایده های خود در قالب بازی های ویدیویی، استفاده کنند.

مشخص است که بازی های مستقل جدا از این که می توانند منجر به افزایش توانایی های فنی افراد شاغل در این حوزه در داخل کشور شوند، بهانه خوبی نیز برای انتشار بازی های داخلی در سطح جهانی نیز خواهند بود.

اقای روجل به شدت روی این نکته تاکید داشت که کشوری مانند ایران برای موفقیت در صنعت بازی سازی، نیازمند استفاده از مواردی مانند فرهنگ ایرانی در ساخت بازی های خود است و سه گانه ویچر که بر اساس رمانی لهستانی ساخته شده نیز بهانه خوبی برای تایید این موضوع است.

مایکل از عرضه بازی هایی مانند «گرشاسب» که تنها کلونی از نمونه موفق خارجی هستند، انتقاد کرد و مطمئن بود که بازی سازان داخلی برای حضور در بازارهای بین المللی، نیاز به ایده های جدید هر چند کوچک دارند.

از آن جایی که او در طول ساخت بازی کرایسیس 2 با الکترونیک آرتز همکاری کرده بود، نظرش را در مورد یکی از پر بحث ترین حواشی اخیر صنعت بازی سازی یعنی لوت باکس ها و پرداخت های درون برنامه ای، جویا شدیم.

مایکل روجل حرکت شرکت های بزرگی مانند الکترونیک آرتز را به استفاده از مواردی همچون پرداخت درون برنامه ای و لوت باکس ها را کاملاً طبیعی دانست. به عقیده او، به علت رشد بازی

سازی طی سال های اخیر، این صنعت از ریسک پذیری کمتری نسبت به گذشته بهره برده و شاید شباهت بازی های ویدیویی و کم شدن عنصر خلاقیت در بازی های بزرگ امروزی نیز، به دلیل همین موضوع باشد.



بعد از مایکل، نوبت آن شد تا گفت و گویی با دیگر فردی که به خاطر حضور در این کنفرانس به ایران آماده بود یعنی مارک ریچتر، داشته باشیم. آقای ریچتر که بیشتر به فعالیت های آموزشی در حوزه بازی سازی مشغول است، در همان ابتدای گفت و گو با ما از ترافیک سنگین تهران گله کرد که با تایید ما نیز همراه بود.

ریچتر که به نظر با صنعت بازی سازی ایران آشنایی نسبی داشت، از تاثیرات مثبت رویداد تی جی سی بر آشنایی فعالین خارجی با صنعت بازی سازی در داخل ایران گفت.

او حتی از تاثیر مثبت حضور پلتفرم های داخلی مانند «کافه بازار» در رشد صنعت بازی سازی داخلی گفت و ساخت بازی های پی سی را نیز راه دیگری برای ورود به بازارهای بین المللی، عنوان کرد.

مارک از تاثیرات تحصیلات آکادمیک و برگزاری کنفرانس های مختلف در رشد صنعت بازی سازی داخلی در ایران با ما گفت و مانند مایکل استفاده از ایده های خلاقانه و مرتبط با فرهنگ داخلی را از جمله دلایل مهمی که می تواند منجر به موفقیت صنعت بازی سازی ایران شود، دانست.

عصر جمعه روز سوم آذر، زمان برگزاری اختتامیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود. پیش از شروع اختتامیه و اعلام برندگان مسابقه «بهترین بازی های جدی»، سازندگان این بازی ها برای ارائه توضیح در مورد اثر خود روی سن سالن آنفی تئاتر دانشگاه علم صنعت که بر خلاف پیش بینی های ما کمی هم خلوت بود، داشتند.

نکته مهمی که می توان از رونمایی بازی هایی که در این مراسم حضور داشتند فهمید، به خام بودن بسیاری از ایده های اصلی و هسته اولیه این بازی ها بر می گردد. بازی هایی که با پسوند «جدی» در این مراسم حضور داشتند، در اکثر موارد شباهت زیادی به نمونه های خارجی داشته یا از ایده های به اندازه کافی کارآمد و جذاب، بهره نمی بردند.

اما حتی با وجود این مشکلات، در صورت حضور در سالن این مراسم می توانستید از ذوق بالا و تلاش زیادی که سازندگان این بازی ها در ساخت محصولات خود به خرج داده بودند، آگاه شوید.

نکته دیگر مثبت در مورد این مراسم، به حضور داوران کارکشته و آشنا با حوزه بازی سازی داخلی مربوط می شد. افرادی که در قامت داور در این مراسم حضور داشتند، اکثراً فعالیت های مرتبط و متمر ثمری را در حوزه بازی سازی انجام داده بودند.

پس از نمایش این بازی ها که البته با مشکلات فنی فراوانی مانند قطع شدن صدا یا مناسب

نبودن کیفیت ویدیو های در حال پخش در سالن همراه بود، سرانجام نوبت به اهدای جوایز بهترین بازی های جدی رسید.

در بخش فنی و مهندسی برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله «استخراج ویژگی های موثر بر موفقیت بازی های موبایل با استفاده از روش های یادگیری ماشین» تعلق گرفت.



در بخش علوم انسانی برترین مقاله بخش علوم انسانی به مقاله، Gender Differences in Motivations and Gratifications to Play Video Games: The Study of The Sims4 Players، رسید. در بخش هنری نیز، تندیس برترین مقاله این بخش به مقاله ای با نام «مطالعه ای بر تاثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصری»، رسید. مقاله پوستری برتر به مقاله «تولید محتوای رویه ای در صنعت بازی های رایانه ای»، تعلق گرفت.

سرانجام جایزه بهترین بازی جدی نیز به عنوان «طلران» رسید. هدف اصلی این بازی به آموزش رفتارها و باید ها و نبایدهای اجتماعی به کودکان زیر هشت سال است. این بازی پیش از این نیز با تحسین سایر رویدادهای مرتبط روبرو شده بود.



به گفته سازندگان این محصول، هدف از این بازی فراهم آوردن محیطی است که کودک بدون نگرانی از مواجهه با عواقب انتخاب های نادرست رو به رو شدن با مشکلات در دنیای واقعی، بتواند حل مسائل اجتماعی را بدون ریسک تمرین کند. فرآیندی که به وسیله به نمایش درآمدن انیمیشن های کوتاه و مینی گیم های جذاب دنبال می شود.

سرانجام و با اهدای جوایز، رویداد دو روزه تحقیقات بازی های دیجیتال به پایان خود رسید. از برگزاری چنین مراسمی می توان این گونه برداشت کرد که صنعت بازی سازی کشورمان هرچند با شیب و سرعت کم، در حال حرکت به سمت مسیر درستی بوده که برای دیدن نتایج آن چه در کوتاه مدت و افق های دور تر، نیاز به تداوم برگزاری چنین مراسم هایی دارد.

به نظر می رسد که بهتر است سرانجام، بر پای خود ایستاده و استفاده از ایده هایی مانند خلق بازی هایی بر اساس فرهنگ غنی کشورمان بپردازیم. در راه پیاده سازی این ایده مواردی مانند پیشرفت سواد فنی و رسانه ای و پیدا کردن مهارت هایی در موضوعاتی مانند «نشر بازی ها» و «کپی رایت» نیاز است که شخصاً امیدوارم پروژه محقق شدن آن ها در مدت زمانی کوتاه آغاز شود.

[دیجیاتو](#)