



دو هفته نامه شبکه فعالان بازی کشور | شماره اول | مرداد ۱۴۰۲

هدف از بازی در کتابخانه سرگرمی نیست << ۲

گل بازی در مسجد << ۵

کارکرد اجتماعی بازی چیست؟ << ۸

این فقط یک بازی نیست << ۱۱

تربیت کردن طبیعت خبر نمی کند... << ۱۴

اسباب بازی چوبی با مؤلفه های تربیتی << ۱۷

کتاب بازی های مشارکتی << ۲۲

اردوی بازی محور << ۲۴

وضعیت ایران در حوزه مصرف

بازی های رایانه ای چگونه است؟ << ۲۶



هدف از بازی در کتابخانه سرگرمی نیست

اجرای طرح بازی در کتابخانه توسط زوج خلاق کتابدار



« سیده کبری پاشازاده
کتابدار کتابخانه ارشاد



« محمد حسن سلطانیپور
کتابدار کتابخانه ارشاد

کتابخانه و بازی؛ در نگاه اول کنار هم قرار نمی‌گیرند اما یک زوج خلاق این قاعده را به هم زده‌اند. محمد حسن سلطانیپور و سیده کبری پاشازاده هر دو کتابدار هستند که از سال ۹۵ طرح بازی در کتابخانه را به صورت رسمی آغاز کردند. این زوج جوان اجرای بازی‌های رومیزی و دیجیتال را از کتابخانه حسینییه ارشاد شروع کردند و کم‌کم در ۳ کتابخانه‌ی دیگر در شهرهای قم و تهران هم این ایده را دنبال کردند تا جایی که اولین کارگاه آموزشی با موضوع خدمات بازی در کتابخانه برای کتابداران توسط آقای سلطانیپور و همسرش در سال ۹۸ اجرا شد.

محمد حسن سلطانیپور که دانش آموخته‌ی رشته‌ی کتابداری دانشگاه قم می‌باشد از دغدغه‌اش در حوزه بازی می‌گوید: **“من علاقمند به حوزه بازی‌های رومیزی و دیجیتال بودم. در زمان دانشجویی با کتابی از اسکات نیکلسون برخورد کردم که در موضوع بازی در کتابخانه بود. این کتاب اطلاعات نظری خیلی خوبی به ویژه در زمینه بازی رومیزی به من داد. پس از آنکه وضعیت بازی در کتابخانه را در جهان مطالعه کردم در سال ۹۴ و ۹۵ در کتابخانه مرکزی دانشگاه دو دوره بازی رومیزی و دیجیتال راه اندازی کردم که با استقبال خوبی از سمت دانشجویان رو برو شد.”**

سلطانپور و پاشازاده کتابدار کتابخانه حسینیہ ارشاد تهران هستند. این زوج در بستر کتابخانه موفق به اجرای برنامه‌های ثابت بازی به صورت همه روزه و رایگان برای سنین مختلف شده‌اند. افراد در هر روز یک ساعت خاص را رزرو می‌کنند و به مدت ۳۰ الی ۶۰ دقیقه زمان بازی دیجیتال و امکان استفاده از ۴ بازی رومیزی را نیز دارند. مخاطب این برنامه‌ها کودک و نوجوان، والدین و حتی سالمندان می‌باشند. این برنامه‌ها به گونه‌ای طراحی می‌شود که مخاطب ارتباط مستمر و مداوم با کتابخانه داشته باشد. هم چنین در انتخاب نوع بازی‌ها؛ مسائل فرهنگی، تربیتی و ارتباط با خانواده نیز در نظر گرفته می‌شود که نشان می‌دهد هدف از بازی در کتابخانه صرفاً تفریح و سرگرمی نیست.

”ما در کتابخانه به دنبال تفریح صرف نیستیم. هدف ما جذب مخاطب به محیط کتابخانه و بالابردن جایگاه آن نزد مردم است و اینکه کتابخانه نهاد اجتماعی فعال و پویا است که برای حل مسائل مردم برنامه دارد. مثلاً از سال گذشته وقتی دیدیم بعضی از مردم توان خرید اسباب بازی و بردگیم را ندارند بخش امانت بازی را هم فعال کردیم که فقط در فصل زمستان ۱۴۰۱، ۵۸۰ بار بازی به امانت داده شد.“





گِل بازی

در مسجد

ایده‌ای برای اوقات فراغت تابستان

روایت بازی



« مهدیس کشاورزی

مربی بازی

مسجد علی ابن ابی طالب علیه السلام در کوچه پس کوچه‌های محله رکن آباد منطقه ۲ شیراز، مسجدی که تصور ما را از فضای معمول در مساجد و کلاس اوقات فراغت تابستان بهم می‌ریزد.

بچه‌های کوچکتر ردیف به ردیف نشسته‌اند و بساط گل بازی‌شان پهن است. بچه‌های با سنین بالاتر هم چند ایستگاه بازی دارند که به صورت نوبتی بازی می‌کنند. حیاط بزرگ مسجد و همکاری مسئولین باعث شده است که حدود ۸۰ کودک از گروه سنی ۴ تا ۱۱ سال در روزهای مختلف هفته دور هم جمع بشوند. اینجا بازی صرفاً به عنوان یک ابزار سرگرمی یا جذب بچه‌ها به مسجد استفاده نشده است بلکه مربیان، بازی را یک بستر تربیتی می‌بینند.

مهدیس کشاورزی، دانشجوی سال اول دانشگاه و از مربیان مسجد است:

”کارگاه گل بازی در مسجد را برای کودکان زیر ۷ سال برای دومین سال متوالی راه انداختیم. از ابتدا هم به والدین گفتیم قرار نیست کودک شما مثل یک سفالگر حرفه‌ای

آموزش ببیند بلکه طبق نیاز و ذائقه‌اش بازی می‌کند. ما در بازی با بچه‌ها نظم، همدلی، صف و نوبت، پاکیزگی فرد و محیط و... را تمرین می‌کنیم و شاهد رشد بچه‌ها در این موضوعات هستیم. بچه‌ها با گل رس هر وسیله‌ای که دوست دارند می‌سازند و بعد ساختنی‌هایشان را با خود به خانه می‌برند. ما به عنوان مربی برای کودک دستورالعمل خاصی مشخص نمی‌کنیم. هدف خلاقیت و آزادی عمل بچه‌ها در بازی است.“

مربیان مسجد برای بچه‌های ۷ تا ۱۱ سال هم برنامه بازی دارند. بازی‌هایی ساده و کم هزینه، از بازی برج‌سازی با نوار کاغذ گرفته تا بادکنک بازی و بازی با موزاییک‌های شطرنجی کف حیاط مسجد و یا نقاشی بزرگ مار و پله. هر هفته برای بچه‌ها چند ایستگاه بازی تعریف می‌شود و بچه‌ها با توجه به علاقه و سن‌شان در این ایستگاه‌ها بازی می‌کنند.





کارکرد اجتماعی بازی چیست؟

تحلیلی متفاوت از نقش بازی های گروهی دوستانه



« حسن سلطانی

مدیر بابازی

بازی های فردی اگر چه باعث افزایش خلاقیت، هوش، اعتماد به نفس و... می شود اما این نوع بازی ها به تنهایی، برای تربیت انسان کافی نیست. آنچه که باعث شکوفایی فطرت انسان می شود، بازی های گروهی است. بچه ها در بازی گروهی مکرر در معرض تصمیم و انتخاب قرار دارند، باید بین راستی و کجی و بین منفعت شخصی یا گروهی یک کدام را انتخاب کنند و همه این موقعیت ها عامل رشد و شکوفایی فطرت بچه هاست.

در کنار این ویژگی، بازی های گروهی، کارکردهای اجتماعی هم دارند که معمولا در سیاستگذاری ها و تصمیم گیری ها کمتر به آن توجه می شود.

برای تبیین کارکرد اجتماعی بازی، باید کمی به عقب برگردیم؛ با پایان گرفتن دهه ۸۰ تقریبا در اکثر شهرها، بازی های محلی گروهی کمرنگ شد و جایش را کاملا به بازی های دیجیتال و موبایلی داد که فعلا از بیان آسیب های بازی دیجیتال که مهمترینش غرق شدن بچه ها در دنیای تخیلی و فاصله گرفتن از زندگی واقعی است عبور می کنیم. اما سوال اصلی این است؛

با حذف بازی های گروهی محلی از کوچه و خیابان، ما چه ظرفیت های اجتماعی را از دست دادیم؟

در گذشته بازی های بومی و محلی، جدای از دستاوردهای تربیتی، عامل انسجام اجتماعی و سازماندهی کودکان، نوجوانان و جوانان در گروه های همسالان بود. بچه ها با یک نیاز فطری مشترک به نام بازی و تفریح وارد گروه های دوستی می شدند و کم کم پایه های دوستی که کامل تر می شد، این گروه ها با هدایت معتمدین محله، وارد عرصه های دیگری چون تاسیس هیئت، تیم های ورزشی و حتی خدمات اجتماعی بزرگ تر می شدند و به این ترتیب، هویت فردی و اجتماعی بچه ها، ذیل همین نظام اجتماعی شکل می گرفت. شاید به جرات بتوان گفت بسیاری از گروه های موثر اجتماعی، پایه شکل گیری ابتدایی شان همین گروه های بازی محلی بود.

اگر تحلیل فوق را بپذیریم، مسئله دیگر راه اندازی شهربازی نیست، مسئله اصلی این است که ما ما یک نظام اجتماعی خودجوش محلی را از دست داده ایم که علاوه بر اینکه بستر تربیت مهارت های فردی بوده، عامل ورود کودکان و نوجوانان به گروه های اجتماعی با رویکرد دینی نیز بوده است!

با بیان این مسئله، بایستی فعالیت های بازی محور جبهه فرهنگی انقلاب را مجدد بازخوانی کنیم و به این سوال پاسخ دهیم که آیا مسیری که در عرصه بازی در پیش گرفته ایم، کمکی به شکل گیری گروه های دوستی در محلات می کند یا نه؟

ادامه دارد



این فقط یک بازی نیست

گشت و گذاری در پروژه آموزش
بازی سنتی در مدارس استرالیا - ۲۰۱۱

از سال ۲۰۱۱ در بعضی مدارس استرالیا طرحی اجرا شد که طبق آن در ساعات برنامه‌های تربیت بدنی مدارس ابتدایی، به دانش‌آموزان پایه‌های پنجم و ششم، بازی‌های بومی سنتی آموزش داده می‌شد. هدف از این پروژه برقراری ارتباط نزدیک بین ریش‌سفیدان و بزرگان جوامع بومی با دانش‌آموزان و آموزش فرهنگ بومی و محلی به آن‌ها بود.

برای انجام این پروژه ابتدا طی پنج هفته، دانش‌آموزان در ساعات‌های ورزش خود ۱۲ بازی برگزیده را انجام می‌دادند. در این مدت علاوه بر اجرای بازی‌ها، در مورد اهمیت آن‌ها و اثرگذاری مفاهیم مستتر بازی بر ماندگاری فرهنگ مردم جزیره برای دانش‌آموزان توضیح داده می‌شد. پس از این پنج هفته، کارناوالی در شهر برگزار و همه بازی‌ها به همراه چند مراسم شاد و سنتی در آن اجرا می‌شد.

پس از پایان این پروژه، در مورد میزان اثرگذاری آن و نظرات دانش‌آموزان در مورد بازی‌ها بررسی‌هایی صورت گرفت. دانش‌آموزان به سه دلیل اصلی، از شرکت در این پروژه احساس رضایت داشتند:

- ۱- تجربه بازی‌های جدید، بازی با دوستان در یک محیط گروهی و اشتراک‌گذاری فرهنگ‌های مختلف.
- ۲- یکی از اصول آموزش که در برنامه آموزشی دانش‌آموزان دوره ابتدایی استرالیا آمده، دعوت از دانش‌آموزان برای شرکت در فعالیت‌های فیزیکی مربوط به فرهنگ است. با بررسی‌های انجام شده پس از این پروژه، مشخص شد هر دو گروه دانش‌آموزان بومی و غیربومی شرکت‌کننده در آن، از تجربه خود رضایت داشته‌اند. دانش‌آموزان بومی از این که با بازی‌های

بومی در مورد فرهنگ خودشان آموخته‌اند، احساس غرور می‌کردند. دانش‌آموزان غیربومی نیز از این که با تنوع قومیتی جامعه خود و فرهنگ و شیوه زندگی آن‌ها آشنا شده‌اند، احساس خوبی داشتند.

۳- یکی از مهم‌ترین نکاتی که در این بازی‌ها وجود داشت و دانش‌آموزان نیز به خوبی متوجه آن شده بودند، وجود مفهوم در کنار بازی بود. در این زمینه نقل قول یکی از دانش‌آموزان قابل توجه است: «این فقط یک بازی نیست... در آن نسبت به بازی‌های ما استرالیایی‌ها، مثل فوتبال یا کریکت، هدف بزرگ‌تری وجود دارد، زیرا مردم بومی برای یادگیری امورات زندگی مثل ماهیگیری یا پیدا کردن آب، آن را انجام می‌دادن. در واقع پشت هر بازی یک ماجرای جالب است که باعث می‌شود من از انجام آن لذت ببرم.»

منبع: بازی‌ها و فعالیت‌های سنتی بومیان

<https://www.creativespirits.info/aboriginalculture/sport/traditional-aboriginal-games-activities>





تربیت کردن طبیعت خبر نمی‌کند...

چالش‌های بازی در طبیعت



« ریحانه احمدزاده

کارشناسی ارشد روانشناسی تربیتی

از موهبت‌های بازی در طبیعت، چالش‌هایی است که برای انسان‌ها و البته کودکان و نوجوانان رقم می‌زند و آنها را وادار به پیدا کردن راه حل می‌کند.

این چالش‌ها در ضمن اینکه ما را دعوت به تلاش برای رفع مانع می‌کند، منجر به رشد و شکوفایی هم می‌شود.

در اردوی طبیعت دانش آموزی هفته پیش، بچه‌ها با یکی از این چالش‌های محیط طبیعی مواجه شدند و آن، روشن شدن فواره آبیاری چمن‌ها بود که باعث خیس شدن وسایل عده‌ای از بچه‌ها شد.

در مواجهه با این اتفاق دخترها به چند نحو مختلف واکنش نشان دادند:

عده‌ای به سرعت وسایلشان را برداشتند تا از خیس شدن بیشتر جلوگیری کنند (و بعد وسایل خیس را در آفتاب قرار دادند)

چند نفر بخاطر خیس شدن وسایل شخصی‌شان گریه کردند!

برخی هم به کمک دوستانشان آمدند و سعی کردند جهت فواره آب را عوض کنند. بقیه هم ابتدا نظاره‌گر بودند

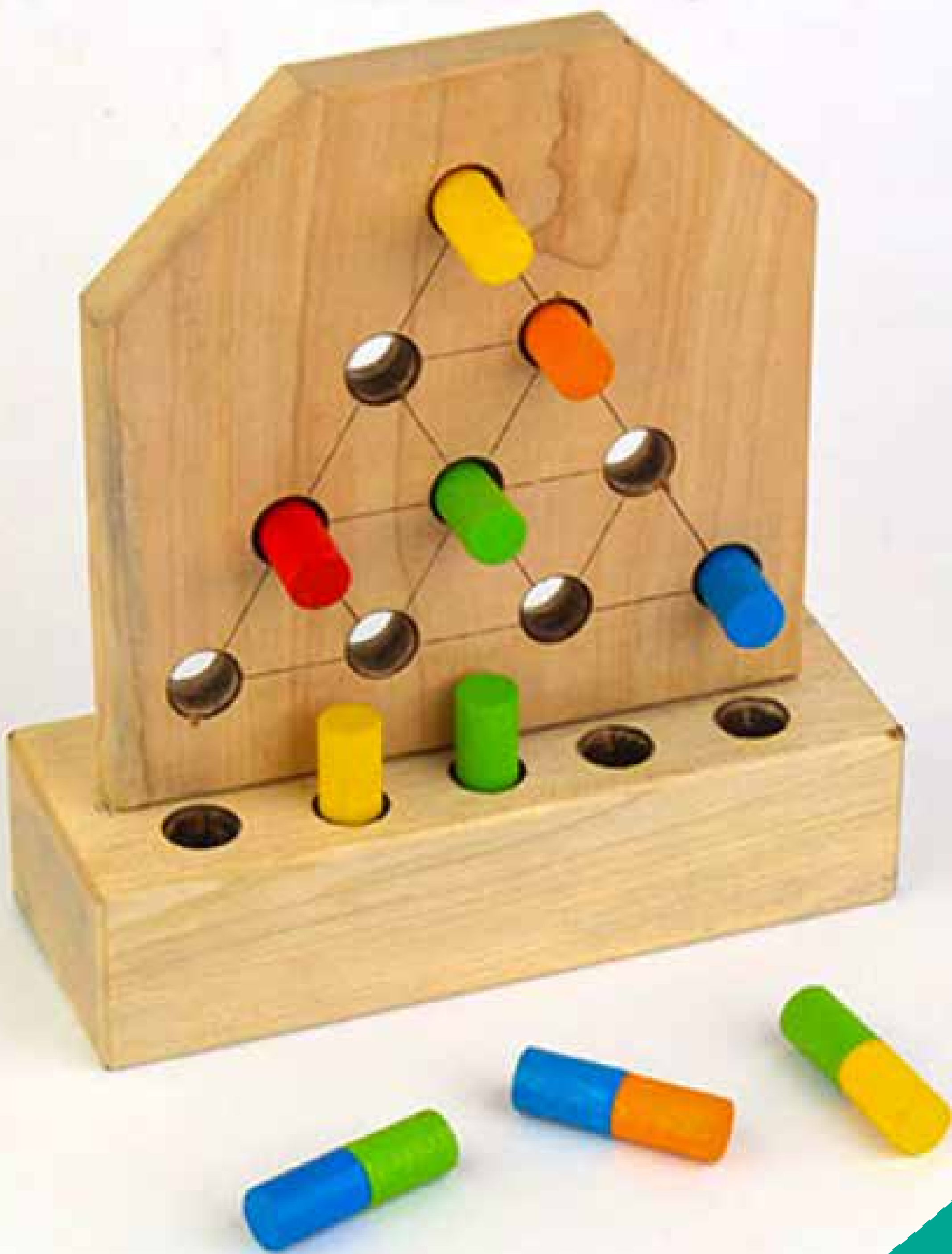
و بعد به پیشنهاد مربی شروع به جابجا کردن وسایل
دوستانشان کردند.

به عبارتی در این اتفاق برخی حل مسئله آموختند و برخی
کمک به دیگری را تجربه کردند.

در پایان اردو بعضی از بچه‌ها با خنده و شوخی می‌گفتند
دوستانمان دچار سیل شدند و ما رفتیم به سیل زده‌ها
کمک کردیم.

این اتفاق تنها گوشه‌ای از تربیت در طبیعت بود...





اسباب بازی چوبی بامؤلفه‌های ترییتی

تولید اسباب بازی چوبی بامؤلفه‌های بومی ایرانی

<https://bistoys.com/>



« صادق کمیلی نژاد
شرکت توسعه هوش افزار کودک

سال ۹۵ به عنوان خریدار اسباب بازی با مسئله‌ای برخوردیم و آن هم این بود که اسباب بازی که برای بچه‌ها می‌خریدیم بعد از مدت کوتاهی خراب و دور انداخته می‌شد و به شاخصه خلاقیت و یادگیری خیلی توجه نشده بود. این مسئله مرا به فکر فرو برد که آیا می‌شود اسباب بازی با ماندگاری بیشتر و با محتوا تولید کرد؟

بازارهای خارجی را که رصد کردیم، دیدیم می‌توانیم اسباب‌بازی چوبی با مؤلفه‌های بومی ایرانی که ماندگاری و کیفیت بیشتری داشته باشد را تولید و به بازار عرضه کنیم. سال ۹۶ کار را شروع کردیم و تا امروز ۶۰ محصول متنوع چوبی با برند " بیس " تولید کردیم و در جشنواره‌های مختلف مقام کسب کردیم. بازی‌های ما در دو بخش تولید می‌شود، بازی‌های فردی برای استفاده کودکان زیر ۱۰ سال در منزل و بازی‌های گروهی نوجوان برای استفاده در مدارس، اردوگاه و مجموعه‌های فرهنگی.

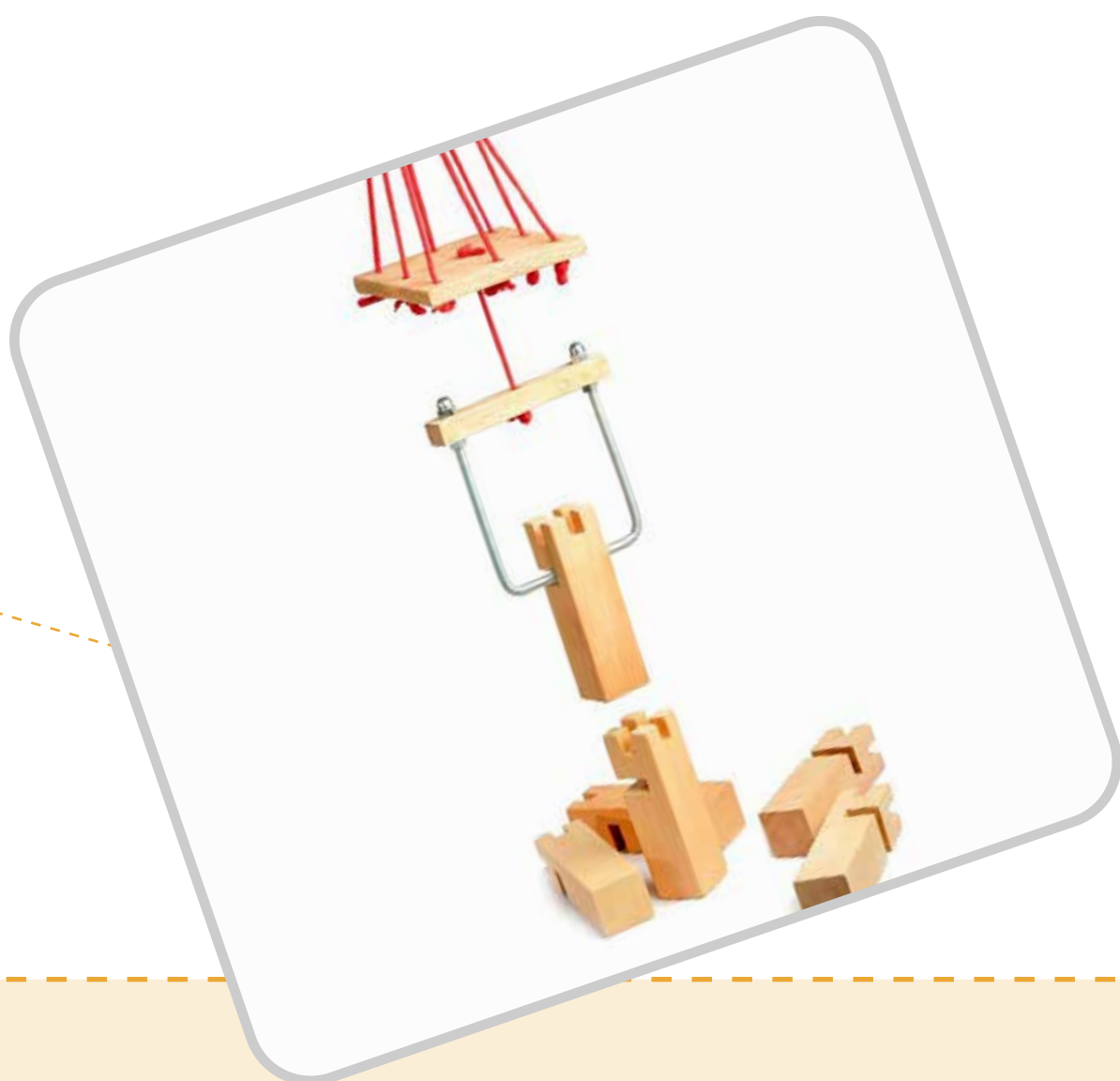
بازی‌های گروهی " همراه"، "همساز"، "امتداد" با هدف تقویت مهارت‌های کار تیمی، همدلی، صبر، مدیریت و رهبری تولید شده و از بازی‌های پرطرفدار و مفید برای استفاده در مدارس و تشکل‌هاست.



« بازی همراه:»

افراد را به تیم‌های ۱۱ نفره تقسیم کنید و از یک نفر بخواهید داوطلبانه روی صفحه بایستند. ۱۰ نفر دیگر هرکدام دسته یک طناب را بگیرند و با کمک یکدیگر مسیر مشخص شده را طی کنند. هر تیم که زودتر نفر خود را به مقصد رساند برنده بازیست. این محصول از چندلایه باکیفیت، طناب‌های ابریشمی فوق العاده مقاوم و دسته‌های چوبی راش تهیه شده است و تا ۹۰ کیلوگرم وزن را تحمل می‌کند.

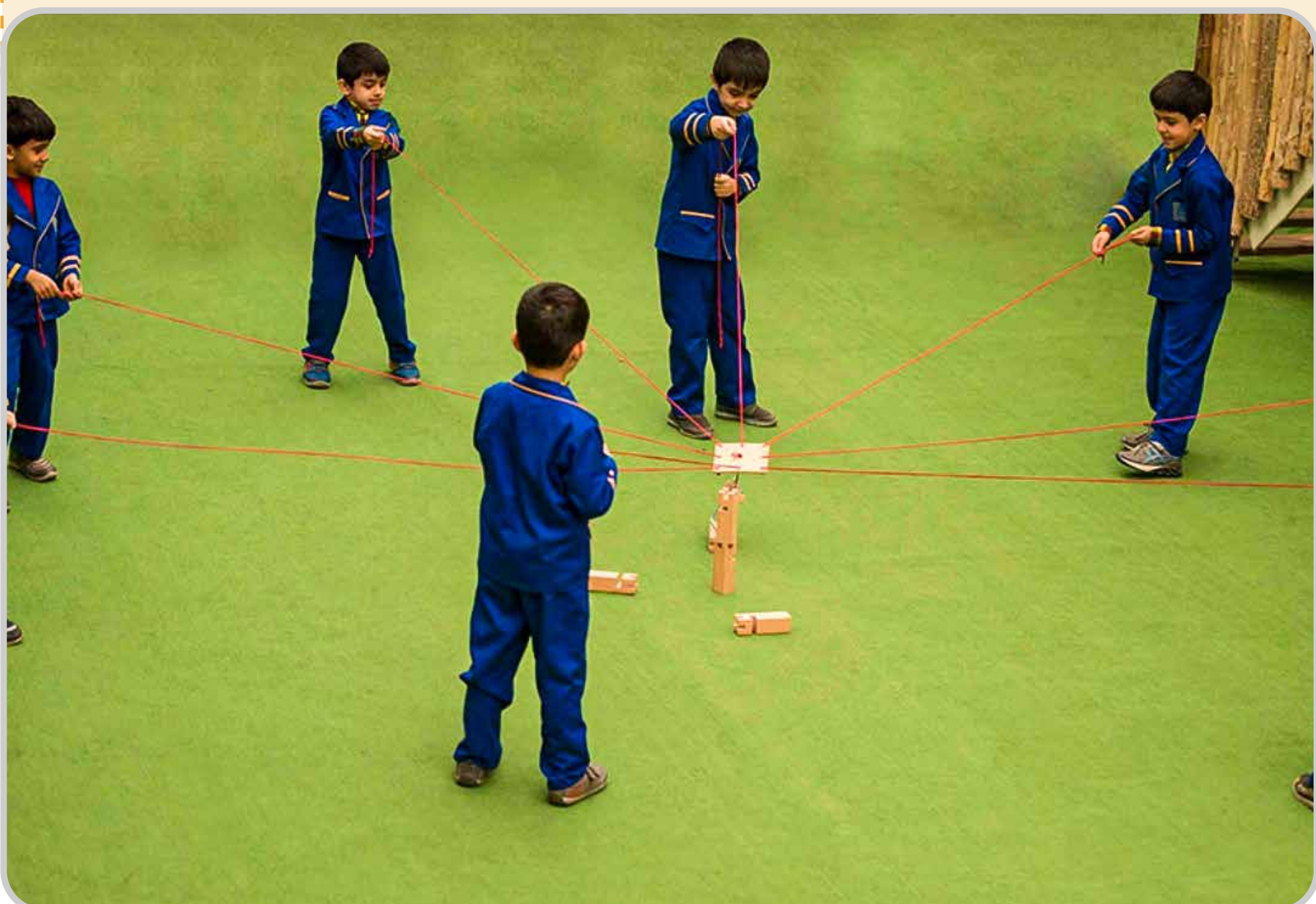




« بازی همساز:

ابتدا بازیکن ها بر اساس تعداد نفرات هر کدام یک نخ را بردارند. سپس افراد با کشیدن و یا آزاد کردن نخ در دست خود، قلاب را به سمت شیار قطعه های افتاده روی زمین هدایت کنند. با قرار دادن قلاب در این شیار، سعی به ایستادن برج نموده و به کمک همدیگر، آن را بلند کرده و روی قطعه (به صورت عمودی) قرار دهند.

تمام ۶ قطعه باید مثل آجر بر روی هم قرار گیرند.





« بازی امتداد:»

هر تیم باید توپ را به وسیله چوب های امتداد به مقصد برساند. اما فاصله مبدا و مقصد توپ از طول مجموع چوب ها بیشتر است پس باید افراد زمانی که توپ از چوب آنها عبور می کند، باید سریعاً خود را به ابتدای صف برسانند تا مجدداً توپ از روی چوب او عبور کند.

بهبود کار گروهی و سرعت عمل افراد از جمله تاثیرات این بازیست.



بازی‌های مشارکتی

ترجمه و تالیف
فرشته سبمانی



کتاب

بازی‌های مشارکتی

بازی‌هایی برای اجرا در مدرسه و کانون فرهنگی

نون پیار، کتاب بپر

گاهی اوقات آنقدر نتیجه بازی برای بچه‌ها مهم می‌شود که از فرایند بازی و دستاوردهای تربیتی حین بازی غافل می‌شویم. البته هر رقابتی در بازی لزوماً منفی نیست، رقابتی که منجر به تقویت روحیه مبارزه و دفاع کردن باشد اتفاقاً لازم است اما اگر به همین ظرافت‌ها توجه نشود بازی به مسابقه تبدیل خواهد شد و دیگر کارکرد آموزشی و تربیتی ندارد. کتاب بازی‌های مشارکتی شامل معرفی ۴۰ بازی است که با هدف تقویت ارزش‌هایی مثل همکاری، مشارکت، مشورت و مهارت‌های حل مسئله تولید و چاپ شده است.



تو بافتی، تو بازنده شدی، تو آفر شدی. شنیدن چنین جملاتی در بازی‌های دوران کودکی چه احساسی را در شما برمی‌انگیزد؟ . . . دوست دارید فرزندان‌تان در چه محیطی بازی کنند؟ محیطی تهدیدآمیز و سرشار از رقابت؟ یا محیطی امن و سرشار از مشارکت؟ دوست دارید از فرایند بازی لذت ببرند یا نگران نتیجه بازی باشند؟

ما امیدواریم کودکان‌مان با انجام بازی‌های این کتاب ضمن لذت بردن از فرایند بازی ارزش‌هایی چون همکاری، مشارکت، مشورت و مهارت‌های حل مسئله را بیاموزند.





اردوی بازی محور

مجموعه «بازی ران» کرمان؛
برترین هسته بازی دو هفته اخیر



« **دانیال پاک نژاد**

مدیر بازی ران

طی رصدهای انجام شده، فعال ترین هسته بازی محور این هفته به مجموعه «بازی ران» کرمان تعلق می‌گیرد. بازی ران ۲ اردوی دانش آموزی برای دختران و پسران دبستانی اجرا کرده است. به همین منظور به سراغ «بازیکن» این هفته آقای دانیال پاک نژاد مدیر مجموعه رفتیم و از او درباره هفته‌ای که گذشت پرسیدیم:

«در هفته‌ای که گذشت یک اردوی بازی محور طراحی کردیم که در آن بچه‌ها درازای بازی کردن امتیاز دریافت می‌کردند و با امتیازاتشان می‌توانستند خوراکی تهیه کنند. بچه‌ها هیچ خوراکی‌ای در اردو نداشتند و باید با بازی این مسئله را حل می‌کردند. سه بازی رومیزی کهربا، دوز چهارسو، آقای ترو تمیز و یک بازی تحرکی به نام دوز حرکتی داشتیم. هر گروه باید یک نماینده انتخاب می‌کرد تا نماینده بازی‌ها را آموزش ببیند و بدون اینکه وسیله بازی را با خود ببرد، بازی را به بقیه اعضای گروه آموزش دهد. در مرحله بعد از هر گروه یک نفر برای اجرای هر بازی انتخاب می‌شد و هر چقدر که فرد بهتر می‌توانست بازی را اجرا کند امتیاز بالاتری می‌گرفت که به نوعی آن امتیاز سهم خوراکی هر گروه را مشخص می‌کرد. ما می‌خواستیم در قالب بازی نکات تربیتی مثل شیوه صحیح انتخاب نماینده، تصمیم‌گیری، کار گروهی، همدلی، تفکر و حل مسئله را به بچه‌ها منتقل کنیم. ما موفق شدیم حدود ۴ ساعت از اردوی بچه‌ها را با همین برنامه بازی محور به صورت جذاب و هیجان انگیز پیش ببریم.»



وضعیت ایران در حوزه مصرف بازی‌های رایانه‌ای چگونه است؟

گزارشی از شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی رایانه‌ای

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در گزارشی شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی رایانه‌ای را تحلیل و منتشر کرده است. بر اساس اطلاعات این گزارش ۳۴ میلیون گیمر در ایران فعال هستند که ۵۸ درصد آنها به شکل آنلاین بازی می‌کنند. نکته جالب تناسب جنسیتی بین گیمرهاست که ۵۹ درصد از جمعیت را مردان و ۴۱ درصد را زنان به خود اختصاص داده‌اند.

مصرف بازی‌های دیجیتال یکی از مهم‌ترین مصارف محصولات فرهنگی در جامعه است که تحلیل آن، مسیر اقتصادی نوع صرف جامعه را برای سیاست‌گذاران حوزه فرهنگی مشخص می‌کند. بر اساس گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای میانگین سنی گیمرها ۲۳ سال است که بیشترین سهم هم با ۳۴ درصد به جوانان ۱۸ تا ۳۴ سال می‌رسد

جالب است که گیمرها به طور متوسط ۹۵ دقیقه در روز بازی می‌کنند و سهم بازی گیمرهای مرد در زمانی که صرف بازی می‌شود تقریباً نزدیک به دوبرابر گیمرهای زن است. گوشی هوشمند هم در این پیمایش پرتعدادترین و جذاب‌ترین ابزار بازی شناسایی شده است..

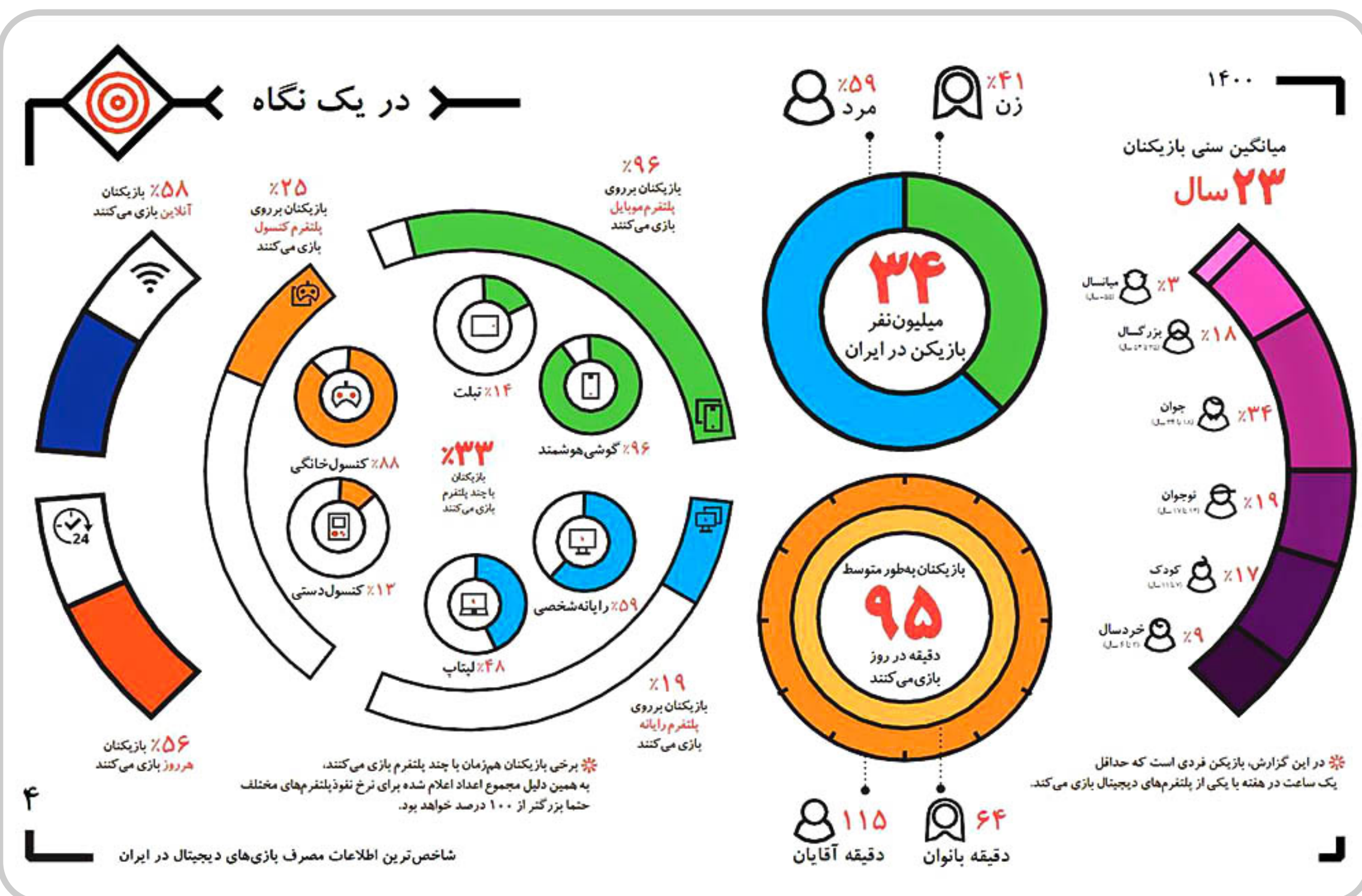
این گزارش با اشاره به اینکه از هر ۱۰۰ ایرانی ۴۱ نفر گیمر هستند و نگاهی به جمعیت ۸۴ میلیون نفری ایران اعلام کرده که بیش از ۳۴ میلیون گیمر در ایران فعال هستند. از بین جمعیت گیمر ایران ۴ میلیون نفر گیمر حرفه‌ای یا پیش‌تاز محسوب می‌شوند که بیش از ۲۱ ساعت در هفته بازی می‌کنند. این گروه ۱۲ درصد از کل گیمرها را به خود اختصاص داده است.

جالب است که سهم اصلی به گیمرهایی می‌رسد که به شکل تفننی بین ۱ تا ۵ ساعت در هفته بازی می‌کنند. این گروه ۴۵ درصدی ۱۵ و نیم میلیون نفر جمعیت دارند. گیمرهای مصمم نیز بین ۵ تا ۲۱ ساعت در هفته به شکل پایدار مشغول به بازی هستند

کال آف دیوتی محبوب‌ترین بازی نوجوانان و جوانان و فیفا محبوب‌ترین بازی بزرگسالان محسوب می‌شود. ماشین‌بازی هم بازی محبوب خردسالان و کودکان است. افراد میانسال بالای ۵۵ سال هم به بازی آمیرزا بیشتر علاقه‌مند هستند.

جالب است که براساس این گزارش بیش از ۵۱۲ میلیارد تومان مجموع هزینه‌ای است که گیمرهای پلتفرم موبایل در سال ۱۴۰۰ برای بازی انجام داده‌اند.

نکته‌ای که در این گزارش بر آن تمرکز شده در جریان هزینه‌های گیمرهای موبایل، هزینه بیش از ۲۰۲ میلیارد تومان به عنوان سهم بازی‌های موبایل بومی است.





بنیاد فرهنگ خاتم الاوصیاء



باشگاه نوآوران بازی

بابازی

دو هفته‌نامه شبکه فعالان بازی کشور، شماره اول، مرداد ۱۴۰۲

تهیه کننده:

دفتر تخصصی بازی بنیاد فرهنگی خاتم الاوصیا (عج)

شورای سردبیری:

شایان وطن دوست، معصومه ملاحسینی، نفیسه میرزایی،

حسن سلطانی

مدیر هنری: محمود عرفانیان

پایگاه اینترنتی:

<http://www.babaziclub.ir/>

نشانی در شبکه های اجتماعی:

[@babaziclub](https://www.instagram.com/babaziclub)   

شماره تماس: ۰۹۰۱۰۳۲۸۳۰۴

نشانی: مشهد، امام رضا ۳۵، پلاک ۲۸