



**بخاری از گیم بلند نشد که نشد!**

در این شماره به بررسی مسئله غزه و بازی‌های ویدئویی پرداخته شده است. به کم‌کاری‌ها و کم‌لطفی‌های صنعت بازی نسبت به فلسطین و توجه بیش از حد و حصر صنعت به نمایاندن وجه سرگرمی خود مانند واکنش‌ها به توثیق GTA VI. در سرمقاله این شماره هم که به طور کامل در وب‌سایت بازی‌بان قابل مطالعه است به خودزنی صنعت‌گران گیم در نمایش دادن بیشتر و بیشتر جنبه سرگرمی به جای جنبه‌های هنری و رسانه‌ای که منجر به کم‌اهمیت و حتی متهم انگاشتن این صنعت در ایران شده است، پرداخته‌ایم...



ادامه مطلب <



**فرهنگ لغت سفر به سرزمین Z | شماره اول**

این یادداشت مخصوص افرادی است که می‌خواهند سعی کنند زبان بازی‌ها را بلد باشند تا بتوانند با یک دهه هشتادی یا نودی در مسئله گیم، گفت و گویی مشترک داشته باشند. در این یادداشت به سراغ واژه‌هایی مانند، Kick، XP، Boss / Boss fight، و... رفته‌ایم. بنابراین سعی کنید با این قسمت مثل یک "فرهنگ لغت سفر به سرزمین Z" برخورد کنید.



ادامه مطلب <



**نگاهی به تجربیات جهانی و راهکارهای موثر و اشتباهات رایج**

در دنیای پیشرفته و فناوریانه امروز، کودکان و نوجوانان با یک محیط دیجیتال پویا و پرچالش روبرو هستند. استفاده از دستگاه‌های هوشمند، تبلت‌ها، و کامپیوترها برای یادگیری و تفریح جزء روزمره زندگی شان شده است. با این حال، نگرانی‌ها در مورد امنیت و سلامت روانی کودکان به عنوان نتیجه استفاده بیش از حد از فضای دیجیتال افزایش یافته است. در این مقاله، نگاهی به تجربیات جهانی در زمینه کنترل والدینی یا پرتنل کنترل داشته و راهکارهای موثر و اشتباهات رایج در این حوزه را مورد بررسی قرار می‌دهیم.



ادامه مطلب <



**دروازه‌ای به دنیای اسکایریم**

مسیری طولانی طی شده تا به ژانری که امروزه بازی نقش‌آفرینی خوانده می‌شود برسیم؛ از اساطیر و افسانه های جهان باستان همچون حماسه‌ی گیل‌گمش گرفته تا کارهای نابغه‌ای به نام پروفیسور تالکین که ژانر فانتزی را در ادبیات مدرن زنده کرد تا بازی‌های ساده‌ی قلم و کاغذی و رومیزی مثل سیاهچاله‌ها و اژدهایان که سرچشمه ی ژانر نقش‌آفرینی در بازی‌های رایانه‌ای بود. بالاخره در دهه ۷۰ و ۸۰ میلادی، ماجراجویی‌های فانتزی در جهان‌های تخیلی، راه خودشان را به دنیای دیجیتال باز کردند و عطش سیری‌ناپذیر طرفداران این ژانر همچنان ادامه دارد...



ادامه مطلب <



**بازی توتال وار: سه قلمرو**

بازی روم توتال وار: سه قلمرو، در سال ۲۰۱۹ و توسط شرکت بریتانیایی Creative Assembly ساخته شد. در سه قلمرو، همان داستان لیوبی (Liu Bei) و صدراعظم معروف سائوسائو روایت می‌شود. در این دوره از تاریخ چین، حاکم هان می‌میرد و هرج و مرج در کل کشور آغاز می‌شود. به خاطر ضعف های ساختار حکومتی و از همه مهم‌تر جانشین خردسالی که حاکم پیشین داشته است، رسماً فردی قدرتمند و ستمگر به نام دونگ ژو حکومت را اداره می‌کند و هرکسی از یک بخشی از کشور ادعای سهم خواهی می‌کند. از طرفی گروهی به نام دستار زردها وجود دارند که شورشی محسوب می‌شوند و از طبقه پایین جامعه و بدون نظام مشخصی هستند...



ادامه مطلب <



**کیبوردهایی که "غزه" را تحریم کردند**

در میان اخبار متفاوتی که هر روز در رسانه‌های اجتماعی، وب‌سایت‌ها و ... به گوش می‌رسد، اخبار گیم مخاطبان مخصوص به خودش را دارد. ما هم قصد داریم تا در هر شماره از بازی‌بان علاوه بر رصد اخبار گیم، تحلیل مختصری از فضای مورد بررسی خودمان را به شما مخاطب محترم ارائه کنیم. تمرکز ما در این شماره بر روی انعکاس مسئله جنگ غزه و کودک‌کشی رژیم فاشیستی اسرائیل در رسانه‌های داخلی و خارجی بازی بوده است...



ادامه مطلب <



**چالش سوم؛ رسانه‌ای به نام بازی**

آیا واقعاً ما بازی را یک رسانه می‌دانیم؟ منظور از ما همان حاکمیت، مدیریت، بخش‌های خصوصی و سرمایه‌گذاری، والدین، پژوهشگران و در نهایت بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای است که هر کدام عضوی از اعضای زیست بوم صنعت بازی های رایانه‌ای به حساب می‌آیند. در سومین گفت و گوی چالشی به سراغ دکتر آرین طاهری رفته‌ایم تا با او در این خصوص به گفت و گو بنشینیم.



ادامه مطلب <



**محک‌صنعت‌گیم در «مسئله فلسطین»**



**ری‌اکشن استریمرها به مسئله غزه**

هر روز استریم‌های زیادی به تولید محتوا مشغول هستند اما مضمون و محتوای آنها بیشتر به سمت سرگرم کنندگی مخاطبان سوق دارد. استریمرها در تمام روزهایی که کودکان غزه در حال جان دادن بودند مشغول به فعالیت بودند اما چقدر از آنها به غزه پرداختند؟ استریم‌های فارسی زبان که اسمشان از سر زبان برخی نوجوانان نمی‌افتد چقدر کلمه غزه را در استریم‌های خودشان تکرار کردند و چقدر فلسطین را میان دونیت‌های خود جای دادند؟ در این یادداشت از آنهایی نام بردیم که سعی کردند صدایی باشند در سکوت منجرکننده گیم در روزهای سراسر فریاد غزه. رامی اسماعیل، توسعه‌دهنده بازی تاج و تخت هسته‌ای، تامور حسین، سردبیر گیم اسپات و ...

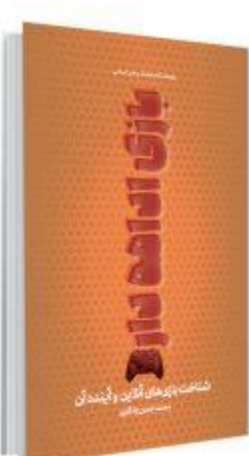


ادامه مطلب <



**کتاب-بازی: معرفی و نقد کتاب «بازی ادامه دارد»**

کتاب "بازی ادامه دارد" را می‌توان ترسیمی از جهان بازی محمد حسن یادگاری (نویسنده کتاب) بر روی کاغذ دانست. نویسنده که در زمینه ارتباطات تحصیل نموده و به قدرت بازی پی برده است سعی نموده تا در این کتاب بر مسئله بازی‌های آنلاین تمرکز نماید. جلسه نقد این کتاب در تاریخ ۱۹ آذر ۱۴۰۲ در محل باشگاه دانشجویان دانشگاه تهران با حضور نویسنده کتاب و آقایان محمد مهدی صادقی و مرتضی جمشیدی برگزار شد. صوت کامل این جلسه را می‌توانید در این قسمت بشنوید.



ادامه مطلب <



**داستان بازی another shadow**

ژانر وحشت معمولاً به سبکی تخیلی در هنر و ادبیات اطلاق می‌شود که به مسائل غیرواقعی، تخیلی و برخی داستان‌های عامه‌پسند می‌پردازد. بسیاری از خانواده‌ها موافق اینک فرزندانشان مخاطب این گونه داستانها باشند، نیستند. ولی‌ام‌کنی (EmmaKenny)، روانشناس بریتانیایی، معتقد است وقتی شما یک داستان ترسناک برای کودک می‌خوانید، او می‌تواند تصمیم بگیرد که ادامه دهد یا در همان‌جا داستان خاتمه یابد. به گفته او ترس یک پاسخ طبیعی است و داستان ابزاری است برای طرح یک بحث که نوجوان می‌تواند درباره آن مطالعه کند یا به کشف بپردازد



ادامه مطلب <



**دین-گیم**

شاید سوالی که ذهن برخی از پژوهشگران عرصه بازی و کاربران بازی‌های رایانه‌ای را مشغول ساخته، این است که آیا در یک بازی می‌توان تجربه دینی داشت؟ آیا بازی ظرفیت این را دارد که کاربر همزمان با تعامل با بازی معارف دینی را بیاموزد و یا به عبادتی مشغول شود؟ آنچه معلوم است اینکه برخی از بازی‌هایی که داستان دینی (اعم از نهله و دین) دارند پرفروش شده‌اند که از جمله این بازی ها می‌توان به محفل در سری سایلنت هیل، خدای جنگ، سپیده‌دم افسانه‌ای در طومار کهن ۴: نسیان، اساسینز کرید و ... اشاره کرد.



ادامه مطلب <



**شلوار سه‌خطی در مقابل مرکاوا**

در طول سالیان گذشته و با قدرتمند شدن محور مقاومت، بازی‌های رایانه‌ای متعددی در مورد مساله فلسطین ساخته و منتشر شدند. گرچه قسمت عمده این محصولات مربوط به دهه اخیر نیستند و افول بازی‌سازی در موضوعات مربوط به مقاومت در دهه گذشته قابل بررسی و ریشه‌یابی است. اما سیر تولید همین نمونه‌های موجود با تمرکز بر محصولاتی که مشخصاً به مساله فلسطین و مبارزه با رژیم غاصب صهیونیستی می‌پردازد حائز اهمیت بوده و می‌تواند نتایج جالب توجهی در پی داشته باشد... بررسی‌ها نشان می‌دهد که در میان

عناوین ساخته شده، ژانر شبیه‌سازی از رواج بیشتری برخوردار بوده و به ندرت می‌توان بازی‌ای در ژانر اکشن تیراندازی اول شخص یافت...



ادامه مطلب <



**بازی‌هایی با موضوع فلسطین**

در دنیای بازی‌های ویدیویی موضوعات زیادی سوژه بازی‌سازان قرار گرفته است. یکی از این موضوعات که برای دنیای اسلام از اهمیت فوق‌العاده‌ای برخوردار است، موضوع «فلسطین» است. در این مقاله قصد داریم بازی‌هایی که توسط مسلمانان سراسر دنیا (داخل یا خارج از سرزمین‌های اشغالی) بر ضد رژیم صهیونیستی ساخته شده را معرفی کنیم و کمی درباره آن‌ها بنویسیم. برای کامل شدن پرونده و آشنایی با فضای تمامی بازی‌های ساخته شده با موضوع فلسطین، در انتها به چند بازی خنثی یا علیه فلسطین نیز اشاره می‌کنم.



ادامه مطلب <



**بازی‌بان، دیده‌بان محتوای زیست‌بوم بازی‌های ویدئویی**

شماره ۱۶، سال ششم، آذر ۱۴۰۲ | سردبیر: مرتضی جمشیدی | صاحب امتیاز: سازمان فضای مجازی سراج

www.bazibaan.com @bazibaan



به زودی <



**شماره‌های قبلی را از دست ندهید!**

برای مطالعه و دانلود ده شماره قبلی از مجله‌ی بازی‌بان اینجا را اسکن کنید <